

Μεγαλώνοντας με τον Walt Disney:

Οι ταινίες της Disney και η επιρροή τους στις αντιλήψεις των παιδιών



Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας
Σχολή Επιστημών του Ανθρώπου
Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης



Επιβλέποντες καθηγητές:

κ. Κώστας Μάγος, *καθηγητής του τμήματος ΠΤΤΠΕ, Πανεπιστημίου Θεσσαλίας*
κ. Νίκος Χανιωτάκης, *καθηγητής του τμήματος ΠΤΤΔΕ, Πανεπιστημίου Θεσσαλίας*

Ρηγάκη Κωνσταντίνα

Βόλος 2016



Πτυχιακή εργασία με θέμα

Μεγαλώνοντας με τον Walt Disney:

Οι ταινίες της Disney και η επιρροή τους στις αντιλήψεις των παιδιών



Ευχαριστίες

Έχω δει να προσθέτουν «ευχαριστίες» σε πτυχιακές εργασίες -δε το περίμενα όμως πως θα το έκανα και εγώ. Να όμως που το έκανα, και θα ήθελα να ευχαριστήσω, πρώτους και κυριότερους, τους επιβλέποντες καθηγητές μου κ. Χανιωτάκη και κ. Μάγο, ειδικότερα τον δεύτερο, για την απέραντη υπομονή τους μαζί μου.

Επιπρόσθετα, να ευχαριστήσω τη Χρύσα για τη στήριξή της και που μου έδωσε κάποιες ιδέες σχετικά με τη δομή της εργασίας, με βοήθησε να βάλω σε μια πρώτη τάξη τις σκέψεις μου. Τέλος, ένα μεγάλο ευχαριστώ στα αδέρφια μου Άλεξ και Γρηγόρη -ειδικά το Γρηγόρη- που επί ένα εξάμηνο πηγαινοέφερναν βιβλία από τη Θεσσαλονίκη στο Βόλο και ξανά πίσω.

Περιεχόμενα

1. Λίγα λόγια για αρχή...
2. Συνοπτική ιστορία του κινηματογράφου
3. Συνοπτική ιστορία της τέχνης των κινουμένων σχεδίων (animation)
4. Σύντομη βιογραφία του Walt Disney
5. Συνοπτική ιστορία της εταιρείας Walt Disney Animation Studios
6. Αξίες και θετικές ιδέες που εμπεριέχονται στις ταινίες Disney, σύμφωνα με την Disney, και η επιρροή τους
7. Αρνητικές ιδέες για τις οποίες μπορούν να κατηγορηθούν οι ταινίες Disney
 - ✎ Πολυπολιτισμικότητα: Υπάρχει σωστή και αρκετή απεικόνιση των διαφόρων πολιτισμών και φυλών;
 - ✎ Κοινωνική ανισότητα στις ταινίες Disney
 - ✎ Στερεότυποι χαρακτήρες δημιουργούν στερεότυπα ανθρώπων
 - «Οι καλοί, οι κακοί και τα 'sidekicks'» -είναι όλα ασπρόμαυρα ή υπάρχει λίγο γκρι;
 - ✎ Στερεότυπα εμφάνισης και συμπεριφοράς της γυναίκας και οι μετέπειτα συνέπειες
 - Έμφαση στους γυναικείους ρόλους από την Disney σε μια εποχή που η γυναίκα ακόμα δεν είχε όλα της τα δικαιώματα στη κοινωνία
 - Ποια ήταν όμως αυτή η απεικόνιση της γυναίκας τότε;
 - ✎ Ο γαλάζιος πρίγκιπας: με ή χωρίς προσωπικότητα;
 - Με το πέρασμα του χρόνου οι άντρες της Disney αποκτούν προσωπικότητα
 - Το «πρότυπο» του «σωστού» άντρα
 - ✎ «Παραμυθένιες» αντιλήψεις για τις σχέσεις μεταξύ των δυο φύλων
8. Μίμηση από τα παιδιά
9. Συμπεράσματα
10. Αντί επιλόγου. Δεν είναι τα πάντα άσχημα:
Τα καλά που όντως έχουν να προσφέρουν οι ταινίες Disney
11. Βιβλιογραφία

1. Λίγα λόγια για αρχή...

Πάντοτε είχα πολλή αγάπη για τις ταινίες κινουμένων σχεδίων, με τη πρώτη θέση στη καρδιά μου να κατακτούν εκείνες της εταιρείας Walt Disney. Πέρασα τα πρώτα μου χρόνια στην Αμερική της δεκαετίας του '90 -η δεκάδα δηλαδή που έφερε την γνωστή ως «Αναγέννηση» της Disney. Ταινίες όπως «The Little Mermaid», «Beauty & The Beast», «The Lion King», «Mulan», και τόσες άλλες, έσπασαν ρεκόρ, έγιναν άμεσα κλασικές και η γενιά μου μεγάλωσε με αυτές. Καθώς πέρασα τα πρώτα μου χρόνια στην Αμερική, μπορεί να φανταστεί κανείς σε τι βαθμό έζησα ως παιδί τη πρώτη επιρροή που είχαν αυτές οι ταινίες στο κοινό -εκτός του ότι τις είχα, εννοείται, όλες μα όλες σε βιντεοκασέτες VHS και τις έβλεπα ξανά και ξανά με τα αδέρφια μου, είχα τα παιχνίδια, είχα τα βιβλία (που στην ουσία ήταν οι καλύτερες σκηνές των ταινιών σε εκτυπωμένη μορφή), είχα τις κούκλες.

Ως ενήλικας πλέον θα νόμιζε κανείς πως είχα βαρεθεί να τις βλέπω αυτές τις ταινίες. Κι όμως, μπορεί προφανώς να μη βλέπω μια ταινία ανά μέρα πια, κάθε τόσο όμως θα καθίσω μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή, θα βάλω το «Aladdin» και θα ξεχαστώ. Ας τις έχω δει εκατό χιλιάδες φορές, που λέει ο λόγος, δε με πειράζει, τις ταινίες Disney μπορώ να τις βλέπω ξανά και ξανά.

Βέβαια, μπορεί κανείς να ασειευτεί πως κάτι απλά πηγαίνει στραβά με μένα -δεν είναι κάτι που δεν έχω ξανακούσει. Παρατηρώ όμως πως όλοι σχεδόν -δεκτό, σε διαφορετικούς βαθμούς- τρέφουν θετικά συναισθήματα και νοσταλγία για αυτήν την εταιρεία και όλα όσα αντιπροσωπεύει. Προκύπτουν μερικές φορές σε συζητήσεις οι επιρροές που και άλλοι εκτός από μένα πιστεύουν πως έχουν αυτές οι ταινίες πάνω στα παιδιά, και συνεπακόλουθα, στους ενήλικες.

Δεν είναι λοιπόν περίεργο που τις διάλεξα ως θέμα για τη παρούσα εργασία. Εκτός του ότι μπορώ να μιλώ επί ώρες και σελίδες ολόκληρες για αυτό, η συγκεκριμένη πτυχή του θέματος συνδέεται με το αντικείμενο σπουδών μου και θεωρώ πως κρύβει αρκετό ενδιαφέρον: «Μεγαλώνοντας με τον Walt Disney: Οι ταινίες της Disney και η επιρροή τους στις αντιλήψεις των παιδιών».

Ο σκοπός λοιπόν αυτής της βιβλιογραφικής έρευνας είναι να εξετάσω τις, συνειδητές μα συνήθως ασυνείδητες, επιρροές που ασκούν οι ταινίες Disney πάνω στα παιδιά -επιρροές που θεωρώ συμβάλλουν, ίσως και σημαντικά, στη διαμόρφωση της προσωπικότητας του κάθε παιδιού, συνεπακόλουθα δημιουργώντας ενήλικες με χαρακτήρες και ιδέες επηρεασμένες σε όποιο βαθμό από τη Disney.

Ενώ, όπως εξετάζεται παρακάτω, οι ταινίες Disney έχουν πολλά θετικά να προσφέρουν, τα αρνητικά που είχα ήδη εντοπίσει και που υποψιάστηκα πως θα

ανακαλύψω, είναι παραπάνω απ' όσα θα έπρεπε να υπάρχουν σε ταινίες τόσο προσεχτικά δημιουργημένες και εταιρείας τόσο γνωστή για την «αθωότητά» της και τη παγκόσμια εμβέλειά της. Επόμενο είναι να αναρωτηθεί κανείς λοιπόν γιατί συγκεκριμένα αρνητικά μηνύματα υπάρχουν καν στις ταινίες αυτές.

Δεν έχω σκοπό να μιλήσω αυστηρά και κατηγορηματικά για ιστορίες που αγάπησα ως παιδί και που συνεχίζω να σκέφτομαι σε θετικό πλαίσιο νοσταλγίας. Απλά να συμβάλλω, υποθέτω, στη ρίψη της ιδέας πως ό,τι δημιουργείται από τη Disney είναι «καταπληκτικό», «τέλειο», «κατάλληλο για όλους και όλες τις ηλικίες», καθώς θεωρώ πως ίσως τελικά χρειάζονται μια κάποια προσοχή -ειδικά αφού είναι φτιαγμένες κατά κύριο λόγο για παιδιά και, επειδή είναι ιδιαίτερα δημοφιλείς, τις βλέπει και μεγάλος αριθμός παιδιών ανά τον κόσμο. Θέλω να προσπαθήσω να τις δω υπό ρεαλιστική σκοπιά εκθέτοντας όχι μόνο τα καλά μα και τα άσχημα που εμπρικλείονται στις ταινίες που τόσα παιδιά βλέπουν ξανά και ξανά σε τόσο κρίσιμη ηλικία.

Η ερευνητική μέθοδος που επέλεξα να χρησιμοποιήσω για αυτή την εργασία είναι η βιβλιογραφική έρευνα - δηλαδή εξέτασα την υπάρχουσα βιβλιογραφία στην οποία είχα πρόσβαση και κατέγραψα προσωπικές εμπειρίες, απόψεις και παρατηρήσεις που θεώρησα σχετικές και πως θα βοηθούσαν σχετικά με κάποια συμπεράσματα πάνω στο επιλεγμένο θέμα της εργασίας. Επιπρόσθετα, αξίζει να αναφερθεί πως, αναφερόμενη στις ταινίες και στις διάφορες σκηνές τους, τις εξετάζω έχοντας στο νου την αρχική εκδοχή τους, όπου η γλώσσα που χρησιμοποιείται είναι η αγγλική.



Προσθέτω παρακάτω μια λίστα με τις συγκεκριμένες ταινίες Disney στις οποίες αναφέρθηκα σε αυτή την εργασία, καθώς ενώ προσπάθησα να επικαλεστώ αρκετές από αυτές, είναι προφανώς δύσκολο να αναφερθώ σε όλες, αφού είναι μεγάλος ο αριθμός - επιπρόσθετα, κάποιες είναι ίσως λιγότερο διαδεδομένες και προκύπτουν από αυτές διαφορετικά θέματα προς συζήτηση από αυτά που αναλύονται σε αυτή την εργασία.

- 🐭 "Snow White and the Seven Dwarfs" (1937)
- 🐭 "Dumbo" (1941)
- 🐭 "Cinderella" (1950)
- 🐭 "Peter Pan" (1953)
- 🐭 "Lady & The Tramp" (1955)
- 🐭 "Sleeping Beauty" (1959)
- 🐭 "The Jungle Book" (1967)
- 🐭 "The Little Mermaid" (1989)
- 🐭 "Beauty & The Beast" (1991)
- 🐭 "Aladdin" (1992)
- 🐭 "The Lion King" (1994)

- 🐭 "Pocahontas" (1995)
- 🐭 "Toy Story" (1995)
- 🐭 "The Hunchback of Notre Dame" (1996)
- 🐭 "Hercules" (1997)
- 🐭 "Mulan" (1998)
- 🐭 "Tarzan" (1999)
- 🐭 "The Princess and the Frog" (2009)
- 🐭 "Tangled" (2010)
- 🐭 "Brave" (2012)
- 🐭 "Frozen" (2013)



2. Συνοπτική ιστορία του κινηματογράφου



Ο κινηματογράφος, ή αλλιώς σινεμά, αποτελεί σήμερα την αποκαλούμενη και έβδομη τέχνη, δίπλα στη γλυπτική, τη ζωγραφική, το χορό, την αρχιτεκτονική, τη μουσική και τη λογοτεχνία. Αρχικά εμφανίστηκε περισσότερο ως μια νέα τεχνική καταγραφής της κίνησης και οπτικοποίησής της, όπως δηλώνει και ο ίδιος ο όρος (κινηματογράφος=κινήματα+γραφή).

Ο κινηματογράφος εφευρέθηκε τη δεκαετία του 1890. Εμφανίστηκε στον απόηχο της βιομηχανικής επανάστασης, όπως και το τηλέφωνο (1876), ο φωνογράφος (1877) και το αυτοκίνητο (1880-1890). Όπως και αυτά, ο κινηματογράφος ήταν μια τεχνολογική συσκευή που έγινε η βάση μιας μεγάλης βιομηχανίας. Ήταν επίσης μια νέα μορφή ψυχαγωγίας και ένα νέο καλλιτεχνικό μέσο.

Είναι δύσκολο να αποδώσουμε την εφεύρεση του κινηματογράφου σε μία και μόνο πηγή. Δεν υπήρχε μία συγκεκριμένη στιγμή που ο κινηματογράφος εμφανίστηκε. Η τεχνολογία των κινούμενων εικόνων προήλθε μάλλον από μια συσσώρευση συνεισφορών, πρωτίστως από τις Ηνωμένες Πολιτείες, τη Γερμανία, την Αγγλία και τη Γαλλία. Καταλυτικό ρόλο στην εξέλιξη της τεχνικής του κινηματογράφου διαδραμάτισε και η ανακάλυψη και διάδοση της φωτογραφίας. (Bordewell, D. Thompson, K., 2009).

Κατά τη πρώτη δεκαετία της ύπαρξης του κινηματογράφου, εφευρέτες δούλεψαν για να βελτιώσουν τα μηχανήματα με τα οποία φτιάχνονται και προβάλλονται οι ταινίες. Στη Γαλλία, οι αδελφοί Ογκύστ και Λουί Λυμιέρ εφεύραν τον κινηματογράφο (cinematographe) που αποτελούσε μία φορητή κινηματογραφική μηχανή, λήψεως, εκτύπωσης και προβολής του φιλμ. Στις 28 Δεκεμβρίου του 1895, έκαναν και την πρώτη δημόσια προβολή, στο Παρίσι. Η ημερομηνία αυτή αναφέρεται από πολλούς ως η επίσημη ημέρα που ο κινηματογράφος με την σημερινή του γνωστή μορφή έκανε την εμφάνισή του. Εκείνη τη δημόσια προβολή παρακολούθησαν συνολικά 35 άτομα επί πληρωμή και προβλήθηκαν δέκα ταινίες συνολικής διάρκειας περίπου δεκαπέντε λεπτών. Οι πρώτες κινηματογραφικές ταινίες ήταν μικρής διάρκειας, παρουσιάζοντας συνήθως στατικά, μία σκηνή της καθημερινότητας.

Το νέο μέσο του κινηματογράφου κινήθηκε ομαλά στο φάσμα της ψυχαγωγίας. Όπως στις πρώτες ταινίες που δημιουργήθηκαν και που ήδη αναφέραμε, τα περισσότερα θέματα ήταν μη φαντασίας, ή αλλιώς 'πραγματικότητες'. Όμως, από την αρχή οι ταινίες φαντασίας ήταν επίσης σημαντικές. Τυπικά αυτές ήταν σύντομες σκηνοθετημένες σκηνές. Κάποιες από αυτές τις σκηνές ήταν τραβηγμένες σε εξωτερικό χώρο, αλλά τα απλά βαμμένα σκηνικά υιοθετήθηκαν γρήγορα και παρέμειναν κοινά επί δεκαετίες. Ο Ζωρζ Μελιέ εισήγαγε τεχνικές οπτικών εφέ, ενώ

για πρώτη φορά πρόβαλε έγχρωμες ταινίες, χρωματίζοντας την κινηματογραφική ταινία (καρέ) με το χέρι.

Βλέποντας τις πρώτες ταινίες που δημιουργήθηκαν τότε, μπορεί να τις βρούμε τόσο ξένες που αναρωτιόμαστε τι ήταν αυτό που τραβούσε το κοινό. Με λίγη φαντασία όμως, μπορούμε να δούμε ότι οι άνθρωποι τότε ενδιαφέρονταν μάλλον για τις ταινίες για πολλούς από τους ίδιους λόγους που ενδιαφερόμαστε και εμείς. Κάθε είδους ταινίας από εκείνη την εποχή έχει κάποια αντιστοίχιση στα σύγχρονα μέσα. Μια βραδιά με την τηλεόραση, για παράδειγμα, προσφέρει μια ποικιλία και μίξη από εκπομπές που είναι κάπως συγκρίσιμη με τις πρώτες ταινίες. Παρά την ποικιλία ειδών στις πρώτες ταινίες, οι ταινίες φαντασίας σταδιακά έγιναν το πιο δημοφιλές θέαμα - μια θέση που έχουν από τότε κρατήσει. (Bordewell, D. Thompson, K., 2009).

Οι ταινίες της εποχής εκείνης, όπως αναφέρθηκε, είχαν διάρκεια δέκα έως δεκαπέντε λεπτά. Μέρος της κίνησης προς προγράμματα μεγαλύτερης διάρκειας και ταινιών μεγαλύτερου κύρους ήταν να αυξηθεί η διάρκεια των ταινιών. Στα πρώτα χρόνια του 20^{ου} αιώνα η λέξη "feature" στα αγγλικά σήμαινε απλά μια ασυνήθιστη ταινία που μπορούσε να συμπεριληφθεί στη διαφήμιση. Άρχισε όμως να σχετίζεται επίσης με ταινίες μεγαλύτερης διάρκειας (feature films).

Κατά τη διάρκεια του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου εμφανίστηκαν πολλές διαφορετικές και καινούριες τεχνικές τόσο σχετικά με τον τρόπο που γίνεται η λήψη των ταινιών όσο και σχετικά με το στυλ των ταινιών.

Αρχίζοντας το 1904, ο Αμερικανικός εμπορικός κινηματογράφος άρχισε να προσανατολίζεται όλο και περισσότερο προς την αφήγηση (ιστοριών). Οι άνθρωποι που φτιάχνανε τις ταινίες αντιμετώπισαν την πρόκληση του να φτιάξουν αφηγηματικές ταινίες που θα ήταν κατανοητές στο κοινό. Πώς θα μπορούσαν οι διάφορες διαδικασίες να συνδυαστούν με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι σαφή τα όσα συνέβαιναν στη ταινία; Κάποια κριτική μιας ταινίας του Edison το 1906 περιγράφει το πρόβλημα: «Πολλές ταινίες δεν είναι καλές επειδή ο κατασκευαστής, καθώς είναι γνώριμος με την ταινία και την πλοκή, δεν λαμβάνει υπόψη του πως η ταινία δεν φτιάχτηκε για εκείνον, αλλά για το κοινό». Στο διάστημα κάποιων ετών, οι κινηματογραφιστές έλυσαν τέτοια προβλήματα. Μέχρι το 1917, είχαν βρει ένα σύστημα επίσημων αρχών που ήταν πρότυπο στον αμερικανικό κινηματογράφο. Το σύστημα αυτό εν τέλει έγινε γνωστό ως Classical Hollywood Cinema.

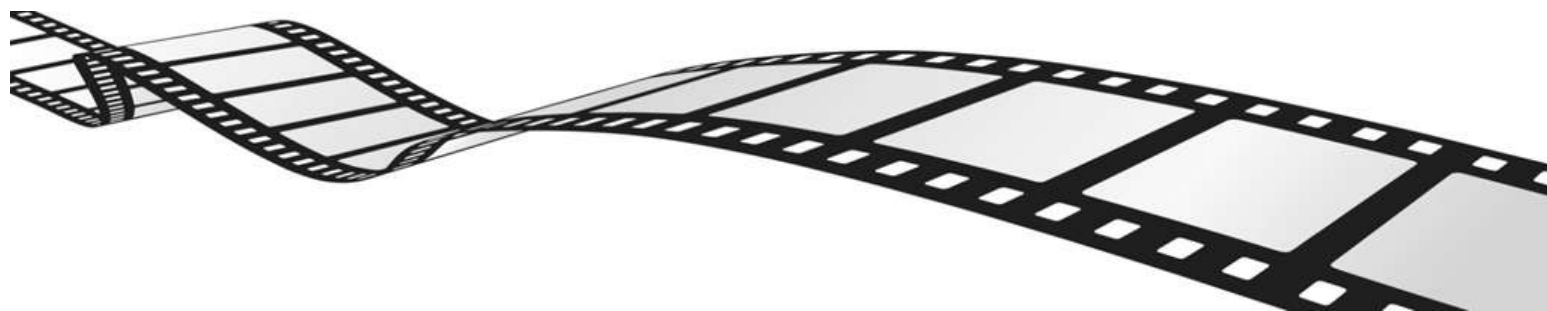
Στην αρχή του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου ο γαλλικός και ιταλικός κινηματογράφος ήταν τα πιο δημοφιλή παγκόσμια. Ο πόλεμος έφερε μια διακοπή στις ευρωπαϊκές βιομηχανίες κινηματογράφου. Η αμερικανική βιομηχανία τότε άρχισε να κυριαρχεί και κράτησε την κυριαρχία της εν μέρει λόγω συγκεκριμένων οικονομικών παραγόντων. Ως το 1917 οι ταινίες του Hollywood άρχισαν να εκτιμούν το κόστος με βάση τόσο τις εγχώριες πωλήσεις όσο και τις πωλήσεις σε άλλες χώρες. Αναλόγως,

οι παραγωγοί άρχισαν να επενδύουν σε μεγάλα σκηνικά, πολυτελή κοστούμια και περισσότερο εξοπλισμό φωτισμού. Υψηλόμισθοι ηθοποιοί έγιναν σύντομα είδωλα σε όλο τον κόσμο. Άλλες χώρες το βρήκαν δύσκολο να ανταγωνιστούν τις αξίες παραγωγής του Hollywood. Οι χαμηλοί προϋπολογισμοί οδήγησαν σε χαμηλές πωλήσεις, που με τη σειρά τους διαιώνισαν τους χαμηλούς προϋπολογισμούς. Επί πλέον, ήταν συνήθως φθηνότερο να αγοραστεί μια αμερικανική ταινία απ' το να χρηματοδοτηθεί μια τοπική παραγωγή. Εν καιρώ άρχισε να ανθίζει ξανά ο κινηματογράφος σε άλλες χώρες, με την Αμερική να κρατά την κυριαρχία της. ("Κινηματογράφος", www.wikipedia.org, "History of film", www.wikipedia.org)

Μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του 1920, ο κινηματογράφος παρέμενε χωρίς ήχο (βουβός κινηματογράφος) και συχνά οι προβολές ταινιών συνοδεύονταν από ζωντανή μουσική. Η ιστορία του ηχογραφημένου κινηματογραφικού ήχου ξεκίνησε το 1926, όταν η Warner Brothers παρουσίασε μία συσκευή (Vitaphone), η οποία έδινε τη δυνατότητα αναπαραγωγής μουσικής, μέσω ενός δίσκου που συγχρονιζόταν με την μηχανή προβολής της ταινίας. Βασισμένη σε αυτή τη νέα τεχνολογία, στα τέλη του 1927, κυκλοφόρησε η ταινία «The Jazz Singer», η οποία αν και κατά το μεγαλύτερο μέρος της ήταν βουβή, υπήρξε η πρώτη που περιείχε διαλόγους. Τα πρώτα λόγια που ακούστηκαν λοιπόν σε ταινία ήταν: «Wait a minute, wait a minute, you ain't heard nothin' yet.». (Bordewell, D. Thompson, K., 2009).

Περίπου την ίδια περίοδο με την προσαρμογή του ήχου, ξεκίνησαν συστηματικές προσπάθειες για την προσθήκη χρώματος. Έγχρωμες ταινίες είχαν ήδη εμφανιστεί από τις αρχές του 20ου αιώνα, μέσω του χρωματισμού των κινηματογραφικών καρτέ με το χέρι, μέθοδος που εγκαταλείφθηκε σταδιακά, σε συνδυασμό και με την αύξηση της διάρκειας των ταινιών. Ανάμεσα στις πρώτες συνθετικές μεθόδους προσθήκης χρώματος, υπήρξε η Technicolor, η οποία τελειοποιήθηκε το 1941 (Monopack Technicolor), αν και παρέμενε ακριβή λόγω των περίπλοκων σταδίων διαχωρισμού και εμφάνισης των χρωμάτων. Μετά το τέλος του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, εμφανίστηκε επιπλέον το έγχρωμο αρνητικό φιλμ της εταιρίας Eastman Kodak, το οποίο δεν απαιτούσε διαδικασία διαχωρισμού των χρωμάτων. Αν και μέχρι τη δεκαετία του 1950, η παραγωγή έγχρωμων ταινιών μειοψηφούσε, κατά τη δεκαετία του 1960 και χάρη στην ανάπτυξη της σχετικής τεχνολογίας, ο έγχρωμος κινηματογράφος επικράτησε. ("Κινηματογράφος", www.wikipedia.org, "History of film", www.wikipedia.org)

Το 1925 προβάλλεται για πρώτη φορά μια ταινία κατά τη διάρκεια αεροπορικής πτήσης -η ταινία λεγόταν «The Lost World». Το 1930 οι βιομηχανίες κινηματογράφου υιοθετούν το λεγόμενο «Production code», που ήταν ένα σύνολο κατευθυντηρίων γραμμών που περιγράφουν τι είναι και δεν είναι αποδεκτό να



εμπεριέχεται στις ταινίες, καθώς πολλοί άνθρωποι εκείνη την εποχή έβλεπαν τον κινηματογράφο ως κάτι σχεδόν «αμαρτωλό», που μπορεί να «παρασύρει» τους καθημερινούς ανθρώπους και να τους επηρεάσει με αρνητικό τρόπο.

Ο Δεύτερος Παγκόσμιος Πόλεμος και η επιθυμία για πολεμική προπαγάνδα δημιούργησε μια αναγέννηση στην κινηματογραφική βιομηχανία της Βρετανίας, που δημιούργησε εκείνη την εποχή πολλές ρεαλιστικές, δραματικές ταινίες για τον πόλεμο. Μετά τον πόλεμο έκαναν την εμφάνισή τους αλλαγές στις μεθόδους αφήγησης στις ταινίες. Αυτό σήμαινε πως η χρονολογική σειρά των γεγονότων στις ταινίες μπορεί να εμφανίζονταν ανακατεμένη και οι πλοκές μπορεί να είχαν αναπάντεχες καταλήξεις. Η εποχή του Ψυχρού Πολέμου (1952) έφερε μια σχεδόν παράνοια που εκδηλώνεται σε ταινίες σχετικές με εισβολή στρατών από εξωγήινους (π.χ., «Invasion of the Body Snatchers» ή «The War of the Worlds»). Το 1957 η βιομηχανία κινηματογράφου απειλείται από την τηλεόραση, και η αυξανόμενη δημοτικότητα του μέσου σήμαινε πως κάποιοι κινηματογράφοι/κινηματογραφικές αίθουσες θα χρεοκοπούσαν και θα έκλειναν.

Οι διάφορες τεχνολογικές επιτεύξεις συνεχίζουν να επηρεάζουν σημαντικά την εξέλιξη του κινηματογράφου από την δεκαετία του 1970 και ύστερα. Αρχίζει άνοδος στην ποιότητα των ειδικών εφέ, με τη χρήση τεχνολογίας υπολογιστή -κάτι που φαίνεται για παράδειγμα στην ταινία «Star Wars» (1977). Τη δεκαετία του 1980 ανακαλύπτεται η συσκευή VCR, που επέτρεπε στους θεατές να βλέπουν ταινίες σε κασέτες, μέσα στο ίδιο το σπίτι τους. Οι κινηματογραφικές εταιρείες προσπάθησαν να αναλάβουν νομική δράση, χωρίς επιτυχία και εν τέλει η πώληση και ενοικίαση ταινιών σε κασέτες εδραιώθηκε ως μια επιπλέον πηγή εσόδων για τις εταιρείες αυτές. Επίσης αξιοσημείωτη είναι η τεχνολογία 3-D που αναπτύχθηκε αρκετά την ίδια εποχή και συνεχίζει να βελτιώνεται ως και τις μέρες μας, με ταινίες όπως το «Avatar» του James Cameron (2009) να είναι αρκετά ρεαλιστικά τρισδιάστατες. (Bordewell, D. Thompson, K., 2009).

Ανά τα χρόνια αναπτύχθηκαν πολλά είδη ταινιών, όπως δράσης, κωμωδίες, μιούζικαλ, εγκλήματος, φαντασίας, ιστορίας, τρόμου, μυστηρίου και πολλά άλλα. Επίσης, θα μπορούσε να γίνει λόγος και αναφορά σε αυτήν την εργασία για την εξέλιξη του κινηματογράφου σε άλλες χώρες πέρα από την Αμερική. Καθώς όμως το θέμα μας είναι η Disney και η επιρροή της, θα συνεχίσουμε εξετάζοντας στην επόμενη ενότητα αποκλειστικά το είδος των κινουμένων σχεδίων (animation) και την εξέλιξή της κυρίως στην Αμερική.

3. Συνοπτική ιστορία της τέχνης των κινουμένων σχεδίων (animation)

Τα κινούμενα σχέδια μπορεί να έκαναν μια πιο επίσημη εμφάνιση στις αρχές του 20^{ου} αιώνα, αλλά αν εξετάσει κανείς την προέλευση του ίδιου του κινηματογράφου, μπορεί να δει πως η λογική των κινουμένων σχεδίων βοήθησε στην εφεύρεση του κινηματογράφου.

Στα μέσα του 19^{ου} αιώνα δημιουργήθηκαν διάφορα αντικείμενα, σαν οπτικά παιχνίδια, που έδιναν την ψευδαίσθηση της κίνησης χρησιμοποιώντας έναν μικρό αριθμό ζωγραφιών, σχεδόν ίδια μεταξύ τους, με κάποιες αλλοιώσεις. Έτσι δημιουργήθηκαν συσκευές όπως το «Phenakistoscope» (1832) και το «Zoetrope» (1833). Το τελευταίο περιείχε μια σειρά από ζωγραφίες πάνω σε μια στενή λωρίδα χαρτί μέσα σε ένα περιστρεφόμενο τύμπανο. Με βάση τέτοιες συσκευές αναπτύχθηκε ο κινηματογράφος, αλλά είναι εμφανές πως τα κινούμενα σχέδια σχεδόν δημιουργήθηκαν πρώτα.

Η πρώτη χρήση των κινουμένων σχεδίων σε ταινίες έγινε το 1899, με την παραγωγή της μικρής διάρκειας ταινίας «Matches: An Appeal» του Βρετανού Arthur Melbourne-Cooper. Προβλήθηκε το Δεκέμβριο του 1899 στο Λονδίνο. Αυτή η ταινία είναι, απ' όσο γνωρίζουμε, το πρώτο παράδειγμα της τεχνικής «stop-motion animation», καθώς εμπειρίχε μικρές μαριονέτες φτιαγμένες με σπίρτα να γράφουν σε ένα μαυροπίνακα έκκληση προς το κοινό να στείλουν σπίρτα στους στρατιώτες, και οι κινήσεις τους είναι κινηματογραφημένες καρέ με καρέ, κίνηση με κίνηση. (Bordewell, D. Thompson, K., 2009).

Τα επόμενα χρόνια δημιουργήθηκαν ταινίες που χρησιμοποίησαν την τεχνική γνωστή ως «single frame animation» ή «object animation». Το 1906 παράγεται η πρώτη ταινία καθαρά κινουμένων σχεδίων από τους Albert Edward Smith και James Stuart Blackton. Στην ταινία τους «Humorous Phases of Funny Faces» υπάρχει ένα σύντομο τμήμα της ταινίας όπου αυτά που απεικονίζονται φαίνονται να κινούνται με την τεχνική του να γίνονται αλλαγές στις ίδιες τις ζωγραφίες από καρέ σε καρέ, που έγινε έκτοτε ο πρότυπος τρόπος κατασκευής ταινιών κινουμένων σχεδίων. Η τεχνική αυτή άρχισε να αναπτύσσεται περαιτέρω από τους Edwin S. Porter και J. Stuart Blackton και έφτασε σχεδόν αμέσως στην Ευρώπη, όπου άτομα όπως ο Segundo Chomón κ.ά. πρόσθεσαν πράγματα όπως «clay animation», όπου γλυπτά παραμορφώνονταν από ένα πράγμα σε ένα άλλο από καρέ σε καρέ (1908).



Επίσης, στη Γαλλία ο Émile Cohl ανέπτυξε πλήρως τα κινούμενα σχέδια που χρησιμοποιούσαν ζωγραφίες και η απάντηση από τις Ηνωμένες Πολιτείες ήταν ο Winsor McCay, ο οποίος ζωγράφιζε πολύ πιο ρεαλιστικές φιγούρες που φαινόταν να κινούνται πιο ομαλά και φυσικά(1911).

Εκείνα τα χρόνια οι ταινίες κινουμένων σχεδίων ήταν δημιουργίες ενός καλλιτέχνη που ή τις έφτιαχνε μόνος του με πολλή υπομονή, ή σε συνεργασία με έναν-δυο ακόμα καλλιτέχνες. Μετά το 1912 αυτό άλλαξε, και για τη δημιουργία μιας ταινίας απασχολούνταν προσωπικό από ειδικούς σε διάφορες φάσεις της διαδικασίας -αν και, ως και σήμερα, υπάρχουν ακόμα κάποιοι καλλιτέχνες που δουλεύουν μόνοι τους.

Μέσα στα επόμενα χρόνια πολλοί ακόμη πήραν μέρος στην ανάπτυξη των κινουμένων σχεδίων, τόσο στις Ηνωμένες Πολιτείες όσο και σε άλλα μέρη του πλανήτη. Κατά τη διάρκεια του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου ο Viking Eggeling και ο Richter δούλεψαν με «ειλητάρια» -μακριές λωρίδες χαρτιού που περιείχαν σειρές από ελαφρώς διαφορετικές μεταξύ τους ζωγραφίες. Και οι δυο έψαξαν τρόπους για να τα μεταμορφώσουν σε κινούμενες εικόνες που θα ήταν ένα είδος «οπτικής μουσικής». Από το 1910 ως το 1921 πειραματίστηκαν με το να μεταμορφώνουν 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 κει 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», σχεδόν δέκα χρόνια πριν το «Snow White and the Seven Dwarfs» (1937) του Disney. (Bordewell, D. Thompson, K., 2009).

Το 1928, με το «Steamboat Willie» του Disney, ήρθε για πρώτη φορά ο ήχος στις ταινίες κινουμένων σχεδίων, ενώ με το «Flowers and Trees», πάλι του Disney, εμφανίστηκε μια από τις πρώτες φορές το χρώμα, με την τεχνική «Technicolor». ("History of film", www.wikipedia.org)

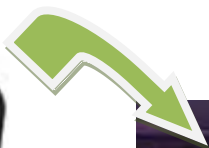
Με το πέρασμα των επόμενων χρόνων αναπτύχθηκε πολύ η τέχνη των κινουμένων σχεδίων και πολλές εταιρείες, πέρα από το γνωστό Walt Disney Studios, άρχισαν να φτιάχνουν ταινίες ή σειρές τέτοιου είδους -Warner Brothers, MGM, Universal, Paramount, κ.ά. Σε πολλές ταινίες από αυτές τις εταιρείες παρατηρούμε πως δεν βασίστηκαν τόσο στην τέλεια εμφάνιση και την καλλιτεχνία που είχαν για παράδειγμα οι ταινίες της Disney, αλλά περισσότερο σε ιδιαίτερο χιούμορ και γρήγορες κινήσεις από τους χαρακτήρες τους.

Στην Ευρώπη, πολλοί καλλιτέχνες προτίμησαν να αποφεύγουν τις τεχνικές που χρησιμοποιούσαν στο Hollywood και γενικά στην Αμερική για τη δημιουργία ταινιών κινουμένων σχεδίων. Αντίθετα, επινόησαν εφευρετικά μέσα για τη δημιουργία κίνησης από καρέ σε καρέ -όπως για παράδειγμα η τεχνική «pinboard». (Bordewell, D. Thompson, K., 2009).

Η ανάπτυξη των κινουμένων σχεδίων συνεχίστηκε σημαντικά μέχρι που τη δεκαετία του 1970 έγιναν σημαντικές επιτεύξεις στον κινηματογράφο με τη χρήση της τεχνολογίας του υπολογιστή. Το 1981 ο John Lasseter -που τότε δούλευε στο τομέα υπολογιστών της Disney- είδε σκηνές από το TRON που χρησιμοποίησαν την τεχνολογία CGI (Computer Generated Images) για πρωτοπόρα ειδικά εφέ. Εμπνευσμένος απ' τα όσα είδε, πρότεινε στη Disney την ιδέα να χρησιμοποιηθεί ο υπολογιστής κατ' αυτόν τον τρόπο για τη δημιουργία ταινιών κινουμένων σχεδίων που θα είχαν καλύτερη ποιότητα και θα φτιάχνονταν πιο γρήγορα. Εν τέλει τον απέλυσαν από την εταιρεία και τότε, σε συνεργασία με τον Steve Jobs, που συμμετείχε ενεργά στην εφεύρεση του υπολογιστή, ίδρυσαν την εταιρεία «Pixar» η οποία πειραματίστηκε με τη χρήση CGI στη δημιουργία κινουμένων σχεδίων. Άρχισαν να δημιουργούν κάποιες ταινίες μικρού μήκους, ώσπου το 1991 υπέγραψαν συμβόλαιο με τη Disney και το 1995 δημιουργήθηκε από τη Pixar, και κυκλοφόρησε σε συνεργασία με τη Disney, η πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους φτιαγμένη στον υπολογιστή, το «Toy Story» ("The Pixar Story", 2008).

Η επιτυχία του «Toy Story» και η μετέπειτα ραγδαία ανάπτυξη του λεγόμενου «computer animation» επέτρεψε σε άλλες εταιρείες, όπως η Dreamworks Animation και 20th Century Fox, να μπορέσουν να ανταγωνιστούν με επιτυχία την Disney δημιουργώντας δικές τους ταινίες κινουμένων σχεδίων με τη χρήση του υπολογιστή.

Αξιοσημείωτες ταινίες είναι επίσης και το «Who Framed Roger Rabbit?» (1988) ή το «Marry Poppins» (1964) που κατάφεραν με επιτυχία να συνδυάσουν στην ίδια ταινία και περαιτέρω, στο ίδιο πλάνο, τόσο χαρακτήρες ζωντανής δράσης όσο και χαρακτήρες κινουμένων σχεδίων που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους ("History of film", www.wikipedia.org).



4. Σύντομη βιογραφία του Walt Disney

Ο Walter Elias "Walt" Disney (5 Δεκεμβρίου 1901-15 Δεκεμβρίου, 1966) ήταν ένας Αμερικανός επιχειρηματίας, σκιτσογράφος και παραγωγός ταινιών. Είναι γνωστός για την επιρροή του και τις συνεισφορές του στο τομέα της ψυχαγωγίας του 20^{ου} αιώνα. Ως ένας μεγιστάνας του Hollywood αυτός και ο αδερφός του, Roy O. Disney, ίδρυσαν μαζί την εταιρεία «The Walt Disney Company».

Πριν ιδρυθεί η εταιρεία ο Disney έλαβε μέρος στην ίδρυση άλλων εταιρειών που δεν είχαν την ίδια επιτυχία όπως, η «Iwerks-Disney Commercial Artists» και η «Laugh-O-Gram».

Το 1934 άρχισε τον σχεδιασμό μιας ταινίας κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους, πράγμα που δεν είχε ξαναγίνει. Κανένας δεν πίστευε πως θα κατάφερνε να φέρει εις πέρας το σχέδιο του, οπότε η βιομηχανία κινηματογράφου βάπτισε το πρότζεκτ ως «η τρέλα του Disney» ("Disney's Folly"). Η ταινία ολοκληρώθηκε, και το «Snow White and the Seven Dwarfs», η πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων που φτιάχτηκε με Technicolor, έκανε την πρεμιέρα του στις 21 Δεκεμβρίου 1937, γνωρίζοντας μεγάλη επιτυχία.

Ως σκιτσογράφος και επιχειρηματίας, ο Disney σημειώθηκε ιδίως ως κινηματογραφιστής όπως και ως νεωτεριστής στην τέχνη των κινουμένων σχεδίων και στον σχεδιασμό θεματικών πάρκων -«λούνα παρκ»- όπως το Walt Disney World κ.λπ. Εκείνος και το προσωπικό του στην εταιρεία δημιούργησαν πολυάριθμους διάσημους χαρακτήρες, όπως ο Mickey Mouse, ο Donald Duck και ο Goofy.

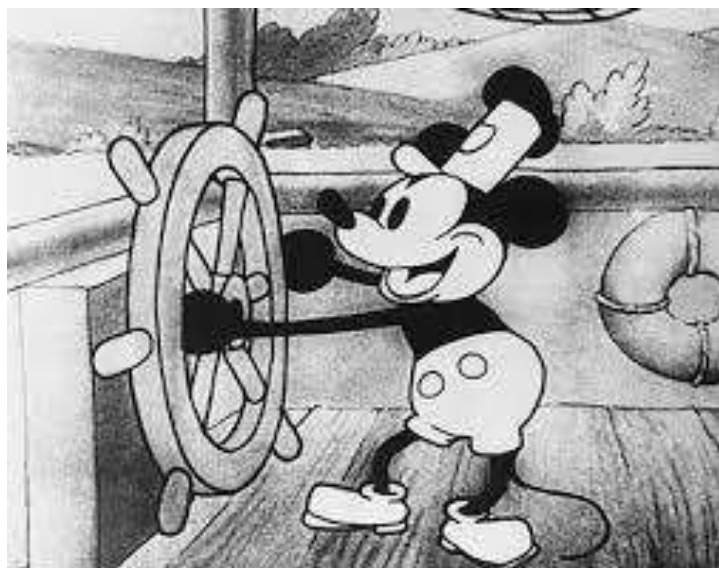
Κατά τη διάρκεια της ζωής του κέρδισε 22 βραβεία Oscar και έλαβε 4 επίτιμα βραβεία από ένα σύνολο 59 υποψηφιοτήτων, που σημαίνει πως έχει περισσότερα βραβεία Oscar και υποψηφιότητες από οποιοδήποτε άλλο άτομο στην ιστορία -ως σήμερα.



Ο Disney πέθανε από καρκίνο στους πνεύμονες στις 15 Δεκεμβρίου 1966. Άφησε πίσω του μια απέραντη κληρονομιά, συμπεριλαμβανομένου πολυάριθμες ταινίες -κινουμένων σχεδίων και μη-, την εταιρεία, τα πάρκα, και το California Institute of the Arts (Cal Arts). ("Walt Disney", www.wikipedia.org)

5. Συνοπτική ιστορία της εταιρείας Walt Disney Animation Studios

Η «Walt Disney Animation Studios», που εδρεύει στην «Walt Disney Studios» (Burbank, California), είναι ένα αμερικανικό στούντιο κινουμένων σχεδίων που δημιουργεί ταινίες μικρού και μεγάλου μήκους κινουμένων σχεδίων όπως και αφιερώματα προορισμένα για τηλεόραση που αφορούν το «Walt Disney Company». Ιδρύθηκε στις 16 Οκτωβρίου 1923 και έχει παράγει 54 ταινίες μεγάλου μήκους, από την «Χιονάτη και τους 7 νάνους» το 1937 ως το «Big Hero 6» το 2014, και συνεχίζει.

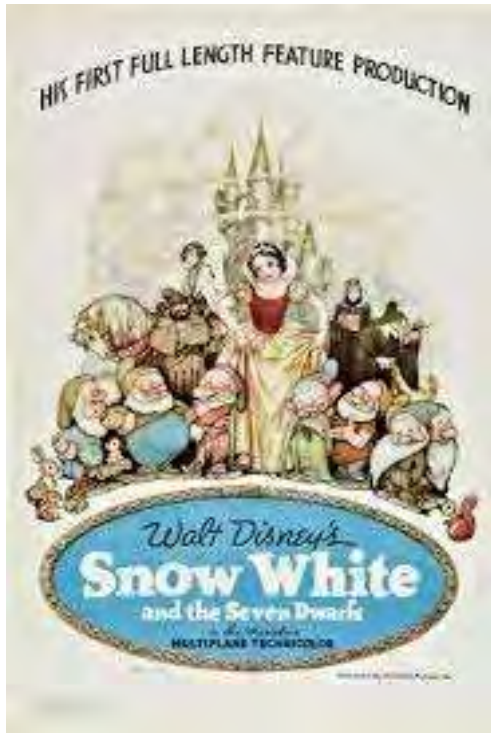


Αρχικά ιδρύθηκε ως «Disney Brothers Cartoon Studio» το 1923 και ενσωματώθηκε ως «Walt Disney Productions» το 1929 -το στούντιο ήταν αφοσιωμένο αποκλειστικά στο να παράγει ταινίες μικρού μήκους ώσπου επεκτάθηκε στην παραγωγή ταινιών μεγάλου μήκους το 1934. Ως αποτέλεσμα μιας εταιρικής ανασυγκρότησης το 1986 η «Walt Disney Productions» μετονομάστηκε σε «The Walt Disney Company» και το τμήμα των κινουμένων σχεδίων μετονομάστηκε σε «Walt Disney Feature Animation». Το 2006 η «Walt Disney Feature Animation» έλαβε το τρέχον όνομά της, «Walt Disney Animation Studios».

Για το μεγαλύτερο μέρος της ύπαρξής του, το στούντιο ήταν αναγνωρισμένο ως το πιο παλιό στούντιο κινουμένων σχεδίων -ανέπτυξε πολλές απ' τις τεχνικές, έννοιες και αρχές που έγιναν τυποποιημένες πρακτικές της παραδοσιακής σχεδίασης κινουμένων σχεδίων.

Σήμερα, η «Walt Disney Animation Studios» συνεχίζει να παράγει ταινίες κινουμένων σχεδίων χρησιμοποιώντας τόσο κινούμενα σχέδια ζωγραφισμένα με το χέρι όσο και με τον υπολογιστή, το λεγόμενο «computer-generated imagery» (CGI). ("Walt Disney Animation Studios", www.wikipedia.org)

Το Νοέμβριο του 1928 έκανε την πρεμιέρα του το «Steamboat Willie» που έγινε το πρώτο καρτούν της Disney με συγχρονισμένο ήχο. Το 1932 ο Walt Disney υπέγραψε μια αποκλειστική συμφωνία 2 ετών με την Technicolor για να χρησιμοποιήσει τη καινούρια του διαδικασία 3-λωρίδων έγχρωμων φιλμ, που επέτρεπε αναπαραγωγή με πιο γεμάτο χρώμα -πράγμα που οι προηγούμενοι επεξεργαστές φιλμ δεν μπορούσαν να κάνουν.



Το 1937 κυκλοφόρησε η πρώτη μεγάλου μήκους ταινία κινουμένων σχεδίων της εταιρείας -το «Snow White and the Seven Dwarfs». Η επιτυχία της ταινίας επέτρεψε στον Disney να χτίσει ένα νέο, μεγαλύτερο στούντιο στην Buena Vista Street, Burbank. Το στούντιο ξεκίνησε την παραγωγή νέων ταινιών κινουμένων σχεδίων, το πρώτο εκ των οποίων ήταν ο «Pinocchio» (1940).

Ο σχεδιασμός των χαρακτήρων στις παραγωγές εκείνης και της μετέπειτα εποχής, ως τα τέλη της δεκαετίας του 1970, επιβλέπονταν από μια ομάδα καλλιτεχνών που ο Walt Disney βάφτισε ως «Nine Old Men», πολλοί εκ των οποίων έγιναν και σκηνοθέτες και παραγωγοί σε πολλές απ' τις ταινίες.

Η παραγωγή ταινιών κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους τέθηκε προσωρινά σε αναστολή μετά την κυκλοφορία της ταινίας «Bambi», εξαιτίας της οικονομικής αποτυχίας που είχαν κάποιες απ' τις προηγούμενες ταινίες της εταιρείας, αλλά και εξαιτίας του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου που απέκλεισε αρκετή απ' την κινηματογραφική αγορά του εξωτερικού. Το 1948 η ταινία «Σταχτοπούτα» ξεκίνησε εκ νέου για την εταιρεία την παραγωγή ταινιών μεγάλου μήκους. Ακολούθησαν αρκετές πετυχημένες ταινίες, ως την κυκλοφορία του «The Aristocats», που ήταν η τελευταία ταινία που είχε πάρει την έγκριση του ίδιου του Walt Disney, πριν πεθάνει. ("Walt Disney Animation Studios", www.wikipedia.org)

Από κει και ύστερα άρχισε μια είδους παρακμή στην εταιρεία, τουλάχιστον στον τομέα των κινουμένων σχεδίων. Κυκλοφόρησαν κάποιες ταινίες που δεν είχαν ιδιαίτερη επιτυχία, ούτε την ίδια ποιότητα προηγούμενων παραγωγών. Η δεκαετία του 1980 είδε την κυκλοφορία της ταινίας «The Black Cauldron» που θεωρείται έκτοτε ο «πάτος» -το χαμηλότερο επίπεδο στο οποίο έφτασε ποτέ αυτός ο τομέας της εταιρείας ("Waking Sleeping Beauty", 2009).

Η ταινία «Oliver & Company» (1988) έγινε η πιο πετυχημένη ταινία κινουμένων σχεδίων που είχε κυκλοφορήσει ποτέ ως τότε, και έγινε η αρχή της λεγόμενης «Αναγέννησης» της Disney Animation («Disney's Renaissance»). Κυκλοφόρησαν ταινίες σχεδόν κάθε χρόνο επί μια δεκαετία που γνώρισαν μεγάλη έως τεράστια επιτυχία. Οι ταινίες «Aladdin» (1992) και «The Lion King» (1994) έγιναν οι πιο οικονομικά πετυχημένες ταινίες παγκοσμίως, στις αντίστοιχες χρονιές κυκλοφορίας τους. Η εταιρεία, σε συνεργασία με την Pixar, εμπλέχτηκε στην ανάπτυξη και την παραγωγή του «Toy Story» (1995), η πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων που παράχθηκε πλήρως στον υπολογιστή.

Η κυκλοφορία της ταινίας «Tarzan» (1999) έφερε το τέλος εκείνης της αναγεννησιακής περιόδου για την Disney και το 2000-2006 είδε μια δεύτερη παρακμή της εταιρείας που κράτησε περίπου ως το 2009, όταν κυκλοφόρησε η ταινία «The Princess and the Frog» -η πρώτη ταινία της Disney των προηγούμενων πέντε ετών που σχεδιάστηκε στο χέρι. Η δεκαετία του 2010, προς το παρόν, φέρνει μια αναζωπύρωση για την Disney, με πολύ πετυχημένες ταινίες, πιο αξιολογημένη εκ των οποίων είναι το «Frozen», που είναι η πιο οικονομικά πετυχημένη ταινία κινουμένων σχεδίων ως σήμερα. ("Walt Disney Animation Studios", www.wikipedia.org)



6. Αξίες και θετικές ιδέες που εμπεριέχονται στις ταινίες Disney, σύμφωνα με την Disney, και η επιρροή τους

«Ξέρουμε ότι είναι... ζωγραφιές, και όχι ζωντανά όντα. Ξέρουμε πως είναι προβολές μιας ζωγραφιάς πάνω σε μια οθόνη. Ξέρουμε ότι είναι... 'θαύματα' και κόλπα της τεχνολογίας, πως τέτοια όντα δεν υπάρχουν στη πραγματικότητα. Αλλά ταυτόχρονα: Τους αισθανόμαστε ως ζωντανά. Τους αισθανόμαστε ως κινούμενα. Τους αισθανόμαστε ως υπάρχοντα, ακόμα και σκεπτόμενα.» (Wells, P., 1998)



Δεν θα ήταν ψέμα να πούμε πως οι «παιδικές» ταινίες Disney έχουν να προσφέρουν πολλά θετικά και πως κάθε καινούρια ταινία που κυκλοφορεί γίνεται σχεδόν αμέσως αγαπητή από πλειοψηφία του κοινού. Πλέον, ζούμε σε μια εποχή που σχεδόν όλοι -όσοι μεγάλωσαν σε κοινωνίες και συνθήκες όπου έχουν πρόσβαση σε τηλεοράσεις, κινηματογράφους, υπολογιστές και διαδίκτυο- μπορούν να πουν πως έχουν μεγαλώσει με αυτές τις ταινίες και πως έχουν τουλάχιστον μία αγαπημένη ανάμεσα σε αυτές.

Οι ταινίες αυτές λοιπόν έχουν μεγάλη επιρροή και επίδραση σε παιδιά, και συνεπακόλουθα, σε ενήλικες. Δεν είναι τυχαίο που για παράδειγμα, η ταινία «Toy Story 3» (2010) -που παράχθηκε από τις εταιρείες Pixar & Disney σε συνεργασία- έκανε την επιτυχία που είχε κυρίως επειδή μεγάλος αριθμός ενηλίκων πήγαν να την δουν στον κινηματογράφο. Είναι λογικό, αφού η πρώτη ταινία της σειράς είχε βγει το 1995, επομένως πολλοί από αυτούς τους ενήλικες είχαν αγαπήσει αυτή την ιστορία από μικρά παιδιά και την είχαν κρατήσει μέσα τους, έτρεφαν για αυτήν θετικά συναισθήματα. Τι είναι αυτό όμως που μας κάνει να έχουμε τόσο ενδιαφέρον για τις ταινίες αυτής της εταιρείας;

Στο βιβλίο "Understanding Animation" (Wells, P., 1998) μαθαίνουμε πως μέχρι τις αρχές του 1930, ο Walt Disney είχε καταλάβει πως η επιτυχία των ταινιών κινουμένων σχεδίων βασιζόταν στο να αφηγούνται ιστορίες συναρπαστικές, με συναίσθημα, που θα άρπαζαν την προσοχή του κοινού και δεν την άφηναν. Και σίγουρα, αυτό κατάφερε. Με τη πηγή έμπνευσης να είναι συνήθως υπάρχοντα παραμύθια, έφτιαχνε ταινίες που συχνά χαρακτηρίζονται ως μαγικές και που εμπεριείχαν θετικές αξίες και ιδέες, αισιοδοξία και όνειρα. Συνεχίζοντας και ως

σήμερα, οι ταινίες της Disney έχουν τέτοια απήχηση επειδή, όπως πολύ καλά διατυπώνεται στο βιβλίο *The Politics of Early Childhood Education* (Soto, L.D., 2006), φέρνουν τόσο παιδιά όσο και ενήλικες σε επαφή με τη χαρά και τη περιπέτεια -παρουσιάζονται ως μέρη όπου μπορεί κανείς να βιώσει ευχαρίστηση. Είχε ειπωθεί σε σχετική έρευνα πως «η Disney είναι μια αντανάκλαση του πως είναι να είναι κανείς παιδί. Δεν έχει σημασία τι χρώματος ή κουλτούρας. Άνθρωποι όλων των ηλικιών ευχαριστούνται τη Disney επειδή φέρνει στην επιφάνεια το παιδί μέσα σε όλους μας». Επίσης, πως «η Disney έχει δημιουργήσει ένα χρωματιστό και μαγικό κόσμο, γεμάτο γλυκά ζωάκια, διασκεδαστικές ιστορίες και απολαυστική μουσική. Είναι ένα ασφαλές μέρος όπου μπορούν να πραγματοποιηθούν όνειρα». Αυτές είναι παραδειγματικές απόψεις που δείχνουν την γενικότερη άποψη για την εταιρεία και τις ταινίες της.

Στην αρχή της ενότητας βλέπουμε κάποια λόγια του Sergei Eisenstein, που περιγράφουν τη μαγεία αυτής της τέχνης και που θα μπορούσε να είχε πει ο οποιοσδήποτε καλλιτέχνης, ειδικά της εταιρείας Disney. Ότι δηλαδή δημιουργούν χαρακτήρες που μπορεί να είναι απλώς ζωγραφίες, αλλά για εκείνους είναι «άνθρωποι ζωντανοί και είναι αληθινοί» (John Lasseter, 2008, "The Pixar Story"). Και φαινομενικά, κατ' αυτό τον τρόπο τους αντιλαμβάνονται και τα παιδιά, βλέποντας αυτές τις ταινίες. Νιώθουν πως παρακολουθούν αληθινούς ανθρώπους, με αληθινές ζωές, τους νιώθουν φίλους τους και δικούς τους ανθρώπους. Πόσοι από μας δεν πιστεύαμε πως ένα φιλί μπορεί να λύσει τη κατάρα; Πώς το καλό και το κακό είναι ξεκάθαρα πράγματα, και πως το καλό πάντα θα υπερισχύσει; Πόσοι από μας πιάνουμε τον εαυτό μας ως ενήλικες να θυμόμαστε με νοσταλγία αυτές τις ιστορίες και να βλέπουμε στη ζωή μας τις επιρροές που άσκησαν επάνω μας;

Σε γενικό βαθμό, αυτή η τέχνη των κινουμένων σχεδίων είναι η πρώτη επαφή πολλών ανθρώπων με αυτά τα αιώνια ανθρώπινα συναισθήματα -ρομαντισμός, τραγωδία, θλίψη, αγάπη, μίσος, ευτυχία και απώλεια. Συνεχίζουν να κρατάνε στη καρδιά τους ταινίες κινουμένων σχεδίων, και ως ενήλικες εκμεταλλεύονται την ευκαιρία να τις δουν ξανά μαζί με τα παιδιά τους.

Έρευνες υποδεικνύουν σαφώς πως αυτή η μορφή τέχνης μπορεί να έχει μια σημαντική επίδραση στις ζωές των ανθρώπων. Σε αντίθεση με ταινίες ζωντανής δράσης (live action), είναι μια τέχνη που «δεν έχει όρια, σύνορα και κανόνες» (Bill Plympton). Επιτρέπει στους θεατές να δουν πτυχές του εαυτού τους στους χαρακτήρες και να αναγνωρίσουν στοιχεία της οικογένειας και του περιβάλλοντός τους. Οι συναρπαστικές ιστορίες και οι αναγνωρίσιμοι χαρακτήρες, όχι μόνο προκαλούν έντονα συναισθήματα, αλλά συμμετέχουν και στη μετέπειτα διαμόρφωση απόψεων των θεατών για την απώλεια, τις σχέσεις και τη ζωή. Αυτά τα (κινούμενα) σχέδια και οι φανταστικές αφηγήσεις έχουν μια καθαρτική και ισχυρή επίδραση στους θεατές. Μπορούν να τους διδάξουν πώς να αντιμετωπίσουν πολύπλοκες καταστάσεις και συναισθήματα και, συνεπώς, επηρεάζουν την αντίληψή τους.

Γενικότερα, έρευνες και προσωπικές εμπειρίες του κάθε ατόμου δείχνουν ότι οι ταινίες αυτού του είδους μπορεί να έχουν μακροχρόνιες επιπτώσεις στην άποψη κάποιου για τον κόσμο.

Μπορούν λοιπόν να διδάξουν πολλά στο παιδί για τον κόσμο γύρω του και πώς να τον αντιμετωπίσει, για τους άλλους ανθρώπους, για διάφορα ανθρώπινα συναισθήματα, για αξίες και ιδανικά, για τα όνειρα και το πώς ποτέ δεν πρέπει να παραδώσουμε τη προσπάθεια να πετύχουμε αυτά τα όνειρα. Αυτά είναι πράγματα που μαθαίνουμε ούτως ή άλλως σαν παιδιά και σε τόσα άλλα μέρη, όπως στο σχολείο ή στην οικογένεια. Όμως, ειδικά σε αντίθεση με την, συχνά χωρίς χαρά, σχολική πραγματικότητα, οι παιδικές ταινίες παρέχουν ένα υψηλής τεχνολογίας οπτικό χώρο όπου περιπέτεια και αναψυχή συναντώνται σε ένα κόσμο φαντασίας, γεμάτος πιθανότητες. Για παράδειγμα, δηλαδή, υπάρχουν περισσότερες πιθανότητες μια συγκεκριμένη αξία τα παιδιά να τη μάθουν μέσω μιας αγαπημένης τους ταινίας (Disney και μη) παρά στο σχολείο, καθώς οι ταινίες τους είναι πιο ευχάριστες και τους τραβούν περισσότερο τη προσοχή και το ενδιαφέρον.

Αυτό είναι κάτι που δεν το ξέρουμε μόνο εμείς -το γνωρίζουν και οι δημιουργοί των ταινιών Disney. Γνωρίζουν πως επηρεάζουν σημαντικά τα παιδιά και την κοσμοαντίληψή τους. Ο ίδιος ο Walt Disney είχε πει «Νομίζω πως το μυαλό ενός παιδιού είναι σαν ένα κενό βιβλίο. Κατά τη διάρκεια των πρώτων χρόνων της ζωής του, πολλά θα γραφούν στις σελίδες. Η ποιότητα των όσων θα γραφούν θα επηρεάσει σε βάθος τη ζωή του». Για το λόγο αυτό, βλέπουμε αυτές τις ταινίες, και κατά συνέπεια ολόκληρη την εταιρεία Disney ως μάρκα, να διακατέχονται από μια αυτό-ανακηρυσσόμενη εικόνα αθωότητας και πολιτικής ορθότητας, που έχει γίνει σήμα κατατεθέν της εταιρείας και που την προστατεύει αρκετά από τα ανακριτικά βλέμματα των όποιων κριτικών. Η εταιρεία ολόκληρη έχει γίνει δηλαδή συνώνυμη με την έννοια της αθωότητας. Περαιτέρω, η εταιρεία υποστηρίζει πως στις ταινίες της εμπεριέχονται έννοιες όπως αισιοδοξία, ατομικότητα, απόδραση, φαντασία, μαγεία, ρομαντισμό, ευτυχία, και το καλό που πάντα υπερισχύει ενάντια του κακού.

Ο Walt Disney ήταν αφοσιωμένος στη μαζική κουλτούρα και είχε εξηγήσει πως: «Με ενδιαφέρει να ψυχαγωγώ τους ανθρώπους, να φέρνω ευχαρίστηση, συγκεκριμένα γέλιο, στους άλλους, αντί να με απασχολεί το να 'εκφράσω' τον εαυτό μου». Πλέον, η εταιρεία που έχει αφήσει πίσω του, ενώ σίγουρα έχει μεταφέρει αυτό το στόχο σε εντελώς άλλο επίπεδο, παράγει ταινίες γνωρίζοντας πως θα έχει τεράστια επιρροή στους θεατές, ειδικά παιδικής ηλικίας. Ο «υπέροχος κόσμος της Disney» είναι κάτι παραπάνω από ένα λογότυπο -η δύναμη της Disney και η εμβέλειά της στη ποπ κουλτούρα συνδυάζει μια αίσθηση παιχνιδιού και τη φανταστική πιθανότητα να βγουν αληθινά τα παιδικά όνειρα.

Σίγουρα λοιπόν όσοι φτιάχνουν αυτές τις ταινίες κινουμένων σχεδίων, πλέον προσέχουν πολύ, ώστε τα όσα εμπερικλείονται στη κάθε ταινία -μηνύματα, χαρακτήρες, κ.λπ.- να είναι πολιτικώς ορθά και, κυρίως, να μεταφέρουν στο νεαρό, ως επί το πλείστον, κοινό τους «σωστά» στοιχεία -ιδέες, αξίες, απόψεις και

εντυπώσεις για τον κόσμο- ακριβώς επειδή αυτές οι ταινίες φέρουν το όνομα «Disney». Επομένως, όταν βρίσκει κανείς ψεγάδια σχετικά με τα όποια μηνύματα μπορεί να εμπερικλείονται σε αυτές τις ταινίες, αναρωτιέται γιατί υπάρχουν καν σε ταινίες τόσο προσεχτικά δημιουργημένες, και περαιτέρω, αν κάποια αρνητικά μηνύματα είναι ίσως επίτηδες εκεί.

Θα μπορούσα να πω πολλά περισσότερα για τα θετικά που έχουν να προσφέρουν οι ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney -το μόνο σίγουρο είναι πως συχνά τα υποστηρίζω σε άλλους. Θα ήθελα όμως περισσότερο στη παρούσα εργασία να σταθώ στα αρνητικά, καθώς αν εμβαθύνει κανείς μπορεί να εντυπωσιαστεί με κάποια πράγματα που εμπεριέχονται στις... αθώες ταινίες Disney και που μαθαίνουν κατά συνέπεια αμέτρητα παιδιά εδώ και αρκετά, πλέον, χρόνια.

7. Αρνητικές ιδέες για τις οποίες μπορούν να κατηγορηθούν οι ταινίες Disney

«[Η «Ωραία Κοιμωμένη»] είναι ένα από τα καλύτερα παραδείγματα του πως αυτός [ο Walt Disney] και το μεγάλο του προσωπικό από καλλιτέχνες και μουσικούς συμβίβασαν τη μετατροπή των παραμυθιών σε ταινίες [κινουμένων σχεδίων] ώστε έγιναν κενές αφηγήσεις, αγνοώντας την ανάγκη να σκεφτεί κανείς τα βαθύτερα νοήματα των ιστοριών αυτών και τη πραγματική τους αξία για κοινωνική, αν όχι καλλιτεχνική, αλλαγή». [Zipres, J., 2011]



Δεν χρειάζεται να το πούμε, πως η σημασία των ταινιών κινουμένων σχεδίων λειτουργεί σε πολλά επίπεδα, αλλά το πιο πειστικό είναι ο ρόλος που παίζουν ως οι νέες «μηχανές διδασκαλίας», ως παραγωγοί του πολιτισμού. Αυτές οι ταινίες φαίνεται να εμπνέουν τουλάχιστον τόση πολιτιστική αρχή και γνησιότητα για τη διδασκαλία συγκεκριμένων ρόλων, αξιών και ιδανικών όσο και οι παραδοσιακές τοποθεσίες της μάθησης, όπως τα δημόσια σχολεία, θρησκευτικά ιδρύματα και η οικογένεια.

Αυτό το ρόλο, μπορούμε να πούμε, παίζει σε μεγάλο βαθμό και η Disney. Ωστόσο, ανεξάρτητα από την δυνατότητα της, να κρατά το κοινό μαγεμένο, υπάρχουν εκείνοι οι σκληροπυρηνικοί λάτρεις ταινιών που πιστεύουν πως οι ταινίες κινουμένων σχεδίων αδυνατούν να μεταφέρουν ρεαλιστικά μηνύματα και να δημιουργήσουν χαρακτήρες με τους οποίους μπορεί κανείς να ταυτιστεί στα αλήθεια. Βλέποντας έναν αριθμό ταινιών Disney, γίνεται αντιληπτό πόσο αναγκαίο είναι να προχωρήσουμε πέρα από το να τις αντιμετωπίζουμε ως μια απλή και αθώα ψυχαγωγία, ώστε να αμφισβητήσουμε τα μηνύματα πίσω από αυτές. Μπορεί να μην προωθούν τη βία που έχει γίνει κεντρική σε πολλές άλλες μορφές δημοφιλής και μαζικής κουλτούρας, μεταφέρουν όμως πολιτιστικά και κοινωνικά μηνύματα που χρειάζεται να εξεταστούν λεπτομερώς.

Ο εξαιρετικός κινηματογραφιστής Jan Svankmajer, που έχει παράγει ταινίες ανησυχητικών παραμυθιών, σχολίασε κάποτε: «Η [εταιρεία] Disney είναι ανάμεσα στους καλύτερους παραγωγούς "τέχνης για παιδιά". Πάντα πίστευα πως δεν υπάρχει μια απλή τέχνη για παιδιά, και ότι περνάει ως κάτι τέτοιο ενσαρκώνει είτε τη πειθαρχία είτε το κέρδος. Η "τέχνη για παιδιά" είναι επικίνδυνη καθώς είτε βοηθά στην εξημέρωση των ψυχών των παιδιών είτε στην ανατροφή των καταναλωτών της μαζικής κουλτούρας. Φοβάμαι πως ένα παιδί που μεγαλώνει με παραγωγές Disney θα το βρει δύσκολο να συνηθίσει πιο σοφιστικές είδους τέχνες». (Zipres, J., 2011)

Αν θέλει, μπορεί κανείς να εντοπίσει πολλά αρνητικά στοιχεία στις ταινίες Disney, σχετικά με τα δυναμικά και τις σχέσεις μέσα στην οικογένεια, την εικόνα αντρών και γυναικών, τη θέση τους στη κοινωνία και τις σχέσεις μεταξύ τους και τόσα άλλα. Στη συνέχεια όμως θα σταθούμε περισσότερο στη πολυπολιτισμικότητα που υπάρχει ή δεν υπάρχει στις ταινίες Disney, στις κοινωνικές ανισότητες που παρουσιάζουν, τους στερεότυπους χαρακτήρες που χρησιμοποιούν και θα γίνει αναφορά επίσης στην εικόνα που έχουν στις ταινίες αυτές τόσο οι γυναίκες όσο και οι άντρες αντίστοιχα, και στις μεταξύ τους σχέσεις.

✎ Πολυπολιτισμικότητα: Υπάρχει σωστή και αρκετή απεικόνιση των διαφόρων πολιτισμών και φυλών;

Σε αυτή την ενότητα θα γίνει προβληματισμός για τη πολυπολιτισμικότητα στις ταινίες Disney. Υπάρχει αρκετή απεικόνιση των διαφόρων πολιτισμών και φυλών; Και περαιτέρω, τι είδους απεικόνιση είναι αυτή; Είναι σωστή ή κρύβει μηνύματα ρατσισμού; Θα δούμε πως μάλλον δεν υπάρχει τίποτα αθώο σε ότι μαθαίνουν τα παιδιά για τη φυλή όπως απεικονίζεται στο «μαγικό κόσμο» της Disney.

Ενώ η αναπαράσταση φυλής είναι ένα πάντα παρών ζήτημα στη δημοφιλή ψυχαγωγία, τις τελευταίες δεκαετίες αυξανόμενη προσοχή επικεντρώνεται στα φυλετικά στερεότυπα γενικά, και στις απεικονίσεις φυλών απ' τη Disney συγκεκριμένα. Αν και τα στερεότυπα μπορούν να παρέχουν σύντομους τρόπους στην ανάπτυξη των χαρακτήρων οποιασδήποτε ιστορίας, γίνονται προβληματικά όταν χρησιμοποιούνται με προκατάληψη και μέσα σε συγκεκριμένα ιστορικά πλαίσια.

Οι ταινίες της εταιρείας λοιπόν έχουν κατηγορηθεί ανά τα χρόνια για τα αρνητικά μηνύματα που περιέχουν και που μεταφέρουν ιδίως στα μικρά παιδιά - ανάμεσα σε αυτά είναι και αρκετές ρατσιστικές αντιλήψεις. Μπορεί κανείς να πει πως οι ποικίλοι πολιτισμοί και οι διάφορες φυλές, αν και όταν απεικονίζονται σε αυτές τις ταινίες, δεν απεικονίζονται αναγκαστικά με τρόπο θετικό.

Ο ίδιος ο Walt Disney είχε κατηγορηθεί κατά τη διάρκεια της ζωής του πως ήταν αντισημιτικός και ρατσιστής, κάτι που ο βιογράφος Neal Gabler συμπέρανε το 2006 πως δεν υποστηρίζεται από τις διαθέσιμες αποδείξεις. Το μουσείο Walt Disney Family αναγνωρίζει πως εθνικά στερεότυπα, κοινά σε ταινίες το 1930, υπάρχουν σε κάποιες απ' τις πρώτες δουλειές της εταιρείας, όπως στο «Three Little Pigs» και στο «The Opry House». Στις συγκεκριμένες δουλειές υπάρχουν



αναφορές ρατσιστικές εις βάρος των Εβραίων, αλλά τόσο ο Gabler όσο και το μουσείο υποδεικνύουν πως ο Walt Disney δώριζε χρήματα αρκετά συχνά σε εβραϊκά φιλανθρωπικά ιδρύματα. ("Walt Disney", www.wikipedia.org)

Ο Disney κατηγορήθηκε επίσης για ρατσισμό, κυρίως επειδή μεγάλος αριθμός της δουλειάς του που κυκλοφόρησε τις δεκαετίες του 1930, '40 και '50 περιείχαν ρατσιστικά αναίσθητο υλικό. Ειδικά κατά τις δεκαετίες του 1950 και του 1960, υπήρχαν προβληματικές απεικονίσεις σε ταινίες της Disney, ιδιαίτερα σχετικά με τους Ιθαγενείς της Αμερικής. Η Janet Wasko στο βιβλίο της «Understanding Disney» (2001) αναφέρει πως ακόμα και αντιπρόσωποι του στούντιο παραδέχονται πως «όλοι οι Ινδιάνοι ήταν καρικατούρες» στη ταινία «Peter Pan» (1953). Τρέχουν ολόγυρα στη ταινία αυτή, με φτερά στα μαλλιά τους και χτυπώντας τα χέρια τους πάνω στα στόματά τους. Μάλιστα, ο πρωταγωνιστής Peter Pan αναφέρεται σε αυτούς ως «redskins» («κόκκινου δέρματος», «κοκκινόχρωμοι») και τους περιγράφει ως πονηρούς, μα όχι έξυπνους. Παράδειγμα είναι επίσης και η ταινία «Dumbo», με τα κοράκια που φαίνεται να είναι απεικόνιση της ρατσιστικής εικόνας που υπήρχε για τους έγχρωμους ανθρώπους την εποχή εκείνη στην Αμερική. Τα κοράκια αυτά παρουσιάζονται ως φτωχά, αμόρφωτα πλάσματα και όλα μιλάνε με τις φωνές των έγχρωμων ηθοποιών, εκτός από τον αρχηγό τους.



Ανεξάρτητα από αυτά, «ο Walt Disney δεν ήταν ρατσιστής», έγραψε ο Gabler. «Ποτέ δεν έκανε δυσφημιστικά σχόλια για τους μαύρους, δημόσια ή μη, ούτε ισχυρίστηκε ανωτερότητα των λευκών. Όπως οι περισσότεροι λευκοί Αμερικάνοι της εποχής τους, όμως, ήταν ρατσιστικά αναίσθητος». Αυτή η "ρατσιστική αναισθησία" είναι εμφανής τόσο σε ταινίες που κυκλοφόρησαν όσο ζούσε ο Walt Disney, όσο και σε μετέπειτα παραγωγές. Κάποια συγκεκριμένα παραδείγματα είναι τα παρακάτω.

Σε ένα βίντεο που υπάρχει στην ιστοσελίδα YouTube, με τίτλο "Disney Racism Examples", μιλάνε για το ρατσισμό στις ταινίες Disney διάφοροι άνθρωποι που αντιπροσωπεύουν κάποιο πολιτισμό ή κάποια φυλή που παρουσιάζεται άσχημα στις ταινίες αυτές. Μια κυρία λατινικής καταγωγής παρατήρησε πως αν υπάρχουν χαρακτήρες λατινικής καταγωγής, θα είναι σκυλιά, συγκεκριμένα ράτσας τσιουάουα, όπως στο "The Lady and the Tramp" ή στο "Oliver & Company", και πως πάντα θα καταλήγουν να κάνουν κάτι που δεν έπρεπε να είχαν κάνει. «Σε αυτή τη φάση της ζωής μου μπορώ να κοιτάξω μια από αυτές τις ταινίες και αν δεν ήταν τόσο τραγικό θα ήταν κωμικό».





Μια δεύτερη κυρία αφρικανικής-αμερικανικής καταγωγής μιλά για τα κοράκια στο "Dumbo" ή τους πιθήκους στο "The Jungle Book" -χαρακτήρες δηλαδή που ακούγονται σαν στερεοτυπικούς έγχρωμους ανθρώπους και που χορεύουν και τραγουδάνε με τρόπο στερεοτυπικό. Συγκεκριμένα αναφέρεται στους «γορίλλες και ουραγκοτάγκους που ακούγονται σαν μαύρους ανθρώπους που "θέλουν να γίνουν σαν ανθρώπους μα ποτέ δε θα γίνουν άνθρωποι"» (αυτοί είναι στίχοι από τραγούδι που τραγουδά ένας τέτοιος πίθηκος στη ταινία "The Jungle Book").

Μια ακόμη κυρία στο βίντεο, ασιατικής καταγωγής, μιλά για τις γάτες στο "The Lady & The Tramp", πως η Disney σπάνια απεικονίζει χαρακτήρες ασιατικής καταγωγής και στη συγκεκριμένη ταινία οι γάτες που θυμίζουν ασιάτες είναι εξαιρετικά στερεοτυπικοί χαρακτήρες, από το πώς φαίνονται με τα σχιστά μάτια ως και τον τρόπο που μιλάνε με έντονες προφορές ή τις προσωπικότητες τους. Αναφέρει στη συνέχεια το πώς με τη ταινία "Mulan" η Disney έχει παρουσιάσει σημαντική βελτίωση στην απεικόνιση των Κινέζων. Παρόλα αυτά, λέει, «για να δημιουργηθεί το μοντέλο φεμινιστικής φιγούρας που είναι η Mulan, η Κίνα απεικονίζεται ως μια από τις πιο καταθλιπτικές και σεξιστικές κοινωνίες σε όλες τις παιδικές ταινίες Disney. (...) ακούμε να λένε πως οι γυναίκες δεν έχουν καμιά αξία αν δε παντρευτούν. Και κάτι που είναι ενδιαφέρον είναι πως αυτή η προξενήτρα που βλέπουμε στην αρχή της ταινίας και η όλη διαδικασία της συνέντευξης μαζί της είναι κάτι που δεν υπήρχε στη πραγματικότητα στη Κίνα. (...) Το ζήτημα για μένα δεν είναι ιδιαίτερα το αν η Disney πρέπει ή δε πρέπει να διηγείται ιστορίες από άλλες κουλτούρες, ή αν η αρχαία Κίνα ήταν περισσότερο ή λιγότερο καταθλιπτική από την απεικόνιση της Disney. Το ερώτημα είναι τι είδους ιστορίες εφευρίσκει κανείς, κυκλοφορούν και διαιωνίζονται στη φαντασία του κοινού -και γιατί;».

Η ταινία «Aladdin» αντιπροσωπεύει ένα ιδιαίτερος συγκεκριμένο παράδειγμα επειδή ήταν μια αρκετά αναμενόμενη ταινία, που κέρδισε δύο βραβεία Όσκαρ και εν τέλει έγινε μια από τις πετυχημένες ταινίες που κυκλοφόρησε ποτέ από τη Disney. Στο άνοιγμα της ταινίας αυτής, που προβλήθηκε σε μεγάλο αριθμό θεατών ανά τον κόσμο, το τραγούδι «Arabian Nights» περιγράφει την αραβική κουλτούρα με ένα τόνο αναμφισβήτητα ρατσιστικό. Το τραγούδι έχει στίχους όπως «Έρχομαι από ένα τόπο / ένα μακρινό μέρος / όπου οι καμήλες περιπλανώνται / Όπου σου κόβουν το αυτί / αν δεν τους αρέσει η φάτσα σου / Είναι βαρβαρικό / αλλά, ε, είναι το σπίτι μας». Εν τέλει προτάθηκαν κάποιοι εναλλακτικοί στίχοι από τον στιχουργό, Howard Ashman, που εμφανίστηκαν στην βιντεοκασέτα της ταινίας που κυκλοφόρησε. Οι εναλλακτικοί στίχοι λένε «Όπου είναι επίπεδα και αχανή / και η ζέστη είναι έντονη», και αντικαθιστούν τους στίχους «Όπου σου κόβουν το αυτί / αν δεν τους αρέσει η φάτσα σου». Πολλές αραβικές



ομάδες όμως απογοητεύτηκαν επειδή ο στίχος «είναι βαρβαρικό / αλλά, ε, είναι το σπίτι μας» δεν τροποποιήθηκε.

Ένας πρώην εκπρόσωπος του South Bay Islamic Association είχε να πει το εξής σχετικά με τη ταινία: «Όλοι οι κακοί στη ταινία έχουν μούσια και μεγάλες μύτες, μοχθηρά μάτια και βαριές προφορές, και κρατούν συνεχώς σπαθιά. Ο Aladdin δεν έχει μεγάλη μύτη, έχει μια μικρή μύτη. Δεν έχει μούσια ή τουρμπάνι. Δεν έχει προφορά. Αυτό που τον κάνει καλό είναι ότι του έχουν δώσει αυτόν τον Αμερικάνικο αέρα... Έχω μια κόρη που λέει πως ντρέπεται για την αραβική καταγωγή της, και είναι εξαιτίας τέτοιων πραγμάτων». Ας αναφερθεί εδώ πως το στούντιο έχει αναφέρει σε βίντεο «making of» της ταινίας πως επέλεξαν να χρησιμοποιήσουν ως μοντέλο για τον χαρακτήρα Aladdin τον Αμερικανό ηθοποιό Tom Cruise. Και αφήνεται κανείς να αναρωτιέται «γιατί»;». Γιατί να επιλεγεί ως μοντέλο μονάχα για τον «καλό» πρωταγωνιστή ο «εμφανίσιμος» ηθοποιός με δυτικά χαρακτηριστικά ενώ οι άλλοι «κακοί χαρακτήρες» να έχουν τόσο υπερβολικά «ανατολικά» χαρακτηριστικά; Τι μήνυμα περνά ασυνείδητα κάτι τέτοιο και γιατί έγινε αυτή η συνειδητή επιλογή; Αλλά αυτές είναι απορίες που θα αναλυθούν περαιτέρω σε παρακάτω ενότητα.

Στη ταινία ένας έμπορος προσπαθεί να κόψει το χέρι της πριγκίπισσας Jasmine επειδή πήρε κρυφά από αυτόν ένα μήλο, «πράγμα που πάει ενάντια στο Ισλάμ. Στο Ισλάμ πρέπει να ταΐσεις κάποιον αν τον δεις να πεινάει, και αυτό κάνουν πολλοί Ισλαμιστές -και μόνο στη Σουηδική Αραβία, εάν είσαι κλέφτης, ένας αληθινός κλέφτης και μετά από τρεις προειδοποιήσεις και καταδιώξεις, αν κλέψεις κάτι τότε αφαιρείται το χέρι, σε μια μόνο χώρα. Και όμως επέλεξαν αυτή την απεικόνιση για τη κουλτούρα γενικά» είπε ένας κύριος αραβικής καταγωγής.

Άξιο παρατήρησης σχετικά με απεικόνιση φυλών στις ταινίες Disney είναι και η εμφάνιση των λιονταριών στη ταινία «The Lion King». Όλα τα λιοντάρια που βλέπουμε έχουν ανοιχτόχρωμο δέρμα και δύο απ' τα τρία αρσενικά, που είναι ο Mufasa και ο Simba, έχουν κόκκινη χαίτη. Το τρίτο αρσενικό λιοντάρι, ο Scar, είναι ο μοναδικός που έχει σκουρόχρωμο τρίχωμα και μαύρη χαίτη. Παρουσιάζονται δύο προβλήματα εδώ που μας αφήνουν να αναρωτιόμαστε για το μάλλον αρνητικό και υποσυνείδητο μήνυμα. Το πρώτο είναι πως ο Scar, το μοναδικό σκουρόχρωμο λιοντάρι στη ταινία, είναι ο κακός της υπόθεσης -ενώ όλα τα «καλά» λιοντάρια είναι ανοιχτόχρωμα. Το δεύτερο πρόβλημα είναι πως, ενώ δεν αποκλείεται γενετικά ο Scar να είχε αυτή την εμφάνιση, είναι όμως λιγότερες οι πιθανότητες να γινόταν αυτό καθώς είναι αδερφός του Mufasa -θα υπέθετε λοιπόν κανείς πως θα μοιάζανε περισσότερο, αν και όπως είπαμε δεν είναι απίθανο να μη μοιάζουν. Παρόλα αυτά, είναι πιο πιθανό οι καλλιτέχνες της Disney απλά να ήθελαν να κάνουν τον Scar να «φαίνεται σαν κακός» -οπότε ρωτά κανείς, γιατί το σκούρο χρώμα δέρματος θεωρείται ως ένδειξη κακίας;

Ο ρατσισμός είναι επίσης μια δυνατή αλλά διακριτική αρχή δόμησης στη ταινία «Rocahontas». Σε αυτή την απόδοση της αποικιακής ιστορίας από τη Disney, η

Rocahontas μετατρέπεται από 12χρονο κοριτσάκι σε ένα σκουρόχρωμο μοντέλο όμοιο με Barbie, όπως σχολιάζει στο βιβλίο της η Janet Wasko (2001), με ένα σώμα σχήματος κλεψύδρας, που η σχέση της με τον John Smith μεταμορφώνει μια ιστορική πράξη αποικιακής βαρβαρότητας σε ένα αισθηματικό ρομάντζο. Σε αυτή τη ρομαντική αλληγορία, η αρπακτική και εκμεταλλευτική αφήγηση της αποικιοκρατίας ξαναγράφεται ως μια πολυπολιτισμική ερωτική σχέση, στην οποία ζητήματα ανθρωπίνης σύγκρουσης, βάσανων, και εκμετάλλευσης βολικά διαγράφονται. Ο καπετάνιος John Smith, του οποίου η ιστορική φήμη βασίζεται στην αδυσώπητη, φονική επιδίωξη των «Ινδιάνων», γίνεται μυστηριώδης στη ταινία «Rocahontas». Αντί να απεικονιστεί με ακρίβεια -ως μέρος μια αποικιακής κληρονομιάς που είχε ως αποτέλεσμα τη γενοκτονία εκατομμυρίων Ιθαγενών της Αμερικής- η Disney τον μετατρέπει σε έναν ηθικά ανυψωμένο άντρα που καταλήγει να είναι ο σωστός άντρας για την κακότυχη ηρωίδα Rocahontas. Η πλοκή της ταινίας υπερβάλλει σε κάποια γεγονότα της ζωής της Rocahontas, και επινοεί άλλα, ενώ προσπερνά εντελώς κάποιες απ' τις πιο δυσάρεστες πτυχές της αρχικής ιστορίας. Όπως στις περισσότερες ταινίες της κλασικής Disney, η ιστορία περιστρέφεται γύρω από μια ρομαντική σχέση αγάπης, αν και στη πραγματικότητα η Rocahontas και ο John Smith δεν ήταν ποτέ ζευγάρι. Η φυλή είναι ένας δραματικός ή στυλιστικός μηχανισμός, αλλά οι πιο βαθιές συνέπειες του θεσμικού ρατσισμού ποτέ δεν επιτρέπονται έστω και για μια στιγμή να εισχωρήσουν στο μυαλό του κοινού. Αντίθετα, η ίδια η Disney καθαρά περιγράφει την ιστορία αυτή ως μια από τις νωρίτερες και πιο συναρπαστικές ρομαντικές περιπέτειες της χώρας (Αμερική), αγνοώντας όσα ιστορικά γεγονότα δείχνουν μάλλον το αντίθετο.

Επίσης, σχετικά με αυτή την ιστορία αγάπης, αξιολογημένο είναι και το πώς σε αυτή τη ταινία όπου οι πολιτιστικές διαφορές απεικονίζονται κάπως πιο θετικά, υπονοείται στο τέλος πως οι φυλετικές ταυτότητες πρέπει να μείνουν διαχωρισμένες, όπως παρατηρήθηκε και στο βιβλίο του Henry A. Giroux, «The Mouse That Roared -Disney and the End of Innocence» (1999). Και αυτό επειδή ενώ η «Rocahontas» είναι μια από τις ελάχιστες ιστορίες αγάπης της Disney όπου το ζευγάρι δεν «ζει καλά, και εμείς καλύτερα». Είναι όμως επίσης, μια από τις ελάχιστες ιστορίες αγάπης που φέρνει μαζί εραστές από διαφορετικές φυλές. Βέβαια, αξίζει να σημειωθεί πως ίσως αυτό να μην έγινε στη ταινία επειδή δεν έγινε στη πραγματικότητα. Όμως αναρωτιέται κανείς γιατί δεν επιλέξανε το κλασικό ευτυχισμένο τέλος για το οποίο είναι γνωστή η Disney, αφού όπως είπαν οι ίδιοι οι τότε υπεύθυνοι της εταιρείας, πήρανε αρκετές «καλλιτεχνικές άδειες» με την ιστορία, κάνανε δηλαδή πολλές αλλαγές της δικής τους επινόησης. Τι τους εμπόδισε λοιπόν στην επιλογή του τέλους που προτιμούν σε όλες τις άλλες ταινίες;

Αν και η απόδοση της Rocahontas από τη Disney ως μια βουλητική γυναίκα μπορεί να φανεί υπερβολικά πολιτικώς ορθή ως και για τους συντηρητικούς, η ταινία είναι, στη πραγματικότητα, μια βαθιά ρατσιστική και σεξιστική απεικόνιση των

Ιθαγενών της Αμερικής. Και αυτό είναι πρόβλημα, καθώς, όπως είπε και ο Russell Means, ένας Ιθαγενής Αμερικάνος ακτιβιστής και ηθοποιός που συμμετείχε στη παραγωγή της ταινίας: «Επειδή είναι της Disney, εκατομμύρια παιδιά για πάντα θα δουν αυτή τη ταινία στα πιο διαμορφωτικά τους χρόνια, και θα επηρεάσει τον τρόπο με τον οποίο βλέπουν το λαό μου και τη κουλτούρα του για την υπόλοιπη ζωή τους».

Αξίζει να σημειωθεί πως ο ρατσισμός στις ταινίες της Disney δεν εμφανίζεται απλώς σε αρνητικές εικόνες ή σε παρερμηνείες της ιστορίας -ρατσιστική ιδεολογία, όπως μαθαίνουμε από τη βιβλιογραφία, εμφανίζεται και σε φυλετικά κωδικοποιημένες γλώσσες και προφορές. Για παράδειγμα, στη ταινία «Aladdin» οι «κακοί» Άραβες απεικονίζονται με βαριές, ξενικές προφορές, ενώ οι αγγλοποιημένοι Jasmine και Aladdin μιλούν αμερικανοποιημένα αγγλικά. Φυλετικά κωδικοποιημένη γλώσσα είναι επίσης εμφανής στη ταινία «The Lion King», όπου όλα τα μέλη της βασιλικής οικογένειας μιλούν με κομψές βρετανικές προφορές ενώ οι Shenzi και Banzai, οι ποταπές ύαινες, μιλούν μέσα από τις φωνές των ηθοποιών Whoopi Goldberg και Cheech Marin αντίστοιχα, σε φυλετικά κωδικοποιημένες προφορές που παίρνουν τις αποχρώσεις του λόγου μιας αναμφισβήτητα αστικής, μαύρης και Λατινικής νεολαίας.

Μια κυρία στο βίντεο που αναφέρθηκε προηγουμένως -"Disney racism examples"- λέει: «Έχω μια καλή φίλη που είναι λευκή γυναίκα και ο γιος της είναι περίπου 3 χρονών και ήρθε μια μέρα σε μένα ιδιαίτερα διαταραγμένη λέγοντας πως γυρνούσε από ψώνια μαζί με το παιδί της και ο γιός της είπε "Μαμά, μαμά, οι ύαινες, οι ύαινες!". Κοίταξε πάνω και είπε πως είδε μια ομάδα μαύρων παιδιών που έπαιζαν στο καρουζέλ, αλλά όταν είχες τη πλάτη γυρισμένη προς εκείνα, όντως, ακούγονταν ακριβώς -ο ήχος, οι φωνές, το γέλιο που είχαν οι ύαινες. Και δε μπορούσε να κάνει το γιό της να διαχωρίσει τον ήχο που άκουγε με την εικόνα των υαίνων. Και είπε πως περαιτέρω είχε κάνει τη διασύνδεση στο μυαλό του πως αυτά τα παιδιά ήταν κακά όπως οι ύαινες, και άρχισε τότε να σκέφτεται τι είδους εικόνες και μηνύματα επέτρεπε στο παιδί της να δέχεται».

Τα παραπάνω είναι λοιπόν κάποια δείγματα που μας αφήνουν να αμφισβητούμε το αν οι τόσο διαδεδομένες παιδικές ταινίες, που βλέπουν τόσο παιδιά επί δεκαετίες πλέον, μεταφέρουν σωστά μηνύματα και αντιλήψεις σχετικά με το συνάνθρωπο. Οι διάφορες φυλές και κουλτούρες, πέρα της αγγλικανής, ενώ παρουσιάζονται αρκετές φορές, δε παρουσιάζονται όσες φορές θα έπρεπε για να υπάρχει ισορροπία -περαιτέρω, όταν κάνουν την εμφάνισή τους, η απεικόνιση είναι συνήθως διακριτικά και μη ρατσιστική, λανθασμένη, απλοποιημένη και γενικευμένη. Αυτό είναι επικίνδυνο, καθώς σε μια εποχή που ο κόσμος φαίνεται να πασχίζει περισσότερο από ποτέ για παγκόσμια ειρήνη, αποδοχή και όλα τα σχετικά, δίνεται στα μικρά παιδιά η ευκαιρία να αναπτύξουν ρατσιστικές ιδεολογίες μέσα στην άνεση που παρέχει το ίδιο τους το σαλόνι.

📖 Κοινωνική ανισότητα στις ταινίες Disney

Οι ταινίες Disney εμπεριέχουν συχνά στις κοινωνίες που δημιουργούν κάποιες ιεραρχίες, μέσα από τις οποίες προκύπτουν κοινωνικές ανισότητες, που τα παιδιά ανέμελα παρακολουθούν χωρίς κανέναν να τους εξηγεί γιατί κάποια πράγματα που βλέπουν εκείνη την ώρα είναι λάθος.

Κάτι τέτοιο είναι για παράδειγμα εμφανές στη ταινία «Ο Βασιλιάς των Λιονταριών», που εμπεριέχει μια κοινωνία στην οποία η δύναμη και η εξουσία είναι στα χέρια των λίγων και στην οποία αυτή η ιεραρχία πολιτογραφείται και καθίσταται ως επιθυμητή για όλους. Τα πιο δυνατά μέλη στη συγκεκριμένη κοινωνία είναι τα λιοντάρια, ενώ όλα τα άλλα ζώα είναι ιεραρχικά κατώτερα. Αυτό επιδεικνύεται φανερώς στο ξεκίνημα της ταινίας, όταν ο νεογέννητος Simba παρουσιάζεται σε όλους ως ο μελλοντικός βασιλιάς. Όλα τα ζώα του βασιλείου συγκεντρώνονται γύρω από το "Pride Rock" -που είναι το λημέρι των λιονταριών, το οποίο βρίσκεται ψηλά πάνω από τα ζώα αυτά- για να δουν αυτή τη παρουσίαση του Simba. Καθώς συμβαίνει λοιπόν αυτή η παρουσίαση, τα άλλα ζώα χειροκροτούν και υποκλίνονται με ενθουσιασμό.

Σε μια άλλη σκηνή προς την αρχή της ταινίας, ο βασιλιάς Mufasa δικαιολογεί στο νεαρό γιό του, Simba, την ιεραρχική κοινωνία, αναφερόμενος σε αυτήν την ιεραρχία ως «κύκλο της ζωής» («Circle of Life»), πράγμα το οποίο, ισχυρίζεται, δε πρέπει να παραβιαστεί, από φόβο ύπαρξης χάους. Σε αυτή τη σκηνή θα δούμε πως γίνεται ένας διάλογος ανάμεσα σε αυτό το πατέρα και το παιδί του, όπου ο πατέρας εξηγεί πως στο «κύκλο της ζωής» όλα υπάρχουν σε μια «λεπτή ισορροπία», και πως ο Simba πρέπει να σεβαστεί όλα τα ζώα, ως και την αντιλόπη. Ο Simba με τη σειρά του, υποδεικνύει στο πατέρα του πως μερικές φορές όμως τα λιοντάρια τρώνε την αντιλόπη -τότε ο Mufasa εξηγεί πως τα σώματα των λιονταριών, όταν πεθαίνουν, γίνονται ένα με το χώμα και το χορτάρι που η αντιλόπη τρώει, και πως έτσι συνδέονται όλοι σε αυτό το «κύκλο της ζωής».

Με αυτό τον τρόπο ο βασιλιάς Mufasa επιλέγει να αγνοήσει τα προβλήματα που προκύπτουν στις σχέσεις των διάφορων ζώων στο «κύκλο της ζωής», το οποίο σαφώς και λειτουργεί θετικά προς τα συμφέροντα των λιονταριών και σχετικά αρνητικά για τα άλλα ζώα. Αντίθετα, δικαιολογεί την ανισότητα της ιεραρχίας παρουσιάζοντας τη ως ευεργετική για όλους. Κανένα από τα άλλα ζώα δεν αμφισβητεί την κατώτερη θέση τους, ούτε και φαίνεται να τους ενοχλεί που απ' τη μια στιγμή στην άλλη ένα λιοντάρι που πριν τους «σέβονταν» μπορεί να καταλήξει να τους τρώει. Ο μοναδικός κάτοικος του βασιλείου τους που αμφισβητεί αυτό το σύστημα της ιεραρχίας είναι ο Scar, ο «κακός» της υπόθεσης. Έτσι, η ιεραρχία πολιτογραφείται -καταλήγει να μοιάζει φυσιολογικό, επιθυμητό και αναγκαίο για το καλό όλων.

Ιστορικά, φυλετικές ιεραρχίες συχνά εμπλέκανε χωρισμό από τις ιεραρχικά «κατώτερες» ομάδες ανθρώπων, οι οποίες διαχωρίζονταν δηλαδή από την υπόλοιπη

κοινωνία και αναγκάζονται να ζουν με ανεπαρκείς πηγές και λίγες ευκαιρίες. Στο «Βασιλιά των Λιονταριών» η χωρισμένη ομάδα είναι οι ύαινες. Οι ύαινες σε αυτή τη ταινία δεν αντιπροσωπεύουν αναγκαστικά κάποια συγκεκριμένη ομάδα (αν και, όπως υποστηρίχθηκε παραπάνω, έχουν αντήρηση υποτιμητικών στερεοτύπων Αφρικανών-Αμερικανών), αλλά περισσότερο αντιπροσωπεύουν οποιαδήποτε μισητή ομάδα παρείσακτων της ιστορίας -Ιθαγενών της Αμερικής, Μεξικάνων, μεταναστών κ.λπ. Αντιπροσωπεύουν την έννοια του μισητού παρείσακτου που όλοι φοβούνται και που η επικρατούσα κουλτούρα πασχίζει να κρατήσει στην απέξω. Η τάξη του «κύκλου της ζωής» εξαρτάται απ' το να παραμείνουν οι ύαινες έξω από το πλούσιο σε βλάστηση χώρο του βασιλείου. Όταν οι ύαινες περιπλανιούνται εντός των ορίων του βασιλείου, ο βασιλιάς Μufasatους κυνηγά μέχρι να τους διώξει. Όταν οι ύαινες απορροφώνται μέσα στο βασίλειο και δεν υπάρχει πια ο χωρισμός, τότε το βασίλειο αποσυνθέεται.

Παρομοίως με άλλες διαχωρισμένες ομάδες κατά τη διάρκεια της ιστορίας, οι ύαινες ζουν σε μια φτωχή γη, που σε αντίθεση με το πλούσιο σε βλάστηση βασίλειο, είναι άγονη. Δεν έχουν αρκετό φαγητό. Αν και μπορούν, τα λιοντάρια δε νιώθουν καμιά υποχρέωση να βοηθήσουν τις ύαινες να καταικήσουν τη φτώχεια τους. Για την ακρίβεια, όταν εισχώρησαν μέσα στο βασίλειο ψάχνοντας τροφή, ο βασιλιάς τους έδιωξε -κάτι που παρατηρούν και σημειώνουν στα βιβλία τους τόσο η Rebecca Ann Lind (2004) όσο και ο Henry A. Giroux (1994).

Δεν υπάρχει στιγμή στη ταινία «Ο Βασιλιάς των Λιονταριών» που να μαθαίνουμε πως ο διαχωρισμός δεν είναι καλό πράμα, και πως τα λιοντάρια θα έπρεπε να υπερνικήσουν την «υαινοφοβία» τους ώστε να δημιουργήσουν μια πολυπολιτισμική κοινωνία. Ισχύει το ακριβώς αντίθετο. Αυτή η «υαινοφοβία» (ξενοφοβία;) ποτέ δεν αποδεικνύεται ως κάτι παράλογο. Όταν ο Scar γίνεται βασιλιάς και καλεί τις ύαινες να ζήσουν μέσα στο βασίλειο, οι χειρότεροι φόβοι των λιονταριών γίνονται πραγματικότητα. Ύστερα από κάποια καιρό, το βασίλειο γίνεται

και αυτό άγονο, και η τροφή έχει εξαντληθεί. Η ταινία λοιπόν δημιουργεί μια κατάσταση όπου αυτοί οι φόβοι είναι δικαιολογημένοι και φυσικοί. Κάποια πλάσματα, μας λέει, πραγματικά τους αξίζει να ζουν μέσα στη φτώχεια και χωρισμένοι από τους άλλους.

Αντίστοιχη κοινωνική ανισότητα υπάρχει στη ταινία «The Little Mermaid» (1989). Και αυτό επειδή η μικρή, πρωταγωνίστρια γοργόνα, η Ariel, στο τέλος της ταινίας παντρεύεται το πρίγκιπα Eric, που ζει στο κόσμο των ανθρώπων, σε μια παραθαλάσσια πόλη όπου φαίνεται να τρώνε συχνά ψάρι, και είναι λογικό, όντας παραθαλάσσια πόλη, η οικονομία τους να στηρίζεται ιδιαίτερα στην αλιεία - οπότε αναρωτιέται κανείς αν η Ariel αναγκάστηκε για την υπόλοιπη ζωή της να τρώει ψάρια με τους



οποίους στα πρώτα της χρόνια ήταν φίλη, και η ίδια γνωρίζει πολύ καλά πως έχουν νοημοσύνη και προσωπικότητες. Βέβαια, αυτές είναι υποθέσεις και εικασίες για μετά το τέλος της ταινίας, που τελειώνει με το γάμο του πρίγκιπα Eric και της Ariel, και που ίσως τα παιδιά δε καθίσουν να σκεφτούν και να αναλύσουν. Όμως, μια σκηνή που ακουμπάει λίγο αυτό το θέμα και που παρακολουθούν τα παιδιά κατά τη διάρκεια της ταινίας, είναι εκείνη όπου ο μάγειρας του πρίγκιπα Eric ετοιμάζει γεύμα για εκείνον και την Ariel. Σε αυτή τη σκηνή ο μάγειρας τραγουδά για το πώς λατρεύει να μαγειρεύει ψάρια και θαλασσινά και περιγράφει μάλλον κυριολεκτικά και με τρομακτική λεπτομέρεια τη διαδικασία. Ύστερα σερβίρει στο ζευγάρι κάβουρες, με την Ariel να μην αντιδράει καθόλου.

Δεν είναι βέβαια ιδιαίτερα εμφανής κοινωνική ανισότητα όπως στο «The Lion King», αν μη τι άλλο ακούγεται αρχικά αστείο να το προσέξει κανείς, αλλά είναι παρόλα αυτά αξιοσημείωτο. Πρέπει φυσικά να αναφερθεί πως τέτοια προβλήματα στη πλοκή ήταν σχετικά αναπόφευκτα, καθώς οι δυο αυτές ταινίες διαπραγματεύονται χαρακτήρες που δεν είναι άνθρωποι, μα ζώα και γοργονάνθρωποι.

Στη ταινία «Beauty & the Beast» ο Jack Zipes αναφέρει στο βιβλίο του «The Enchanted Screen» (2011) πως παρατηρεί κανείς μια ελιτίστικη ιδεολογία και έναν χλευασμό προς άτομα χαμηλότερων κοινωνικών τάξεων, εκτός και αν είναι πιστοί υπηρέτες στο παλάτι του «Τέρατος». Μάλιστα, αξιοσημείωτο είναι το πώς οι συγκεκριμένοι υπηρέτες δε φαίνεται να σκέφτονται άλλη επιλογή για τη ζωή τους, πράγμα που καταλαβαίνουμε στους στίχους του «Be our guest», τραγούδι που τραγουδούν όλοι οι υπηρέτες του παλατιού σε μια σκηνή. Αν και σχεδόν όλοι οι στίχοι του τραγουδιού το δείχνουν, άξιοι αναφοράς είναι οι παρακάτω: «Why, we only live to serve» («Μα, ζούμε μονάχα για να υπηρετούμε»), «Life is so unnerving / for a servant who's not serving / He's not whole without a soul to wait upon» («Η ζωή είναι τόσο αποθαρρυντική / για έναν υπηρέτη που δεν υπηρετεί / Δεν είναι ολόκληρος χωρίς μια ψυχή να υπηρετεί»). Οι υπηρέτες λοιπόν στο παλάτι παρουσιάζονται ως ευχαριστημένοι από τη δουλειά αυτή και δείχνουν καθαρά πως ποτέ δεν έχουν σκεφτεί άλλη πορεία για τη ζωή τους, πως ίσως θα μπορούσαν να είχαν πετύχει κάτι περισσότερο, ή να έβρισκαν μια θέση στη κοινωνία όπου δεν χρειαζόταν να ακολουθούν εντολές -και σίγουρα, δε θα είχαν τη μοίρα να είναι αντικείμενα νοικοκυριού, ως μέρος της κατάρας που μετέτρεψε το πρίγκιπα σε Τέρας, επιπτώσεις της οποίας ζουν χωρίς να σχετίζονται με την αφορμή ή να ευθύνονται.

Σε μια τυπική ταινία Disney, από το «Snow White & the Seven Dwarfs» (1937) ως το «The Princess & the Frog» (2009), οι πρωταγωνιστές είναι, ή πάντα καταλήγουν να είναι, κυβερνήτες, και άνθρωποι ή πλάσματα από χαμηλότερα κοινωνικά στρώματα υπηρετούν αυτούς που η γραμμή αίματος τους διατάζει πως εκείνοι θα κυβερνήσουν και θα ζήσουν με πολυτέλειες. Μερικές φορές η αξιοκρατία

παίζει ένα ρόλο. Αλλά ποτέ δεν προτείνεται (όπως συμβαίνει συχνά στη λαογραφία και σε παραμύθια) πως η ριζική αναμόρφωση της δομημένης συμπεριφοράς και των αστικών κανόνων χρειάζεται αν πρόκειται να συμβεί κάποιος ριζικός μετασχηματισμός.

Σχεδόν σε όλες τις ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney η έννοια της ευτυχίας είναι διεστραμμένη από αυτή τη σκοπιά. Υπονοείται στη ταινία «Beauty & the Beast» πως αν οι κυρίαρχες τάξεις είναι χαρούμενες, τότε όλοι θα είναι χαρούμενοι. Φυσικά, οι κυρίαρχες τάξεις πρέπει να διδαχθούν τρόπους μερικές φορές (όπως το Τέρας που φαίνεται να υστερεί αρκετά σε τρόπους) -που συμβαίνει με τη σημερινή πολιτική σε σχεδόν κάθε χώρα του κόσμου- αλλά παρόλα αυτά ξέρουν καλύτερα από τις μάζες πώς να διαχειριστούν τα ζητήματα του κόσμου ώστε όλοι, υποτίθεται, να κερδίσουν και να ωφεληθούν. Αλλά ρωτά κανείς, ποιος θα ωφεληθεί από συχνές τέτοιες ταινίες που όλο επαναλαμβάνουν το ίδιο μήνυμα με τα ίδια αφηγηματικά μοτίβα και μπανάλ μελωδίες;

✎ Στερεότυποι χαρακτήρες δημιουργούν στερεότυπα ανθρώπων

«Οι καλοί, οι κακοί και τα 'sidekicks'» -είναι όλα ασπρόμαυρα ή υπάρχει λίγο γκρι;

Η κλασική Disney εμπερικλείει χαρακτήρες που συνήθως είναι αρκετά προβλέψιμοι. Οι καλλιτέχνες της Disneyακολούθησαν συγκεκριμένες φόρμουλες όταν σχεδίαζαν χαρακτήρες και ιστορίες, που συχνά περιστρέφονται γύρω από ήρωες ή ηρωίδες που είναι καταπληκτικά όμορφοι άνθρωποι, με ένα αριστοκρατικό ή υψηλής κοινωνικής τάξης υπόβαθρο. Πάντα υπάρχει ένας κακός, που συχνά είναι άσχημος/η, υπερβολικά υπέρβαρος/η ή απίστευτα κοκκαλιάρης/α, με εξογκωμένα χαρακτηριστικά προσώπου. Επιπρόσθετα, χιουμοριστικοί «sidekicks» συνήθως εφοδιάζονται για τους κύριους χαρακτήρες (sidekick είναι ένας αγγλικός όρος που χρησιμοποιείται σε ταινίες και ιστορίες για να περιγράψει το στενό φίλο του κύριου χαρακτήρα, τον αγαθό του σύντροφο, που συχνά δεν είναι και ο πιο έξυπνος χαρακτήρας και που προσφέρει κωμική ανακούφιση κατά τη διάρκεια της ιστορίας).

Σύμφωνα με τη Janet Wasko (2001), μπορούμε να χωρίσουμε τους τυπικούς χαρακτήρες της Disneyστις εξής κατηγορίες:

- ο Ήρωας / η Ηρωίδα
- ο / η κακός / ιά
- το ερωτικό ενδιαφέρον
- ο / η sidekick
- πρωτοπαλικάρο / πιστός ακόλουθος
- ο / η μέντορας

Στη συνέχεια ας εξετάσουμε περιεκτικά τα χαρακτηριστικά αυτών των χαρακτήρων, αντλώντας στοιχεία από τις εργασίες «The influence of Disney: The effects of animated facial features on children's perceptions» και «The heroes, Villains, Children and Disney»:

Ο Ήρωας / η ηρωίδα: Αυτοί είναι οι χαρακτήρες που είναι πάντα γενναίοι και έχουν κάνει πολλές πράξεις ηρωισμού. Κυρίως για τους άντρες, είναι δυνατοί, θαρραλέοι, μυώδεις, υπερβολικά εμφανίσιμοι και φαίνεται να έχουν πάντα μια... ωραία αμερικάνικη

προφορά, ακόμη και αν έχουν καταγωγή από άλλη χώρα, όπως ο Aladdin. Ο



κύριος ρόλος τους είναι να σώσουν τη μέρα και να γοητεύσουν τη πριγκίπισσα. Οι ηρωίδες από την άλλη δείχνουν και εκείνες πολύ θάρρος, αξίες, αλλά και υποταγή και εξάρτηση από τον "Mr. Right", το πρίγκιπα που επιδιώκουν, παρόλο που, τα τελευταία χρόνια ειδικά, γίνεται κάποια πρόοδος και έχουν ρόλους ενδυνάμωσης γυναικών.

Σε έρευνα αναφέρεται πως οι ήρωες και ηρωίδες της Disney είναι πολύ πιθανό να έχουν μπλε μάτια, μη τοξωτά φρύδια, μικρές στρογγυλοποιημένες μύτες, κυματιστά μαλλιά, καθόλου ρυτίδες και η ηλικία τους είναι συνήθως περίπου 29 χρονών ή μικρότεροι/ες.

Ο / Η κακός / ιά: Η συνολική εμφάνιση των χαρακτήρων είναι αξιοσημείωτο χαρακτηριστικό καθώς τα παιδιά επηρεάζονται ανάλογα. Όταν κάποια χαρακτηριστικά προσώπων ανήκουν μόνο σε καλούς χαρακτήρες στις ταινίες, και

κάποια άλλα σε κακούς χαρακτήρες, τότε, όπως ξέρουμε και από σχετικές έρευνες, τα παιδιά μεταφέρουν αυτές τις γενικεύσεις στην αληθινή ζωή, και στις σχέσεις τους με αληθινούς ανθρώπους, δημιουργώντας αλλού τυφλή εμπιστοσύνη και αλλού προκαταλήψεις -αναλόγως τα χαρακτηριστικά του καθένα.



Τα πρόσωπα των κακών, λοιπόν, χαρακτήρων της Disney βλέπουμε πως έχουν, σε αντίθεση με τους ήρωες, τοξωτά φρύδια, ρυτίδες, συνήθως καστανά/σκουρόχρωμα μάτια, ίσια μαλλιά, λεπτές και μυτερές μύτες και είναι άνω των 30 χρονών. Γενικά, θεωρούνται πως έχουν εμφάνιση «άσχημη», απεικονίζουν αριστοτεχνικά το κακό και τη προδοσία, παρουσιάζονται ως αλλόκοτοι, βίαιοι και σκληροί και συνήθως δε φαίνεται να έχουν καταγωγή από την Αμερική, σε εμφάνιση ή τρόπο ομιλίας -έχοντας συνήθως προφορές βρετανικές ή άλλες πέραν από αμερικάνικες.

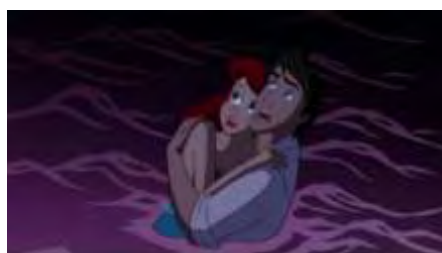
Όπως είναι αναμενόμενο, αυτοί οι χαρακτήρες δεν έχουν άλλο ενδιαφέρον από το να αναλάβουν κάποια είδους εξουσία, να σκοτώσουν ανθρώπους, κατά προτίμηση τους ήρωες ή τις ηρωίδες της υπόθεσης, είναι πονηροί, σαρκαστικοί, αλύγιστοι στις ιδέες τους και δε δείχνουν καμία ελεημοσύνη σε κανέναν.

Το ερωτικό ενδιαφέρον: Το ερωτικό ενδιαφέρον εξαρτάται από το πρωταγωνιστή της ταινίας και προς το παρόν ακολουθεί τη παράδοση της κοινωνίας σχετικά με τα ζευγάρια. Αν είναι κοπέλα, τότε το ενδιαφέρον είναι ο άντρας και αντίστροφα, αν πρωταγωνιστεί ο άντρας τότε θα επιδιώκει τη κοπέλα.

Ποτέ δε φαίνεται να βλέπουμε τον κακό ή την κακιά κάποιας ταινίας να έχει κάποιο ερωτικό ενδιαφέρον, μονάχα οι ήρωες και ηρωίδες απολαμβάνουν αυτή τη πτυχή της ζωής -με το μήνυμα να

είναι πως οι κακοί άνθρωποι δεν είναι άξιοι αγάπης. Συνήθως το ερωτικό ενδιαφέρον λοιπόν θα είναι εμφανίσιμο και θα χρειάζεται «το άλλο του μισό» να το σώσει από κάποια δυσάρεστη κατάσταση στην οποία έχει υποβληθεί εξαιτίας του/ης κακού/ιάς -και συνήθως η κοπέλα είναι εκείνη που χρειάζεται αυτή τη βοήθεια, είτε πρωταγωνιστεί είτε όχι.

Ο / Η sidekick: Αυτοί οι χαρακτήρες είναι συνήθως αστείοι, τόσο σε εμφάνιση όσο και σε συμπεριφορά. Συμπαραστέκονται είτε στους ήρωες είτε στους κακούς, προσφέρουν χιούμορ κατά τη διάρκεια της ταινίας, είναι δευτερεύοντες χαρακτήρες στους οποίους δε δίνει ποτέ κανείς πολλή σημασία και είναι συνήθως χαμηλής νοημοσύνης και αγαθοί. Οι συγκεκριμένοι χαρακτήρες δε φαίνεται να είναι συνήθως οι αγαπημένοι χαρακτήρες των παιδιών και ίσως μαθαίνουν στα παιδιά να θεωρούν αληθινούς ανθρώπους, που μπορεί να γνωρίζουν και που παρουσιάζουν αυτά τα χαρακτηριστικά, ως δευτερεύοντες στην ιστορία της ζωής τους. Αυτή η ιδέα ενισχύεται όταν παρατηρούμε στις ταινίες πως, ενώ αυτοί οι χαρακτήρες δείχνουν πολλή



προσωπικότητα, συνήθως δεν απεικονίζονται ως άνθρωποι -ενώ όταν και οι ήρωες και οι κακοί είναι άνθρωποι- αλλά ως ζώα, υποδεέστεροι, δηλαδή, έναντι των πρωταγωνιστών ή των κακών.

Πρωτοπαλίκαρα / πιστός ακόλουθος: Το πρωτοπαλίκαρα ή ο πιστός ακόλουθος, είναι σχεδόν στην ίδια κατηγορία με τους sidekicks και έχουν σχεδόν τα ίδια χαρακτηριστικά, τόσο εμφανισιακά όσο και στη συμπεριφορά -απλά ίσως θα μπορούσαμε να πούμε πως παίζουν ελάχιστο μεγαλύτερο ρόλο στη πλοκή, καθώς εμπλέκονται μαζί με τους πρωταγωνιστές στις όποιες περιπέτειες, και τους συμπαραστέκονται τυφλά.



Ο / Η μέντορας: Οι μέντορες είναι χαρακτήρες που είναι συνήθως έτοιμοι να συμπαρασταθούν στους ήρωες και στις ηρωίδες, και τους καθοδηγούν, ειδικά σε δύσκολες καταστάσεις όπου οι ήρωες / ηρωίδες συναντούν κάποιο αδιέξοδο. Εκεί οι μέντορες χρησιμεύουν, καθώς προσφέρουν μια λύση, ώστε να προχωρήσει η πλοκή.

Είναι συνήθως μεγαλύτερης ηλικίας, λογικό αφού η φύση του ρόλου τους απαιτεί να τους χαρακτηρίζει η σοφία και η εμπειρία ζωής, συχνά έχουν μαγικές ιδιότητες και πολύ πιθανό να είναι οι ίδιοι μαγικά όντα, όπως νεράιδες.



Η Disney λοιπόν παρατηρούμε πως γενικεύει ως ένα βαθμό, και δημιουργεί χαρακτήρες που μπορούν καθαρά να διαχωριστούν και να κατηγοριοποιηθούν, είτε λόγω εμφάνισης είτε λόγω στοιχείων της προσωπικότητάς τους. Μονάχα στα τελευταία χρόνια οι ήρωες της Disney αρχίζουν να θολώνουν τις γραμμές των ορίων, ειδικά και με δυνατό τρόπο στη ταινία «Frozen» (2013), με τη πριγκίπισσα Elsa να μην έχει ερωτικό ενδιαφέρον, τη πριγκίπισσα Anna να μη τη σώζει κάποιος πρίγκιπας, μα η αδερφή της, ενώ ο πρίγκιπας Hans να είναι ο κακός της υπόθεσης, κ.λπ.



Όμως στο σύνολο των προηγούμενων ταινιών υπάρχουν ξεκάθαροι τύποι χαρακτήρων, που προαναφέρθηκαν. Τι σημαίνει αυτό για τα παιδιά που παρακολουθούν αυτές τις ταινίες;

Πολλοί άνθρωποι δημιουργούν τις πρώτες τους εντυπώσεις για τους άλλους βασισμένοι σε φυσικά χαρακτηριστικά, ειδικά τα χαρακτηριστικά του προσώπου. Όλοι μας, συνήθως εν αγνοία μας, ασκούμε τη τέχνη της φυσιογνωμίας ή του να

«διαβάζουμε χαρακτηριστικά της προσωπικότητας στα πρόσωπα» (Hassin & Trope, 2000). Πώς τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά προσώπου έρχονται να συσχετιστούν με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά προσωπικότητας; Σύμφωνα με την εργασία «The influence of Disney: The effects of animated facial features on children's perceptions», ίσως το μαθαίνουμε σε νεαρή ηλικία. Όταν οι ήρωες και ηρωίδες παρουσιάζονται πάντα ως λεπτεπίλεπτοι, ωραίοι, ανοιχτόχρωμοι συνήθως και νεαροί άνθρωποι, ενώ οι κακοί ως υπέρβαροι, μεγαλύτερης ηλικίας, «άσχημοι», σκουρόχρωμοι συνήθως και παραμορφωμένοι ίσως, άνθρωποι και οι λεγόμενοι «sidekicks» και οι δευτερεύοντες σημασίας χαρακτήρες (και ως αποτέλεσμα, άνθρωποι;) ως αστείοι και αγαθοί, τα παιδιά μπορεί να μαθαίνουν από νεαρή ηλικία να κατηγοριοποιούν αναλόγως και αληθινούς ανθρώπους που συναντούν στη ζωή τους, με βάση τα χαρακτηριστικά τους.

Με την ίδια λογική ίσως μαθαίνουν να κάνουν το ίδιο με βάση κάποιες συμπεριφορές αληθινών ανθρώπων. Επιπλέον, μαθαίνουν ξεκάθαρα ποιες συμπεριφορές και αξίες «πρέπει» να αποκτήσουν οι ίδιοι καθώς μεγαλώνουν, και ακόμα χειρότερα, πως πρέπει να φαίνονται. Πως αν συμπεριφερθούν με κάποιο συγκεκριμένο τρόπο θα θεωρηθούν καλοί ή κακοί άνθρωποι, ή ότι ένας τρόπος εμφάνισης είναι θετικός ενώ ένας άλλος αρνητικός.

Τα παιδιά διδάσκονται πως οι τύποι χαρακτήρων, και συνεπακόλουθα ανθρώπων, πρέπει να είναι ξεκάθαροι και δημιουργούνται στερεότυπα ανθρώπων. Στη πραγματικότητα όμως, τα πράγματα είναι διαφορετικά. Μία γερασμένη και «άσχημη» γυναίκα μπορεί να είναι σχεδόν αγία, γεμάτη καλοσύνη και αγάπη. Ένας νεαρός και όμορφος άνθρωπος μπορεί να κρύβει πίσω από ένα ωραίο πρόσωπο κακία και μίσος για τους συνανθρώπους του. Επίσης, πολύ συχνά καλοί άνθρωποι κάνουν λάθη ή κακοί άνθρωποι προσπαθούν να επανορθώσουν για τον τρόπο που ζουν. Δεν είναι όλα μαύρο και άσπρο στη ζωή, και είναι πιθανό οι ταινίες Disney να μη μεταφέρουν αυτό το πολύ σημαντικό μήνυμα στο νεαρό τους ακροατήριο.

✍ Στερεότυπα εμφάνισης και συμπεριφοράς της γυναίκας και οι μετέπειτα συνέπειες

Αφθονεί η φαντασία καθώς οι ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney παράγουν ένα πλήθος εξωτικών και στερεοτυπικών χαρακτήρων, κακοί, ήρωες και ηρωίδες. Ενώ η Ursula, η μεγάλη, μαύρη και μωβ σουπιά στη ταινία «Η Μικρή

Γοργόνα» ("The Little Mermaid") αναβλύζει με κακία και ειρωνεία, η ηρωίδα-γοργόνα Ariel παρουσιάζεται ως μια διασταύρωση μεταξύ μιας τυπικής, επαναστατικής έφηβης και ενός μοντέλου της Νότιας Καλιφόρνια. Οι αναπαραστάσεις της Disney, τόσο κακών όσο και καλών γυναικών φαίνεται να έχουν διαμορφωθεί στα εκδοτικά γραφεία του Vogue. [Soto, L. D., 2006)

Φεμινιστές θεωρητικοί υποστηρίζουν ότι οι ρόλοι των φύλων μαθαίνονται. Εξαιτίας αυτού, μπορούμε να πούμε πως το φύλο είναι μια κοινωνική κατασκευή, εννοώντας ότι αυτό που πιστεύουμε πως πρέπει να κάνουν οι άντρες και οι γυναίκες, ή πως πρέπει να συμπεριφέρονται, δεν είναι βασισμένο στο βιολογικό φύλο του καθένα. Αντί αυτού, μαθαίνουμε αυτές τις συμπεριφορές από την κοινωνία στην οποία ζούμε. Οι έννοιες που έχουμε για τους κατάλληλους ρόλους των φύλων σχηματίζονται μέσα από κοινωνικούς θεσμούς, όπως η οικογένεια, η εκκλησία, η εκπαίδευση και τα ΜΜΕ. (Lind, R. A., 2004)

Μαθαίνοντας το πώς οι γυναίκες και οι άντρες 'πρέπει' να συμπεριφέρονται ξεκινά από τη παιδική ηλικία, και τα μαθήματα αυτά συνεχίζουν στην ενήλικη ζωή καθώς μαθαίνουμε πώς να τελειοποιήσουμε τους διάφορους ρόλους που «ανήκουν» στο φύλο μας. Μέσα από αυτή την έννοια του φύλου προκύπτει η πατριαρχία, ένας όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει μια κουλτούρα όπου οι άντρες έχουν περισσότερη αξία απ' ότι οι γυναίκες. Η ανθρωπολόγος Margaret Mead σημείωσε πως η αξία που τοποθετείται σε μια συγκεκριμένη δραστηριότητα μέσα σε μια φυλή δεν ήταν βασισμένη στη φύση της δραστηριότητας αλλά στο φύλο του ανθρώπου που την εκτέλεσε.

Εάν λοιπόν οι «αποδεκτοί» ρόλοι των φύλων είναι κοινωνικό κατασκεύασμα, και προέρχονται από το τι μαθαίνουμε στη κουλτούρα μας, τότε η αλλαγή είναι δυνατή. Οι κριτικοί υποθέτουν πως ο κινηματογράφος είναι ένας τρόπος που χρησιμοποιείται από τη κουλτούρα για να σχηματίσει το πώς βλέπουμε τον κόσμο και τους ρόλους μας μέσα σε αυτόν. Επομένως, προσπαθούν να διευκολύνουν την αλλαγή εντοπίζοντας το πώς ο κινηματογράφος ενισχύει καταπιεστικούς τρόπους σκέψης σχετικά με τους ανθρώπους. Αυτό είναι σημαντικό, γιατί συχνά το πως σκεφτόμαστε τους άλλους ανθρώπους αντανakλά το πώς τους συμπεριφερόμαστε.

Οι γυναίκες πρωταγωνίστριες στις περισσότερες ταινίες Disney είναι σε τελική ανάλυση υποδεέστερες σε σχέση με τους άντρες και ορίζουν την αίσθηση δύναμης και επιθυμίας τους σχεδόν αποκλειστικά σε όρους κυρίαρχων αρσενικών αφηγήσεων. Η Reiniger (1998) είπε για τις ταινίες της Disney πως «είναι τεχνικά τέλειες -υπερβολικά τέλειες» υπαινίσσοντας στην απροσωπία της βιομηχανικής, αρρενωπής cel animation και σίγουρη για τη δική της θηλυκότητα ως εκφραστικό εργαλείο στη δημιουργία της δικής της δουλειάς.

Έχοντας υπόψη τα παραπάνω, ας εξετάσουμε συγκεκριμένα κάποιες ταινίες Disney.

"MULAN" (1998)

Η ταινία «Mulan», μια ιστορία που είναι τόσο γνωστή στη Κίνα όσο είναι η «Σταχτοπούτα» στο δυτικό κόσμο, αποκαλύπτει τον αγώνα που περνά η κοινωνία μας με τις αλλαγές στους ρόλους των φύλων. Ένα παράδειγμα αυτού είναι κάτι που είπε ο χαρακτήρας Mushu στη ταινία, αναφερόμενος στη Mulan και τις αποφάσεις της: «I'm doomed, and all because Miss Man decided to take her little drag show on the road» («Είμαι καταδικασμένος, και όλο αυτό επειδή η δεσποινίς Άντρας αποφάσισε να βγάλει σε περιοδεία το drag show της»).

Ενώ η «Mulan» και άλλες τέτοιες ταινίες παράγουν μεγάλη κέρδη για την εταιρεία Disney, παράγουν επίσης ένα σύστημα αξιών που επηρεάζει τα μυαλά των παιδιών και ενημερώνει τις πεποιθήσεις τους για τους ρόλους των φύλων. Μπορεί να επιχειρηματολογήσει κανείς πως η Disney αναγνωρίζει τις αλλαγές στους ρόλους των φύλων, αλλά ακόμα ενισχύει παραδοσιακές απόψεις για τις γυναίκες. Ως αποτέλεσμα, η «Mulan» παρουσιάζει ένα μείγμα αρνητικών και θετικών απεικονίσεων των γυναικών, με τις αρνητικές απεικονίσεις να επικρατούν. Ενισχύει το θεμέλιο της αρσενικής ανωτερότητας -οι γυναίκες δε μπορούν να περιηγηθούν στη πορεία της ζωής τους χωρίς την αρσενική επιρροή και κατεύθυνση, όπως γράφουν και οι Rebecca Ann Lind (2004) και Henry A. Giroux (1999).

Ας ξεκινήσουμε περιγράφοντας κάποιες σκηνές από τη ταινία που είναι κλασικά παραδείγματα πατριαρχίας. Καταρχήν, οι πράξεις της Mulan λειτουργούν για να τιμηθούν οι άντρες. Όταν πρωτογνωρίζουμε τη Mulan, ετοιμάζεται για να συναντήσει την προξενήτρα που θα της βρει έναν καλό σύζυγο -μαθαίνει τι θα πει, βρίσκει ωραία ρούχα, βάφεται και είναι μαζί με τη μητέρα της, τη γιαγιά της και άλλες γυναίκες που τραγουδούν για το πώς θα τιμήσει την οικογένειά της και το πατέρα της, βρίσκοντας έναν άντρα που θα θέλει να πάει στο πόλεμο για χάρη της. Αυτό μας αφήνει με την εντύπωση πως ο ένας τρόπος που οι γυναίκες σε αυτή τη ταινία μπορούν να τιμήσουν την οικογένειά τους είναι μέσα από την ικανότητά τους να προσελκύσουν έναν άντρα.

Αξιοσημείωτο είναι επίσης το πώς, οι άλλες γυναικείες μορφές στη ζωή της Mulan παρουσιάζονται ως δυναμικές φιγούρες, ικανές να τη συμβουλευθούν και να τη καθοδηγήσουν. Η μητέρα της είναι μια ήσυχη, διακριτική, υποτακτική μορφή, που δε λέει πολλά κατά τη διάρκεια της ταινίας, η γιαγιά της παρουσιάζεται ως μια αγαθή, γριά γυναίκα, η προξενήτρα έχει κακό και ευέξαπτο χαρακτήρα. Ούτε όμως και φίλες φαίνεται να έχει η Mulan -τα μοναδικά άλλα κορίτσια της ηλικίας της που βλέπουμε είναι μια μάζα κοριτσιών που ετοιμάστηκαν και εκείνες για να συναντήσουν

την προξενήτρα, ώστε να βρουν σύζυγο, και είναι μια σκηνή που απεικονίζει τις γυναίκες αυτές σε ανταγωνισμό στην εύρεση ενός άντρα. Οι μοναδικοί που ενθαρρύνουν τη Mulan είναι ο Mushu και ο πατέρας της, οι μοναδικοί της φίλοι είναι -αρσενικά- ζώα, όπως το άλογο της, ο σκύλος της, κ.λπ.

Υπάρχουν επομένως αντικρουόμενοι τρόποι αναπαράστασης, στους οποίους θετικές απεικονίσεις της Mulan αναμειγνύονται με παραδοσιακούς ρόλους των φύλων.

Μπορεί να γίνει επίσης λόγος για το πώς υπάρχουν ανομοιογενής εποικοδομητικοί χαρακτηρισμοί για τη γυναίκα στη ταινία αυτή. Και αυτό γιατί, καταρχήν, πρόλογο που η ταινία «Mulan» είναι η ιστορία μιας γυναίκας που ρισκάρει τη ζωή της για την οικογένεια και την πατρίδα της, οι δράσεις της πηγάζουν από τις δυσχέρειες αντρών. Οι Ούννοι (Huns) εισβάλλουν στη Κίνα και ο Αυτοκράτορας απαιτεί κάθε οικογένεια να στείλει ένα γιο να πολεμήσει. Η Mulan δεν έχει αδέρφια, οπότε όταν ο ανάπηρος πατέρας της κλητεύεται, η κατάσταση τη προτρέπει να πάρει τη θέση του πατέρα της στο στρατό. Είναι σημαντικό στοιχείο, καθώς όλες οι ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney είναι σχεδόν πάντα κεντραρισμένες γύρω από την αγάπη μια γυναίκας για έναν άντρα -σε αυτή τη περίπτωση, την αγάπη της Mulan προς το πατέρα της.

Άλλες σκηνές που μπορούμε να αναφέρουμε είναι όταν η Mulan εκπαιδεύεται στο στρατό. Δυσκολεύεται, καθώς της λείπουν οι απαραίτητες ικανότητες και δεξιότητες -αλλά και οι άλλοι στρατιώτες επίσης δυσκολεύονται. Αυτό εικονογραφεί την έννοια της ελαχιστοποίησης, ένας όρος που περιγράφει το πώς μερικοί φεμινιστές επιζητούν να μειώσουν τις διαφορές μεταξύ αντρών και γυναικών, ώστε οι ρόλοι και οι ευθύνες να μοιράζονται εξίσου. Αν και η Mulan δυσκολεύεται παραπάνω από τους άλλους στρατιώτες, επιμένει, και στο τέλος τη βλέπουμε να αποδίδει πολύ καλύτερα από τον υπόλοιπο στρατό. Επειδή αυτές οι πράξεις δείχνουν το πώς οι γυναίκες είναι ικανές να εκτελέσουν ρόλους που παραδοσιακά ορίζονται για τους άντρες, παρουσιάζουν μια ενδυναμωτική απεικόνιση των γυναικών. Αλλά αντιπροσωπεύουν επίσης το συχνά αναφερόμενο αγώνα ότι οι γυναίκες πρέπει να φτάσουν σε υψηλότερα επίπεδα από αυτά που προσδοκούνται από τους άντρες, όταν επιδιώκουν παρόμοιους στόχους.

Αλλά η επικρατέστερη παρατήρηση που μπορούμε να κάνουμε, αφορά το χαρακτήρα Mushu, ο δράκος που βοηθά τη Mulan σε όλη τη διάρκεια της ταινίας. Η Mulan παρουσιάζεται ως μια δυνατή, γυναικεία φιγούρα, αλλά αν το προσέξει κανείς, σε όλες τις ενέργειές της και τις αποφάσεις που παίρνει, εμπλέκεται κάπως και ο αρσενικός χαρακτήρας Mushu. Όταν η Mulan αποφασίζει μόνη της να πάει στο στρατό στη θέση του πατέρα της, οι ψυχές των προγόνων της στέλνουν τον Mushu να τη βοηθήσει. Όταν συναντώνται για πρώτη φορά, η Mulan έχει μόλις πει «Θα χρειαστώ ένα θαύμα για να μπω στο στρατό», και τότε ο Mushu εμφανίζεται

λέγοντας «Άκουσα να ζητά κάποιος ένα θαύμα;», παρουσιάζοντας κατά ένα τρόπο τον εαυτό του ως το θαύμα αυτό.

Όταν μπαίνει στο στρατό και ο στρατηγός ζητά το όνομά της, ακόμα και εκεί πρέπει να επέμβει ο Mushu, που της ψιθυρίζει το όνομα Ping, ενός παιδικού του φίλου, και εκείνο το όνομα καταλήγει η πρωταγωνίστρια μας να χρησιμοποιεί. Επιπλέον, το τάγμα της Mulan μπαίνει στο πόλεμο μόνο αφού ο Mushu έγραψε ένα ψεύτικο γράμμα από το μέτωπο, ζητώντας βοήθεια. Όταν το τάγμα βρίσκεται στα χιονισμένα βουνά και δέχονται επίθεση, η Mulan δείχνει επινοητικότητα και κριτική σκέψη όταν σκέφτεται να ανάψει το τελευταίο κανόνι που τους έμεινε για να δημιουργήσει κατολίσθηση χιονιού που συντρίβει τον εχθρό. Αλλά και εκεί έπρεπε ο Mushu να επέμβει και να βοηθήσει για να ανάψει το φυτίλι στο κανόνι -η Mulan είχε σπίρτα στα χέρια της και της πέσανε στο χιόνι όταν προσπάθησε να το κάνει μόνη της. Ακόμα και στο τέλος της ταινίας, όπου ξανά η Mulan παρουσιάζεται ως έξυπνη, εφευρετική και ηγετική φιγούρα, χρειάζεται τη βοήθεια του Mushu για να φέρει εις πέρας το σχέδιό της ώστε να τελειώσει ο πόλεμος και να νικήσει η Κίνα. Μέχρι και το τελευταίο πράγμα που βλέπουμε τη Mulan να κάνει στη ταινία είναι να κάθεται σε ένα σκαλί χαμηλότερα από το Mushu -που δημιουργεί την αίσθηση ότι γονατίζει μπροστά του- και να τον ευχαριστεί για τη βοήθεια του, κάτι που παρατηρεί στο βιβλίο της η Rebecca Ann Lind (2004).



Η Mulan λοιπόν φέρνει τιμή στην οικογένειά της, μια επιθυμία που είχε εξ αρχής, όχι όμως μέσα από συμβάσεις της κουλτούρας της, αλλά μέσα από τις δικές της ενέργειες που πήγαιναν ενάντια στη κουλτούρα αυτή. Αλλά οι ενέργειές της απαιτούσαν την αντρική παρέμβαση. Η πρωτότυπη ιστορία της Mulan δεν αναφέρει πουθενά την βοήθεια ενός δράκου, πόσο μάλλον ενός δράκου που τελικά σώζει τη μέρα. Σε μια απόπειρα να δικαιολογήσει αυτή την επανερμηνεία της ιστορίας, ο Sunghy Arincharong (επικεφαλής των φόντων για την ομάδα παραγωγής της Disney) δήλωσε πως «οι περισσότεροι άνθρωποι στην Ασία γνωρίζουν την ιστορία. Είμαι σίγουρος πως θα καλοδεχτούν διαφορετικές απόψεις, διαφορετικές ερμηνείες - ξέρουν πως είναι ακόμα η Mulan τους».

Η Disney επομένως, πήρε αυτό τον αρχαίο θρύλο μιας δυναμικής γυναίκας και τη παρουσιάζει στο σύγχρονο κόσμο ως μια μείξη θετικών και αρνητικών απεικονίσεων της γυναίκας, με αποτέλεσμα και πάλι να ενισχύεται μια ιδεολογία αρσενικής υπεροχής έναντι των γυναικών.

"THE LION KING" (1994)

Ο «Βασιλιάς των Λιονταριών» εμπεριέχει, όπως προαναφέρθηκε, έναν αριθμό ιεραρχιών. Για παράδειγμα, πολιτογραφεί μια ιεραρχία φύλου. Τα αρσενικά λιοντάρια σαφώς έχουν περισσότερη δύναμη από τα θηλυκά λιοντάρια. Παρόλο που η Nala απεικονίζεται ως έχοντας περισσότερη σωματική δύναμη από τον Simba, ο Simba είναι εκείνος που προορίζεται να γίνει αρχηγός. Η εξουσία στο βασίλειο περνά από αρσενικό σε αρσενικό, ακόμα και αν, όπως στη περίπτωση του Scar, το βασίλειο παρακμάζει υπό την αρσενική κυριαρχία, ενώ θα μπορούσαν τα πράγματα να είναι καλύτερα με μια θηλυκή αρχηγό, όπως η Nala. Τα θηλυκά λιοντάρια έχουν έλλειψη κάθε αίσθησης εξοργισμού, αντίστασης ή ανεξαρτησίας και απλά τριγυρίζουν περιμένοντας τις διαταγές του Scar -παρόλο που σε μια σκηνή έδειξαν ικανότητα εύρεσης λογικής λύσης, όταν η μητέρα του Simba, αντιπροσωπεύοντας την υπόλοιπη αγέλη, πήγε στον Scar και του πρότεινε να φύγουν από το «Pride Rock», λόγω έλλειψης φαγητού στη περιοχή.

"ALADDIN" (1992)

Στον «Aladdin» το ζήτημα της δύναμης επικεντρώνεται αυστηρά πάνω στο ρόλο του νεαρού αλήτη, Aladdin. Η Jasmine, η πριγκίπισσα με την οποία ερωτεύεται, είναι απλά αντικείμενο του πόθου του, όπως και ένα μέσο για κοινωνική κινητικότητα. Η ζωή της Jasmine είναι σχεδόν εντελώς ορισμένη από άντρες, και στο τέλος η ευτυχία της ασφαλίζεται από τον Aladdin, στον οποίο δίνεται επιτέλους η άδεια να τη παντρευτεί.

"THE LITTLE MERMAID" (1989)

Η γοργόνα Ariel, με μια πρώτη ματιά φαίνεται να απασχολείται με μια διαμάχη εναντίον του γονικού ελέγχου, έχοντας ως κίνητρο την επιθυμία της να εξερευνησει τον ανθρώπινο κόσμο. Αλλά στο τέλος, η μάχη να κερδίσει ανεξαρτησία από τον πατέρα της, τον Τρίτωνα, και η αίσθηση απελπισμένης επιδίωξης που την κινητοποιεί, διαλύονται όταν η Ariel κάνει μια συμφωνία με την μάγισσα Ursula: ανταλλάζει τη φωνή της για να αποκτήσει δυο πόδια, ώστε να μπορέσει να επιδιώξει τον όμορφο πρίγκιπα Eric. Ο συμβολισμός εδώ είναι ισχυρός. Για να κερδίσει την αγάπη του πρίγκιπα, πρέπει πρώτα να παραδώσει τις σκέψεις της και τη νοημοσύνη της, την ανεξαρτησία και τη ταυτότητά της -πρέπει να βασιστεί μόνο στο σώμα της για να τον κάνει να την ερωτευτεί. Παρόλο που αυτή η ιστορία γράφτηκε πρώτα από τον Hans Christian Andersen, είναι μια μεταφορά για πολλές ηρωίδες της Disney: κανένας δεν ακούει τα όσα λένε (Images of Gender, Race, Age and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films).

Αν και τα παιδιά, οι μικροί θεατές, απολαμβάνουν την εφηβική επαναστατικότητα της Ariel, βοηθιούνται να πιστέψουν πως, στο τέλος, η επιθυμία, η επιλογή και η ενδυνάμωση είναι στενά συνδεδεμένες με το να 'πιάσει' και να

αγαπήσει κανείς όμορφους άντρες. Στη «Μικρή Γοργόνα» η Ariel γίνεται μεταφορά για τη παραδοσιακή 'εκπαιδευόμενη' σπιτονοικοκυρά.

Όταν η Ursula λέει στην Ariel πως το ότι της πήρε τη φωνή δεν είναι τόσο κακό επειδή οι άντρες δεν θέλουν γυναίκες που μιλάνε, το μήνυμα δραματοποιείται όταν ο πρίγκιπας προσπαθεί να εναποθέσει το φιλί της αληθινής αγάπης στην Ariel, παρόλο που εκείνη δεν του έχει μιλήσει ποτέ. Σε αυτή την αυστηρά καθορισμένη αφήγηση, το είναι κανείς γυναίκα προσφέρει στην Ariel το βραβείο του να παντρευτεί το σωστό άντρα, αποκηρύσσοντας τη πρώην ζωή της στο βυθό της θάλασσας.

Σχετικά με τη συμφωνία που η Ariel έκανε με τη μάγισσα Ursula, πρέπει να αναφερθεί το πώς, όταν η Ursula είπε στην Ariel πως αντάλλαγμα για τα πόδια θα ήταν η φωνή της, εκείνη ξεκίνησε απορημένη να ρωτά πως τότε θα μπορέσει να την ερωτευτεί ο πρίγκιπας Eric. Η Ursula τη διακόπτει και απαντά τραγουδώντας πως «You'll have your looks / your pretty face / and don't underestimate the importance of body language» («Θα έχεις την ομορφιά σου / το ωραίο σου πρόσωπο / και μην υποτιμάς τη σημασία της γλώσσας του σώματος») που αποτελεί ένα ξεκάθαρο και αρνητικό μήνυμα: πως η ομορφιά μπορεί να κερδίσει με ευκολία την αγάπη ενός άντρα, και πως μάλλον είναι αναγκαίο ώστε να γίνει κάτι τέτοιο, καθώς έχει πολλή περισσότερη σημασία στο όλο θέμα απ' ότι η φωνή με την οποία η Ariel θα μπορούσε να κάνει συζητήσεις, να εκφράσει τις απόψεις και σκέψεις της και να δείξει τη νοημοσύνη της.

Επίσης αξιοσημείωτο εδώ είναι και το παράδειγμα που προσφέρει αυτή η ταινία σχετικά με τον τρόπο που η Disney απεικονίζει σωματικά τις «καλές» και τις «κακές» γυναίκες. Η ηρωίδα Ariel είναι πιο «ωραία» και αδύνατη, ενώ η κακιά μάγισσα Ursula είναι «άσχημη» και «χοντρή» -αυτό παρουσιάζει μια προκατειλημμένη παραμόρφωση του ανθρώπινου σώματος, όπως αναφέρουν στη βιβλιογραφία τους ο Henry A. Giroux (1999) και η Janet Wasko (2001).

Είναι δύσκολο να δούμε πως μια τέτοια ταινία κάνει οτιδήποτε άλλο εκτός από το να ενισχύει αρνητικά στερεότυπα για τις γυναίκες και τα κορίτσια. Δυστυχώς, αυτού του είδους στερεότυπα αναπαράγονται, σε διαφορετικές μορφές, σε όλες τις ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney.

"BEAUTY & THE BEAST" (1991)

Το θέμα του φύλου γίνεται λίγο πιο περίπλοκο στο «Beauty & the Beast». Η Belle, η ηρωίδα της ταινίας, απεικονίζεται ως μια ανεξάρτητη γυναίκα κολλημένη σε μια επαρχιακή ζωή χωριού, στη Γαλλία του 18^{ου} αιώνα. Στους άλλους φαίνεται παράξενη επειδή 'πάντα έχει τη μύτη της χωμένη σε ένα βιβλίο' και επιδιώκεται από το ματαιόδοξο Gaston, τον οποίο απαρνείται, αλλά στο τέλος δίνει την αγάπη της στο Τέρας, ο οποίος τη κρατά φυλακισμένη, ελπίζοντας πως θα τον ερωτευτεί και θα σπάσει το κακό ξόρκι που του έκαναν όσο ήταν νεαρός άντρας. Η Belle, όχι μόνο τον

ερωτεύεται, αλλά και τον "κοινωνικοποιεί", δείχνοντας του πώς να τρώει σωστά, πώς να ελέγχει το θυμό του και πώς να χορεύει. Η Belle γίνεται ένα πρότυπο εθιμοτυπίας και στυλ καθώς μετατρέπει αυτό το ναρκισσιστικό τύραννο σε ένα πρότυπο του «νέου» άντρα, ευαίσθητος, τρυφερός και στοργικός.

Κάποιοι κριτικοί έχουν χαρακτηρίσει τη Belle ως μια Disney φεμινίστρια επειδή απορρίπτει το Gaston. Παρατηρείται επίσης όμως πως η Belle δεν είναι τόσο η εστίαση της ταινίας όσο είναι ένας «μηχανισμός για να λυθεί το δίλημμα του Τέρατος». Στο τέλος, η Belle απλά γίνεται ακόμη μια γυναίκα της οποίας η ζωή έχει αξία για την επίλυση των προβλημάτων ενός άντρα.

"TANGLED" (2010)

Η Rapunzel (Ραπουνζέλ), που πρωταγωνιστεί στη ταινία «Tangled», είναι μία από τις νεότερες πρωταγωνίστριες και πριγκίπισσες της Disney, οι οποίες παρουσιάζουν περισσότερο δυναμισμό και ανεξαρτησία από ποτέ. Όπως οι ομοίες της, έτσι και εκείνη παρουσιάζει ζωηράδα, θέληση και δε φαίνεται να χρειάζεται κάποιον άντρα στη ζωή της, ούτε και είναι κάποιος άντρας άμεση επιδίωξη και πόθος της. Κατά τη διάρκεια της ταινίας συναντά τον Eugene / Flynn Rider, τον οποίο τελικά ερωτεύεται και παντρεύεται. Κατά τη διάρκεια της περιπέτειας, που οι δυο τους ζουν μαζί μέσα στη ταινία, υπάρχει μια σκηνή όπου μιλούν για τα όνειρά τους και το πως όταν πραγματοποιηθούν τα όνειρά μας δε μας μένει παρά να αναζητήσουμε ένα νέο όνειρο. Όταν λοιπόν συμβαίνει ακριβώς αυτό προς το τέλος της ταινίας, υπάρχει μια σκηνή όπου ο Eugene/Flynn βρίσκεται στο χείλος του θανάτου και λέει στην Rapunzel πως εκείνη ήταν το νέο του όνειρο -και η ίδια απαντά πως εκείνος ήταν το δικό της νέο όνειρο. Μερικά λεπτά λοιπόν πριν το τέλος της ταινίας μένει στο ακροατήριο η επίγευση πως από τους πιο σημαντικούς και κύριους στόχους στη ζωή, και κάτι που θα έπρεπε να είναι πολύ επιθυμητό, είναι να ερωτευτεί κανείς, να παντρευτεί και να βρει το «άλλο του μισό» για να τον/ην «συμπληρώσει», παρά να είναι ένα αυτόνομο άτομο.

"POCAHONTAS" (1995)

Αναλύοντας τη ταινία «Pocahontas», βρίσκει κανείς κάποια αντιφατικά μηνύματα για το φύλο. Με πολλούς τρόπους η Pocahontas απεικονίζεται ως ένας δυνατός θηλυκός χαρακτήρας, όμως, στο τέλος της ταινίας, εκείνη ακολουθεί στερεοτυπικό θηλυκό σενάριο. Στη τελευταία σκηνή, ο John Smith της ζητά να έρθει μαζί του στην Αγγλία και εκείνη απαντά πως την έχουν ανάγκη στο σπίτι και στο τόπο της. Και έτσι η ταινία αφήνει ένα στενάχωρο συναίσθημα, δίνοντας την εντύπωση πως η Pocahontas μένει πίσω λόγω μιας αίσθησης καθήκοντος για τη κοινωνία της. Έχουν γίνει όμως ισχυρισμοί πως η ταινία θα μπορούσε να στείλει ένα πιο δυνατό φεμινιστικό μήνυμα αν είχε ένα διαφορετικό τέλος. Για παράδειγμα, αν

είχε παρουσιαστεί πως η Ροσαχόντας έμεινε στο τόπο της λόγω επιλογής -ίσως αναλαμβάνοντας έναν ηγετικό ρόλο στη κοινωνία της.

Παρατηρείται από αυτά τα παραδείγματα, και από πολλά ακόμη που δεν αναφέρθηκαν, μια μίξη γυναικείων προτύπων στις ταινίες Disney και σύγχυση για τα μηνύματα που περνούν στο ακροατήριό τους. Οι γυναίκες της Disney, όσο περνούν τα χρόνια ειδικά, γίνονται πιο δυναμικές και ανεξάρτητες -και πάλι όμως φαίνεται να χρειάζονται, έστω σε κάποιο βαθμό, έναν άντρα στη ζωή τους και εξακολουθούν να είναι υπερβολικά και μη ρεαλιστικά εμφανίσιμες.

Και σε πιο γενικό βαθμό, στις περισσότερες ταινίες Disney -ως σήμερα τουλάχιστον- φαίνεται πως η ομορφιά των γυναικών εκτιμάται μέσα στις ταινίες περισσότερο από τη νοημοσύνη τους. Αυτό φαίνεται να συμβαίνει, έστω διακριτικά, ακόμα και σε ταινίες όπου θετικό και σημαντικό χαρακτηριστικό της πρωταγωνίστριας είναι η εξυπνάδα της. Για παράδειγμα, στη ταινία «Beauty & the Beast» η πρωταγωνίστρια Belle λατρεύει να διαβάζει βιβλία και είναι πολύ αυτόνομη. Η ομορφιά της θαυμάζεται από τους συγχωριανούς της, που τραγουδούν «It's no wonder that her name means beauty / her looks have got no parallel» («δεν είναι παράξενο που το όνομά της σημαίνει ομορφιά / η ομορφιά της δεν συγκρίνεται με άλλη»), ενώ η νοημοσύνη της γελοιοποιείται, καθώς λένε «I am afraid she's rather odd / she's nothing like the rest of us» («φοβάμαι πως είναι μάλλον παράξενη / δεν είναι καθόλου σαν εμάς»), αναφερόμενοι στο πως εκείνη διαβάζει βιβλία και απορρίπτει τον ωραίο Gaston που της έκανε πρόταση γάμου.

Περαιτέρω, όταν μιλάμε για πρότυπα γυναικείας εμφάνισης στις ταινίες Disney, είναι άξιο αναφοράς ένα βίντεο στην ιστοσελίδα YouTube που λέγεται «Women React to Realistic Disney Princess Waistlines», όπου δείχνουν σε καθημερινές, νεαρές γυναίκες εικόνες που δημιουργήθηκαν και απεικονίζουν πως θα φαίνονταν οι διάφορες ηρωίδες Disney υπό ρεαλιστικές συνθήκες -συγκεκριμένα, πως θα ήταν στη πραγματικότητα τα σώματά τους. Οι αντιδράσεις αυτών των γυναικών, που μεγάλωσαν με αυτές τις ταινίες, είναι αξιοσημείωτες. Μια κυρία ανέφερε αποδοκimasτικά ότι ένιωθε πως έχει προετοιμαστεί στη ζωή της για να βρίσκει την εκδοχή της Disney πιο ελκυστική. Μια άλλη κυρία είπε πως ποτέ ως τότε δεν της είχε κάνει εντύπωση η διαφορά στις δυο εκδοχές καθώς ποτέ δε το είχε σκεφτεί ιδιαίτερα -συγκεκριμένα, είπε «οι πριγκίπισσες Disney απλά έτσι είναι πάντα, έτσι φαίνονται». Όταν τις ρωτήσανε αν αυτά τα πρότυπα τις είχαν επηρεάσει μεγαλώνοντας όλες απάντησαν πως ναι, και μάλιστα περιέγραψαν στη συνέχεια το μεγάλο βαθμό στον οποίο είχαν επηρεαστεί σχετικά με την εικόνα του σώματος. Μια κυρία μίλησε για το πως όταν ήταν μικρή ήθελε τόσο πολύ να μοιάσει στη πριγκίπισσα Jasmine (της ταινίας «Aladdin», 1992) που ζήτησε από τη μητέρα της αν ήταν δυνατόν να αφαιρέσει ένα πλευρό της ώστε να της μοιάσει παραπάνω. Μια

άλλη κυρία είπε πως όταν στο πανεπιστήμιο έμαθε πως «είναι φυσιολογικό οι γυναίκες να μαζεύουν λίπος ειδικότερα στο στομάχι, ένωσε ανακούφιση», καθώς τα μηνύματα που είχε δεχτεί ως τότε πάνω στο θέμα ήταν σαφώς διαφορετικά.

Κλείνοντας, αναφέρω τον Jack Zipes (2011), που είναι κορυφαίος θεωρητικός στα παραμύθια, και που ισχυρίστηκε πως οι ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney αναπαράγουν «ένα τύπο στερεοτύπων φύλου (...) που έχει μια δυσμενή επιρροή στα παιδιά, σε αντίθεση με το τι νομίζουν πολλοί γονείς. Οι γονείς νομίζουν πως αυτές οι ταινίες είναι στην ουσία ακίνδυνες -και δεν είναι ακίνδυνες».



Έμφαση στους γυναικείους ρόλους από την Disney σε μια εποχή που η γυναίκα ακόμα δεν είχε όλα της τα δικαιώματα στη κοινωνία

Η Disney φαίνεται να μην παρουσιάζει τις γυναίκες με το καλύτερο τρόπο στις ταινίες κινουμένων σχεδίων που κυκλοφορεί, και εξετάσαμε παραπάνω αρκετά παραδείγματα του φαινομένου -αν και, όσο περνάνε τα χρόνια, φαίνεται να δείχνει μια κάποια βελτίωση πάνω στο θέμα αυτό.

Στη συνέχεια, ας γίνει λόγος για τη θέση της γυναίκας στις ταινίες Disney από μια διαφορετική άποψη και οπτική γωνία. Όπως αναφέρεται και στο τίτλο της ενότητας, βλέπουμε πως η Disney έδινε μια έμφαση στους γυναικείους -και πρωταγωνιστικούς- ρόλους, σε μια εποχή που η γυναίκα δεν είχε όλα της τα δικαιώματα στη κοινωνία.



Σήμερα η θέση της γυναίκας στη κοινωνία, και τα δικαιώματα που κατέχει, είναι αρκετά διαφορετικά από ότι ήταν πριν 100 χρόνια -ή καλύτερα, πριν 79 χρόνια όταν κυκλοφόρησε από το στούντιο Disney η πρώτη ταινία, το «Snow White & The Seven Dwarfs» («Η Χιονάτη και οι 7 Νάνοι») (1937). Οι γυναίκες της Αμερικής, συγκεκριμένα, και της εποχής εκείνης, ως εκείνη τη δεκαετία τουλάχιστον, είχαν το στερεοτυπικό ρόλο να μένουν σπίτι, να κάνουν μωρά, και να είναι καλές νοικοκυρές και σύζυγοι. Η δεκαετία του '40 έφερε κάποιες αλλαγές, καθώς λόγω του Β' Παγκοσμίου Πολέμου οι γυναίκες έπρεπε να αναλάβουν τις κενές θέσεις εργασίας που άφησαν πίσω τους οι άντρες που πήγαν στο μέτωπο. Αν και η θέση της γυναίκας συνέχισε να αλλάζει μέσα στη δεκαετία του '50, η αλλαγή ήταν δύσκολη και έβρισκε εμπόδια από τη κοινωνία, όπως είναι εμφανές από διάφορες διαφημίσεις που συχνά έδειχναν χαμογελαστές γυναίκες, με χέρια φορτωμένα μαγειρευτά φαγητά, ή να



καθαρίζουν το σπίτι και να δείχνουν χαρούμενες και ικανοποιημένες με το να κάνουν αυτό και τίποτα άλλο. Ήταν δηλαδή αφοσιωμένες νοικοκυρές που μόνο στόχο ζωής είχαν να ευχαριστήσουν τα παιδιά και το σύζυγό τους. Αυτή είναι μια εικόνα του ρόλου που πίστευε η τότε κοινωνία πως ταίριαζε στις γυναίκες -ανεξάρτητα απ' το αν πολλές γυναίκες πλέον δεν αναλάμβαναν πια αυτό το ρόλο. ("Societal Roles and Expectations in through the 1940's-50's, www.americanhistory1940-50.blogspot.gr).

Σε μια τέτοια εποχή λοιπόν, όπου οι γυναίκες της Αμερικής πάσχιζαν να αποκτήσουν νέο ρόλο και νέα θέση στη κοινωνία, με περισσότερη ισότητα, η εταιρεία Disney κάνει την εμφάνισή της με αρκετές πετυχημένες ταινίες κινουμένων σχεδίων, μεταξύ των οποίων οι πιο γνωστές ήταν: «Snow White & The Seven Dwarfs» (1937), «Pinocchio» (1940), «Fantasia» (1940), «Dumbo» (1941), «Bambi» (1942), «Cinderella» (1950), «Alice in Wonderland» (1951), «Peter Pan» (1953), «Lady & the Tramp» (1955), «Sleeping Beauty» (1959). Παρατηρεί κανείς πως περίπου στις μισές από αυτές τις παραγωγές, ο πρωταγωνιστικός ρόλος, όποιος ή όπως και αν είναι, ανήκει σε γυναίκα, και μάλιστα ο ρόλος αυτός συνήθως αναφέρεται και στο τίτλο, είτε μιλάμε για τη Χιονάτη, τη Σταχτοπούτα ή την Ωραία Κοιμωμένη, είτε για την Αλίκη ή τη Λαίδη απ' το «Η Λαίδη και ο Αλήτης».

Στο κινηματογράφο εκείνη την εποχή η -κατά μακράν- πιο κοινή εικόνα της γυναίκας ήταν εκείνη της συζύγου, του ερωτικού ενδιαφέροντος ή της μητέρας, που δεν ήταν η ηρωίδα, μα μονάχα ένας χαρακτήρας υποστηρικτικός προς το πρωταγωνιστή της ταινίας. Ενώ υπήρχαν κάποιοι γυναικείοι ρόλοι πιο δυναμικοί και πρωταγωνιστικοί, δεν ήταν η πλειοψηφία ("No place for a woman: The Family in Film Noir", www.lib.berkeley.edu). Την αντίθεση λοιπόν κάνει η Disney δίνοντας αρκετούς από τους πρωταγωνιστικούς τους ρόλους σε γυναίκες -σήμερα, το ότι η Disney έχει περισσότερες ηρωίδες απ' ότι ήρωες δε μας κάνει εντύπωση, τότε όμως μπορούμε να πούμε πως το μοτίβο ήταν ασυνήθιστο για την εποχή. Τα μικρά παιδιά επομένως, και ιδιαίτερα τα μικρά κορίτσια, είχαν τη δυνατότητα να δουν ταινίες όπου για μια φορά οι γυναίκες είχαν περισσότερη σημασία και αξία για τη πλοκή, απ' ότι οι άντρες. Βέβαια, πριν κλείσουμε αυτό το κομμάτι της ενότητας είναι σημαντικό να αναφέρουμε πως αρκετές από αυτές τις ταινίες δεν ήταν εμπνεύσεις των καλλιτεχνών στην εταιρεία Disney -αντίθετα, ήταν ιστορίες που πήραν από γνωστά βιβλία (π.χ. «Alice in Wonderland») ή παραμύθια (π.χ. «Cinderella»).

Ποια ήταν όμως αυτή η απεικόνιση της γυναίκας τότε;

Οι ταινίες λοιπόν που κυκλοφόρησαν από την εταιρεία Disney στις δεκαετίες του 1930, '40 και '50 είδαμε πως έδωσαν μια σχετικά πρωτοφανή έμφαση σε γυναικείους ρόλους, σε μια εποχή που αυτό δε συνέβαινε συχνά. Ποια ήταν όμως αυτή η απεικόνιση της γυναίκας; Πώς παρουσιάζονταν αυτές οι γυναίκες, οι πρωταγωνίστριες της Disney;

Καταρχήν, ήταν ως επί το πλείστον πριγκίπισσες -κάτι που, ως γνωστόν, δεν έχει αλλάξει πολύ στα μετέπειτα χρόνια και ως σήμερα. Ήταν λοιπόν πριγκίπισσες, και οι συγκεκριμένες ειδικά μπορούν να κατηγορηθούν περισσότερο από οποιαδήποτε άλλη για το εξής χαρακτηριστικό τους: έχουν ως κύριο στόχο τους να παντρευτούν το πρίγκιπα, κατά προτίμηση αφού ο ίδιος τις σώσει από την όποια δύσκολη κατάσταση στην οποία βρίσκουν τις εαυτούς τους εκείνη τη περίοδο.

Γενικά οι ηρωίδες Disney εκείνης της εποχής παρουσιάζουν πολλά χαρακτηριστικά που δεν τις καθιστούν ως τα καλύτερα πρότυπα. Είναι συχνά υπερβολικά αθώες, στο σημείο να είναι λίγο αγαθές, σαν τη Χιονάτη. Είναι αβοήθητες και αδύναμες, όπως η Ωραία Κοιμωμένη ή η Σταχτοπούτα, και δε μπορούν να σώσουν τον εαυτό τους από τις δυσάρεστες καταστάσεις της ζωής τους -αντίθετα, περιμένουν έναν άντρα να έρθει και να τους λύσει τα προβλήματα τους. Είναι λεπτεπίλεπτες στους τρόπους τους, γλυκές χωρίς ιδιαίτερο ίχνος δυναμισμού, είναι απίστευτα ευάλωτες και ενώ κάνουν όνειρα για μια καλύτερη ζωή ή καλύτερες συνθήκες ζωής, οι ίδιες δε φαίνεται να κάνουν πολλά για να μετατραπουν αυτά τα όνειρα σε αληθινές καταστάσεις -πάντα χρειάζονται βοήθεια, αν όχι ενός άντρα, τότε κάποιας νεράιδας, ποντικών κ.ά.

Συναντάμε λοιπόν γυναίκες πρωταγωνίστριες, αλλά ίσως κάνουν περισσότερη ζημιά απ' ότι καλό. Σε μια εποχή όπου τα κορίτσια μπορούσαν επιτέλους να δουν γυναικείους πρωταγωνιστικούς ρόλους στην οθόνη, έλαβαν παραδείγματα όμορφων μεν, αδύναμων δε, γυναικών ως πρότυπα. Και αυτές τις ταινίες, που πλέον έχουν γίνει κλασικές, συνεχίζουν να βλέπουν ως και σήμερα μικρά κορίτσια και επηρεάζονται μάλλον αρνητικά, θα λέγαμε, από τις συγκεκριμένες κοπέλες που τις δείχνουν πώς να είναι ντελικάτες και χαριτωμένες χωρίς να παίρνουν τη ζωή τους στα χέρια τους, και πώς να περιμένουν τον τέλειο και όμορφο πρίγκιπα να έρθει να τις σώσει. Σαν προσωπικό παράδειγμα, αναφέρω τον εαυτό μου, το 1997, μόλις 4 χρονών. Φυσικά και είχα το αναμενόμενο... «κόλλημα», ας το πούμε, με τις νέες πριγκίπισσες -Ariel, Belle, κ.λπ.- οι αγαπημένες μου όμως εκείνη τη περίοδο ήταν οι κλασικές, η Σταχτοπούτα, η Ωραία Κοιμωμένη, και στα τέλη της δεκαετίας του '90 είχα πρότυπα της δεκαετίας του (συν-πλην) '40.

Πρέπει να ξαναγίνει βέβαια λόγος για το πώς οι συγκεκριμένες ταινίες της Disney δεν ήταν ιστορίες και χαρακτήρες που οι καλλιτέχνες της εταιρείας δημιούργησαν. Ήταν ιστορίες παρμένες από γνωστά και κλασικά βιβλία και παραμύθια, επομένως μπορεί να αντιλογήσει κανείς πως η Disney δεν έχει ευθύνη

για τη φύση αυτών των χαρακτήρων. Και ενώ ισχύει, δε μπορώ παρά να αναρωτηθώ γιατί η Disney δεν πήρε «creative license» με αυτά τα στοιχεία των ιστοριών -η γνωστή «δημιουργική άδεια»- όπως τόσο συχνά κάνουν. Με άλλα λόγια, καλλιτέχνες της εταιρείας έχουν κάνει συχνά λόγο για το πώς παίρνουν δημιουργική άδεια με πολλές από τις ιστορίες που χρησιμοποιούν στις ταινίες τους, καθώς πολλές είναι παρμένες από βιβλία, παραμύθια ή ιστορικούς και μυθικούς χαρακτήρες. Μιλούν λοιπόν για το πώς έχουν αλλάξει διάφορα στοιχεία της πλοκής και των χαρακτήρων ώστε να ταιριάξουν με αυτό που οραματίστηκαν για τη κάθε ταινία -ή αντίστοιχα, έχουν συμπληρώσει κάποιες απ' τις ιστορίες με πράγματα που επινόησαν μόνοι τους, καθώς παραμύθια όπως η Σταχτοπούτα ή η Ωραία Κοιμωμένη δεν έχουν αρκετή έκταση για να μετατραπούν αυτούσιες σε ταινίες μεγάλου μήκους. Ως αποτέλεσμα, αν συγκρίνει κανείς τις ταινίες στη τελική τους μορφή με την αντίστοιχη εκτυπωμένη μορφή τους, σχεδόν δεν συγκρίνονται -δε βρίσκει κανείς κοινά πέρα από κοινούς πρωταγωνιστές και κάποια σημεία/κλειδιά της πλοκής.

Αναρωτιέται λοιπόν κανείς γιατί -ενώ οι καλλιτέχνες δεν είχαν πρόβλημα να εμπλουτίσουν τις ιστορίες ή να αλλάξουν τόσα πράγματα μέσα σε αυτές- δεν άλλαξαν λίγο και αυτές τις ηρωίδες προς το καλύτερο, αντί να τις διαιωνίσουν ως αρνητικά πρότυπα γυναικών.

(Είναι άξιο παρατήρησης πως οι νεότεροι καλλιτέχνες των τελευταίων χρόνων δεν είχαν πρόβλημα να κάνουν θετικές αλλαγές στις προσωπικότητες πριγκιπισσών από κλασικά παραμύθια, όπως η Ραπουνζέλ και η πριγκίπισσα -Τιανά- από το παραμύθι «Η πριγκίπισσα και ο βάτραχος»).

👉 Ο γαλάζιος πρίγκιπας: με ή χωρίς προσωπικότητα;

Όταν μιλάμε για ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney δε μπορούμε να σταθούμε μόνο στους γυναικείους ρόλους χωρίς να αναφερθούμε στους αντρικούς. Μπορεί στη λίστα των ταινιών που έχουν κυκλοφορήσει από τη Disney να συναντάμε πλήθος από πριγκίπισσες ανάμεσα στο σύνολο των πρωταγωνιστών, αλλά οι ήρωες και οι πρίγκιπες δεν υστερούν και τα μικρά αγόρια που βλέπουν αυτές τις ταινίες επηρεάζονται όσο και κορίτσια από τα πρότυπα που λαμβάνουν.

Όλα τα παιδιά, ανεξαιρέτως φύλου, μαγεύονται από τις ταινίες Disney και τις παρακολουθούν με θαυμασμό -προσωπικά, μεγάλωσα με 4 αδερφούς και για χρόνια βλέπαμε όλοι μαζί από μια ταινία Disney σχεδόν ανά δεύτερη μέρα, ξανά και ξανά

αυτές τις ιστορίες που μας μετέφεραν στο κόσμο της φαντασίας. Μπορεί σήμερα ως ενήλικες να μην ασχολούνται πλέον με αυτές, αλλά θυμούνται με ευχαρίστηση τις αγαπημένες τους σκηνές, τις πιο αστείες ατάκες και αναγνωρίζουν από το διπλανό δωμάτιο ποια ταινία Disney μπορεί να παίζει κάποια στιγμή στη τηλεόραση. Δεν θα ξεχάσω ποτέ τη μέρα που έδωσα στο μικρότερο, τότε δωδεκάχρονο, αδερφό μου να δει για πρώτη φορά τη ταινία «Frozen». Αυτή είναι μια ταινία που πρωταγωνιστεί όχι μία, αλλά δυο πριγκίπισσες, δε περίμενα να του αρέσει, καθώς είχε μεταβεί σε μια ηλικία που αυτά τα «κοριτσιίστικα» δε του έκαναν πια καμία εντύπωση. Όταν τελείωσε η ταινία με ξάφνιασε λέγοντας «Αυτή η ταινία ήταν.. ΤΕΛΕΙΑ!» και έχει ζητήσει να τη δει πολλές φορές από τότε.

Οι ταινίες Disney λοιπόν μαγεύουν τα μικρά αγόρια όσο και τα μικρά κορίτσια. Τι πρότυπα δέχονται όμως τα αγόρια μέσα από αυτές; Τι συμπεριφορές διδάσκονται και τι αξίες;



Με το πέρασμα του χρόνου οι άντρες της Disney αποκτούν προσωπικότητα

Αναφερόμενοι στους άντρες της Disney, πρέπει καταρχήν να προσέξουμε και να αναφέρουμε τη δική τους εξέλιξη ανά τα χρόνια. Όπως μιλήσαμε για τη θέση της γυναίκας στις ταινίες Disney ως και τη δεκαετία του 1950, αντίστοιχα βλέπουμε πως η θέση των αντρών ως περίπου τη δεκαετία του '60 είχε και εκείνη μειονεκτήματα. Οι αρσενικοί, και κυρίως πρωταγωνιστικοί, ρόλοι ήταν δύο ειδών. Απ' τη μία ήταν μικρά και αθώα παιδιά, όπως στις ταινίες «Pinocchio» (1940), «Dumbo» (1941), «Bambi» (1942), «Peter Pan» (1953), «The Sword in the Stone» (1963) και «The Jungle Book» (1967). Απ' την άλλη ήταν νεαροί άντρες και σχεδόν ως επί το πλείστον πρίγκιπες, όπως στις ταινίες «Snow White & the Seven Dwarfs» (1937), «Cinderella» (1950), «Lady & The Tramp» (1955) και «Sleeping Beauty» (1959).

Επομένως, ως τα μισά του προηγούμενου αιώνα παρατηρούμε πως τα αρσενικά πρότυπα στις ταινίες Disney, που μετέπειτα έχουν γίνει, όπως είπαμε σε προηγούμενη ενότητα, κλασικές και παρακολουθούν ως και τα σημερινά παιδιά, ήταν είτε μικρά, αθώα και συνήθως ζωηρά αγοράκια, είτε νεαροί άντρες, και συνήθως πρίγκιπες. Αξίζει να σταθούμε σε αυτούς τους πρίγκιπες καθώς προσέχει κανείς πως οι συγκεκριμένοι είχαν πολύ περιορισμένους και συγκεκριμένους ρόλους και συνήθως -αξιοπερίεργο- δεν είχαν καν ονόματα.



Ο πρίγκιπας της Χιονάτης εμφανίζεται μονάχα δυο φορές στη ταινία, μία στην αρχή και μια στο τέλος, τον ξέρουμε απλά ως "The Prince" ("ο πρίγκιπας", ή μερικές φορές ως "Prince Charming"), χωρίς συγκεκριμένο όνομα, και ο ρόλος του περιορίζεται στο να σώσει τη Χιονάτη απ' τη κατάρρα της μάγισσας και, εν τέλει, να τη παντρευτεί. Βέβαια, πρέπει να αναφέρουμε πως οι καλλιτέχνες της Disney έδωσαν λόγο για αυτήν την απειροελάχιστη σημασία στο ρόλο του -ήταν ο πρώτος 'ρεαλιστικός' άντρας που επιχειρήσαν να ζωντανέψουν στην οθόνη και επομένως, ήταν ο πιο δύσκολος χαρακτήρας της ταινίας που έπρεπε να σχεδιάσουν. Είχαν άλλες πλοκές υπόψη τους που συμπεριέλαβαν περισσότερο το πρίγκιπα, μα που τελικά εγκατέλειψαν.



Ο πρίγκιπας της Σταχτοπούτας επίσης δεν έχει όνομα, και αναφέρεται μονάχα ως "Prince Charming". Εμφανίζεται λίγο πιο συχνά στη ταινία απ' ότι ο πρίγκιπας της Χιονάτης, αλλά πολλά στοιχεία για τη προσωπικότητά του μας γίνονται γνωστά στις δύο συνέχειες της ιστορίας που κυκλοφόρησαν δεκαετίες αργότερα από τη Disney, και που είναι πολύ λιγότερο γνωστές. Στην αρχική και κλασική όμως ταινία του 1950, ο πρίγκιπας παρουσιάζεται ως κάθε άλλο παρά ρηχός και αρκετά αποδεκτικός των ατόμων γύρω του. Επίσης, παρατηρούμε πως τη βραδιά του χορού στο παλάτι του, καμία άλλη κοπέλα που τον επεδίωκε δε του τράβηξε το ενδιαφέρον, παρά μόνο η Σταχτοπούτα που τριγυρνούσε στο παλάτι χωρίς να δίνει σημασία στο περιζήτητο πρίγκιπα -μάλιστα ανακαλύπτουμε αργότερα πως η ίδια δεν ήξερε καν πως μιλούσε με το πρίγκιπα του βασιλείου όλο το βράδυ. Ο ρόλος του πρίγκιπα λοιπόν, αυτό το λίγο που τον βλέπουμε στη ταινία, είναι ενός άντρα που αναζητά μια γυναίκα που δε δίνει σημασία στο τίτλο και τα πλούτη του, και όταν τελικά τη βρήκε, χρειάστηκε να τη σώσει από τη κακιά μητριά της.



Ο πρίγκιπας της Ωραίας Κοιμωμένης είναι ο πρώτος πρίγκιπας Disney ο οποίος έχει επίσημα κάποιο όνομα που αναφέρεται ξεκάθαρα κατά τη διάρκεια της ταινίας -"Prince Phillip". Παρουσιάζεται ως γενναίος, ηρωικός και καλόβολος άνθρωπος και εμφανίζεται συχνά στη ταινία -μάλιστα, εμφανίζεται αρκετά περισσότερο από τη πρωταγωνίστρια, την Ωραία Κοιμωμένη, η οποία σε μια ταινία λίγο παραπάνω της μιας ώρας εμφανίζεται περίπου στα 18 λεπτά. Ο πρίγκιπας Phillip λοιπόν έχει μεγαλύτερο ρόλο από τους πρίγκιπες πριν από αυτόν, και ενώ μας κάνει περισσότερη εντύπωση δε διαφέρουν πολύ οι ρόλοι τους -όπως οι προηγούμενοι πρίγκιπες, ο Phillip κάνει ηρωικές προσπάθειες να σώσει την αγαπημένη του, πράγμα που καταφέρνει και εν τέλει, τη παντρεύεται.



Ο επόμενος στη σειρά πρίγκιπας της Disney άργησε πολύ να κάνει την εμφάνισή του. Ήταν ο πρώτος της περιόδου αναγέννησης της Disney -ο λόγος για



τον πρίγκιπα Eric της ταινίας «The Little Mermaid», το 1989. Εκείνος, όπως και οι μεταγενέστεροι του, δείχνει αρκετά παραπάνω στοιχεία της προσωπικότητάς του και εμφανίζεται πολύ παραπάνω στη ταινία. Ακολούθησαν πρίγκιπες όπως το Τέρας, στη ταινία «Beauty & the Beast» (1991), ο Aladdin της ομώνυμης ταινίας (1992) και ο Simba στο «The Lion King» (1994). Βλέπουμε πως αυτοί οι πρίγκιπες όχι μόνο έχουν ονόματα, αλλά αρχίζουν να πρωταγωνιστούν καθώς αρκετοί βρίσκονται και στο τίτλος της ταινίας όπου εμπεριέχονται. Δείχνουν πολύ παραπάνω προσωπικότητα,

τους γνωρίζουμε καλύτερα από παλαιότερους πρίγκιπες και μεταφέρουν παραπάνω αξίες και μηνύματα στα παιδιά, αρχίζουν δηλαδή να μετατρέπονται σε πρότυπα με περισσότερη επιρροή -ίσως, σε μερικές περιπτώσεις, παραγκωνίζοντας τις γυναίκες συμπρωταγωνίστριές τους, τις οποίες φυσικά ακόμη προσπαθούν να σώσουν, αν και εκείνες αρχίζουν, σιγά-σιγά βέβαια, να χάνουν την ανάγκη της βοήθειάς τους.

Στα μετέπειτα χρόνια οι άντρες της Disney παύουν να είναι πρίγκιπες, μα δε παύουν να παρουσιάζονται ως ηρωικοί και γενναίοι, όπως ο John Smith στη ταινία «Pocahontas» (1995), οι Quasimodo και Captain Phoebus από το «The Hunchback of Notre Dame» (1996), ο Ηρακλής της ομώνυμης ταινίας (1997), ο Li Shang της ταινίας «Mulan» (1998) και ο «Tarzan» (1999). Όλοι οι συγκεκριμένοι άντρες είχαν ως ερωτικά ενδιαφέροντα και συμπρωταγωνίστριες τους γυναίκες πολύ πιο δυναμικές από τη Χιονάτη του 1937, δείχνοντας μεγάλη πρόοδο της Disney σε αυτό το θέμα. Αυτό όμως δεν εμπόδισε τους καλλιτέχνες της Disney να απεικονίσουν τους παραπάνω άντρες ως πρότυπα «σωστών» αντρών, ηρωικοί και διατεθειμένοι να σώσουν τις αγαπημένες τους, ή έστω να τις συμπαρασταθούν και εν τέλει παντρευτούν εάν εκείνες δε χρειαζόνταν τόσο πολύ τη βοήθειά τους. Δείχνουν όμως, πιο πολύ από ποτέ σε σχέση με παλαιότερους άντρες της Disney, προσωπικότητα -δείχνουν αδυναμίες τους, πόθους και όνειρά τους, χιούμορ κ.λπ.

Για ένα διάστημα δεν είχαμε άλλους άντρες τέτοιων κλασικών τύπων ιστοριών από τη Disney, μέχρι το 2009 με τη κυκλοφορία του «The Princess & the Frog». Ακολουθούν οι ταινίες «Tangled» (2010), «Brave» (2012) και το πλέον κλασικό, και ας είναι τόσο πρόσφατο, «Frozen» (2013). Οι άντρες που συμπρωταγωνιστούν σε αυτές τις ταινίες -αν κάνουν καν αυτό, καθώς στη περίπτωση του «Brave» (2012) κανένας άντρας δεν έχει ιδιαίτερα αξιοσημείωτο ρόλο, πόσο μάλλον και ως ερωτικό ενδιαφέρον- είναι είτε κλέφτες ή απλοί καθημερινοί άνθρωποι, όπως ο Eugene/Flynn Rider του «Tangled» (2010) και ο Kristoff του «Frozen» (2013) αντίστοιχα, είτε επιστρέφουν τους πρίγκιπες στις ταινίες Disney, όπως ο πρίγκιπας Naveen του «The Princess & the Frog» (2009) και ο Hans του «Frozen» (2013). Αυτές οι νέες προσθήκες στη λίστα αντρών της Disney παρουσιάζουν



περισσότερη προσωπικότητα από ποτέ ως σήμερα και διαφέρουν πολύ από τους πρώτους. Είναι άνθρωποι με ελαττώματα και σχεδόν χρειάζονται τις γυναίκες συμπρωταγωνίστριες τους για να τους μετατρέψουν στον κλασικό "Disney άντρα" που όλοι γνωρίζουμε και έχουμε συνηθίσει -και αυτό συμβαίνει σε όλες τις περιπτώσεις. Είναι λοιπόν άνθρωποι με χιούμορ, δυναμισμό και ελαττώματα, ή που έχουν παραστρατήσει στη ζωή τους, και που στο τέλος της ταινίας καταλήγουν να είναι, με τη βοήθεια του ερωτικού τους ενδιαφέροντος, ευγενικοί, ρομαντικοί και λίγο πιο ευαίσθητοι.

Αξιοσημείωτος είναι ο χαρακτήρας Hans. Εδώ η Disney κάνει για πρώτη φορά το ανεπανάληπτο για την εταιρεία. Ο γοητευτικός πρίγκιπας, που σχεδόν αμέσως απ' την αρχή της ταινίας δείχνει πως θα παντρευτεί τη πριγκίπισσα Άννα, καταλήγει στο τέλος της ταινίας να είναι ο κακός της υπόθεσης -αντίστοιχα ανεπανάληπτο, και ας μην ανήκει σε αυτή την ενότητα, είναι η πριγκίπισσα Elsa της ταινίας αυτής που στο τέλος μένει χωρίς κάποιο ερωτικό ενδιαφέρον, και ας είναι πριγκίπισσα, και ας είναι η πρωταγωνίστρια.

Είδαμε λοιπόν, την εξέλιξη των αντρών της Disney ανά τα χρόνια. Από την απειροελάχιστη και στερεοτυπικά γοητευτική εμφάνισή τους, χωρίς καν ονόματα, ως την αρκετή ώρα εμφάνισή τους ως άντρες με πολλά ελαττώματα. Από ανθρώπους που έπρεπε να σώσουν τις πριγκίπισσες ως άντρες που ίσως χρειάζονταν περισσότερο τη βοήθεια μιας γυναίκας απ' ότι οι ίδιες χρειάζονταν εκείνους. Καθώς όλες αυτές οι ταινίες έχουν γίνει, αν όχι κλασικές, τότε πάρα πολύ γνωστές και ευρέως διαδεδομένες, όλα τα σημερινά παιδιά τις παρακολουθούν και έχουν δει αρκετές από αυτές, αν όχι όλες. Για τα αγόρια μικρής ηλικίας λοιπόν βλέπουμε πως υπάρχει πλήθος αντρικών προτύπων στις ταινίες αυτές -όμως, προς το παρόν τουλάχιστον, η πλειοψηφία είναι το πρότυπο του «σωστού» άντρα, που είναι ηρωικός και σώζει τη πριγκίπισσα.

Το «πρότυπο» του «σωστού» άντρα

Ας γίνει μια σύντομη αναφορά στο πρότυπο του «σωστού» άντρα που προβάλλει η Disney σε αρκετές από τις ταινίες της ως σήμερα.

Καταρχήν, όπως προαναφέρθηκε, οι περισσότεροι άντρες της Disney είναι ή πρίγκιπες ή έχουν τους τρόπους, την ευγενή συμπεριφορά και την ευαισθησία που θα ταίριαζε σε έναν πρίγκιπα. Από τον χωρίς συγκεκριμένο όνομα Prince Charming της Χιονάτης ως τον Ταρζαν της ζούγκλας, όλοι ανεξαιρέτως θυμίζουν το πρότυπο του «σωστού» άντρα, αυτό που «πρέπει» να είναι ένας «ιδανικός» άντρας. Όλοι τους είναι θαρραλέοι, γενναίοι και ηρωικοί, διατεθειμένοι να θυσιάσουν για τα

ιδανικά τους και το καλό της αγαπημένης τους. Δείχνουν αγάπη προς τα ζώα, έχοντας συνήθως ως καλό τους φίλο κάποιο ζώο -είτε είναι άλογο, είτε μαιμού, είτε σκύλος, είτε γορίλας κ.λπ. Είναι πάντα εμφανίσιμοι άνθρωποι, με δυτικά χαρακτηριστικά -ανεξάρτητα από το που κατάγεται ο κάθε χαρακτήρας- και δείχνουν τόση ευαισθησία όσο μπορούν χωρίς να συμβιβάσουν την ηρωικότητα τους. Και φυσικά, φέρονται στην αγαπημένη τους με τρυφερότητα, κάνοντας τα πάντα για εκείνη -δικαιολογούν την εμπιστοσύνη που έχει σε αυτούς η καθεμιά, ότι θα είναι πάντα εκεί για να τις συμπαρασταθούν και να τις βοηθήσουν. Σε αυτό το σημείο ας γίνει μια ενδιαφέρουσα παρατήρηση, από προσωπική εμπειρία: πρόσφατα βάλουμε με παρέα να δούμε τη ταινία «The Hunchback of Notre Dame» (1996). Καθώς τη παρακολουθούσαμε μίλησε κάποια στιγμή ο Γ. και εξέφρασε τη παρακάτω σκέψη του: «Γιατί σε όλες τις ταινίες Disney οι ωραίοι βρίσκουν το ευτυχισμένο τέλος τους με κοπέλα και εδώ ο Quasimodo (ο πρωταγωνιστής) παρόλο που είναι καλός δεν έχει ανταπόκριση από τη κοπέλα που αγαπάει; Επειδή ας πούμε είναι άσχημος δε μπορεί να αγαπηθεί και τη κερδίζει την Esmeralda ο ωραίος;». Στη συνέχεια αναγνώρισε και πρόσθεσε πως η συγκεκριμένη ταινία είναι βασισμένη σε βιβλίο, του οποίου βιβλίου η πλοκή αυτό εμπεριέχει. Αλλά ως παρατήρηση και παράπονο για τους άντρες της Disney γενικά είναι, θεωρώ, σημαντική, καθώς έγινε από έναν νεαρό ενήλικα που αντίστοιχα μεγάλωσε με αυτές τις ταινίες και αυτό το μήνυμα νιώθει πως έχει εκλάβει από εκείνες.

Αυτό είναι λοιπόν το πρότυπο που έχουν τα μικρά αγόρια, και αυτό μαθαίνουν να προσδοκούν, έστω κρυφά, τα κορίτσια στις σχέσεις που θα κάνουν αργότερα στη ζωή τους. Ένα τέτοιο πρότυπο δεν είναι ρεαλιστικό και φαίνεται πως μάλλον συχνά απορρίπτεται από τα νεαρά αγόρια, που συνηθίζουν να χαρακτηρίζουν τέτοιες ταινίες ως «κοριτσίστικες». Θα λέγαμε πως προσπαθούν περισσότερο να μοιάσουν σε αυτό το πρότυπο με την έννοια της «δράσης» -να γίνουν σαν το Tarzan που ζει στη ζούγκλα και παλεύει με λεοπαρδάλεις, ή να γίνουν σαν τον δυνατό Ηρακλή, ή γενναίοι σαν τους άλλους πρίγκιπες. Δεν φαίνεται δηλαδή να γίνεται συχνά λόγος για τις όποιες αρνητικές επιπτώσεις ενός τέτοιου μη ρεαλιστικού προτύπου - τουλάχιστον αναφορικά με τα αγόρια. Ένα τέτοιο μοντέλο του τι «πρέπει» να είναι ο «σωστός άντρας» φαίνεται να κάνει περισσότερο κακό σε νεαρά κορίτσια, και τις προσδοκίες που τείνουν, έστω και υποσυνείδητα, να αποκτούν για τις σχέσεις τους με το αντίθετο φύλο.

✎ «Παραμυθένιες» αντιλήψεις για τις σχέσεις μεταξύ των δυο φύλων

«Η δυσκολία είναι πως, παρόλο που η εταιρεία Disney σταμάτησε να παράγει παραμύθια κινουμένων σχεδίων μέχρι την αναζωπύρωση τους το 1989 με τη ταινία "The Little Mermaid", η καλλιτεχνική και ιδεολογική συνταγή και προσέγγιση για να φτιάξει κανείς παραμύθια κινουμένων σχεδίων Disney εδραιώθηκε το 1959 με τη ταινία "Sleeping Beauty". Όσο και να προσπαθούν οι καλλιτέχνες Disney, συνεχώς παράγουν το ίδιο είδος παραμυθιού. Βασικά, έχουν μειωθεί στο να πουλάνε μια μάρκα, ένα είδος». (Zipes, J. 2011)



Σχεδόν κάθε ταινία Disney, ειδικά σε όσες είναι πρωταγωνιστές κάποιο ζευγάρι, εμπεριέχει κάποιο παραμυθένιο ρομάντζο και κλείνει με το πασίγνωστο αίσιο τέλος «...and they lived happily ever after» («...και ζήσαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα»). Βλέπουμε ανθρώπους να ζουν το λεγόμενο «storybook romance», ρομαντικές δηλαδή καταστάσεις και έρωτες βγαλμένες από παραμύθια.

Φυσικά, οι ενήλικες γνωρίζουμε πως τέτοιες σχέσεις δεν είναι καθόλου ρεαλιστικές. Τα παιδιά όμως που βλέπουν ταινίες Disney, και τους προβάλλεται ξανά και ξανά η ίδια ρομαντική ιστορία, απλά με διαφορετικούς χαρακτήρες και καταστάσεις, γνωρίζουν πως αυτό που βλέπουν δεν είναι ρεαλιστικό; Ή η επανειλημμένη προβολή του παραμυθένιου έρωτα αρχίζει να τους πείθει πως κάτι τέτοιο θα συμβεί και στα ίδια όταν μεγαλώσουν, και συνεπακόλουθα ως ενήλικες να κρατούν μέσα τους μη ρεαλιστικές προσδοκίες για τις σχέσεις τους;

Μια κυρία, μιλώντας για όταν ήταν βοηθός δασκάλου το 2008, αφηγείται πως μια από τις πεντάχρονες μαθήτρες της, η Μ., δήλωσε πως «θέλει να είναι ακριβώς όπως η Ariel!» («The Little Mermaid», 1989). Η κυρία λοιπόν τη ρώτησε γιατί -η μαθήτριά χαμογέλασε και απάντησε «Επειδή τότε θα ήμουν μια γοργόνα, θα παντρευόμουν τον πρίγκιπα Eric και θα ζούσα ευτυχισμένα» («happily ever after»). Πολλοί κοινωνικοπολιτισμικοί παράγοντες παίζουν ρόλο στο όνειρο της Μ. για το δικό της ευτυχισμένο τέλος. Ακόμα και στα πέντε της χρόνια, επιδεικνύει πλήρης κατανόηση του βαθιά ριζωμένου μοντέλου που υπάρχει μέσα στη κοινωνία. Χρησιμοποιώντας την Ariel ως πρότυπο, η Μ. ονειρεύεται να γίνει γοργόνα ώστε να μπορέσει να παντρευτεί έναν πρίγκιπα, να γίνει πριγκίπισσα και να ζήσει αυτή καλά, και εμείς καλύτερα, εκπληρώνοντας αυτό που πιστεύει πως είναι η ιδανική πορεία ζωής για ένα κορίτσι. Αν και η έκθεσή της στα Μ.Μ.Ε. πιθανώς δεν είναι η μοναδική

πηγή απ' όπου το έμαθε αυτό, η επιθυμία της να σχηματίσει τη ζωή της σαν της ηρωίδας που είδε στην οθόνη επιδεικνύει τη σημασία της επιρροής των Μ.Μ.Ε. στη κατανόηση που έχουν τα παιδιά για κανονιστικούς κοινωνικούς ρόλους και δομές.

Οι πριγκίπισσες πρώτης (1937-δεκαετία 1950) και δεύτερης γενιάς (δεκαετία 1990) έχουν αρκετές διαφορές στα χαρακτηριστικά και τις επιθυμίες τους. Όμως οι ιστορίες όλων τους τελειώνουν στερεοποιώντας το ίδιο κανονιστικό μοντέλο γάμου. Ενώ κάθε πριγκίπισσα δεύτερης γενιάς επιθυμεί κάτι καινούριο και παραπάνω στη ζωή της, αυτό το «παραπάνω» το βρίσκουν διαρκώς μέσω του γάμου. Αυτό το μοτίβο μπορεί να γίνει επικίνδυνο, καθώς διατηρεί και χρησιμεύει στο να κρύψει τη διαιώνιση μιας απαρχαιωμένης ρομαντικής σύμβασης μέσω μιας πιο μοντέρνας παρουσίασης της ηρωίδας. Κατασκευάζοντας τη νέα πριγκίπισσα ως δυστυχημένη σε μια πατριαρχική δομή και ακόμα χορηγώντας παράβαση χρησιμοποιώντας παραδοσιακές ρομαντικές συμβάσεις, η κλασική δομή ριζώνεται εκ νέου στη κοινωνία. Αυτές οι ιστορίες λοιπόν δημιουργούν έτσι και κατοπτρίζουν έναν αντιφατικό μοντέρνο φεμινισμό που αγωνίζεται για καινούριες ευκαιρίες, ενώ ακόμη αναζητά επίλυση μέσω μιας παλιάς κοινωνικής δομής.

Και βέβαια, οι αντιλήψεις του τι είναι αγάπη και το πώς ερωτεύεται κανείς, που δημιουργούνται από τις ταινίες Disney, είναι επίσης λίγο επικίνδυνες. Στις πρώτης γενιάς ρομαντικές ιστορίες της Disney, η αγάπη προκύπτει με τη πρώτη ματιά, αντί να πάρει τον απαραίτητο χρόνο να αναπτυχθεί. Αυτό το συναίσθημα παραμένει στη πρώτη ταινία δεύτερης γενιάς, το «The Little Mermaid», πράγμα που βλέπουμε όταν ο πρίγκιπας ο Eric περιγράφει στον επιτηρητή του Grimmsby το ότι πιστεύει πως θα ξέρει όταν θα έχει γνωρίσει τη γυναίκα που θα παντρευτεί: «Πίστεψε με Grim, όταν θα τη βρω θα το ξέρω χωρίς αμφιβολία. Απλά θα με χτυπήσει -μπαμ- σαν κεραυνός». Επίσης, η Ariel, αφού έχει δει μια φορά τον πρίγκιπα Eric χωρίς να τον γνωρίσει, δηλώνει θαρραλέα στον πατέρα της πως τον αγαπάει. Αυτή η ευκολία στην αγάπη είναι κοινή στις ταινίες Disney πρώτης γενιάς - όπως όταν ο πρίγκιπας της Χιονάτης τη βλέπει να τραγουδά δίπλα στο πηγάδι και την ερωτεύεται πριν καν της μιλήσει. Παρόμοια αφού ο πρίγκιπας της Ωραίας Κοιμωμένης τη βλέπει να τραγουδά στο δάσος και χορεύουν μαζί, και οι δυο ύστερα μιλούν για το πώς έχουν ερωτευτεί ο ένας τον άλλον -ο πρίγκιπας Phillip στο πατέρα του και η Aurora στις νεράιδες με τις οποίες ζει. Η Σταχτοπούτα, μόλις βλέπει το πρίγκιπα αρχίζει και χορεύει μαζί του χωρίς καν να μιλήσουν ή να συστηθούν. Ενώ χορεύουν τραγουδούν το ντουέτο «So this is love» («Ωστε αυτή είναι η αγάπη»), λίγα λεπτά αφού έχουν μόλις ειδωθεί για πρώτη φορά. (Silverman, R. A., 2009)

Σε όλες αυτές τις ταινίες ο έρωτας είναι άμεσος. Δεν αναπτύσσεται, οι χαρακτήρες απλά βιώνουν μια αρχική έλξη που πάντα θεωρείται έρωτας. Αυτή η εξίσωση της έλξης με την αγάπη διαιωνίζει μια αφελής κατανόηση του τι είναι αγάπη, απλοποιώντας τις πολυπλοκότητές της.

Αυτός ο άμεσος έρωτας όμως αρχίζει να αλλάζει σε μετέπειτες ταινίες: τόσο στο «Beauty & the Beast» όσο και στο «Aladdin», η αγάπη έχει γίνει μια διαδικασία παρά μια αντίδραση. Στο «Beauty & the Beast» βλέπουμε τη πρωταγωνίστρια Belle να απορρίπτει στην αρχή της ταινίας τη πρόταση γάμου από τον Gaston, που θεωρείται από τις άλλες κοπέλες ως ο πιο ωραίος άντρας του χωριού. Καθώς η εμφάνιση δεν είναι το πιο σημαντικό πράγμα που ψάχνει η Belle σε έναν άντρα, συνεπακόλουθα μια από τις θεματικές της ταινίας είναι το να βρει κανείς την αγάπη που υπάρχει κάτω από την επιφάνεια, και ο έρωτας της Belle με το «Τέρας» προκύπτει αξιοσημείωτα αργά σε σχέση με άλλες ταινίες Disney. Με αυτό τον τρόπο η ταινία «Beauty & the Beast» διαιωνίζει μια πιο ρεαλιστική και υγιής κατανόηση της διαδικασίας που απαιτεί το να ερωτευτεί κανείς, σε αντίθεση με παλαιότερες ταινίες Disney. Παρόμοια διαδικασία παρατηρούμε και στη ταινία «Aladdin».

Αξιοσημείωτη είναι όμως η άποψη που μεταξύ άλλων υποστηρίζουν στα σχετικά βιβλία τους και οι Silverman (2009) και Zipes (2011): πως, παρόλο που τόσο το «Aladdin» όσο και το «Beauty & the Beast» μεταφέρουν μια τέτοια πιο υγιή διαδικασία στα μικρά παιδιά, και οι δυο ταινίες εμπεριέχουν κάποια ανησυχητικά συναισθήματα αναφορικά με το τι μπορεί κανείς να υπομείνει ή να συγχωρήσει στο όνομα της αγάπης. Στη ταινία «Aladdin», η Jasmine συγχωρεί τον Aladdin παρόλο που εκείνος προδίδει εντελώς την εμπιστοσύνη της -αυτό βέβαια είναι αμφιλεγόμενο, καθώς η συγχώρεση δεν είναι άσχημο μήνυμα. Όμως στη ταινία «Beauty & the Beast» η σωματική, λεκτική και συναισθηματική βία που ασκεί το «Τέρας» στη Belle επίσης παρουσιάζεται ως μια πτυχή του χαρακτήρα του που μπορεί και πρέπει να συγχωρηθεί. Βλέπουμε το «Τέρας» να φωνάζει στη Belle, να τη σπρώχνει, να τη διαχωρίζει από την οικογένεια της και να αρνείται να της προσφέρει φαγητό εάν εκείνη δε δεχτεί να φάει μαζί του. Επανειλημμένα οι υπηρέτες του και η ίδια η Belle του λένε πως πρέπει να μάθει να ελέγχει το θυμό του, αλλά ακόμα και όταν εκείνος αρχικά προσπαθεί να κρατήσει τη ψυχραιμία του, είναι εντελώς ανίκανος να μείνει ήρεμος και υπό έλεγχο. Εν τέλει, ωστόσο, μέσω της αγάπης της Belle και της υπομονής της, το «Τέρας» μεταμορφώνεται από ένα βίαιο, χωρίς ψυχραιμία... τέρας στον όμορφο πρίγκιπα που ήταν κάποτε. Και αυτό είναι ένα μήνυμα κάθε άλλο παρά θετικό για τα παιδιά, ειδικά τα νεαρά κορίτσια. Τα αγόρια ίσως μαθαίνουν πως αν φερθούν βίαια θα συγχωρεθούν, όμως το μεγαλύτερο κακό γίνεται στα μικρά κορίτσια που μπορεί να σκεφτούν πως πρέπει να συγχωρούν και να υπομένουν κάποιον που θα τους φερθεί με βιαιότητα και πως στο τέλος θα καταφέρουν να τον «αλλάξουν», και να τον κάνουν καλύτερο άνθρωπο - κάτι που ίσως συμβάλει σε ένα βαθμό στις τόσες περιπτώσεις γυναικών που καταλήγουν να μπλέκουν στη ζωή τους σε βίαιες σχέσεις ή γάμους, όπου ζουν υπό φόβο του συντρόφου τους.

Η Tania Modleski (1982) κάνει συζήτηση για τους συναισθηματικά κρούς και οριακά βίαιους άντρες και προσφέρει μια πιθανή εξήγηση για τη συμπεριφορά του «Τέρατος». Η Modleski γράφει για τη σύγχυση μεταξύ της αρσενικής σεξουαλικότητας και βίας που είναι κοινή στις ρομαντικές αφηγήσεις, υποστηρίζοντας πως η συναισθηματική και σωματική βία του άντρα ενάντια της ηρωίδας μπορεί να είναι η προσπάθειά του να κρύψει την αληθινή του αγάπη για εκείνη. Υποστηρίζει πως στη ρομαντική λογοτεχνία, δύο τύποι αντρών επικρατούν: εκείνοι που είναι πραγματικά αδιάφοροι και εκείνοι που συμπεριφέρονται άσχημα και βίαια για να κρύψουν τα αληθινά τους συναισθήματα αγάπης.

Μέσα από αυτές τις ταινίες τα παιδιά -ειδικά τα μικρά κορίτσια- μαθαίνουν μια συνέχιση της κλασικής ρομαντικής αφήγησης και πως αυτή παραμένει ο μοναδικός δρόμος προς την ευτυχία, ακόμα και στο σύγχρονο και νέο κόσμο. Με το «happily ever after» να συμβαίνει συνεχώς κατά τον ίδιο τρόπο, η σημασία και ανάγκη αυτού του μοντέλου διαιωνίζεται και η σημασία των κλασικών ρομαντικών ιδανικών συντηρείται στις νέες γενιές. Στον 21^ο αιώνα τα μικρά παιδιά μαθαίνουν πως το φιλί της αληθινής (και λίγων ημερών) αγάπης μπορεί να λύσει τη κατάρα, πως οι ρομαντικές σχέσεις των ανθρώπων είναι απλές και ανώδυνες υποθέσεις, χωρίς πολυπλοκότητα και πως δεν θα υπάρξει τίποτα άλλο μέσα στη σχέση παρά ρόδινες στιγμές και τρυφερά, ευγενικά λόγια -και αν τυχόν υπάρξει κάποιο πρόβλημα, όποιο και να είναι αυτό, πρέπει να συγχωρεθεί, που όπως προαναφέρθηκε, δεν είναι αναγκαστικά αρνητικό μήνυμα, μα δεν πρέπει να ισχύει ακόμα και σε περιπτώσεις βίας, για παράδειγμα.

Οι σχέσεις των ανθρώπων μπορούν να έχουν παραμυθένιες στιγμές, μα οι ίδιες οι σχέσεις δεν μπορούν να είναι συνεχώς παραμυθένιες, δεν είναι ρεαλιστικό. Οι άνθρωποι δεν μπορούν να είναι συνεχώς τέλειοι και ειδικά σε σχέσεις και σε γάμους ο ένας μπορεί να πληγώσει ή απογοητεύσει τον άλλον, μπορούν να υπάρξουν καυγάδες και προβλήματα -και δυστυχώς, μέσα από τέτοιες ταινίες τα παιδιά μαθαίνουν να έχουν μη ρεαλιστικές προσδοκίες για τις σχέσεις που θα κάνουν αργότερα στη ζωή τους. Παράλληλα, δε μαθαίνουν για τη διαδικασία και το χρόνο που απαιτείται για να ερωτευτεί κανείς, και μαθαίνουν στη βιασύνη, να νομίζουν μετά από λίγες μέρες και εβδομάδες πως νιώθουν κάτι πιο βαθύ για έναν άνθρωπο απ' ότι στα αλήθεια, που μπορεί να οδηγήσει σε απερίσκεπτες αποφάσεις. Χρειάζεται λοιπόν προσοχή στο τι μηνύματα δέχονται τα παιδιά από τις ταινίες αυτές. Μπορεί κανείς να επιχειρηματολογήσει πως είναι μόνο παραμύθια και έτσι είναι τα παραμύθια. Αυτό είναι σωστό, μα δε σημαίνει πως πρέπει να αγνοήσει κανείς την επιρροή που έχουν, ειδικά σε μορφή ταινίας Disney. Επομένως, χρειάζεται να υπάρχει κάποιος τρόπος απομυθοποίησης των μη ρεαλιστικών μηνυμάτων που δέχονται τα παιδιά από τις ταινίες αυτές.

(Παράλληλα, ας γίνει και εδώ αναφορά στη σημαντική βελτίωση που έχει παρουσιάσει η Disney πάνω στο θέμα αυτό με τη πρόσφατη ταινία «Frozen» όπου μία από τις δυο πρωταγωνίστριες, η Elsa, βρίσκει το «happily ever after» της, χωρίς αυτό να εμπερικλείει παραδοσιακά κάποιο πρίγκιπα που χρειάστηκε να τη σώσει από κάποια δύσκολη κατάσταση. Παρομοίως, στη ταινία «Brave» η πριγκίπισσα Merida δηλώνει πως δεν χρειάζεται έναν πρίγκιπα για να κυβερνήσει το βασίλειο της).



8. Μίμηση από τα παιδιά

Είναι ευρέως διαδεδομένο πως τα παιδιά επηρεάζονται σε μεγάλο βαθμό από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης γενικά -και η επιρροή αυτή των Μ.Μ.Ε. μπορεί να είναι τόσο θετική όσο και αρνητική.

Η ανάπτυξη των παιδιών επηρεάζεται από πολλούς παράγοντες, συμπεριλαμβανομένου τους/ις δασκάλους/ες, τους γονείς και τους συνομήλικους. Αλλά, όπως σημείωσε ο Swindler (1986), η σημασία των μέσων μαζικής ενημέρωσης δε μπορεί να υπερεκτιμηθεί: «Η συσσωρευμένη εμπειρία (από την έκθεση στα Μ.Μ.Ε.) συνεισφέρει στη καλλιέργεια των αξιών, πεποιθήσεων, ονείρων και προσδοκιών ενός παιδιού, τα οποία διαμορφώνουν τη ταυτότητά του ως ενήλικα». Βρέθηκε από τους Walmanvander Molen και Vander Voort (2000) πως ενώ οι ενήλικες μαθαίνουν πιο εύκολα από γραπτές πληροφορίες παρά από οπτικές ή ακουστικές πηγές, τα παιδιά μαθαίνουν πιο εύκολα από βίντεο κ.λπ. Τα βρέφη, τόσο μικρά όσο και 1 χρονών αναπαράγουν τα συναισθήματα των ανθρώπων γύρω τους μέσω της παρατήρησης των πράξεων και των αντιδράσεων τους -ακόμα και αν αυτές οι πράξεις παρατηρούνται από τη τηλεόραση. Ο έλεγχος των μηνυμάτων που είναι πιθανόν να βλάψουν τον κόσμο του παιδιού είναι ιδιαίτερα πολύπλοκος. Ψυχαγωγία και διαφήμιση χρησιμοποιούνται για τη προβολή τρόπων ζωής. Χρόνος και τρόπος ζωής αποτελούν μέρος του προς πώληση προϊόντος.

Σύμφωνα με έρευνες που έγιναν το (1999), τα παιδιά έβλεπαν εκείνο το διάστημα τηλεόραση περίπου 2,5 με 3 ώρες τη μέρα, ή σχεδόν 20 ώρες ανά εβδομάδα. Σε έρευνες για τα σημερινά παιδιά, που έχουν γεννηθεί από το 2005 και ύστερα, υπολογίζεται πως βλέπουν 35 ώρες τηλεόραση ανά εβδομάδα, και σε αυτό δεν έχουν προσμετρηθεί οι περίπου 10 ώρες ανά εβδομάδα που αφιερώνουν σε άλλες συσκευές, όπως ηλεκτρονικά παιχνίδια. ("FYI, Parents". 2013. www.entertainment.time.com)



Μπορούμε λοιπόν να υποθέσουμε πως τα παιδιά βλέπουν συχνά και επανειλημμένα τις διάφορες ταινίες Disney που έχουν κυκλοφορήσει -και αυτό επειδή τα παιδιά αφιερώνουν πολλές ώρες βλέποντας τηλεόραση, και ταυτόχρονα, οι περισσότερες ταινίες Disney έχουν σημειώσει τεράστια επιτυχία. Αν και οι ταινίες αυτές κυκλοφορούν πρώτα στους κινηματογράφους, είναι σύντομα διαθέσιμα σε DVD ή στο Internet. Μόλις λοιπόν γίνουν τόσες διαθέσιμες στα παιδιά, εκείνα τα βλέπουν επανειλημμένα και με την ίδια συχνότητα που βλέπουν τηλεόραση.

Η επιρροή λοιπόν, είτε θετική είτε αρνητική, είναι σημαντική. Και, όπως προαναφέρθηκε, τα παιδιά από μικρή ηλικία μιμούνται όλα όσα βλέπουν, ανεξάρτητα απ' το αν αυτό που βλέπουν είναι αληθινά άτομα ή χαρακτήρες στην οθόνη τους. Επομένως, αναφερόμενοι στις ταινίες Disney συγκεκριμένα, μπορούμε να φανταστούμε πόσα στοιχεία των ταινιών αυτών μιμούνται τα παιδιά ή πόσες ιδέες, αξίες και πεποιθήσεις αναπαράγουν. Μπορώ προσωπικά εγώ, πόσο μάλλον αν ρωτούσα και άλλους για τους σκοπούς της εργασίας αυτής, να σκεφτώ αρκετά παραδείγματα.

Ένα προσωπικό παράδειγμα είναι όταν πέρυσι πρόσεχα ένα κοριτσάκι 4 χρονών μερικά απογεύματα τη βδομάδα. Είχε τη τύχη να διαθέτει πολλά παιχνίδια, κούκλες κ.λπ., οπότε τα παιχνίδια που παίζαμε είχαν ποικιλία και διάφορα σενάρια. Όταν η Α. είδε τη ταινία «Frozen», επί 2-3 μήνες δε παίζαμε με άλλα παιχνίδια πέρα από τις κούκλες της ταινίας που της αγόρασαν οι δικοί της. Και πιο συχνό ακόμη παιχνίδι που



ζητούσε να παίζουμε ήταν παιχνίδι ρόλων -έπρεπε εγώ να είμαι η Anna και η Α. θα ήταν η Elsa. Η σκηνή που ήθελε να αναπαριστούμε κάθε φορά ήταν η σκηνή που η Anna (εγώ δηλαδή) πέθαινε και εκείνη ως Elsa θα με ζωντάνευε πάλι, όπως στη ταινία. Είναι αστείο και το πώς συχνά δε με άφηνε να κουνηθώ εάν εκείνη δε με «ζωντάνευε» με τα μαγικά της -αν προσπαθούσα να κουνηθώ μου φώναζε πως δεν έπρεπε γιατί «ήμουν πεθαμένη!».

Η νέα γενιά λοιπόν επηρεάζεται και μιμείται τα όσα βλέπει όσο και η προηγούμενη -εγώ ως νήπιο με θυμάμαι να σέρνομαι κάτω από ένα ψηλό κρεβάτι που είχαμε στο σπίτι και προσποιούμουν πως είμαι η μικρή γοργόνα Ariel της ταινίας «The Little Mermaid». Δεμένο στο χέρι μου είχα και ένα τσαντάκι όπου έβαζα μέσα όλα όσα έβρισκα και μάζευα από το «βυθό της θάλασσας», όπως και η Ariel. Θυμάμαι επίσης τον αδερφό μου να λέει συχνά στο πατέρα μου σε ώρες παιχνιδιού «We're pals, right?» («Είμαστε φιλαράκια, σωστά;»), λόγια που ο νεαρός Simba

είπε στο πατέρα του στη ταινία «The Lion King» - με τον πατέρα μου φυσικά να γελά και να μην αντιλαμβάνεται πως το παιδί μιμούνταν τη σκηνή της ταινίας.

Οι ταινίες Disney λοιπόν κάνουν κάτι καλό με αυτή την έννοια. Τα παραπάνω είναι θετικά στοιχεία, δείχνουν φαντασία και πως οι ταινίες αυτές προσφέρουν έμπνευση για παιχνίδι. Δείχνει όμως επίσης πως η εταιρεία Disney έχει μια ευθύνη να προσφέρει τα σωστά μηνύματα στο νεαρό της ακροατήριο, για να μην αναπαράγουν αρνητικά μηνύματα -πράγμα που όπως είδαμε παραπάνω, συμβαίνει, αλλά δυστυχώς όχι πάντα. Οι ταινίες Disney προς το παρόν έχουν ελαττώματα και περνούν στο μυαλό των παιδιών κάποιες αρνητικές ιδέες που μπορεί να κρατήσουν ως και την ενηλικίωση.

Όταν ήμουν περίπου 10 χρονών είδαμε οικογενειακώς μια ταινία ζωντανής δράσης, που ήταν παραλλαγή του «The Little Mermaid», όπου πάλι μια γοργόνα έπρεπε σε 3 μέρες να κάνει το αγόρι που αγαπά να την ερωτευτεί. Θυμάμαι προς το τέλος της ταινίας, που αυτό ακριβώς το αίσιο τέλος ήρθε, η μητέρα μου μας είπε «Το ξέρετε όμως παιδιά πως είναι ταινία αυτό, έτσι; Δεν είναι αληθινή ζωή αυτή, δεν γίνεται σε τρεις μέρες να ερωτευτούν δυο άνθρωποι». Δεν θυμάμαι τι απάντησαν τα αδέρφια μου, θυμάμαι όμως τη δική μου απάντηση, που διέφερε πάρα πολύ από τη ταυτόχρονη σκέψη που έκανα. Απάντησα πολύ φυσικά, σαν να είναι αυτονόητο, «Ναι μαμά, το ξέρω», παράλληλα όμως σκέφτηκα «Αλήθεια;». Ήμουν απορημένη -έχοντας εκείνη τη περίοδο ως αγαπημένη ταινία Disney το «The Little Mermaid» και έχοντας δει τη ταινία άπειρες φορές, ποτέ πριν από τότε δεν είχα σκεφτεί αν γίνεται ή όχι να ερωτευτεί ένα ζευγάρι μέσα σε τρεις μέρες. Θυμάμαι να νομίζω ειλικρινά πως, σε ιδανικές τουλάχιστον καταστάσεις, γίνεται, γιατί όχι; Γιατί να μη το νομίζω, έτσι είχα μάθει άλλωστε. Όπως σχολίασε μια κυρία στο βίντεο «Women React to Disney Princess Waistlines», που αναφέρθηκε σε προηγούμενη ενότητα, «Είναι λίγο γελοίο να κατηγορούμε τη Disney (...) αλλά αν το σκεφτείς, δεν είναι και τόσο τρελό».

Σχεδόν όλοι όσοι μεγαλώσαμε σε κοινωνίες με δυνατότητα πρόσβασης στις ταινίες Disney θυμόμαστε λίγο έως πολύ να μεγαλώνουμε με αυτές, ή ήταν τουλάχιστον μέρος της παιδικής μας ηλικίας. Ως και σήμερα η παράδοση αυτή συνεχίζει -η νέα γενιά παιδιών ζει αυτό που μάλλον θα είναι το τρίτο κύμα ταινιών από τη Disney, έχοντας επιπλέον τη δυνατότητα να δουν όλες τις παλαιότερες ταινίες. Και θα επηρεαστούν από αυτές -θα μιμηθούν συμπεριφορές και θα κάνουν δικές τους διάφορες ιδέες και πεποιθήσεις που θα δουν. Χρειάζεται όμως προσοχή - η Disney χρειάζεται να προσέχει τι υλικό θα προβάλλει από δω και ύστερα και οι γονείς πρέπει να προσέχουν τις ταινίες που έχουν κυκλοφορήσει ως σήμερα. Δεν είναι τόσο αθώες όσο νομίζει κανείς -όπως παρατηρήσαμε παραπάνω, όσο θετικά μπορούν να επηρεάσουν τα παιδιά, τόσο μπορούν και αρνητικά, με διάφορους τρόπους.

9. Συμπεράσματα

Δε θέλω με κανένα τρόπο να ισχυριστώ μέσω αυτής της έρευνας πως οι ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney δεν έχουν μεγάλο αριθμό θετικών στοιχείων, θέμα για το οποίο θα γίνει λόγος στην επόμενη ενότητα. Παρόλα αυτά όμως, με μια γρήγορη βιβλιογραφική έρευνα και βλέποντας τις ταινίες με λίγη παραπάνω κριτική σκέψη, παρατηρούμε και πόσα αρνητικά προκύπτουν.

Όπως σημειώθηκε και σε προηγούμενη ενότητα, αναρωτιέται κανείς, σε ταινίες τόσο καλοδουλεμένες και προσεχτικά δημιουργημένες, πως είναι δυνατόν αυτά τα αρνητικά να υπάρχουν. Τίποτα φυσικά στο κόσμο δεν είναι τέλειο, πόσο μάλλον όταν μιλάμε για τέχνη, αφού στο τομέα αυτό είναι όλα υποκειμενικά - το τι είναι αρνητικό ή θετικό λοιπόν σε μια καλλιτεχνική δουλειά εξαρτάται και από το δέκτη, τον κάθε δηλαδή άνθρωπο, τη κοσμοθεωρία του και τις αντιλήψεις του. Είναι επομένως σχετικά δύσκολο να κρίνουμε τα αρνητικά σε ένα όποιο καλλιτεχνικό έργο - το ίδιο θα ισχύσει για τις ταινίες κινουμένων σχεδίων Disney. Ένα στοιχείο που θεωρεί κάποιος αρνητικό μπορεί να είναι θετικό ή απλά αδιάφορο σε κάποιον άλλον.

Παρόλα αυτά, πιστεύω πως πλειοψηφία ανθρώπων μπορούν να συμφωνήσουν πως ο ρατσισμός - φυλετικός και κοινωνικός - είναι κάτι αρνητικό. Η ανισότητα μεταξύ αντρικών και γυναικείων ρόλων είναι κάτι αρνητικό. Η στερεοτυπική αντιμετώπιση των συνανθρώπων μας. Η κατηγοριοποίηση τους. Η μειωμένη αυτοεκτίμηση - ειδικά σε παιδιά. Και τόσα άλλα. Αυτά όλα, όπως και κάθε κοινωνικό πρόβλημα, μπορούν να λυθούν... μόνιμα, με έναν ωραίο τρόπο: ξεκινώντας από τα παιδιά. Από τις αντιλήψεις, τις απόψεις και τις συμπεριφορές που σχηματίζουν και μαθαίνουν σε νεαρή ηλικία, μεταφέροντας τα στην ενήλικη ζωή τους. Έχει ειπωθεί πως «σε πολλές περιπτώσεις, οι ενήλικες μαθαίνουν περισσότερα από τα παιδιά, απ' ότι μαθαίνουν τα παιδιά από τους ενήλικες. Αν ο ρατσισμός, το μίσος και η προκατάληψη δε διδάσκονταν, δεν θα υπήρχαν» (Nicholas Ferroni, 2016).

Με αυτή λοιπόν την ιδέα κατά νου, εξετάστηκαν οι ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney σε αυτή την εργασία - όπως αναφέρθηκε, οι ταινίες διδάσκουν πολλά στα παιδιά, με τη μέγιστη ευκολία και άνεση. Πόσο μάλλον οι συγκεκριμένες ταινίες, που είναι τόσες πολλές και τόσο διαδεδομένες ανά τον κόσμο, που τόσα παιδιά έχουν δει ανά τα τελευταία χρόνια και που τόσα παιδιά θα δουν μέσα στα επόμενα χρόνια. Η Disney έχει τη δυνατότητα να αλλάξει πολλά στο κόσμο καθώς βοηθά στο σχηματισμό της προσωπικότητας του κάθε παιδιού, στη πρώτη ιδέα που αναπτύσσει για τον κόσμο και για τον ίδιο τον εαυτό του ή της. Για αυτό το λόγο τα αρνητικά στοιχεία που εντοπίστηκαν σε αυτές τις ταινίες χρειάζονται μια προσοχή και να μη παρουσιάζονται αυτές στα παιδιά ως το καλύτερο και ότι πιο αλάνθαστο και μαγικό μπορούν να δουν - καθώς τα παιδιά με τη σειρά τους δέχονται αυτές τις

ταινίες μέσα σε αυτό το «τέλειο» πλαίσιο, και θεωρούν πως ότι βλέπουν είναι σωστό και καλό, χωρίς να το αμφισβητήσουν. Είδαμε όμως πως παρουσιάζουν αυτές οι ταινίες και αρνητικά, σχετικά με τη θέση της γυναίκας και του άντρα στη κοινωνία και τις σχέσεις μεταξύ τους, σχετικά με την απεικόνιση άλλων πολιτισμών και τη κοινωνική ισότητα (σε αυτή τη περίπτωση, ανισότητα). Στοιχεία αρνητικά δηλαδή που παρουσιάζονται υπό θετικό πρίσμα και ως θετικά τα μαθαίνουν ασυνείδητα τα παιδιά.

Και όπως διαβάζουμε σε αυτή την εργασία, η Disney έχει αποθανάτισει στις ταινίες της μη θετικά στοιχεία, που δεκτό, μπορεί να είναι αποτελέσματα της εκάστοτε δεκαετίας κυκλοφορίας της κάθε ταινίας και της τότε κοινωνικής κατάστασης, μα που επηρεάζουν τα σημερινά παιδιά. Σε μια σχετική έρευνα που πραγματοποιήθηκε, ένας απ' τους συμμετέχοντες σχολιάζει τα εξής: «Νομίζω πως τα προϊόντα της Disney προωθούν τα καθιερωμένα στερεότυπα, αν και το κάνουν με ένα πολύ γλυκό τρόπο. Όλοι οι χαρακτήρες αντιπροσωπεύουν ένα στερεότυπο. Είναι αρκετά μονόπλευροι -είναι είτε έξυπνοι, είτε χαζοί, είτε αδέξιοι. Αλλά στην αληθινή ζωή, οι άνθρωποι δεν έχουν μόνο ένα από αυτά τα χαρακτηριστικά. Έχουν δύο ή τρία ή πολλά από αυτά τα χαρακτηριστικά». Τα σημερινά παιδιά λοιπόν μαθαίνουν έτσι άθελά τους κάποια στερεότυπα και πώς να κατηγοριοποιούν ανθρώπους με βάση επιπόλαια χαρακτηριστικά - ή μαθαίνουν να έχουν μη ρεαλιστικές προσδοκίες για τους εαυτούς τους, την εικόνα τους, τις σχέσεις τους με τους συνανθρώπους τους και τη ζωή.

Είναι λοιπόν ίσως μια καλή πρόταση η Disney να αρχίσει από δω και στο εξής τουλάχιστον να προσέχει τι κυκλοφορεί με το, τόσο φημισμένο και με επιρροή, όνομα της εταιρείας. Να λάβει υπόψη τη θέση στην οποία βρίσκεται και την ευθύνη που φαίνεται να έχει - επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό τα μυαλά των νεαρών παιδιών και με σωστές κινήσεις και λίγη προσοχή μπορεί να τους μάθει όχι μόνο να βλέπουν τον κόσμο με μια δόση μαγείας, αλλά και με ανθρωπιά, κατανόηση και σεβασμό - αντί για στερεοτυπική αντιμετώπιση - προς τις διαφορές μεταξύ των ανθρώπων.

10. Αντί επιλόγου

Δεν είναι τα πάντα άσχημα:

Τα καλά που όντως έχουν να προσφέρουν οι ταινίες Disney

Ως άνθρωπος που αγαπά τις ταινίες Disney και τις κρατά ως γλυκές παιδικές αναμνήσεις, δε περίμενα αναγκαστικά να βρω τόσα πολλά αρνητικά και να καταλήξω με μια εργασία αυτής της έκτασης πάνω σε αυτά ακριβώς τα αρνητικά - αν και σίγουρα περίμενα να βρω έστω κάποια βασικά. Και παρόλο που θεωρώ σημαντικά αυτά τα ευρήματα και ως άξια προσοχής, με την ελπίδα να γίνουν έτσι οι απαραίτητες αλλαγές στο μέλλον, δε μπορώ να μη κάνω λόγο για τα θετικά της Disney.

Οι ταινίες κινουμένων σχεδίων που κυκλοφορούν από αυτή την εταιρεία διαθέτουν, καταρχήν, ένα συγκεκριμένο και δυνατό τύπο αισιοδοξίας, φαντασίας και παιδικής μαγείας θα λέγαμε - προωθούν το σκεπτικό πως τα πάντα στη ζωή μπορούν να γίνουν, ειδικά με... «faith, trust and a little pixie dust» («πίστη, εμπιστοσύνη και λίγη νεραϊδόσκονη»). Έχουν δημιουργήσει πλέον ένα κόσμο εντελώς διαφορετικό και δικό τους, όπου μπορούν τα παιδιά να εισέλθουν με το μυαλό τους και να ξεχαστούν, να διασκεδάσουν, να μάθουν. Κάποιες γυναίκες που συμμετείχαν σε έρευνα σχετικά με τις ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney σχολίασαν πως όταν πηγαίνουν να δουν για πρώτη φορά μια τέτοια ταινία περιμένουν, όπως είπαν, τα παρακάτω: « (...) φαντασία - δηλαδή, συνήθως θα παρουσιάζονται καταστάσεις που δεν θα συνέβαιναν στη πραγματικότητα, όπως να μιλάνε ζώα (...) Θα είναι προορισμένο για παιδιά, με κάποιο μάθημα (...) ψυχαγωγία με μια δόση μαγείας», « (...) άνθρωποι που μαθαίνουν πράγματα ο ένας για τον άλλον, φιλίες, να ακολουθούν οι χαρακτήρες τη καρδιά τους».

Ακόμα και σχετικά με τα μειονεκτήματα των ταινιών αυτών, όπως εξετάστηκαν σε προηγούμενα κεφάλαια, μια φοιτήτρια, για παράδειγμα, που συμμετείχε στη προαναφερόμενη έρευνα σχολίασε μάλλον αρνητικά την εικόνα που μεταδίδουν με τους γυναικίους χαρακτήρες. Αλλά, ανεξάρτητα και από αυτά, συνέχισε και είπε το εξής: «Δε θυμάμαι όμως να έχω δει καμιά τους να κάθεται πίσω και να λέει "Λοιπόν, ίσως αυτό δε πρέπει να το κάνω". Όλες λένε "Αυτό θα το κάνω, είναι το όνειρό μου και θα το κάνω" - όλες τους». Που αυτό ισχύει - οι χαρακτήρες της Disney έχουν όλοι όνειρα, και όσο κατακριτέο και να είναι ίσως αυτό το όνειρο για το όποιο μήνυμα που προωθεί («θέλω στη ζωή μου να παντρευτώ το πρίγκιπα και τίποτα άλλο», για παράδειγμα), όλοι οι ήρωες ανεξαιρέτως κυνηγούν τα όνειρά τους και δε τα παρατάνε - ένα παράδειγμα για παιδιά και ενήλικες που είναι πολύ καλό και σημαντικό να υπάρχει.

Αλλά αφού αναφέρθηκε ξανά το ζήτημα των γυναικείων ρόλων, ας αναφερθεί και ο τρόπος με τον οποίο σημειώνεται βελτίωση σε αυτούς με κάθε νέα ταινία, όπως άλλωστε αναλύθηκε σε προηγούμενα κεφάλαια - γίνονται πιο ανεξάρτητες, περίπλοκες, έξυπνες, αργά μεν, σταθερά δε. Περαιτέρω, πρέπει να γίνει λόγος και για τις λιγότερο γνωστές ηρωίδες, όπως η Esmeralda της ταινίας «The Hunchback of Notre Dame» (1996), η Kida απ' το «Atlantis: The Lost Empire» (2001), η Megara απ' το «Hercules» (1997), η Jane απ' το «Tarzan» (1999), κ.λπ., γυναίκες που όντως διαθέτουν δυναμισμό και ζωντανό πνεύμα, απλά τυχαίνει να μην είναι τόσο γνωστές όσο οι πριγκίπισσες της Disney.

Γενικά -ανεξάρτητα απ' το αποτέλεσμα- γίνεται πάντα προσπάθεια να έχουν όλοι οι χαρακτήρες της Disney θετικές αξίες και να αποτελούν καλά παραδείγματα - τουλάχιστον, όλοι οι «καλοί». Και για αυτόν ακριβώς τον στερεοτυπικό και απόλυτο διαχωρισμό των χαρακτήρων σε «καλούς» και «κακούς» κατηγορήσαμε τη Disney σε προηγούμενο κεφάλαιο, αντλώντας και υποστηρικτικό υλικό από τη βιβλιογραφία. Όμως, μια ενδιαφέρουσα παρατήρηση, ξανά από τη βιβλιογραφία, είναι πως οι συγκρούσεις και τα προβλήματα σε αυτές τις ταινίες είναι εξωτερικά και απλά, καθώς αυτό μπορεί να καταλάβει ένα μικρό παιδί. Καταλαβαίνουν σε ένα επιφανειακό επίπεδο γιατί ο καλός πρέπει να παλέψει με τον κακό, ενώ την εσωτερική σύγκρουση δεν την καταλαβαίνουν το ίδιο καλά. Επομένως, ίσως μπορούμε να δικαιολογήσουμε από αυτή την άποψη τη Disney για την επιλογή των χαρακτήρων της και της πλοκής των ταινιών της - να δικαιολογήσουμε λίγο το σκεπτικό πίσω απ' το οποίο συχνά δείχνουν τα πάντα μαύρα ή άσπρα, σχεδόν ποτέ γκρι.

Επιπρόσθετα, συζητήθηκαν οι διαφορές που έχουν οι χαρακτήρες σε εμφάνιση, αξίες και χαρακτηριστικά και ο συχνά αρνητικός τρόπος που παρουσιάζονται αυτές οι διαφορές, προωθώντας έπειτα και τα ανάλογα μηνύματα. Όμως, ένα θετικό μήνυμα που παρατηρούμε μέσα από αυτό είναι και το πως οι άνθρωποι, ανεξάρτητα από τις διαφορές τους σε εμφάνιση, αξίες και χαρακτηριστικά, μπορούν να δημιουργήσουν μαζί μια κοινωνία, όπως συμβαίνει άλλωστε στις ταινίες της Disney. Από κει και ύστερα, όπως ήδη εξετάσαμε, τίθεται θέμα ισότητας, κ.λπ., σε αυτές τις απεικονιζόμενες κοινωνίες - όμως το μήνυμα της δυνατότητας δημιουργίας και ύπαρξης τέτοιων κοινωνιών υπάρχει και είναι μια καλή βάση ώστε να γίνουν από δω και στο εξής οι απαραίτητες βελτιώσεις.

Ένα επιπλέον σημαντικό θετικό για τις ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney είναι το πώς, αν δει κανείς άλλα κινούμενα σχέδια, όσο καλοδουλεμένα και να είναι, απλά δεν είναι το ίδιο με τις ταινίες Disney, τόσο στη μορφή όσο και στη πλοκή. Οι χαρακτήρες συνήθως δε δείχνουν συναισθήματα με το ίδιο τρόπο. Ο απεικονιζόμενος κόσμος δε προσφέρει ακριβώς την ίδια χαρά. Όπως αναφέρθηκε στην αρχή της ενότητας, υπάρχει όντως κάτι ξεχωριστό για αυτές τις ταινίες, κάτι που τραβάει τη πλειοψηφία μικρών και μεγάλων και που μας κάνει όλους να τις

παρακολουθούμε με ευχαρίστηση και να τις θυμόμαστε με χαρά. Υπάρχει εδώ, λοιπόν, η δυνατότητα να κάνει πράγματα σπουδαία για την ανθρωπότητα, ποιος; Η Disney. Με ποιο μέσο; Παιδικές ταινίες. Πόσο απλό εργαλείο, και όμως τόσο δυνατό τελικά. Μπορεί, με τρόπο υποσυνείδητο, να πλάσει και να διαμορφώσει απόψεις, κοσμοθεωρίες, μερικές φορές και προσωπικότητες. Έχει στη διάθεσή της την ανεπηρέαστη και αναπόσπαστη προσοχή δεκάδων, εκατοντάδων και χιλιάδων παιδιών- προσοχή που δε μπορούν συνήθως πολλοί δάσκαλοι να πάρουν απ' τους μαθητές τους. Και για αυτό θεωρώ πως -όσο αστείο και να ακούγεται- χρειάζεται προσοχή από τους δημιουργούς. Αυτές οι ταινίες μπορεί να μη ξεκίνησαν έχοντας τέτοια επιρροή, αλλά έτσι έχουν πλέον καταλήξει. Μπορούν να κάνουν τόσα πολλά - ήδη κάνουν τόσα πολλά- και με τα σωστά μηνύματα μπορούν να αλλάξουν τις μελλοντικές γενιές προς το καλύτερο, ξεκινώντας την επιρροή από μια τόσο νεαρή και τρυφερή ηλικία. Αντίστοιχα, με τα λάθος μηνύματα μπορούν να κάνουν τόση ζημιά, στο πως βλέπουν τα παιδιά τους άλλους, πως τους αντιμετωπίζουν, ή τι ιδέα έχουν για τον ίδιο τους τον εαυτό.

Ας κλείσω λοιπόν αυτή την εργασία με μια έκφραση της ελπίδας μου πως, από δω και στο εξής, η εταιρεία με τις ταινίες που τόσο αγαπώ θα λαμβάνει υπόψη της το εκπαιδευτικό κομμάτι πριν το οικονομικό ή και το δημιουργικό κομμάτι. Ανυπομονώ να δω τη πορεία που θα έχει στο μέλλον και τι αριστουργήματα έχει ακόμα να χαρίσει στο κόσμο. Και, ως εκπαιδευτικός, θέλω να τα δω να επηρεάζουν μονάχα με θετικό τρόπο τα παιδιά των επόμενων γενεών.

11. Βιβλιογραφία



ΒΙΒΛΙΑ, ΑΡΘΡΑ ΚΑΙ ΕΡΓΑΣΙΕΣ/ΕΡΕΥΝΕΣ

- ✗ Bell, Elizabeth. Haas, Lynda. Sells, Laura. (1995). *From Mouse to Mermaid - The Politics of film, gender and culture*. Indiana: Indiana University Press.
- ✗ Bendazzi, Giannalberto. (1994). *Cartoons -One hundred years of animation*. London: John Libbey & Company Limited.
- ✗ Bordwell, David. Thompson, Kristin. (2009). *Film History -An introduction*. Columbus: McGraw-Hill.
- ✗ Bryman, Alan. (2004). *The Disneyization of Society*. London: Sage publications.
- ✗ Davis, Amy M. (2006). *Good Girls & Wicked Witches -Women in Disney's feature animation*. United Kingdom: John Libbey Publishing Ltd.
- ✗ Giroux, Henry A. (1994). *Disturbing Pleasures -Learning popular cultures*. United Kingdom: Routledge.
- ✗ Giroux, Henry A. (1999). *The Mouse That Roared -Disney and the End of Innocence*. New York, NY: Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- ✗ Haddock, Shelley A. . Lund, Lori K. . Schindler Zimmerman, Toni. Tanner, Litsa Renee. Towbin, Mia Adessa. (2008). *Images of Gender, Race, Age and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films*. Journal of feminist family therapy. Department at Colorado State University. New York, NY: Routledge.
- ✗ Lind, Rebecca Ann. (2004). *RACE/GENDER/MEDIA -Considering Diversity Across Audiences, Content, And Producers*. University of Illinois, Chicago: Pearson.
- ✗ Lourdes Diaz, Soto. (2006). *The Politics of Early Childhood Education - Rethinking Childhood*. New York, Bern, Berlin, Bruxelles, Frankfurt, Main, Oxford, Wien: Peter Lang.
- ✗ Meehari, Eileen R. Phillips, Mark. Wasko, Jane. (2006). *Dazzled by Disney? - The Global Disney Audiences Project*. London and New York: Leicester University Press.
- ✗ Silverman, Rachel Anne. (2009). *New Dreams, Old Endings: Searching for "A Whole New World" in Disney Second-Wave Animated Romance films*. Wesleyan University.
- ✗ Wasko, Janet. (2001). *Understanding Disney*. Oxford: Blackwell publishing.
- ✗ Wells, Paul. (1998). *Understanding animation*. United Kingdom: Routledge.

- ✂ Zipes, Jack. (2011). *The Enchanted Screen - The unknown history of fairy-tale films*. New York, NY: Routledge.
- ✂ Καμαριανός, Ιωάννης Χ. (2005). *Εξουσία, ΜΜΕ και Εκπαίδευση*. Gutenberg.

ΠΗΓΕΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ: ΑΡΘΡΑ ΚΑΙ ΒΙΝΤΕΟ

- ✂ "Κινηματογράφος". <https://el.wikipedia.org/wiki/Κινηματογράφος> (επίσκεψη: Απρίλιος 2015)
- ✂ "History of Film". https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_film (επίσκεψη: Απρίλιος 2015)
- ✂ "History of film". <http://buzz.bournemouth.ac.uk/history-film-timeline> (επίσκεψη: Απρίλιος 2015)
- ✂ "Walt Disney". https://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney (επίσκεψη: Απρίλιος 2015)
- ✂ "Walt Disney Animation Studios". https://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Animation_Studios (επίσκεψη: Απρίλιος 2015)
- ✂ Animation: Magic on the move. <http://www.barajoun.com/animation/animation-magic-on-the-move/> (επίσκεψη: Μάιος 2015)
- ✂ "Disney racism examples". <https://www.youtube.com/watch?v=S-aΧiH4UpOA> (επίσκεψη: Μάιος 2015)
- ✂ "Walt Disney racism revealed". <https://www.youtube.com/watch?v=Pmrrp4WχιB58> (επίσκεψη: Μάιος 2015)
- ✂ "Heroes". <http://disney.wikia.com/wiki/Category:Heroes> (επίσκεψη: Ιούλιος 2015)
- ✂ The influence of Disney: The effects of animated facial features on children's perceptions. <http://psych.hanover.edu/research/Thesis05/MeagherNeal.pdf> (επίσκεψη Σεπτέμβριος 2015)
- ✂ The heroes, Villains, Children and Disney. <https://prezi.com/yzsma4pp6ux2/the-heroes-villains-children-and-disney/> (επίσκεψη: Σεπτέμβριος 2015)
- ✂ Societal Roles and Expectations through the 1940's - 50's. <http://americanhistory1940-50.blogspot.gr/p/role-of-women-during-1940s.html> (επίσκεψη: Σεπτέμβριος 2015)

- ✂ Women's roles in the 1950's. <http://1950s.weebly.com/womens-roles.html> (επίσκεψη: Σεπτέμβριος 2015)
- ✂ No place for a woman: The Family in Film Noir. <http://www.lib.berkeley.edu/MRC/noir/np02wwii.html> (επίσκεψη: Σεπτέμβριος 2015)
- ✂ "The Prince". http://disney.wikia.com/wiki/The_Prince (επίσκεψη: Σεπτέμβριος 2015)
- ✂ "Prince Charming". http://disney.wikia.com/wiki/Prince_Charming (επίσκεψη: Σεπτέμβριος 2015)
- ✂ "Prince Phillip". http://disney.wikia.com/wiki/Prince_Phillip (επίσκεψη: Σεπτέμβριος 2015)
- ✂ The making of Disney's Pocahontas. <https://www.youtube.com/watch?v=RoHTikVNvbU> (επίσκεψη: Οκτώβριος 2015)
- ✂ The 10 Biggest Disney Controversies. <https://www.youtube.com/watch?v=dQNf6pXOueo> (επίσκεψη: Νοέμβριος 2015)
- ✂ Women React to Realistic Disney Princess Waistlines. <https://www.youtube.com/watch?v=NwOuDJRQ13A> (επίσκεψη: Νοέμβριος 2015)
- ✂ FYI, Parents: Your Kids Watch A Full-Time Job's Worth of TV Each Week. <http://entertainment.time.com/2013/11/20/fyi-parents-your-kids-watch-a-full-time-jobs-worth-of-tv-each-week/> (επίσκεψη: Δεκέμβριος 2015)
- ✂ Everything Wrong with Cinderella in 10 minutes or less. <https://www.youtube.com/watch?v=52tWySi2tM> (επίσκεψη: Ιανουάριος 2016)
- ✂ Honest Trailers - The Little Mermaid. <https://www.youtube.com/watch?v=CA-eyG7IUv8> (επίσκεψη: Ιανουάριος 2016)

TAINIES

- ✂ "Snow White and the Seven Dwarfs" (1937). Σκηνοθέτης: David Hand. Σεναριογράφοι: Ted Sears, Richard Creedon, Otto Englander, Dick Rickard, Earl Hurd, Merrill De Maris, Dorothy Ann Blank, Webb Smith. Εταιρεία παραγωγής: Walt Disney Productions.

- ✂ "Dumbo" (1941). Σκηνοθέτης: Ben Sharpsteen. Σεναριογράφοι: Otto Englander, Joe Grant, Dick Huemer. Εταιρεία παραγωγής: Walt Disney Productions.
- ✂ "Cinderella" (1950). Σκηνοθέτες: Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson. Σεναριογράφοι: Ken Anderson, Perce Pearce, Homer Brightman, Winston Hibler, Bill Peet, Erdman Penner, Harry Reeves, Joe Rinaldi, Ted Sears, Maurice Rapf. Εταιρεία παραγωγής: Walt Disney Productions.
- ✂ "Peter Pan" (1953). Σκηνοθέτης: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Σεναριογράφοι: Milt Banta, William Cottrell, Winston Hibler, Bill Peet, Erdman Penner, Joe Rinaldi, Ted Sears, Ralph Wright. Εταιρεία παραγωγής: Walt Disney Productions.
- ✂ "Lady & The Tramp" (1955). Σκηνοθέτες: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Σεναριογράφοι: Erdman Penner, Joe Rinaldi, Ralph Wright, Don DaGradi. Εταιρεία παραγωγής: Walt Disney Productions.
- ✂ "Sleeping Beauty" (1959). Σκηνοθέτης: Clyde Geronimi. Σεναριογράφος: Erdman Penner. Εταιρεία παραγωγής: Walt Disney Productions.
- ✂ "The Jungle Book" (1967). Σκηνοθέτης: Wolfgang Reitherman. Σεναριογράφοι: Larry Clemmons, Ralph Wright, Ken Anderson, Vance Gerry, Floyd Norman, Bill Peet. Εταιρεία παραγωγής: Walt Disney Productions.
- ✂ "The Little Mermaid" (1989). Σκηνοθέτες: Ron Clements, John Musker. Σεναριογράφοι: John Musker, Ron Clements, Howard Ashman, Gerrit Graham, Sam Graham, Chris Hubbell. Εταιρείες παραγωγής: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation.
- ✂ "Beauty & The Beast" (1991). Σκηνοθέτες: Gary Trousdale, Kirk Wise. Σεναριογράφος: Roger Allers, Brenda Chapman, Chris Sanders, Burny Mattinson, Kevin Harkey, Brian Pimental, Bruce Woodside, Joe Ranft, Tom Ellery, Kelly Asbury, Robert Lence. Εταιρείες παραγωγής: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation.
- ✂ "Aladdin" (1992). Σκηνοθέτες: Ron Clements, John Musker. Σεναριογράφοι: Ron Clements, John Musker, Ted Elliott, Terry Rossio. Εταιρείες παραγωγής: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation.
- ✂ "The Lion King" (1994). Σκηνοθέτες: Roger Allers, Rob Minkoff. Σεναριογράφοι: Jim Capobianco, Lorna Cook, Thom Enriquez, Andy Gaskill, Francis Glebas, Ed Gombert, Kevin Harkey, Barry Johnson, Mark Kausler, Jorgen Klubien, Larry Leker, Rick Maki, Burny Mattinson, Joe Ranft, Chris Sanders, Tom Sito, Gary Trousdale. Εταιρείες παραγωγής: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation.
- ✂ "Pocahontas" (1995). Σκηνοθέτες: Mike Gabriel, Eric Goldberg. Σεναριογράφοι: Glen Keane, Joe Grant, Ralph Zondag, Burny Mattinson, Ed

Gombert, Kaan Kalyon, Francis Glebas, Robert Gibbs, Bruce Morris, Todd Kurosawa, Duncan Marjoribanks, Chris Buck. Εταιρείες παραγωγής: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation.

- ✂ "The Hunchback of Notre Dame" (1996). Σκηνοθέτες: Gary Trousdale, Kirk Wise. Σεναριογράφοι: Tab Murphy, Irene Mecchi, Bob Tzudiker, Noni White, Jonathan Roberts. Εταιρείες παραγωγής: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation.
- ✂ "Hercules" (1997). Σκηνοθέτες: John Musker, Ron Clements. Σεναριογράφοι: Kaan Kalyon, Kelly Wightman, Randy Cartwright, John Ramirez, Jeff Snow, Vance Gerry, Kirk Hanson, Francis Glebas, Mark Kennedy, Bruce M. Morris, Don Dougherty, Thom Enriquez. Εταιρείες παραγωγής: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation.
- ✂ "Mulan" (1998). Σκηνοθέτες: Barry Cook, Tony Bancroft. Σεναριογράφος: Robert D. San Souci. Εταιρείες παραγωγής: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation.
- ✂ "Tarzan" (1999). Σκηνοθέτες: Kevin Lima, Chris Buck. Σεναριογράφοι: Tab Murphy, Bob Tzudiker, Noni White. Εταιρείες παραγωγής: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation.
- ✂ "The Princess and the Frog" (2009). Σκηνοθέτες: Ron Clements, John Musker. Σεναριογράφοι: Ron Clements, John Musker, Greg Erb, Jason Oremland, Don Hall. Εταιρείες παραγωγής: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.
- ✂ "Tangled" (2010). Σκηνοθέτες: Nathan Greno, Byron Howard. Σεναριογράφος: Dan Fogelman. Εταιρείες παραγωγής: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.
- ✂ "Brave" (2012). Σκηνοθέτες: Mark Andrews, Brenda Chapman. Σεναριογράφος: Brenda Chapman. Εταιρείες παραγωγής: Walt Disney pictures, Pixar Animation Studios.
- ✂ "Frozen" (2013). Σκηνοθέτες: Chris Buck, Jennifer Lee. Σεναριογράφοι: Chris Buck, Jennifer Lee, Shane Morris. Εταιρείες παραγωγής: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.
- ✂ "Waking Sleeping Beauty" (2009). Σκηνοθέτης: Don Hahn. Σεναριογράφος: Patrick Pacheco. Εταιρεία παραγωγής: Stone Circle Pictures.
- ✂ "The Pixar Story" (2008). Σκηνοθέτης: Leslie Iwerks. Σεναριογράφος: Leslie Iwerks. Εταιρεία παραγωγής: Leslie Iwerks Productions.