



ΤΓΔΣ ΤΜΗΜΑ
ΓΛΩΣΣΙΚΩΝ ΚΑΙ
ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΩΝ
ΣΠΟΥΔΩΝ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Η απεικόνιση της εφηβικής ηλικίας στα σύγχρονα Ιαπωνικά Shounen anime

ΜΠΑΡΠΑΚΗ ΣΟΦΙΑ ΜΑΡΙΑ

ΑΜ:3919080

Βόλος, 2023

Τριμελής Επιτροπή Αξιολόγησης

Επιβλ πουςα

Ειρήνη Σηφάκη

Αναπληρώτρια Καθηγήτρια/Τμήμα Γλωσσικών και Διαπολιτισμικών
σπουδών/Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

Μ λη Τριμελούς Επιτροπής Αξιολόγησης

1ο μ λος

Νικόλαος Γογωνάς

Επίκουρος Καθηγητής/Τμήμα Γλωσσικών και Διαπολιτισμικών
σπουδών/Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

2ο μ λος

Έλενα Αναστασάκη

Επίκουρη Καθηγήτρια/Τμήμα Γλωσσικών και Διαπολιτισμικών
σπουδών/Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © [Μπαρπάκη Σοφία Μαρία, 2023]

«Η γκριση της Πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Γλωσσικής & Διαπολιτισμικής Σπουδών του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας δεν δηλώνει απαραίτητα την αποδοχή των απόψεων της συγγραφέα»

«Υπεύθυνη Δήλωση,

Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της Πτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια που προσφέρθηκε στη συγγραφή της αναγνωρίζεται και αναφέρεται στο κείμενο. Επιπλέον, αναφέρονται όλες οι βιβλιογραφικές πηγές που αξιοποιήθηκαν, πρωτογενείς και δευτερογενείς, είτε η συμβολή τους παρατίθεται επακριβώς ως απόσπασμα είτε ως παράφραση»

Περιεχόμενα

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	6
ΚΙΝΗΤΡΟ ΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑ.....	6
ΠΕΡΙΛΗΨΗ	7
ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ	7
ABSTRACT	8
KEY WORDS	8
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	9
Σκοπός και Στόχοι.....	9
ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΘΕΩΡΙΑ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΑ	11
1.1 Μια πρώτη προσέγγιση του <i>animation</i>	11
ΤΑ ANIME & ΤΑ MANGA.....	12
2.1 Τα <i>anime</i> και τα <i>manga</i> ως πολιτιστικές επιρροές	12
2.2 Οι τεχνοτροπίες των <i>manga</i> και των <i>anime</i>	16
2.3 Κατηγοριοποιήσεις <i>Anime</i>	21
2.4 Μια πρώτη προσέγγιση στα <i>anime</i> της έρευνας	24
Η ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΕΦΗΒΟΥ.....	24
3.1 Ορισμός της εφηβείας.....	24
3.2 Ιαπωνική κοινωνία και εφηβεία	26
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ.....	32
4.1 Σκοπός της έρευνας.....	32
4.2 Ερευνητικά Ερωτήματα.....	33
4.3 Επιλογή Μεθόδου - Αφηγηματολογία	33
4.4 Αφηγηματολογική ανάλυση του Propp στη μελέτη των <i>anime</i>	35
4.5 Επιλογή του δείγματος.....	40
4.6 Ευρήματα των τηλεοπτικών σειρών	42
DEMON SLAYER:	42
Οι περιπέτειες του όρους Natagumo.....	42
5.1 Οι Εφτά Σφαίρες Δράσεις.....	42
5.2 Οι 31 Αφηγηματικές Λειτουργίες.....	43
SERAPH OF THE END:.....	63
Η Κυριαρχία των Βρικολάκων σε μια Μετα-αποκαλυπτική Ιαπωνία	63
6.1 Οι Εφτά Σφαίρες Δράσεις.....	63
6.2 Οι 31 Αφηγηματικές Λειτουργίες.....	65
ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΤΩΝ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΩΝ ΣΕΙΡΩΝ	76
7.1 Αποτελέσματα Ανάλυσης <i>Demon Slayer</i>	76

7.2 Αποτελέσματα Ανάλυσης <i>Seraph of the End</i>	80
7.3 Συμπεράσματα σχετικά με την απεικόνιση των κεντρικών εφηβικών χαρακτήρων στα συγκεκριμένα <i>shounen anime</i>	83
7.4 Συμπεράσματα σε σχέση με την προβολή κοινωνικών αξιών και παραδόσεων προς το εφηβικό κοινό	85
7.5 Συμπεράσματα σε σχέση με τα στερεότυπα που διαμορφώνονται από τα αρχέτυπα των χαρακτήρων.....	86
ΕΠΙΛΟΓΟΣ	87
Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία:	89
Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία:	89

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Κατ' αρχάς, θα ήθελα να ευχαριστήσω την οικογένεια μου, για την συνεχή στήριξη τους από την αρχή της ζωής μου, και για το θάρρος που μου δίνουν για να κυνηγήσω τις επιλογές μου, παρόλο τις όποιες δυσκολίες. Ευχαριστώ ιδιαιτέρως και την επιβλέπουσα καθηγήτρια μου, κα Ειρήνη Σηφάκη, για την πολύτιμη καθοδήγηση της, που αποτέλεσε κομβική για την επιτέλεση της εργασίας. Τέλος, ευχαριστώ και τους φίλους μου, που βρίσκονται διαρκώς δίπλα μου, σε κάθε μου βήμα.

ΚΙΝΗΤΡΟ ΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑ

Η παρακολούθηση ιαπωνικών anime αποτελεί μια από τις αγαπημένες μου δραστηριότητες, λόγω της ιδιαίτερης αισθητικής τους και των πολύπλευρων χαρακτήρων που διαθέτουν. Σε συνδυασμό με την εκμάθηση της ιαπωνικής γλώσσας που μας προσφέρεται από το τμήμα, αποτελούν μια καλή προσωπική εξάσκηση για την εκμάθηση της γλώσσας αλλά και του πολιτισμού. Στα anime, περιλαμβάνονται συνήθως πολλοί έφηβοι και νεαροί ενήλικες χαρακτήρες. Η εφηβική περίοδος του ανθρώπου πάντα παρουσίαζε μεγάλο ενδιαφέρον για εμένα, καθώς αποτελεί ένα μεταβατικό στάδιο από την παιδικότητα στην ενήλικη ζωή. Η απεικόνιση της εφηβείας στα anime, δείχνει με παραστατικότητα αυτή την χαρακτηριστική περίοδο, ταυτόχρονα φανερά επηρεασμένη από την σύγχρονη ιαπωνική κοινωνία.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Έχει παρατηρηθεί πως διαχρονικά, το εφηβικό στάδιο της ανθρώπινης ζωής, έχει απασχολήσει την επιστημονική κοινότητα. Αναλύοντας τις εκάστοτε κοινωνικές και πολιτισμικές συνθήκες, ιατρικές μελέτες και τις χώρες διαμονής και καταγωγής, καταλήγουμε σε διαφορετικά συμπεράσματα. Η παρούσα εργασία επικεντρώνεται στην αναπαράσταση της εφηβείας στην Ιαπωνία και ειδικότερα στον τρόπο που απεικονίζονται οι φανταστικοί εφηβικοί χαρακτήρες στα σύγχρονα ιαπωνικά shounen anime. Μέσα από την ανάλυση των επιλεγμένων τηλεοπτικών σειρών anime, (*Demon Slayer* και *Seraph of the End*), προσδοκούμε να αποσαφηνίσουμε την τυπική συμπεριφορά που αποδίδεται από τους Ιάπωνες δημιουργούς στους χαρακτήρες αυτής της ηλικιακής ομάδας, όπως και τα αρχέτυπα τα οποία καλλιεργούν και διαδίδουν. Στην έρευνα επίσης, θα τελέσει καθοριστικό ρόλο, το δημογραφικό κοινό (εφήβους ηλικίας 12-18) στο οποίο απευθύνονται τα παραπάνω shounen anime (shounen = νεαρό αγόρι), καθώς τα anime που ανήκουν σε αυτή την κατηγορία, έχουν κάποια συγκεκριμένα διακριτά αφηγηματικά χαρακτηριστικά. Η μεθοδολογία μας στηρίζεται στον κλάδο της αφηγηματολογίας και ειδικότερα στο μοντέλο των 31 λειτουργιών του Vladimir Propp, από την *Μορφολογία του παραμυθιού*. Σε συνδυασμό με την μεθοδολογία και τα ιδιαίτερα πολιτισμικά και κοινωνικά χαρακτηριστικά της Ιαπωνίας και των anime, έχουμε ως στόχο την ανάλυση των ενεργειών και των συναισθηματικών αντιδράσεων των κεντρικών εφηβικών χαρακτήρων, το αν δημιουργούνται στερεότυπα καθώς και ποιες κοινωνικές αξίες προβάλλονται προς το εφηβικό κοινό.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

Λέξεις Κλειδιά: Εφηβεία, anime, manga, Ιαπωνία, Vladimir Propp, 31 λειτουργίες, παραμυθιακοί ρόλοι, shounen, αρχέτυπο, αφήγηση

ABSTRACT

It has been observed that over time, the adolescent stage of human life has been of concern to the scientific community. Analyzing the social and cultural conditions, medical studies and countries of residence and origin, we come to different conclusions. This paper focuses on the representation of adolescence in Japan and in particular on how fictional adolescent characters are portrayed in contemporary Japanese shounen anime. Through the analysis of selected anime television series, (Demon Slayer and Seraph of the End), we expect to clarify the typical behavior attributed by Japanese creators to characters of this age group, as well as the archetypes they cultivate and propagate. The demographic audience (adolescents aged 12-18) to which the above-mentioned shounen anime (shounen = young boy) are addressed will also play a decisive role in the research, as the anime belonging to this category have certain distinct narrative characteristics. Our methodology is based on the discipline of narratology and in particular on Vladimir Propp's 31-function model from Morphology of the Fairy Tale. In combination with the methodology and the specific cultural and social characteristics of Japan and anime, we aim to analyze the actions and emotional reactions of the main teenage characters, whether stereotypes are created and what social values are projected to the teenage audience.

KEY WORDS

Keywords: Adolescence, anime, manga, Japan, Vladimir Propp, 31 functions, fairy tale roles, shounen, archetype, narrative

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σκοπός και Στόχοι

Η παρούσα έρευνα στοχεύει στην ανάδειξη του τρόπου απεικόνισης των εφηβικών χαρακτήρων στα shounen anime. Τα anime είναι ιαπωνικά κινούμενα σχέδια και θεματολογικά κινούνται από “βαριές” πλοκές σε “ελαφριές και ευχάριστες” ιστορίες, με αρκετές φορές να συνδυάζει και τα δύο, (Botts, 2016, σελ.10). Ειδικότερα τα shounen anime που θα μελετηθούν εδώ, απευθύνονται σε αγόρια που βρίσκονται στην εφηβεία. Παρατηρούμε πως τα anime εξελίσσονται σε ένα πολύ δημοφιλές μέσο ψυχαγωγίας, ξεφεύγοντας από τα όρια της Ιαπωνίας, και αποκτώντας θαυμαστές που προέρχονται όχι μόνο από όλον τον κόσμο αλλά και ανήκουν σε πληθώρα ηλικιακών ομάδων.

Μέσα στην εκτεταμένη σφαίρα των anime, μια ενδιαφέρουσα πτυχή της αφήγησης αναδύεται σταθερά, με αυτή να είναι η απεικόνιση των εφηβικών χαρακτήρων. Η εφηβεία, η μεταβατική περίοδος από την παιδική ηλικία στην ενηλικίωση, αποτελεί μια κρίσιμη καμπή στην ανθρώπινη ανάπτυξη, γεμάτη ψυχολογικές, συναισθηματικές και κοινωνικές πολυπλοκότητες. Το anime, ως μέσο, μεγεθύνει την πολύπλοκη και πολύπλευρη φύση της εφηβικής φάσης, παρέχοντας ένα γόνιμο έδαφος για τη διερεύνηση διαφόρων κοινωνικοπολιτισμικών θεμάτων και ψυχολογικών διαστάσεων. Σε αυτή την έρευνα στοχεύουμε να εξετάσουμε τον τρόπο απεικόνισης των εφήβων πρωταγωνιστών των shounen anime *Demon Slayer* και *Seraph of the End* και θα εστιάσουμε στο πως αντιδρούν στις συνεχείς προκλήσεις που τους προκύπτουν από την πλοκή, αλλά στις σχέσεις τους με τους συμπρωταγωνιστές τους, τους συμμάχους τους και τους εχθρούς τους. Η μεθοδολογία που θα ακολουθηθεί βασίζεται στην *Μορφολογία του Παραμυθιού* του Vladimir Propp, επειδή το επιλεγμένο οπτικοακουστικό υλικό παρουσιάζει την χρήση μια συγκεκριμένης φόρμας πλοκής, και συγκεκριμένων χαρακτήρων- αρχέτυπων, προς εξυπηρέτηση των ιστοριών.

Κατά τη διάρκεια αυτής της διερεύνησης, στόχος μας είναι και να εστιάσουμε και στην πολιτισμική πλευρά των παραπάνω anime. Με λίγα λόγια, αναζητούμε αν υπάρχουν στοιχεία και αξίες της ιαπωνικής κοινωνίας, στις πράξεις των χαρακτήρων, και αν παίζουν ρόλο αυτές οι απεικονίσεις στην διαμόρφωση πολιτισμικών αξιών. Οι έφηβοι χαρακτήρες των anime δεν καλούνται μόνο να μεταβούν κάτω από το

κατώφλι της ενηλικίωσης αλλά και να ακολουθήσουν τις κοινωνικές νόρμες της Ιαπωνίας. Ταυτόχρονα θα ερευνήσουμε τα αρχέτυπα των χαρακτήρων, και αν δημιουργούν και αναπαράγουν στερεότυπα με τον τρόπο απεικόνισης των πρωταγωνιστών, ή και αν με κάποιους τρόπους καταλήγουν να τα καταρρίπτουν.

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΘΕΩΡΙΑ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΑ

1.1 Μια πρώτη προσέγγιση του animation

Στα οπτικοακουστικά μέσα, παρατηρούμε ότι υπάρχει η ανάγκη κατηγοριοποίησης των δημιουργημάτων σε είδη. Στον κινηματογράφο ειδικότερα, η διαφοροποίηση γίνεται με βάση την δομή της αφήγησης (π.χ. η κατηγοριοποίηση μιας ταινίας στο είδος του τρόμου, ακολουθεί κάποιους συγκεκριμένους αφηγηματικούς κανόνες, οι οποίοι δεν αντιστοιχούν στην δομή μιας βιογραφικής ταινίας). Ο τρόπος ανάλυσης ενός κινηματογραφικού ή τηλεοπτικού έργου, εξαρτάται από την οπτική που θα επιλέξουμε να το αναλύσουμε (Sorlin, 2006,σελ.47).

Εν συντομία, επιλέξαμε να παραθέσουμε την ομαδοποίηση του Vincent Pinel (2006) που αφορά την αφηγηματική κατηγοριοποίηση των Ειδών, όπως αναγράφονται από τον Σκοπετέα (2015, σελ. 97) :

- Ομάδα Ταινιών Δράματος (Αισθηματικές, Δραματικές, Κοινωνικές)
- Ομάδα Ταινιών Κωμωδίας (Κωμωδίες και Αισθηματικές)
- Ομάδα Ταινιών Εγκλήματος (Αστυνομικές, Κατασκοπευτικές, Γκανγκστερικές, Δικαστικές)
- Ομάδα Ταινιών Δράσης (Περιπέτειες, Πολεμικών τεχνών, Γουέστερν, Πολεμικές, Αθλητικές, Πορνό)
- Ομάδα Ταινιών Ιστορίας (Βιογραφικές, Επικές)
- Ομάδα Ταινιών του Φανταστικού και Θαυμαστού (Επιστημονικής Φαντασίας, Τρόμου)

Τα παραπάνω είδη μυθοπλαστικής κινηματογραφικής αφήγησης μπορούν να παρουσιαστούν μέσα από ποικίλες κινηματογραφικές τεχνικές, μια εκ των οποίων είναι το κινούμενο σχέδιο (animation). Το animation προέρχεται από τις ταινίες εμψύχωσης, οι οποίες βασίζονταν στην κινηματογράφηση τεχνητής κίνησης των εικόνων μια προς μια, όπου προφιλμικά υλικά απεικονίζουν ιδέες, αντικείμενα ή χαρακτήρες (Pinel, 2006, σελ.146; Wells, 2007 σελ.11).

Το κινούμενο σχέδιο αποτελεί την δημοφιλέστερη τεχνική από τις ταινίες εμψύχωσης, καθώς κυριαρχεί μέχρι σήμερα. Κατά τον Pinel (2006, σελ.150): *“Το κινούμενο σχ διο χρησιμοποιε δ ν γραφικ ν τεκμη ν που παρουσιάζουν ελαφρ ς παραλλαγ ς μεταξύ τους. Αφού φωτογραφηθούν α μετά το*

άλλο, γίνονται στην αμερική ο σχεδιασμός που ζωντανεύει [...].” Πλέον στην σημερινή εποχή, τις περισσότερες φορές τα κινούμενα σχέδια είναι τεχνητά δημιουργημένα και εκ των προτέρων σχεδιασμένα, με τα καρέ να μην κατέχουν καθοριστικό παράγοντα στην τεχνική κίνηση όπως στο παρελθόν (Wells,2007, σελ.11)

Το animation δεν απευθύνεται αποκλειστικά σε οικογενειακό ή παιδικό κοινό και δεν εκπροσωπείται μόνο από αμερικανικές βιομηχανίες-κολοσσούς: π.χ. Disney.



Φωτογραφία από την περιοχή Akihabara, στο οποίο ο Η Akihabara
ταίριαζει το μοντέρνο της ποπ Ιαπωνικής κουλτούρας.
Πηγή : <https://travel.gaijinpot.com/akihabara/>

Απευθύνεται και σε αμιγώς εφηβικό ή και ενήλικο κοινό και βλέπουμε να κυριαρχεί καθώς και, να αποτελεί μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης και να αποφέρει κέρδη, και σε άλλες χώρες εκτός της Δύσης, με χαρακτηριστικό παράδειγμα όπως θα δούμε παρακάτω, την Ιαπωνία, μια χώρα η οποία παράγει οπτικοακουστικό υλικό (anime, manga, βιντεοπαιχνίδια). Στην σύγχρονη Ιαπωνία αποτελεί συνήθεια η καθημερινή παραγωγή και η κατανάλωση εικόνων (McWilliams,2015, σελ.3).

TA ANIME & TA MANGA

2.1 Τα anime και τα manga ως πολιτιστικές επιρροές

Ο όρος anime (άνιμε , アニメ) αναφέρεται στα ιαπωνικά κινούμενα σχέδια ¹ , ενώ η έννοια manga (μάνγκα, 漫画) , αφορά τα ιαπωνικά κόμικς. Τα anime διαφέρουν από τις δυτικές ταινίες κινουμένων σχεδίων (π.χ. ταινίες Disney, Dreamworks, Pixar) όσον αφορά την δημιουργία και τα μέσα παραγωγής, τον προϋπολογισμό, το καλλιτεχνικό στυλ, την διάρκεια, το μάρκετινγκ, την επιρροή και την αγοραστική αξία του κοινού (Tung, Lee & Hudson, 2017, σελ.3,5). Τα anime κατά κύριο λόγο, προβάλλονται στην τηλεόραση και στον κινηματογράφο και ως επί των πλείστων οι

¹ Εδώ να σημειώσουμε πως η μελέτη των anime (Anime Studies) διαφέρει από την μελέτη των κινουμένων σχεδίων (Animation Studies).

πλοκές τους βασίζονται στα αντίστοιχα manga (Tung,et al., 2017, σελ.3,5). Για παράδειγμα το τηλεοπτικό anime *Jojo's Bizarre Adventure* (2012-) είναι διασκευή του ομώνυμου manga του Hirohiko Araki. Τα anime, τα manga και τα βιντεοπαιχνίδια εκπροσωπούν την ιαπωνική ποπ κουλτούρα, καθιστώντας την χώρα ως μια πολιτιστική σύγχρονη υπερδύναμη σε παγκόσμιο επίπεδο (Tung,et al., 2017, σελ.1, McGray, 2002, σελ.44).

Αυτή η πολιτιστική επιρροή, ωστόσο δεν υπήρχε από πάντα. Σύμφωνα με τον Jacobsen (2014 σελ.5) από την κατάρρευση την οικονομίας “φούσκα” την δεκαετία του 1980, είχε ως αποτέλεσμα ριζικές οικονομικές αλλά και κοινωνικές μεταβολές στην Ιαπωνία, τοποθετώντας την ταυτόχρονα αντιμέτωπη με μια βαθιά οικονομική ύφεση. Εφόσον όμως η Ιαπωνία αποδείχθηκε μεγάλος παραγωγός οπτικών μέσων και εικόνων, υπήρξε μια ταχύτατη εξέλιξη στις βιομηχανίες των anime, των videogames, της ποπ μουσικής, της μόδας, της αρχιτεκτονικής για παράδειγμα, καθιστώντας την πολύ πιο επιδραστική πολιτισμικά από ότι την δεκαετία του 1980 (Jacobsen, 2014 σελ.6, McGray, 2002 σελ.46). Συμπερασματικά, αντιλαμβανόμαστε ότι η οπτικοακουστική κουλτούρα της Ιαπωνίας, αποτελεί ένα άμεσο παράδειγμα soft power ² (ήπιας ισχύος). Για να είμαστε πιο σαφείς, όταν μιλάμε για την ήπια ισχύ της Ιαπωνίας, αναφερόμαστε σε δύο είδη: Το πρώτο αφορά την προώθηση της παραδοσιακής πλευράς της Ιαπωνίας, δίνοντας έμφαση στις τέχνες, όπως είναι οι τελετές τσαγιού ή το sumo και το δεύτερο αφορά στην προώθηση της ποπ κουλτούρας, πάνω στην οποία βασίζεται κυρίως η ιαπωνική πολιτιστική διπλωματία, για την ανάδειξη μιας περισσότερο προσιτής και μοντέρνας Ιαπωνίας (Castiaux, Tylleman, Vanlaeys & Vinck, 2017).



Παράδειγμα απ το manga *Berserk* (1989 -) του Kentaro Miura.

² Soft Power: Όρος που εισήχθη από τον Joseph Nye στα τέλη της δεκαετίας του 1980. Σύμφωνα με τον Nye, όταν την ήπια ισχύ την χρησιμοποιούν κυβερνήσεις, τότε είναι ένα είδος άσκησης επιρροής άλλων χωρών, μέσω πολιτιστικών μέσων, με σκοπό την διαπραγμάτευση και την συνεργασία, χωρίς να χρειαστεί να υπάρξει εξαναγκασμός.

Παραδοσιακοί αλλά και μοντέρνοι τρόποι ζωής του ιαπωνικού πολιτισμού, έχουν σταδιακά διαδοθεί ευρέως σε όλο τον κόσμο. Κατά συνέπεια, η ήπια ιαπωνική ισχύος προέρχεται από την έλξη της πλούσιας και ελεύθερης κοινωνίας αλλά και από την γοητεία που ασκεί ο παραδοσιακός όπως και ο σύγχρονος πολιτισμός της στον κόσμο, (Bhuiyan, 2020, σελ.2). Μπορούμε να αναφέρουμε μερικά παραδείγματα παραδοσιακού πολιτισμού που μαγνητίζουν όχι μόνο στους Ιάπωνες αλλά και ανθρώπους σε όλο τον κόσμο όπως είναι το Haiku, το οποίο είναι μια σύντομη και ασυνήθιστη μορφή ιαπωνικής ποίησης, με ιστορία πάνω από 400 χρόνια, τα λουλούδια ikebana, η τελετή τσαγιού chado, η πολεμική τέχνη τζούντο, και η καλλιγραφία, (Bhuiyan, 2020, σελ.2; Heng, 2017, σελ.173).

Μεγάλο ενδιαφέρον μπορεί επίσης να βρεθεί στην ιαπωνική μοντέρνα ή ποπ κουλτούρα σε διάφορες μορφές, όπως οι δημοφιλείς ταινίες, τα τηλεοπτικά προγράμματα (κοινώς για τους λάτρεις του είδους, J-Dramas) , τα manga, τα anime, η μουσική (J-Pop) ή τα βιντεοπαιχνίδια (Bhuiyan, 2020, σελ.3). Η ιαπωνική κυβέρνηση αναγνώρισε επίσης τον κριτικό ρόλο της ιαπωνικής ποπ κουλτούρας, στην προώθηση της πολιτισμικής διπλωματίας της χώρας. Κατά την διάρκεια της θητείας του ως Υπουργός Εξωτερικών της Ιαπωνίας, ο Aso Taro το 2006, δήλωσε ότι: «*Κάθε ένας πολιτισμός διπλωματίας που αποτυγχάνει να εκμεταλλευτεί την ποπ κουλτούρα δεν αξίζει πραγματικά να αποκαλεστεί πολιτιστική διπλωματία*», (Heng, 2017, σελ.173).

Επιπροσθέτως, με την ίδρυση και την ανάπτυξη του Ιδρύματος της Ιαπωνίας (Japanese Foundation) σε παγκόσμιο επίπεδο, η Ιαπωνία στοχεύει να παρέχει στους ενδιαφερόμενους, την εκμάθηση της ιαπωνικής γλώσσας, παρακολούθηση καλλιτεχνικών εκδηλώσεων και σπουδές στην Ιαπωνία, για ανθρώπους από όλο τον κόσμο, (Bhuiyan, 2020, σελ.3). Εκτός αυτού, διάφορες δραστηριότητες και εκδηλώσεις πραγματοποιούνται σε όλο τον κόσμο για να γιορτάσουν την ιαπωνική ποπ κουλτούρα όπως cosplay, χειροτεχνίες από χαρτί origami κ.λπ., (Bhuiyan, 2020, σελ.3). Το Japan Cool, έννοια με την οποία συνδέεται η άνθηση του μοντέρνου ιαπωνικού πολιτισμού καθώς και με την έλξη των ξένων, για την ποπ κουλτούρα της Ιαπωνίας, έχει γίνει το μοναδικό «brand name» της ιαπωνικής κουλτούρας, (Bhuiyan, 2020, σελ.3).

Επικεντρώνοντας την προσοχή μας στο δεύτερο είδος της ιαπωνικής ήπιας ισχύος, θα καταγράψουμε μερικές από τις ενέργειες της ιαπωνικής κυβέρνησης, όπου χρησιμοποιείται το anime ως μέσο πολιτισμικής διπλωματίας. Ξεκινώντας από το 2006, το Υπουργείο Εξωτερικών υπήρξε ένας από τους κύριους χορηγούς της Παγκόσμιας Συνόδου Κορυφής Cosplay (WCS), η οποία είναι μια ετήσια εκδήλωση cosplay



Ο χαρακτήρας κινουμένων σχεδίων Doraemon (κντρο), ο οποίος έχει ανακηρυχθεί ο πρώτος πρεσβευτής Anime της χώρας, ποζάρει με τον υπουργό Εξωτερικών Masahiko Komura (αριστερά) και τον χαρακτήρα κινουμένων σχεδίων Nobita (δεξιά) κατά τη διάρκεια μιας τελετής εγκαίνιστου στο Tokyo, 19 Μαρτίου 2008. : http://www.chinadaily.com.cn/world/2008-03/20/content_6553019_2.htm

(μίμηση χαρακτήρων με κοστούμια). Αυτή η εκδήλωση από το 2003 προωθεί τις διεθνείς πολιτιστικές ανταλλαγές μέσω της ιαπωνικής ποπ κουλτούρας, (anime, manga, J-pop, J-Fashion, και άλλα). Στη συνέχεια, το 2008, το Υπουργείο όρισε έναν από τους πιο διάσημους χαρακτήρες ιαπωνικών anime, δηλαδή τον Doraemon, ως πρεσβευτή των anime για την Ιαπωνία (Rosyada, 2006, σελ.3).

Μια δεκαετία σχεδόν αργότερα, το 2017, για την προώθηση του δημοφιούς μέσου διασκέδασης των anime στη διεθνή κοινότητα, το Υπουργείο Εξωτερικών, έχοντας την ποπ κουλτούρα ως μέρος της πολιτικής του, εστιάζει στη διοργάνωση εκδηλώσεων με θέμα τα anime, όπως η Παγκόσμια Σύνοδος Κορυφής Cosplay 2017 στη Nagoya (Rosyada, 2006, σελ.4). Στην παραπάνω εκδήλωση έλαβαν συμμετοχή εκπρόσωποι από συνολικά 34 χώρες από όλο τον κόσμο.

Το 2018, το Υπουργείο επιτέλεσε επίσης τον ρόλο του κύριου διοργανωτή της Ιαπωνικής Διεθνούς Έκθεσης MANGA Award, ενός διεθνούς διαγωνισμού που σχετίζεται με τη δημιουργία manga (Rosyada, 2006, σελ.4). Πρωταρχικός στόχος αυτού του διαγωνισμού είναι μέσω της απονομής βραβείων, να συμβάλλει στην εξάπλωση των manga και κατ' επέκταση στην διάδοση της ιαπωνική ποπ κουλτούρας στο εξωτερικό. Σύμφωνα με το Υπουργείο Εξωτερικών της Ιαπωνίας (MOFA), στην 11η εκδήλωση για το Διεθνές Βραβείο MANGA της Ιαπωνίας το 2018, συμμετείχαν 60 χώρες από διάφορες περιοχές του κόσμου, με τους νικητές να προέρχονται από την Κολομβία.

2.2 Οι τεχνοτροπίες των manga και των anime



Παράδειγμα απ το manga
“Noragami” (2010-) των
Adachitoka.

Αν και τα manga με τα anime δεν ανήκουν στο ίδιο ερευνητικό πεδίο, τα anime προέρχονται από τα manga, και παράλληλα, καθιέρωσαν τα βασικά είδη αναγνωστικού κοινού (shoujo, shounen) τα οποία αντιστοιχούν και στα anime (Norris, 2008, σελ. 236). Τα manga μεταφράζονται ομόφωνα ως “ευφάνταστες” ή αυτοσχέδιες εικόνες, προερχόμενα από τα δημιουργήματα του Katsuhika Hokusai (1760-1842) και εν τέλει κατέληξαν να αντιπροσωπεύουν ένα ολόκληρο είδος (Hernandez Perez, 2012, σελ.7). Τα manga διαφέρουν από τα δυτικά κόμικς, ως προς το στυλ (π.χ. μεγάλα μάτια), την ανάγνωση (ξεκινά από το οπισθόφυλλο, δηλαδή δεξιά προς αριστερά) και τον χρωματισμό των σελίδων (είναι ασπρόμαυρα), απευθύνονται σε όλες τις ηλικίες και τέλος έχουν εύρος στην θεματολογία τους, π.χ. οικογενειακά, επιστημονικής φαντασίας, ή και με γαστρονομικό περιεχόμενο (Λουκάκη, 2018, σελ. 4).

Από την άλλη, η ονομασία anime έχει ρίζες από την αγγλική λέξη – δάνειο animeshon, και χρησιμοποιείται ευρέως από την δεκαετία του 1970 και μετά (Tsugata, 2004, pp. 18 -21, όπως παρατίθεται στην Berndt, 2018, σελ. 38). Τα anime μέχρι σήμερα ακολουθούν την παραδοσιακή τεχνική του 2D animation (animation σε σελιλόιντ), και την ψυχαγωγική μυθοπλασία σε μορφή ταινιών μεγάλου μήκους, τηλεοπτικών σειρών, ή και ειδικών εκδόσεων DVD και βίντεο των anime που προβάλλονται ήδη στον κινηματογράφο και την τηλεόραση, με προορισμό την προβολή αποκλειστικά σε DVD ή σε άλλες μορφές βίντεο (Berndt, 2018, σελ. 38 ;Norris, 2008,σελ. 236). Τα anime αυτής της μορφής ονομάζονται OVA (Original Video Animation). Πλέον, θα μπορούσαμε να συμπεριλάβουμε και την προβολή τους σε πλατφόρμες online streaming, δηλαδή σε αυτή την περίπτωση ONA (Original Net Animation).

Τα anime ξεχωρίζουν από τα υπόλοιπα είδη animation, πολύ συγκεκριμένα από την έμφαση που δίνεται στην τεχνική της υποκριτικής της φωνής και της μεταγλώττισης, της ηχοληψίας, του sound design, τις αφηγηματικές (κατάτμηση των τηλεοπτικών

σειρών σε επεισόδια και “arcs”³) και τις οπτικές συμβάσεις, την στατικότητα στα background πλάνα τα οποία έρχονται σε αντιπαράθεση με την παραστατική συμπεριφορά των χαρακτήρων και τέλος στοχεύουν περισσότερο στο φανταστικό και στο συναίσθημα από ότι οι δυτικές ταινίες, με αποτέλεσμα οι θεατές (ειδικά παιδικής και εφηβικής ηλικίας), να αναπτύσσουν την αυτόταυτοτητα τους (π.χ. otaku) (Berndt, 2018, σελ.38; Tung et all. 2017, σελ. 3). Τα anime έχουν αποτελέσει αντικείμενο συζητήσεων και μελετών στην ακαδημαϊκή κοινότητα λόγω των εκάστοτε θεματικών που παρουσιάζουν και αναπαριστούν εθνικά θέματα, όπως είναι η Ιαπωνική θρησκεία, μυθολογία και παράδοση, μέχρι και κοινωνικά ζητήματα όπως είναι η αναπαράσταση των φύλων (Berndt, 2018,σελ.35).



Σ απ την ται α του Hayao Miyazaki “Kiki’s Delivery Service” (1989)

Όπως προαναφέρθηκε προηγουμένως, οι αφηγηματικές πρακτικές των anime στοχεύουν στο συναίσθημα. Τα συναισθήματα, παίζουν καθοριστικό ρόλο στην αφηγηματική ανάπτυξη του χαρακτήρα, αλλά και στο “δέσιμο” του κοινού με την πλοκή και τους ήρωες. “*Η ψυχανάλυση φα ται να αποτελε α πολλά υποσ νο πλα μελ τη του συνα τος και δομ ν της ας [...] παρτηρεί η* Borlaza (2021,σελ.213). Η αντίληψη ότι το συναίσθημα αποτελεί τον πυρήνα αφήγησης των anime, ισχύει από παλιότερα, χτίζοντας έτσι τους χαρακτήρες, κωδικοποιώντας τις συναισθηματικές τους διακυμάνσεις με ορισμένες οπτικές τεχνικές (Borlaza,2021,σελ.214). Ο Robert Brenner στο “*Understanding Manga and Anime*”, ταξινομεί σύμβολα που υποδηλώνουν συγκεκριμένες συναισθηματικές

³ Η λέξη Arc στα manga και τα anime αναφέρεται συνήθως σε μια αυτοτελή ιστορία μέσα στην συνολική αφήγηση. Αυτά τα arcs έχουν συνήθως αρχή, μέση και τέλος και συχνά επικεντρώνονται σε έναν συγκεκριμένο χαρακτήρα ή ομάδα χαρακτήρων.

καταστάσεις (Borlaza,2021,σελ.214). Παρακάτω παραθέτουμε την λίστα του Brenner ,(έτσι όπως αναφέρεται στην Borlaza), (σελ. 214-215):

Ένας Γρήγορος Οδηγός για τα Κοινά Οπτικά Σύμβολα

- Σταγόνα(-ες) ιδρώτα = νευρικότητα
- Παλλόμενη φλέβα κοντά στο μέτωπο = θυμός
- Κοκκίνισμα = αμηχανία
- Εμφανές δόντι κυνόδοντα = ζώδης συμπεριφορά, απώλεια ελέγχου
- Αυτιά/ουρά σκύλου = παράκληση
- Σάλια = λάγνο βλέμμα
- Φάντασμα που απομακρύνεται από το σώμα = λιποθυμία
- Φούσκα μύξας = ύπνος
- Σκιά στο πρόσωπο = ακραίος θυμός
- Λαμπερά μάτια = έντονο άγριο βλέμμα
- Αιμορραγία από τη μύτη = σεξουαλική διέγερση
- Πάγος/Χιόνι = δέκτης ψυχρής ή σκληρής συμπεριφοράς
- Chibi/υπερπαραμορφωμένος χαρακτήρας = ακραία συναισθηματική κατάσταση

Ακολουθούν μερικά παραδείγματα των οπτικών συμβόλων:



Παράδειγμα αμηχανίας (Vanitas no Carte)



Παράδειγμα Chibi ή υπερπαραμορφωμένων χαρακτήρων (Demon Slayer)



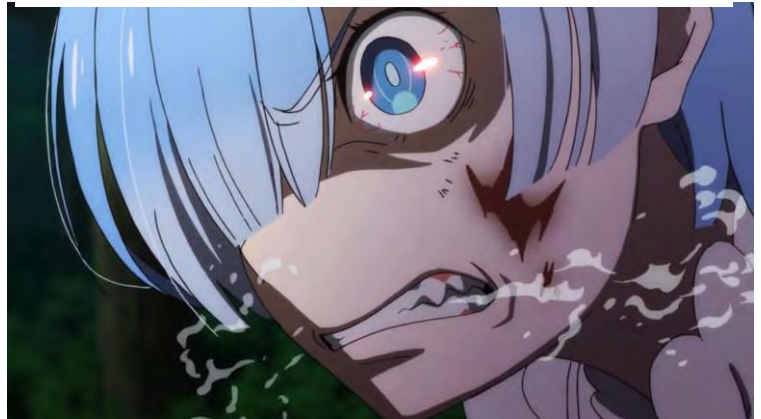
Χαρακτήρας που βρίσκεται σε κατάσταση ύπνου (Demon Slayer)



Οργή που αναπαρίσταται με σκίαση στο πρόσωπο (Jujutsu Kaisen)



Παράδειγμα νευρικότητας (Mob Psycho 100)



Απώλεια ελέγχου κάνοντας εμφανή τον κυνόδοντα (Re:Zero)

Ο συναισθηματικός κόσμος των ηρώων αντικατοπτρίζεται και μέσα από άλλα οπτικά χαρακτηριστικά. Δηλαδή, μιλάμε για χαρακτηριστικά, όπως η ένδυση, το σχήμα των ματιών τους, το χτένισμα και η εμφάνισή τους, τα οποία αποκαλύπτουν εμμέσως την νοοτροπία τους και προδιαθέτουν την γνώμη του κοινού για αυτούς τους χαρακτήρες (Borlaza,2021,σελ.215). Αυτό που αξίζει να διερευνηθεί περαιτέρω είναι η διαφορά στα μάτια των εν λόγω χαρακτήρων. Ο σχεδιασμός των ματιών είναι το χαρακτηριστικό-κλειδί στα anime. Η Borlaza παραθέτει την παρακάτω λίστα του Brenner, όπου κατηγοριοποιεί τις περιγραφικές ιδιότητες των ματιών που αποδίδονται στα manga και τις αντίστοιχες ιδιότητες των χαρακτήρων, κάτι που ισχύει και για τα anime (Borlaza,2021,σελ.216).

Όλα είναι στα Μάτια

- Μεγάλα, στρογγυλά μάτια = αθωότητα, αγνότητα και νεότητα
- Μεσαία, οβάλ μάτια = ακόμα καλός χαρακτήρας, αλλά με σκοτεινό παρελθόν

- Στενά, μισόκλειστα μάτια = κακά, σαδιστικά και μοχθηρά
- Μεγάλες ίριδες = ήρωας ή ηρωίδα
- Μικρές ίριδες ή καθόλου ίριδες = οι κακοί

Τα χαριτωμένα χαρακτηριστικά προσώπου, αποτελούν αντιπροσωπευτικά γνωρίσματα των ιαπωνικών χαρακτήρων (kyara), τα οποία τα παρατηρούμε είτε σε manga, είτε ως μασκότ εμπορικών σημάτων, είτε ως διακοσμητικά προϊόντων (Occhi, 2019, σελ.1.). Ένα ενδεικτικό παράδειγμα που αναφέρθηκε προηγουμένως είναι ο φανταστικός χαρακτήρας και πρεσβευτής των anime, Doraemon.

Οι περισσότεροι ηθικά “καλοί” και αθώοι anime χαρακτήρες, έχουν συνήθως στρογγυλά μάτια ή πρόσωπα με συμμετρικά χαρακτηριστικά και μάτια, με οριζόντιες τις γραμμές των βλεφάρων (Occhi, 2019, σελ.1). Αντιθετικά, οι ηθικά “κακοί” χαρακτήρες (akudama= κακός χαρακτήρας), έχουν διαφορετική αισθητική στα anime, με αυτή την αισθητική να εντοπίζεται και σε αυτή την περίπτωση στο πρόσωπο, ιδίως στα μάτια. Αρκετές φορές το πρόσωπο είναι ασύμμετρο, τα μάτια γέρνουν ή γυρίζουν προς τα πάνω στις γωνίες (Occhi, 2019, σελ.1). Σύμφωνα με τις έρευνες της Occhi (2019, σελ.1): “ η εστίαση στα μάτια αντικατοπτρίζει την αίσθηση τους ως εκφραστικούς στοιχείων χαρακτήρα και των συναισθημάτων, στην πολιτισμολογία της ιαπωνικής γλώσσας. ”

Τα γλυκανάλατα πρόσωπα με τις στρογγυλεμένες άκρες, εντοπίζονται μερικές φορές και σε κακούς χαρακτήρες, αλλά πάντα θα υπάρχουν κάποια ακανθώδη χαρακτηριστικά, τα οποία θα τους διαχωρίζουν από τους καλούς χαρακτήρες. Ο Brenner σημειώνει ότι αυτοί οι οπτικοί κώδικες είναι ζωτικής σημασίας για την παρακολούθηση των αφηγήσεων. Η συχνή χρήση συμβατικών οπτικών ενδείξεων γίνεται σκόπιμα για να καταστήσει κάθε ιστορία ένα γρήγορο ανάγνωσμα. (Brenner, 2007, σελ.48 όπως παρατίθεται στην Borlaza,2021,σελ.216). Η “Εξοικείωση” με τους χαρακτήρες και την πλοκή, που σηματοδοτούνται από συγκεκριμένους οπτικούς κώδικες διευκολύνουν την κατανόηση, με αποτέλεσμα να δημιουργείται μια εμπειρία που μπορεί “να προκαλεί ισχυρά συναισθήματα εξουαλίστησης στον αναγνώστη” (Mark Macwilliams, 2008, σελ.10 όπως παρατίθεται στην Borlaza,2021,σελ.216).

Παραδείγματα από τα μάτια ως αφηγηματικό μέσο των anime:



Τα μεσαία μάτια ενός καλού ήρωα, χωρίς όμως την αθωότητα (Demon Slayer)



Τα χαρακτηριστικά μεγάλα, και αγνά anime μάτια (Sailor Moon Crystal)



Στενά μάτια, που προσδίδουν ένα απειλητικό και μοχθηρό βλέμμα (Jujutsu Kaisen)

2.3 Κατηγοριοποιήσεις Anime

Αφού παραθέσαμε τα κυριότερα αφηγηματικά οπτικά τρικ των δημιουργών anime, τώρα θα δώσουμε την προσοχή μας στα πιο χαρακτηριστικά και διαχρονικά είδη anime. Ενδεικτικά, οι βασικές κατηγοριοποιήσεις anime:



➤ Seinen (Σέινεν): Τα anime αυτής της κατηγορίας απευθύνονται σε νεαρό ενήλικο ανδρικό κοινό (περίπου ηλικίες 18- 30) αλλά και σε ακόμα μεγαλύτερες ηλικίες. Μπορεί να εντάσσονται συνήθως στο είδος του ψυχολογικού θρίλερ, της επιστημονικής φαντασίας, της δράσης, ή του τρόμου για παράδειγμα. Ένα seinen anime, ξεχωρίζει από τις άλλες κατηγορίες λόγω των ώριμων θεματικών, και της έμφασης που δίνεται στην ιστορία και στην πολυπλοκότητα των χαρακτήρων. Μερικά παραδείγματα είναι τα *Akira*, *One Punch Man*, *Berserk*, *Vinland Saga* και *Monster*.

- Josei (Τζόσεϊ): Αυτά τα anime απευθύνονται σε νεαρό ενήλικο γυναικείο κοινό (18-30) αλλά μπορούν να τα παρακολουθήσουν και ακόμα μεγαλύτερες ηλικίες. Πρόκειται για ιστορίες που συνήθως δίνουν βάση στην πολυπλοκότητα των ανθρώπινων σχέσεων, με έμφαση πολλές φορές στις ερωτικές σχέσεις. Προβάλλονται μέσα από ένα ώριμο και ενήλικο πρίσμα, και συνοδεύονται αρκετές φορές από ερωτικές σκηνές. Μερικά παραδείγματα είναι τα *Usagi Drop*, *Chihayafuru*, *Raven Of The Inner Palace*, και *Princess Jellyfish*.



- Shounen (Σόονεν): Στα ιαπωνικά shounen (少年), σημαίνει “αγόρι”. Τα shounen anime, έχουν ως δημογραφικό κοινό τα αγόρια ηλικίας 12-18 ετών. Συνήθως αφορούν ιστορίες που περιέχουν περιπέτεια, πολεμικές τέχνες, μαγεία, δράση και μάχη ενάντια στις δυνάμεις του κακού. Αν και απευθύνονται σε έφηβα αγόρια, μπορεί να τα παρακολουθήσει και ένας θεατής που δεν ανήκει σε αυτό το κοινό. Μερικά παραδείγματα είναι τα *Bleach*, *Jujutsu Kaisen*, *One Piece* και *Attack on Titan*.

- Shoujo (Σόοτζο): Στα ιαπωνικά shoujo (少女) σημαίνει “κορίτσι”. Τα shoujo anime, έχουν ως δημογραφικό κοινό τα κορίτσια ηλικίας, 12-18. Μερικά είδη στα οποία εντάσσονται είναι το αισθηματικό είδος, τα δράματα εποχής, και στις ιστορίες φαντασίας. Δίνεται έμφαση στην προβολή γλυκών και τρυφερών ειδυλλίων (αλλά και φιλικών και οικογενειακών σχέσεων). Μπορούν φυσικά να παρακολουθηθούν και από θεατές που δεν ανήκουν σε αυτό το κοινό. Μερικά παραδείγματα είναι τα *Sailor Moon*, *Fruits Basket*, *Banana Fish* και *Ouran High School Host Club*.



- Shoujo-ai (Σότζο άι) ή Yuri, (Γιούρι): Το περιεχόμενο αυτών των ιστοριών αφορούν ομοφυλοφιλικές γυναικείες ερωτικές σχέσεις.
- Shounen-ai (Σόονεν άι) ή Yaoi (Γιαόι) : Το περιεχόμενο αυτών των ιστοριών αφορούν ομοφυλοφιλικές αντρικές σχέσεις.

Εδώ να προσθέσουμε πως ένα anime μπορεί να εντάσσεται σε παραπάνω από μια κατηγορία. Επιπλέον οι κατηγοριοποιήσεις γίνονται με βάση το δημογραφικό κοινό στο οποίο απευθύνονται, και όχι με βάση το κινηματογραφικό είδος ή αν παράγονται για εγχώρια ή διεθνή προβολή. Οι κατηγοριοποιήσεις στα anime είναι ιδιαίτερη περίπτωση, διότι το κάθε είδος εκφράζεται και γίνεται αντιληπτό διαφορετικά στο κοινό από ό,τι σε όλο τον κόσμο. Οι πολιτισμικές έννοιες όπως είναι η πλοκή, οι χαρακτήρες και τα σκηνικά είναι διαφορετικές από ότι στο αμερικανικό animation, (Cho, Disher, Lee, Keating & J. H. Lee, 2018, σελ.15)

Από την πολιτιστική άνθηση της Ιαπωνίας και μετά (1990-2000) παρατηρείται μια ενασχόληση και ένα ενδιαφέρον στην απεικόνιση εφήβων και νεαρής ηλικίας ηρώων. Εμείς θα δώσουμε την προσοχή μας στην απεικόνιση του εφηβικού σταδίου της ζωής, μέσα από την δημοφιλή και προσφιλή προς τους εφήβους κατηγορία των shounen anime.

Πέρα από την σύντομη αναφορά του ορισμού shounen anime, θα προστεθούν περαιτέρω στοιχεία όσον αφορά την συνηθέστερη δομή τους. Τα shounen manga (και κατ' επέκταση τα shounen anime), ονομάστηκαν έτσι επειδή απευθύνονται σε αγόρια στα τέλη της εφηβείας τους, με περιεχόμενο που είναι ελκυστικό σε αυτές τις ηλικίες, όπου συνήθως αναπτύσσουν την πρώτη σεξουαλική και ρομαντική έλξη (Jones 2013, όπως παρατίθεται στον Flis,2008, σελ.77). Οι αφηγήσεις είναι συνήθως απλές, με επίκεντρο έναν αρσενικό πρωταγωνιστή που "περνάει α λαπ λς δοκιμασ ι α ες καθ επιχε να λαμπ δ λλον" (Ingulsrud and Allen 2010, 13 όπως παρατίθενται στον Flis,2008, σελ.77). Οι ανδρικοί χαρακτήρες προβάλλουν την κυριαρχία τους, και ο ανδρισμός τους παρουσιάζεται ως "υπεροχή". Αντίθετα οι γυναικείους χαρακτήρες, κατά κύριο λόγο υποβιβάζονται σε δευτερεύοντες ρόλους ή/και σεξουαλικοποιούνται (Ito 2000, 10-11, όπως παρατίθεται στον Flis,2008, σελ.77). Βέβαια εδώ αξίζει να σημειωθεί πως τα τελευταία χρόνια έχει αρχίσει να ελαττώνεται αυτό το φαινόμενο, και να βλέπουμε τους γυναικείους χαρακτήρες να αναπτύσσονται και να εξερευνώνται περισσότερο αφηγηματικά.

2.4 Μια πρώτη προσέγγιση στα anime της έρευνας

Το υλικό που επιλέχθηκε, έχει άμεση σχέση με την θεματική της εφηβείας, μέσα πάντα στο πλαίσιο της ιαπωνικής κοινωνίας και κουλτούρας. Οι πρωταγωνιστές είναι έφηβοι, καθώς και η πλειοψηφία των δευτερευόντων ηρώων σε κάθε anime από αυτά. Τα δύο anime που έχουν επιλεγθεί είναι τα εξής:

- Στο *Demon Slayer* (2019), η ιστορία λαμβάνει χώρα στις αρχές του εικοστού αιώνα στην Ιαπωνία, την περίοδο της αυτοκρατορίας του Taisho (30 Ιουλίου 1912- 25 Δεκεμβρίου 1926). Ο πρωταγωνιστής, ο έφηβος Tanjiro Kamado (Τάντζιρο Καμάντο), έχει ως στόχο να γίνει σφαγέας δαιμόνων, ύστερα από τον θάνατο της οικογένειάς του από δαίμονες. Ταυτόχρονα, η μόνη επιζήσασα αυτής της επίθεσης, η μικρότερη αδελφή του, η Nezuko (Νέζουκο), μετατράπηκε σε δαίμονα. Σκοπός του είναι να εκδικηθεί για τον χαμό της οικογένειάς του, καθώς και να βρει το αντίδοτο που θα επαναφέρει την Nezuko στην ανθρώπινη της μορφή.
- Στο *Seraph of the End* (2015), το έτος 2012, μετά από μια καταστροφική επιδημία που σκοτώνει κάθε ενήλικα στη γη, τα παιδιά που επέζησαν, έγιναν σκλάβοι των βρικολάκων. Ο Yuichiro (Γιουίτσιρο) και οι φίλοι του φυλάσσονται ως ζωοτροφή για βρικολάκες σε μια υπόγεια πόλη. Ο Yuichiro αποφασίζει μια μέρα να αντεπιτεθεί και να αποδράσει μαζί με τους φίλους του. Όμως το σχέδιο απέτυχε. Τέσσερα χρόνια αργότερα, ο Yuichiro αφιερώνει τη ζωή του για να καταστρέψει όλους τους βρικολάκες και να εκδικηθεί εναντίον τους επειδή σκότωσαν την «οικογένειά» του. Την ίδια στιγμή, αποκαλύπτεται ότι ένας από τους φίλους του, ο Mikaela (Μικαέλα) επέζησε από την αποτυχημένη απόδραση και σχεδιάζει να βρει τον Yuichiro.

Η ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΕΦΗΒΟΥ

3.1 Ορισμός της εφηβείας

Σε αυτή την ενότητα στόχος μας είναι διερευνήσουμε μέσα από την βιβλιογραφία την έννοια του εφήβου όπως παρουσιάζεται από την επιστημονική κοινότητα. Η ακριβής απόδοση του όρου του εφήβου, αποτελεί διαχρονική μελέτη, η οποία αλλάζει ανάλογα τις κοινωνικοπολιτισμικές συνθήκες, τις ιατρικές μελέτες και την χρονική περίοδο. Σύμφωνα με την Curtis (2015, σελ. 8): “Το πιο εύκολο αναγνώρισιμ νο

χαρακτηριστικής εφηβικής μεταώσης εννοώντας την ορατή μεταώση εν «παιδιού» σε «εν λίκνα»". Αξίζει να προστεθεί, ότι ο ορισμός της εφηβείας δεν είναι καθολικός για όλους τους πολιτισμούς και τις κοινωνίες, και πρέπει να ληφθούν υπόψη, διαφορετικές περιστάσεις όπως είναι το φύλο, η χώρα καταγωγής και η χώρα διαμονής, η σεξουαλικότητα, η κοινωνική τάξη, και τα προσωπικά βιώματα του κάθε ανθρώπου. Εντάσσοντας τις παραπάνω προσλαμβάνουσες στην πολύπλοκη έννοια του εφήβου, θα προβούμε στην ανάλυση του Ιάπωνα εφήβου μέσα από το πλαίσιο της καλλιτεχνικής έκφρασης. Ειδικότερα, το μέσο ανάλυσης αυτών των ιδιαίτερων πολιτισμικών χαρακτηριστικών, θα είναι τα anime που δημιουργούνται και παράγονται στην Ιαπωνία.

Η εφηβεία είναι μια κρίσιμη αναπτυξιακή περίοδος της ζωής του ανθρώπου, που βρίσκεται ανάμεσα στην παιδική ηλικία και την ωριμότητα, και ενημερώνεται μέσω φυσιολογικών, ψυχοκοινωνικών, χρονικών και πολιτισμικών φακών. (Curtis, 2015, σελ.1, Steinberg, 2014 όπως παρατίθεται στην Curtis, 2015, σελ.1 και Μαρία Κάππου, 2019, σελ.2). Χαρακτηριστικά της εφηβικής ηλικίας είναι οι βιολογικές, διανοητικές και συναισθηματικές μεταβολές, οι οποίες λαμβάνουν μέρος χρονολογικά περίπου από τα 10 έως τα 18 έτη, αλλά μπορεί να διαρκέσει ανάλογα με την πηγή, από 9 έως 26 έτη (APA, 2002 όπως παρατίθεται στην Curtis, 2015, σελ. 1 ,Μαρία Κάππου, 2019, σελ.2)

Προφανώς, επειδή υπάρχει τεράστια αναπτυξιακή διαφορά μεταξύ των ηλικιών 10 έως 18 ετών και 9 έως 26 ετών, ως εκ τούτου αυτό κάνει την εφηβεία να χωρίζεται σε επιμέρους στάδια, με τους θεωρητικούς και κλινικούς ιατρούς να έχουν αποκλίνουσες απόψεις ως προς τον χρονολογικό προσδιορισμό αυτών των υποσταδίων (Curtis,2015, σελ.10). Μέχρι στιγμής, δεν υπάρχει αποδεκτός χρονολογικός ορισμός για τις μεταβατικές νεανικές ηλικίες (Curtis, 2015, σελ. 11).

Η Curtis στο άρθρο της *"Defining adolescence"*, αναφέρει τις απόψεις ειδικών πάνω στον χρονικό ορισμό της εφηβείας. Εμείς θα παραθέσουμε τις επιστημονικές απόψεις, όπως είναι καταγεγραμμένες στο άρθρο της Curtis (2015, σελ. 10-11).

Αρχικά, οι Nienstein et al. (2009), χαρακτηρίζουν την αρχή της εφηβείας από περίπου 10 έως 13 ετών, τη μέση από περίπου 14 έως 16 ετών, και την ύστερη από περίπου 17 έως 21 έτη. Από την άλλη, ο Steinberg (2002) χώρισε τα υποστάδια της εφηβείας ως πρώιμο (10 έως 13 ετών), μέσο (14 έως 18 ετών) και ύστερο (19 έως 22

ετών), ωστόσο παρατηρούμε ότι πιο πρόσφατες δημοσιεύσεις (2014) περιλαμβάνουν τη νεολαία έως 25 ετών στο πλαίσιο της κατασκευής της εφηβείας. Με αυτή την άποψη τάσσονται υπέρ οι Elliott και Feldman (1990), οι οποίοι περιέγραψαν την πρώιμη εφηβεία από 10 έως 14 ετών, την μέση εφηβεία από 15 έως 17 ετών και την ύστερη εφηβεία από 18 ετών έως τα μέσα της δεκαετίας των 20. Άλλοι διακεκριμένοι ερευνητές διαχωρίζουν τα νεανικά χρόνια σε πρώιμη εφηβεία (10 έως 14 ετών), ύστερη εφηβεία (15 έως 19 έτη) και τη νεαρή ενηλικίωση (20 έως 24 έτη) (Irwin, Burg, & Cart, 2002). Τέλος, ο Arnett (2000) πρότεινε να αφαιρεθούν συνολικά οι ηλικίες 18 έως 25 ετών από την "εφηβεία" και αντ' αυτού να δημιουργηθεί μια νέα διακριτή φάση της ανθρώπινης ανάπτυξης, αυτή του "αναδυόμενου ενήλικα".

3.2 Ιαπωνική κοινωνία και εφηβεία

Οι παραπάνω απόψεις παρουσιάζουν πάρα πολύ μεγάλο ερευνητικό ενδιαφέρον καθώς όπως βλέπουμε δεν υπάρχει ένας καθολικά χρονολογικά αποδεικτός ορισμός για το πόσο διαρκεί η εφηβεία. Στο πλαίσιο της προβληματικής μας και των ερευνητικών μας ερωτημάτων, μας ενδιαφέρει πως παρουσιάζονται αυτά τα ζητήματα στην ιαπωνική κοινωνία. Μέχρι πρόσφατα, σύμφωνα με τον νόμο περί ανηλίκων της Ιαπωνίας, ο όρος "ανήλικος" (shounen) αναφερόταν σε οποιονδήποτε κάτω των 20 ετών. Ωστόσο αυτό άλλαξε την 1η Απριλίου του 2022, με την Ιαπωνία να χαμηλώνει την νόμιμη ηλικία της ενηλικίωσης στα 18.⁴ Στα 18 ψήφισαν οι νέοι ήδη από το 2015. Αλλά, εξακολουθεί να υπάρχει το όριο των 20 ετών και σε άλλους τομείς: Στην κατανάλωση αλκοόλ, στο κάπνισμα και στον τζόγο. Η ηλικία των 20 ετών θεωρείται ηλικία σταθμός για τους Ιάπωνες και σηματοδοτεί την συναισθηματική αλλά και κοινωνική ωρίμανση του μέχρι τότε Ιάπωνα εφήβου.

Σύμφωνα με το ειδησεογραφικό μέσο Nippon, μέχρι και σήμερα οι Ιάπωνες γιορτάζουν την ηλικία των 20 ετών με την τελετή seijinshiki (σέιτζινσικι), κάθε δεύτερη Δευτέρα του Ιανουαρίου. Νεαροί εικοσάχρονοι άνδρες και γυναίκες μαζεύονται σε διάφορους χώρους εκδηλώσεων σε όλη την χώρα, για να γιορτάσουν την επίσημη είσοδο τους στην κοινωνία. Πολλοί δημόσιοι οργανισμοί και τοπικές κυβερνήσεις διοργανώνουν το seijinshiki, καλώντας όλα τα άτομα που μόλις έκλεισαν τα είκοσι τους έτη. Σε αυτές τις εκδηλώσεις, οι νεοφερμένοι ενήλικες, παρακολουθούν την εκδήλωση επίσημα ντυμένοι, είτε με κοστούμι είτε με

⁴ Πηγή: Official Age of Adulthood in Japan Lowered to 18: <https://www.nippon.com/en/japan-data/h01285/>

παραδοσιακή ενδυμασία (κιμονό) και, συμμετέχουν σε προγράμματα που περιλαμβάνουν ομιλίες από ευυπόληπτα μέλη των κοινοτήτων, λαμβάνοντας στο τέλος ενίοτε κάποια αναμνηστικά.



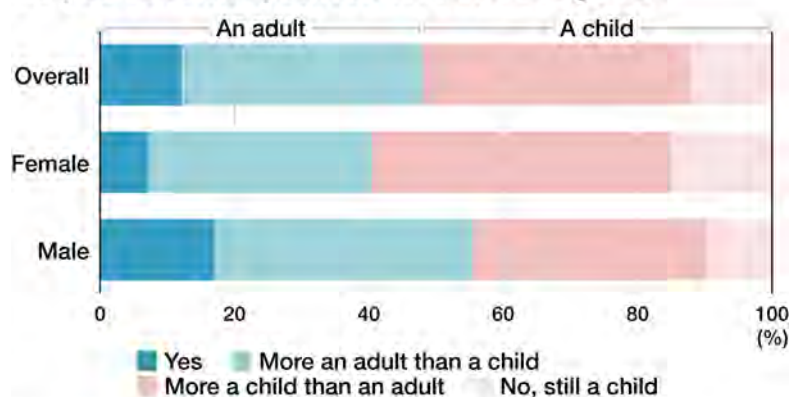
Νεαρές γυναίκες και άνδρες γιορτάζουν την τελετή της ενδυσίας σε μια εκδήλωση στην Shibuya, Kyoto, 2015.
<https://www.nippon.com/en/features/jg00064/>

Οι απαρχές των σύγχρονων τελετών seijinshiki χρονολογούνται από την αρχαία genpukushiki (γκενπουκουσίκι) της περιόδου Nara (710-794), μια τελετή που σηματοδοτούσε τη μετάβαση ενός παιδιού, συχνά γύρω στην ηλικία των 15 ετών, στην ενηλικίωση. Ανάλογα με το φύλο, την κοινωνική θέση και άλλους παράγοντες, οι συμμετέχοντες έπαιρναν ενδύματα και χτενίσματα ενηλίκων και σε ορισμένες περιπτώσεις ένα νέο όνομα. Οι τελετές ενηλικίωσης, οι οποίες στις αρχές της εποχής γίνονταν κυρίως από την ελίτ τάξη, με την πάροδο των αιώνων εξελίχθηκαν σε σημαντικό κοινωνικό έθιμο σε όλη την επικράτεια.⁵ Επιστρέφοντας τώρα στα σύγχρονα δεδομένα, αν και η ηλικία ενηλικίωσης σύμφωνα με τον Αστικό Κώδικα μειώθηκε στην Ιαπωνία από τα 20 στα 18 τον Απρίλιο του 2022, σχεδόν οι μισοί Ιάπωνες δεν αισθάνονται ενήλικες. Σύμφωνα με την ιστοσελίδα Nippon, κατά την διεξαγωγή μιας έρευνας σε 18χροņους από το Ίδρυμα Nippon στα τέλη Ιανουαρίου διαπιστώθηκε ότι λιγότεροι από τους μισούς ερωτηθέντες, γύρω στο 47,9%, δήλωσαν ότι πιστεύουν ότι πρέπει να θεωρούνται "ενήλικες", παρόλο που η επίσημη ηλικία ενηλικίωσης. Ειδικότερα, περίπου 60% των ερωτηθέντων γυναικών δήλωσαν ότι

⁵ Πηγή: "Seijinshiki" (Coming-of-Age Ceremonies): <https://www.nippon.com/en/features/jg00064/>

εξακολουθούν να θεωρούν τους εαυτούς τους ως παιδιά ή τουλάχιστον δεν αισθάνονταν τόσο πολύ ως ενήλικες.

Do you consider yourself an adult at age 18?



Created by Nippon.com based on data from the Nippon Foundation. Responses from those still aged 17 at the time of the survey are based on what they imagine they will feel like at 18.

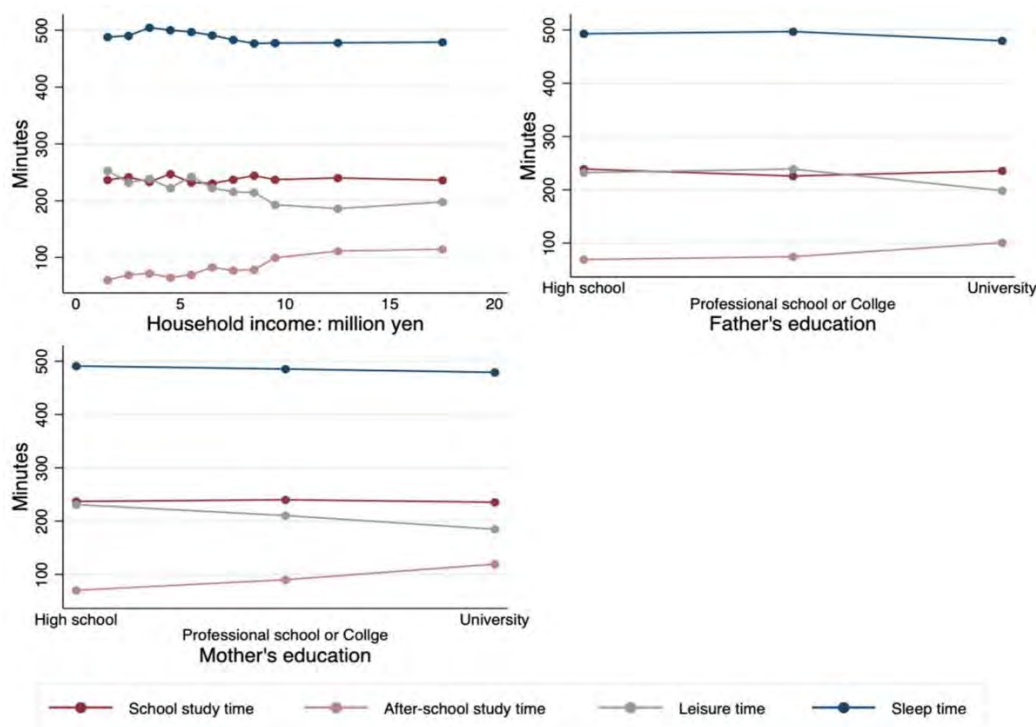
nippon.com

Αποτε σματα της παραπάνω ρευνας. :
<https://www.nippon.com/en/japan-data/h01289/>

Στην καθημερινή τους ζωή, οι νεαροί Ιάπωνες αφιερώνουν μεγάλο μέρος του χρόνου τους στην σχολική τους επίδοση και στην είσοδο τους σε ένα πανεπιστήμιο υψηλής φήμης και επιπέδου. Η Ιαπωνία ανέκαθεν έδινε έμφαση στην μόρφωση, παρόλο τις όποιες αλλαγές γίνονταν ανά διαστήματα στο εκπαιδευτικό σύστημα. Το 1872, η κυβέρνηση Meiji (Μέιτζι), για να φτάσει την Δύση, εισήγαγε ένα δημόσιο εκπαιδευτικό σύστημα που έκανε την τριτοβάθμια εκπαίδευση προσιτή σε όποιον ήταν αρκετά έξυπνος για να πληροί τις προϋποθέσεις. Η κυβέρνηση πίστευε επίσης ότι οι εξετάσεις θα αντανakλούσαν τα αξιοκρατικά και ισότιμα ιδεώδη της Ιαπωνίας. (Bossy, 2000, σελ.73).

Πολλοί μαθητές παρακολουθούν *juku* (ιδιωτική μελέτη, μετά την τάξη) πρωτίστως για να προετοιμαστούν για τις εισαγωγικές εξετάσεις στο λύκειο και το πανεπιστήμιο, και δευτερευόντως για να, συμβαδίσουν με τους απαιτητικούς ρυθμούς της τάξης και για να παραμείνουν στο ίδιο επίπεδο με τους συμμαθητές τους (Bossy, 2000, σελ.74). Στην Ιαπωνία, η επιτυχία στο σχολείο και κατ' επέκταση στις εισαγωγικές εξετάσεις, σημαίνει επιτυχία και αποκατάσταση τον επαγγελματικό τομέα, οικονομική ασφάλεια, κοινωνική καταξίωση και αυτοπεποίθηση στην προσωπική ζωή. Ο ανταγωνισμός είναι υψηλός, και οι μαθητές θυσιάζουν μέρος του ελεύθερου χρόνου τους, ακόμα και του ύπνου τους, στην μελέτη. Το 2006, οι Hertog και Zhu στην έρευνα τους με τίτλο, *Japanese adolescents' time use: The role of*

household income and parental education, μέσα από τα αποτελέσματα της έρευνας κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι όσο μεγαλύτερο είναι το οικογενειακό εισόδημα και η μόρφωση των γονέων, άλλο τόσο τα παιδιά αφιερώνουν ελάχιστο χρόνο στον ελεύθερο τους χρόνο και στον ύπνο, για χάρη της μελέτης των εργασιών του σχολείου.



Μας ημερίος χνος που ξοδεύουν τα παιδιά για μτη, ύπνο και αναψυχή ανάλογα με τα χαρακτηριστικά της οικειας. Πη <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8153683/>

Οι γονείς είναι διατεθειμένοι να θυσιάσουν άλλες ανάγκες για την εξασφάλιση της επιτυχίας των παιδιών τους, δίνοντας μεγάλο μέρος των οικονομικών τους απολαβών για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Οι μαθητές βιώνουν τεράστια κοινωνική πίεση για να αποδίδουν επιτυχώς στο σχολείο. Παρά την λανθασμένη δυτική αντίληψη της Ιαπωνίας ως ομοιογενούς κοινωνίας, διατηρούνται πολλές προκαταλήψεις όσον αφορά τις διαφορές στην εθνικότητα, την κοινωνική τάξη, το φύλο και φυσικά, την εκπαίδευση (Bossy, 2000,σελ.76). Επομένως, η πλειονότητα της κοινωνίας μοιράζεται τις ίδιες αξίες και ιδέες για την κατάλληλη συμπεριφορά.

Αν και η ιαπωνική κουλτούρα αποτελείται από περιφερειακές και γενεαλογικές διαφορές, ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό είναι ο βαθμός μέριμνας για την ομοιομορφία (Beauchamp, 1992, όπως παρατίθεται στον Bossy, 2000,σελ.76).

Σύμφωνα με τον Bossy, η ιαπωνική κουλτούρα δίνει έμφαση σε προσωπικά χαρακτηριστικά όπως η αφοσίωση, η επιμονή, και τη θυσία.

Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να αναπτύσσονται κάποιες υποκουλτούρες, ως απάντηση στο άγχος και τις κοινωνικές πιέσεις που δέχονται οι νέοι της ιαπωνικής πραγματικότητας. Για παράδειγμα, κατά τις δεκαετίες του 1970 και 1980, νεαροί άνδρες και γυναίκες βρήκαν ανακούφιση στην μόδα Lolita. Από όσο γνωρίζουμε δεν έχει άμεση σχέση με το ομώνυμο μυθιστόρημα του Nabokov. Ο όρος Lolita στην μόδα σχετίζεται η με την κομψότητα και την σεμνότητα (Hughes, 2023).

Αναφέρεται ειδικότερα στον τρόπο ντυσίματος με υπερβολικά φουντωτά, κουκλίστικα, ρούχα εμπνευσμένα από πριγκίπισσες/κορίτσια (Younker, 2012, σελ.97). Αυτή την πρακτική την ακολουθούν σχεδόν αποκλειστικά νεαρές γυναίκες, και υπάρχουν και διάφορα υποείδη αυτού του στυλ (π.χ. Gothic Lolita). Τα ρούχα πρέπει να αντλούν έμπνευση από μια χρονική περίοδο και έναν τόπο που δεν είναι η



Παράδειγμα Lolita Street Fashion.

σύγχρονη Ιαπωνία, πρέπει να είναι υψηλής ποιότητας (όχι σαν κοστούμια), και πρέπει να δίνουν έμφαση στην αθωότητα, την ευαλωτότητα, τη γλυκύτητα και την “χαριτωμενιά” του ανθρώπου που τα φοράει. (Younker, 2012, σελ.99). Στην Ιαπωνία είναι περισσότερο σημαντικό να είσαι χαριτωμένος, παρά αψεγάδιαστα όμορφος. Μέσα από αυτό το κίνημα, η λέξη που το περιγράφει αυτό (kawaii = 可愛い), έχει γίνει πολύ δημοφιλής, τα τελευταία χρόνια.

Παράλληλα στον παρελθόν, υπήρξαν πολλά μουσικά κινήματα με νεαρούς οπαδούς, όπως είναι το Visual kei ή και το Nagoya kei. Η αισθητική αυτών των κινήματων περιλάμβανε σκοτεινό στυλ με ανδρόγυνη εμφάνιση και έντονο μακιγιάζ και μαλλιά. Μια όμως υποκουλτούρα που παρέμεινε διαχρονική ανάμεσα στους νέους είναι η κουλτούρα των Otaku. Πρόκειται για ένα υποείδος της ιαπωνικής ποπ κουλτούρας. Ως otaku, προσδιορίζονται οι άνθρωποι που ενδιαφέρονται και παθιάζουν με τα

anime, τα manga και τα βιντεοπαιχνίδια. Αυτοί οι θαυμαστές θα μπορούσαν επίσης να θεωρηθούν εμμονικοί με τα ενδιαφέροντά τους και είναι συνήθως έφηβοι ή νεαροί ενήλικες.⁶



Παράδειγμα Cosplay

Αρκετοί από αυτούς δείχνουν την αγάπη τους για την ιαπωνική ποπ κουλτούρα κάνοντας Cosplay. Νεαροί άνθρωποι ντύνονται όπως οι αγαπημένοι τους φανταστικοί χαρακτήρες, αλλάζοντας κατά πολύ την εμφάνιση τους με make up και στολές, με αποτέλεσμα να αποκλίνουν από τις νόρμες της πειθαρχημένης Ιαπωνίας.

Όμως, έχει παρατηρηθεί πως υπάρχουν έφηβοι που δεν μπορούν να διαχειριστούν

την κοινωνική πίεση με κανέναν τρόπο, μα και ούτε να αντισταθούν σε αυτή ακολουθώντας τα δικά τους όνειρα. Ανησυχητικό αποτελεί το σχετικά πρόσφατο κοινωνικό φαινόμενο των Hikikomori. Το παρακάτω φαινόμενο, έχει οριστεί ως η κατάσταση κατά την οποία ένα άτομο αποφεύγει την κοινωνική επαφή σε σημείο που να μένει απομονωμένο στο σπίτι του, είτε για τουλάχιστον έξι μήνες χωρίς κοινωνική αλληλεπίδραση, είτε για παρατεταμένα χρονικά διαστήματα. (Akre,2022). Στο επιστημονικό άρθρο της Akre, αναφέρεται πως οι ερευνητές M. Suwa και K. Suzuki, όρισαν ότι τα επεισόδια ενός πρωτογενούς hikikomori, πηγάζουν από την προσπάθεια ή και την αποτυχία, διατήρησης της ιδανικής εικόνας που προέρχεται από τις επιθυμίες των άλλων (ειδικά των γονέων) και όχι του ίδιου του εαυτού, με αποτέλεσμα την αποφευκτική συμπεριφορά για τη διατήρηση της θετικής γνώμης των άλλων.

Πολύ σπανίως έχει σημειωθεί και στροφή σε εγκληματική συμπεριφορά από την συναισθηματική πίεση που δέχονται τα παιδιά από πολύ μικρή ηλικία. (Παράδειγμα: την δεκαετία του 80 ένα 14χρονο αγόρι σκότωσε σε κατάσταση αμόκ ,την μητέρα,

⁶ Πηγή: *Otaku Culture in Japan | Japanese Anime, Manga, Idols & Video Games:*
<https://interacnetwork.com/otaku-culture-in-japan-anime-manga-idols-video-games/>

τον πατέρα και την γιαγιά του, ύστερα από την οικογενειακή πίεση που βίωνε για να διαπρέψει στο σχολείο.)⁷

Κλείνοντας, αν λάβουμε υπόψη το γεγονός ότι μέχρι πρόσφατα η ηλικία ενηλικίωσης στη Ιαπωνία ήταν τα 20, και ότι παρόλο την αλλαγή, κοινωνικά είναι αποδεκτές οι τελετές ενηλικίωσης (seijinshiki), οι ηλικίες των εφηβικών χαρακτήρων θα κυμαίνονται από τα 12 έτη (πρώιμη εφηβεία) μέχρι και τα 19 (ύστερη εφηβεία). Επιπλέον, όσον αφορά την ανάλυση, δεν θα αγνοήσουμε την πιθανή ύπαρξη των κοινωνικών νορμών που κυριαρχούν στην ιαπωνική νεολαία, μαζί με όλες τις προσδοκίες που επωμίζεται από τον περίγυρο της. Όλα τα παραπάνω διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο ως προς την ορισμό της εφηβείας, ταυτόχρονα με το χωροχρονικό πλαίσιο στο οποίο διαδραματίζονται τα επιλεγμένα anime (φανταστικός ή μη τύπος, στο παρελθόν ή στο παρόν). Τέλος, σε συνδυασμό την επιλεγμένη μεθοδολογία, θα προσπαθήσουμε να εστιάσουμε και στα βιολογικά, ηθικά, κοινωνικά, και ψυχικά χαρακτηριστικά της εφηβείας, ταυτόχρονα με την δομή της πλοκής, των χαρακτήρων, και όλων των επιμέρους αφηγηματικών γνωρισμάτων που ξεχωρίζουν στα anime.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

4.1 Σκοπός της έρευνας

Αφορά τον τρόπο απεικόνισης των εφηβικών χαρακτήρων στα shounen anime. Μέσα από αυτό το δείγμα υλικού θέλουμε να κατανοήσουμε τις αγωνίες, τις κοινωνικές αξίες και την συμπεριφορά που προσδίδουν οι Ιάπωνες δημιουργοί σε αυτούς τους χαρακτήρες όπως και τα αρχέτυπα και τα στερεότυπα που διαδίδονται μέσω των anime. Επιπλέον, σκοπός της μελέτης είναι να, αποσαφηνίσουμε την αλληλένδετη αλληλεπίδραση μεταξύ των πολιτισμικών αξιών, των κοινωνικών κανόνων και της αναπαράστασης της εφηβείας στα anime. Οι ιαπωνικές πολιτισμικές αποχρώσεις, όπως η ανύψωση της αξίας της οικογένειας ή της ομάδας, και η εκδήλωση σεβασμού στην ιεραρχία, εκδηλώνονται σε μεγάλο βαθμό στα anime αυτού του είδους. Η παρατήρηση αυτή μας καλεί να αναλογιστούμε τον βαθμό στον οποίο τα anime τόσο

⁷ Πηγή: *Triple Killing Highlights Japanese Youth's Plight*:
<https://www.washingtonpost.com/archive/politics/1988/07/17/triple-killing-highlights-japanese-youths-plight/81691f9b-86d6-4547-8588-8c28f239deec/>

καθρεφτίζουν όσο και διαμορφώνουν τις αντιλήψεις για την εφηβεία στην ιαπωνική κοινωνία.

4.2 Ερευνητικά Ερωτήματα

Για την ανάλυση των κεντρικών χαρακτήρων των παρακάτω anime (*Demon Slayer*, *Seraph of the End*), στραφήκαμε στην αφηγηματολογική προσέγγιση του Vladimir Propp, η οποία εκκινεί από την στρουκτουραλιστική θεωρία. Ο Propp αναγνωρίστηκε ως ένας από τους κύριους εκπροσώπους του στρουκτουραλισμού, επειδή ανέλυσε με την μεθοδολογία του Φορμαλισμού, τα βασικά στοιχεία της πλοκής των ρωσικών λαϊκών παραμυθιών στο βιβλίο του η *Μορφολογία του Παραμυθιού* προκειμένου να εντοπίσει τα απλούστερα μη αναγώγιμα αφηγηματικά στοιχεία τους (Olshansky, 2014).

Το Κεντρικό Ερευνητικό Ερώτημα είναι το εξής:

Πώς απεικονίζονται οι κεντρικοί εφηβικοί χαρακτήρες, στα συγκεκριμένα shounen anime;

Υποερωτήματα:

1. Πώς προβάλλουν τα επιλεγμένα anime, συγκεκριμένες κοινωνικές αξίες και παραδόσεις προς το εφηβικό κοινό;
2. Πώς τα αρχέτυπα των εφηβικών χαρακτήρων, διαμορφώνουν στερεότυπα;

4.3 Επιλογή Μεθόδου - Αφηγηματολογία

Σε αυτή την έρευνα θα ακολουθηθεί η μέθοδος της ποιοτικής έρευνας. Αυτή η μέθοδος είναι η καλύτερη για αυτό το είδος μελέτης, καθώς θα χρησιμοποιηθεί για ένα φαινόμενο που γνωρίζουμε λίγα και θέλουμε να αποκτήσουμε νέες οπτικές και προσεγγίσεις πάνω στα ερωτήματα που εγείρονται (Strauss & Corbin, 1990, όπως παρατίθενται στον Gray, 2018). Ως μέθοδο έρευνας επιλέξαμε την μελέτη περίπτωσης, καθώς μας επιτρέπει τη δημιουργία πολλαπλών οπτικών, μέσω διαφόρων μεθόδων συλλογής δεδομένων (Lewis, 2003, όπως παρατίθεται στον Gray, 2018), (σε αυτή την περίπτωση οπτικοακουστικό υλικό από διάφορες σκηνές shounen anime). Η ενσωμάτωση και η αντιπαραβολή διαφορετικών οπτικών μπορούν να δημιουργήσουν μια σφαιρική και σε βάθος κατανόηση ενός πλαισίου.

Ωστόσο, καθώς εδώ έχουμε να κάνουμε με την ανάλυση και την μελέτη των κινουμένων σχεδίων, παρατηρούμε πως πρόκειται για ένα σχετικά νέο πεδίο μελέτης (animation studies). Όπως αναγράφει η Κατσαρίδου: “Εξαιτίας των πάρα πολλών τεχνικών που περιλαμβάνει, των ραγδαίων αλλαγών της του στην κινηματογραφική παραγωγή και στις συνεχιζόμενες τεχνολογικές αλλαγές, τα δεδομένα του πεδίου αλλάζουν συνεχώς και είναι αρκετά δύσκολο να καθορισθούν επακριβώς τα όριά του πεδίου”. Σε αυτό το πλαίσιο, είναι, αναμενόμενο ότι τα animation studies στεγάζουν ποικίλες προσεγγίσεις: από μελέτες οι οποίες είναι βασισμένες στις πολιτισμικές ή στις κινηματογραφικές σπουδές, μέχρι και σε σπουδές που προέρχονται από την κοινωνιολογία ή την ψυχανάλυση ή και σε κάποιες περιπτώσεις, θα μπορούσαμε να πούμε πως είναι εμπειρικές. (Κατσαρίδου, 2018).

Το animation είναι ένα είδος που αξίζει να προκαλέσει προβληματισμό και συζήτηση γύρω από την ποπ κουλτούρα και τις τέχνες (Buchan, 2006, όπως παρατίθεται στον Callus 2012). Ωστόσο, αυτή η ανάλυση παραμένει σε μεγάλο βαθμό περιορισμένη στη χρήση των δυτικών ιδεολογιών και θεωριών, με χαρακτηριστικότερη την εταιρεία Disney καθώς και άλλες παρόμοιες μεγάλες δυτικές εταιρείες στούντιο κινουμένων σχεδίων (King et al., 2010, σελ. 6, όπως παρατίθεται στον Callus 2012). Εφόσον μιλάμε για anime, δεν γίνεται να τα αναλύσουμε όπως ένα δυτικό κινούμενο σχέδιο. Κατά συνέπεια, είναι εύκολο να ξεχάσουμε ότι, υπάρχουν πολιτισμικές διαστάσεις στην αισθητική αλλά και στην αφήγηση ανάμεσα στα anime και το δυτικό κινούμενο σχέδιο. Δεδομένου της έλλειψης ενός συστηματικότερου τρόπου ανάλυσης των anime, αναζητήσαμε το μεθοδολογικό πλαίσιο με γνώμονα τα ερευνητικά ερωτήματα και το ερευνητικό πλαίσιο. Στην περίπτωση μας, η αφηγηματολογία θα αποτελέσει κατευθυντήρια μέθοδο στην παρούσα έρευνα. Ως ιδιαίτερος κλάδος η αφηγηματολογία αναπτύχθηκε στα πλαίσια της θεωρίας της λογοτεχνίας από τα τέλη της δεκαετίας του 1950. Πρόκειται για την θεωρία της αφήγησης και εξετάζει τη φύση, τη μορφή και τη λειτουργία της αφήγησης προτείνοντας συστηματικές μεθόδους για την ανάλυση αφηγηματικών κειμένων. Η αφηγηματολογία βλέπει τα κείμενα ως συνθέσεις διεπόμενες από κανόνες με τις οποίες τα ανθρώπινα όντα αναπλάθουν το σύμπαν τους (Shelden, 1995, όπως παρατίθεται στην Παπαδοπούλου, 2013).

Όπως αναφέρεται στο κεφάλαιο της κινηματογραφικής αφηγηματολογίας, από τους Stam, Burgoyne, και Flitterman-Lewis (2010) στο βιβλίο *Νέες προσεγγίσεις στη*

Σημειωτι του Κινηματογράφου, η αφηγηματική ανάλυση διαχωρίζει στοιχεία όπως το πλαίσιο της ιστορίας και η δομή της πλοκής, ενώ εστιάζει στην αλληλεπίδραση των ποικίλων διαστρωματώσεων του αφηγηματικού έργου. Δηλαδή, επίκεντρο της είναι ο τρόπος με τον οποίο η αφηγηματική πληροφορία κυκλοφορεί και ελέγχεται μέσω της οπτικής γωνίας, και η σχέση του αφηγητή με τα υπόλοιπα πρόσωπα και τα γεγονότα του κόσμου και της ιστορίας. Τα δομικά χαρακτηριστικά και οι συμβάσεις της αφηγηματικής ανάλυσης, ανεξαρτήτως μέσου, έχουν τις ίδιες κανονιστικές εκδοχές.

4.4 Αφηγηματολογική ανάλυση του Propp στη μελέτη των anime

Η αφηγηματική ανάλυση του κινηματογράφου, ανήκει στον κλάδο της σημειωτικής, και αντλεί από τις δύο βασικές πηγές της: το στρουκτουραλισμό και τον ρωσικό φορμαλισμό (Stam, Burgoyne, & Flitterman-Lewis, 2010). Εμείς θα βασιστούμε σε μια μέθοδο που προέκυψε από την σχολή των ρώσων φορμαλιστών. Αναφερόμαστε στην *Μορφολογία του παραμυθιού*, του Vladimir Propp, η οποία δημοσιεύτηκε το 1928, αλλά έγινε ευρέως γνωστή από το 1968 και μετά.

Δίνοντας έμφαση στα γεγονότα της ιστορίας και στη χρονική ακολουθία, η μέθοδος του Propp τόνιζε την συνδυαστική λογική της εξέλιξης της πλοκής, με την βαθιά δομή της αφηγηματικής μορφής να αποτελείται από την αιτιακή λογική των γεγονότων που ξεδιπλώνονται στον χρόνο (Stam, et al., 2010). Αν και πρόκειται για μοντέλο που ανέπτυξε ο Propp για την ανάλυση δομής του ρωσικού παραμυθιού, εφαρμόστηκε και σε άλλες διαφορετικές μορφές αφήγησης, όπως είναι ο χολυγουντιανός κινηματογράφος και τα τηλεοπτικά προγράμματα (Stam, et al., 2010).

Ο Propp συμπύκνωσε τους χαρακτήρες των ιστοριών που μελέτησε σε επτά πρότυπα πρόσωπα, τα οποία ονόμασε *dramatis personae* ή παραμυθιακούς ρόλους. Τα πρότυπα πρόσωπα είναι: **ο κακός, ο δωρητής, ο βοηθός, η πριγκίπισσα, ο διεκπεραιωτής, ο ήρωας και ο ψεύδο- ήρωας**. Ενίοτε παρατηρούμε και ένα όγδοο πρότυπο πρόσωπο, **τον πατέρα** της πριγκίπισσας. Διαφορετικοί ρόλοι του παραμυθιού ελέγχουν διαφορετικές λειτουργίες, δηλαδή ο κακός ελέγχει τις λειτουργίες που σχετίζονται με την δολιότητα, όπως η μάχη με τον ήρωα και η καταδίωξη του (Stam, et al., 2010). Οι λειτουργίες μαζί με τους ρόλους συνιστούν τις

σφαίρες δράσεις, με καθέναν από τους επτά ρόλους του παραμυθιού να κυβερνά μια συγκεκριμένη σφαίρα δράσης (Stam, et al., 2010). Σύμφωνα με τον Propp, ένα χαρακτήρας μπορεί να αναλαμβάνει πολλούς διαφορετικούς ρόλους. για παράδειγμα η πριγκίπισσα μπορεί επίσης να είναι ο βοηθός, καθώς ο παραμυθιακός ρόλος είναι διακριτός από τον πραγματικό χαρακτήρα σε μια ιστορία. Ωστόσο, υπάρχουν χαρακτήρες που μπορεί να εξυπηρετούν έναν μόνο ρόλο, όπως όταν για παράδειγμα στην ιστορία εμφανίζονται περισσότεροι από ένας κακοί (Stam, et al., 2010).



Το μοντέλο του Propp αποτελείται από 31 διαδοχικές "λειτουργίες", οι οποίες είναι σταθερές και επαναλαμβάνονται σε όλα τα παραμύθια. Να σημειώσουμε πως τα γεγονότα συνέβαιναν πάντα με την ίδια σειρά, αν και ορισμένα θα μπορούσαν να παραλειφθούν ανάλογα την ιστορία. Ενώ ορισμένα παραμύθια περιείχαν και τις 31 αυτές λειτουργίες, άλλες περιείχαν λιγότερες, επειδή κάθε ιστορία έχει διαφορετική σειρά από τις 31 αφηγηματικές λειτουργίες από την στιγμή που η ανάλυση εξαρτάται από την πλοκή της ίδιας της ιστορίας (Marlia, et al., 2019, σελ.5). Εξαιρώντας την "Αρχική Κατάσταση", η οποία μας δίνει πληροφορίες για την πλοκή αλλά δεν συμπεριλαμβάνεται στην ανάλυση, παρακάτω παραθέτουμε τις 31 λειτουργίες του μοντέλου (Holbek, 1986, όπως παρατίθεται στον Arvidsson, 2006):

1. Απουσία. Ένα από τα μέλη μιας οικογένειας απουσιάζει από το σπίτι.
2. Παρεμπόδιση. Μια απαγόρευση απευθύνεται στον ήρωα.
3. Παραβίαση. Η απαγόρευση παραβιάζεται.
4. Αναγνώριση. Ο κακός κάνει μια προσπάθεια αναγνώρισης.
5. Παράδοση. Ο κακός λαμβάνει πληροφορίες για το θύμα του.

6. Απάτη. Ο κακός προσπαθεί να εξαπατήσει το θύμα του.
7. Συμμέτοχη. Το θύμα υποκύπτει στην εξαπάτηση.
8. Κακοήθεια. Ο κακός προκαλεί βλάβη σε μέλος μιας οικογένειας, alt. 8a: Έλλειψη. Ένα μέλος μιας οικογένειας στερείται κάτι.
9. Διαμεσολάβηση. Η ατυχία ή η έλλειψη γίνεται γνωστή.
10. Έναρξη της αντιμετώπισης. Ο αναζητητής συμφωνεί να αντιδράσει.
11. Αναχώρηση. Ο ήρωας φεύγει από το σπίτι του.
12. Πρώτη λειτουργία του δωρητή. Ο ήρωας δοκιμάζεται, γεγονός που προετοιμάζει το έδαφος για τη λήψη ενός μαγικού μέσου ή βοηθού.
13. Η αντίδραση του ήρωα. Ο ήρωας αντιδρά στις ενέργειες του μελλοντικού δωρητή.
14. Παροχή ή παραλαβή μαγικού μέσου. Ο ήρωας αποκτά τη χρήση ενός μαγικού μέσου.
15. Χωρική μεταφορά, καθοδήγηση. Ο ήρωας μεταφέρεται στην τοποθεσία ενός αντικειμένου της αναζήτησης.
16. Αγώνας. Ο ήρωας και ο κακός συνατιούνται σε άμεση πάλη.
17. Σημάδι, στιγματισμός. Ο ήρωας σημαδεύεται.
18. Νίκη. Ο κακός νικιέται.
19. Αποκατάσταση/ τερματισμός έλλειψης. Η αρχική ατυχία ή έλλειψη τερματίζονται.
20. Επιστροφή. Ο ήρωας επιστρέφει.
21. Καταδίωξη. Ο ήρωας καταδιώκεται.
22. Διάσωση. Διάσωση του ήρωα από την καταδίωξη.
23. Μη αναγνωρισμένη άφιξη. Ο ήρωας, αγνώριστος, φτάνει στην πατρίδα του ή σε άλλη χώρα.
24. Αβάσιμοι ισχυρισμοί. Ένας ψεύτικος ήρωας παρουσιάζει αβάσιμους ισχυρισμούς.
25. Δύσκολο έργο. Προτείνεται στον ήρωα ένα δύσκολο έργο.

26. Λύση. Το έργο επιλύεται.
27. Αναγνώριση. Ο ήρωας αναγνωρίζεται.
28. Έκθεση. Ο ψεύτικος ήρωας ή ο κακός εκτίθεται.
29. Μεταμόρφωση. Ο ήρωας αποκτά νέα εμφάνιση.
30. Τιμωρία. Ο κακός τιμωρείται.
31. Γάμος. Ο ήρωας παντρεύεται και ανεβαίνει στο θρόνο.

1. Absentation	2. Interdiction	3. Violation of interdiction
4. Reconnaissance	5. Delivery	6. Trickery
7. Complicity	8. Villainy	9. Mediation
10. Beginning counter action	11. Departure	12. First function of the donor
13. Hero's reaction	14. Receipt of a magical agent	15. Guidance
16. Struggle	17. Branding	18. Victory
19. Liquidation	20. Return	21. Pursuit
22. Rescue	23. Unrecognized arrival	24. Unfounded claims
25. Difficult task	26. Solution	27. Recognition
28. Exposure	29. Transfiguration	30. Punishment
31. Wedding		

Πίνακας 1

Με τη μετάφραση της Μορφολογίας του Propp στα αγγλικά το 1958, αφομοιώθηκε για διάφορες εφαρμογές, ιδίως σε σχέση με τη δομή της πλοκής στην κινηματογραφική αφήγηση δίνοντας έναυσμα στους ερευνητές, προς της επινόηση, ενός είδους αφηρημένου μοντέλου δομής της πλοκής (Stam, et al., 2010, Lesinskis, 2010). Για παράδειγμα, ένα από τα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα αυτού του μοντέλου στην mainstream κινηματογραφική βιομηχανία είναι *εμος των Άστρων* (επεισόδιο IV: Μια νέα ελπίδα 1977). Σε σενάριο, σκηνοθεσία και παραγωγή του George Lucas. Η επικαιρότητα και η συνάφεια του έργου του Propp μπορεί να αναδειχθεί όταν εφαρμόζεται σε κινηματογραφικά έργα όπως *εμος των Άστρων* (1977), όπου η μορφολογία όχι μόνο έχει παρατηρηθεί ότι έχει παραμείνει άθικτη, αλλά στην πραγματικότητα έχει εφαρμοστεί σκόπιμα στην ανάπτυξη και την κατασκευή του τελικού έργου (Lesinskis, 2010, σελ. 84). Οι χαρακτήρες, οι ενέργειες και απεικονίσεις του διηγητικού χώρου της ταινίας είναι γνώριμες διατυπώσεις του Propp, όπως και όλες οι αιτιότητες και οι συσχετισμοί που εκφράζονται μέσω της μορφολογίας, είναι παρούσες συντακτικά στην ταινία (Lesinskis, 2010, σελ. 84). Παρακάτω έχουμε έναν πίνακα της ανάλυσης, από την διατριβή του Lesinskis (2010):

story / tale order : Propp aligned			
			
	Luke learns that his father went to war.	Uncle says Luke must stay and work on farm.	Luke follows R2D2 into desert.
	$\beta 1$ = father gone to war	γ = told not to leave family farm	δ = enters desert looking for R2D2
FUNCTIONS			
as observed in folktales by Propp			
	1	2	3
	I	II	III
summary (relates to essence)	family member leaves	hero is told <u>not</u> to do something	interdiction violated
designation (abbrev. definition)	absentation	interdiction (prohibition)	violation
conventional sign (given by Propp)	β	γ	δ
keyboard key	b	g	d
examples and variations	$\beta 1$	do <u>not</u> look at... do <u>not</u> go to...	hero <u>does</u> go / look / do
or subclasses	adults: to work, to business, to war	inverted interdiction - a command	he/she/they are told to do something
	$\beta 2$	eg: bring breakfast out into field	II & III may be paired
	death of parents	eg: take your brother with you to the woods	eg: Tat's daughters were late returning home
	$\beta 3$		
	children: go visiting, picking berries, fishing		

ακας 2: Οι λειτ ς 1,3 και 4 α ν ανάλυση για τον Π εμο των Άστρων (1977)

Αν και θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι η μορφολογία του περιορίζεται αυστηρά σε συγκεκριμένα είδη (δράση, γουέστερν, πολεμικές ταινίες, περιπέτειες), οι ανεξάρτητοι κινηματογραφιστές έχουν επιδείξει ευρηματικές αναδιαμορφώσεις της μορφολογίας (Lesinskis, 2010, σελ. 85). Στο *Η Α νια Λιακάδα εν Καθαρού Μυαλού*, του Michel Gondry (σεναριογράφοι: Kaufman, Gondry, Σκηνοθεσία: Gondry 2004) βλέπουμε ένα υβριδικό ρομάντζο που εντάσσεται στο είδος της περιπέτειας και της επιστημονικής φαντασίας στο οποίο οι διατυπώσεις των δραματικών προσώπων και λειτουργιών του Propp, στηρίζουν με παιχνιδιάρικο και ευφάνταστο τρόπο τη δραματική δομή και βοηθούν στην διαμόρφωση του κεντρικού θέματος (Lesinskis, 2010, σελ. 85).

Επειδή όμως το υλικό της ανάλυσης είναι τα κινούμενα σχέδια και συγκεκριμένα τα anime, ανατρέξαμε σε άλλες σχετικές μελέτες που χρησιμοποίησαν την μορφολογία του Propp. Για αυτή την εργασία συμβουλευτήκαμε την μελέτη των Groza και Momanu (2022): *Plot Patterns in Manga Based on Propp's narratological elements*. Αρχικά να σημειώσουμε ότι τα στοιχεία που αναλύονται σε αυτό το άρθρο είναι εξίσου εφαρμόσιμα στα anime. Τα manga ακολουθούν τις ίδιες αφηγηματικές τεχνικές με τα anime. Ως εκ τούτου θεωρούμε ότι, η ανάλυση των manga (δηλαδή της έντυπης μορφής των κινουμένων σχεδίων), μπορεί να στηριχθεί στα ίδια αφηγηματολογικά χαρακτηριστικά με την ανάλυση των αντίστοιχων anime. Εδώ

αξίζει να αναφέρουμε ότι αν και η ανάλυση των manga είναι παρόμοια με την ανάλυση της αντίστοιχης έκδοσης των anime, έχουν ωστόσο κάποιες εξαιρέσεις όσον αφορά το αν είναι πρωτότυπα anime ή anime διασκευασμένα από manga. (Groza & Momanu, 2022, σελ.54). Τα anime αυτής της εργασίας, είναι όλα διασκευασμένα από manga.

Όσον αφορά το αρχικό σύστημα του Propp, για την παρούσα μελέτη επιλέχθηκε να τροποποιηθούν ως ένα βαθμό οι λειτουργίες, καθώς γενικεύουν την όλη έννοια της πλοκής. Για παράδειγμα στην λειτουργία «Γάμος», σκοπός είναι να δούμε αν το τέλος του arc, είναι χαρούμενο και ικανοποιητικό για τον ήρωα, όπως ήταν στα παραμύθια, όχι αν όντως γίνεται γάμος. Σε άλλες περιπτώσεις, κάποιες λειτουργίες αφαιρέθηκαν. Με την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο τα αφηγηματολογικά στοιχεία λειτουργούν στα anime και πώς αναπτύσσονται σε παρόμοια μοτίβα, η παρούσα εργασία θα προσπαθήσει να καταδείξει ότι τα anime, στον πυρήνα τους, αντιστοιχούν αφηγηματολογικά και παράγονται συγκριτικά με άλλα κινηματογραφικά έργα, όπως οι ταινίες του Hollywood ή ταινίες ανεξάρτητης παραγωγής, ακόμη και αν εδώ συνοδεύονται επίσης από οπτικούς κώδικες που δεν συναντάμε σε αυτές ταινίες. Για αυτόν τον λόγο, θα βασιστούμε στο βιβλίο του Brenner (2007). *Understanding Manga and Anime*, και ταυτόχρονα με την βασική ανάλυση, θα εστιάσουμε και στους οπτικούς κώδικες που χρησιμοποιούνται για τις εκφράσεις των χαρακτήρων, όπως και το πώς δείχνει ο σχεδιασμός των προσώπων τους, την ηθική τους πυξίδα.

Εν ολίγοις, στην εργασία αυτή, θα εφαρμόσουμε το μοντέλο των 31 λειτουργιών στα επιλεγμένα anime, προσαρμόζοντας το ανάλογα με την πλοκή και τους χαρακτήρες των επιλεγμένων προς ανάλυση σειρών. Κεντρικοί χαρακτήρες της ανάλυσης θα είναι όπως προαναφέρθηκε, εφηβικοί.

4.5 Επιλογή του δείγματος

Τα anime που επιλέξαμε είναι το *Demon Slayer* και το *Seraph of the End*. Στην ενότητα 2.4. (*Μια τη προσ γγιση στα anime της ρευνας*), αναφέραμε τις γενικές πλοκές αυτών των δύο σειρών. Οι πλοκές των παραπάνω σειρών αποτέλεσαν και το κίνητρο για την συμπερίληψη τους στην έρευνα, καθώς ταιριάζουν με την θεματική που θέλουμε να αναλύσουμε και αποτελούν ταυτόχρονα προσωπικά αγαπημένα anime.

Το manga του *Demon Slayer* (鬼滅の刃, romaji: Kimetsu no Yaiba, δηλαδή το: "Το Σπαθί της Καταστροφής των Δαιμόνων"), σχεδιάστηκε και ολοκληρώθηκε σε 23 τόμους από την Koyoharu Gotouge, την περίοδο 2016-2020, και εκδόθηκε στο περιοδικό Weekly Shounen Jump του εκδοτικού οίκου Shueisha. Το manga μεταφράστηκε και σε άλλες γλώσσες και γνώρισε τεράστια επιτυχία, καθιστώντας το, το ένατο κορυφαίο σε πωλήσεις manga όλων των εποχών. Το anime που ακολούθησε, δημιουργήθηκε από το studio Ufotable και ξεκίνησε να προβάλλεται το 2019. Το franchise αγαπήθηκε από κοινό και κριτικούς, έχει κερδίσει πολυάριθμα βραβεία, και θεωρείται ένα από τα καλύτερα anime της δεκαετίας του 2010. Έχουν προβληθεί τρεις σεζόν και μια ταινία, η οποία κατέκτησε την κορυφή του ιαπωνικού box office. Το studio έχει ανακοινώσει την τέταρτη σεζόν της σειράς, η οποία αναμένεται να προβληθεί το 2024.

Το *Seraph of the End* (終わりのセラフ, romaji: Owari no Serafu, επίσης γνωστό ως *Seraph of the End: Vampire Reign*), είναι ένα manga σκοτεινής φαντασίας. Την ιστορία την γράφει ο Takaya Kagami, το σχέδιο το επιμελείται ο Yamato Yamamoto και τα storyboards ο Daisuke Furuya. Εκδίδεται από την Shueisha στο περιοδικό Jump SQ, από το 2012 μέχρι σήμερα. Το 2016 προτάθηκε για βραβείο στα Kodansha Manga Awards, στην κατηγορία shounen. Το manga το διασκεύασε σε anime το studio Wit το 2015, καλύπτοντας ένα μέρος της ιστορίας.

Για της ανάγκες της ανάλυσης, συλλέξαμε τα δεδομένα παρακολουθώντας τα συγκεκριμένα story arcs των σειρών, κάνοντας μια λίστα με τους χαρακτήρες, βρίσκοντας τις ενέργειες των χαρακτήρων που αποτελούνται από τα κριτήρια των 7 σφαιρών δράσης και των 31 αφηγηματικών λειτουργιών, μελετώντας τις σκηνές των anime και βρίσκοντας τις φράσεις των χαρακτήρων, που αποτελούνται από τα κριτήρια των 7 σφαιρών δράσης και των 31 αφηγηματικών λειτουργιών. Κατά την ανάλυση των δεδομένων αναλύουμε τα δεδομένα κατηγοριοποιώντας όλους τους χαρακτήρες στις 7 σφαίρες δράσης και κάνοντας την ταξινόμηση των 31 λειτουργιών, ανάλογα με την σεκάνς σκηνών του κάθε anime.

4.6 Ευρήματα των τηλεοπτικών σειρών

Μετά την ανάλυση, θα επικεντρωθούμε στα πορίσματα και στα συμπεράσματα της έρευνας, απαντώντας στα ερευνητικά ερωτήματα, με γνώμονα την απεικόνιση των εφηβικών χαρακτήρων. Εκτός από τον τρόπο απεικόνισης των εν λόγω χαρακτήρων, θα εστιάσουμε και στις παραδοσιακές αξίες που ίσως νοηματοδοτούν τις πράξεις των χαρακτήρων όπως και τα τυχόν στερεότυπα που ίσως προκύψουν μέσα από την απεικόνιση τους στα επιλεγμένα anime.

DEMON SLAYER:

Οι περιπέτειες του όρους Natagumo

5.1 Οι Εφτά Σφαίρες Δράσεις

1. Ο Κακός

Σε αυτό το arc ο βασικός κακός είναι ο δαίμονας Rui και δευτερευόντως ακολουθεί η «οικογένεια» του, η οποία περιλαμβάνεται από δαίμονες σε μορφή αράχνης. Έχουν προβεί σε ειδικές πράξεις, καθώς έχουν σκοτώσει και φάει πολλούς ανθρώπους. Ο Rui, ζηλεύοντας τον δυνατό αδελφικό δεσμό της Nezuko με τον Tanjiro, απαγάγει την Nezuko, και επιθυμεί να την εντάξει στην «οικογένεια» του ως δικιά του αδελφή.

2. Ο Δωρητής

Ο πατέρας του Tanjiro, ενήργησε ως ο δωρητής, διότι έδωσε τις απαραίτητες πληροφορίες για να κερδίσει την μάχη. Δεν έχει ενεργό ρόλο, και εμφανίζεται στις αναμνήσεις του Tanjiro, όπου θυμήθηκε ποια τεχνική αναπνοής χρειάζεται για την έκβαση της μάχης.

3. Ο Βοηθός

Υπήρχαν αρκετοί βοηθοί σε αυτό το arc. Ο Inosuke, ο Zenitsu, ο Giyuu, η Shinobu, ο Murata και η Kanao, λειτουργούν υποστηρικτικά υπέρ του καλού, στην μάχη κατά των δαιμόνων. Επιπλέον η Nezuko, βοηθάει σε κάποια κομβικά σημεία των Ήρωα.

4. Η Πριγκίπισσα και ο Πάπας της

Η πριγκίπισσα είναι αυτή που προστατεύεται από τον ήρωα. Η πριγκίπισσα σε ορισμένες ιστορίες στο τέλος, θα παντρευτεί με τον πρίγκιπα ή με τον ήρωα, κάτι που δεν ισχύει στο *Demon Slayer*, αφού δεν σχετίζεται η σφαίρα δράσης με τον βασιλικό τίτλο. Η πριγκίπισσα εδώ είναι η Nezuko, η μικρότερη αδελφή του Tanjiro, που έχει μετατραπεί σε δαίμονα αλλά δεν σκοτώνει, ούτε τρώει, ανθρώπους, όπως συμβαίνει με όλους τους υπόλοιπους δαίμονες.

5. Ο Διεκπεραιωτής

Ο αρχηγός του σώματος των Σφαγέων των Δαιμόνων, Kagaya Ubuyashiki, είναι εκείνος που στέλνει σε αποστολή τον Tanjiro όρος Natagumo. Δεν εμφανίζεται ο ίδιος αυτοπροσώπως για να του το ανακοινώσει, ωστόσο είναι εκείνος που λαμβάνει όλες τις αποφάσεις.

6. Ο Ήρωας

Ο ήρωας είναι ο Tanjiro, ο οποίος αναλαμβάνει την δύσκολη μάχη εναντίον του Rui και την διάσωση της αδελφής του Nezuko.



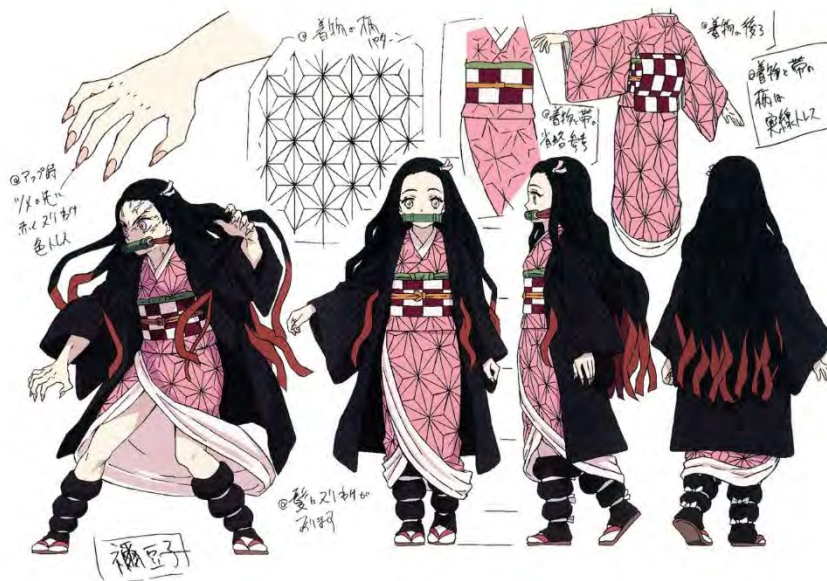
7. Ο Ψευδο-ήρωας

Δεν υπάρχει ψευδο-ήρωας, στο *Demon Slayer*, επειδή δεν εξυπηρετεί σε αυτό το arc την ροή της πλοκής.

Προσχέδιο του Tanjiro Kamado από *Demon Slayer* (2019-). Πη <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-2/demon-slayer-kimetsu-no-yaiba>

5.2 Οι 31 Αφηγηματικές Λειτουργίες

Οι 31 αφηγηματικές λειτουργίες δεν υπάρχουν απαραίτητα όλες σε μια ιστορία, αλλά αν υπάρχουν, αποτελούνται από αυτές που αναφέρονται λεπτομερώς στην Μεθοδολογία. Ενώ ορισμένες ιστορίες περιέχουν και τις 31 αυτές λειτουργίες, άλλες



Προσχ. ο της Nezuko Kamado α Demon Slayer (2019-). Πη : <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-2/demon-slayer-kimetsu-no-yaiba>

περιέχουν λιγότερες. Σε αυτή την σειρά anime διαπιστώσαμε ότι οι 31 λειτουργίες δεν είναι στη μορφή που ανέφερε ο Propp. Κάθε ιστορία έχει διαφορετική σειρά από τις 31 αφηγηματικές λειτουργίες, εφόσον εξαρτάται από την πλοκή της ίδιας της ιστορίας. Ο τύπος της πλοκής σε αυτή την σειρά χρησιμοποιεί ως αφήγηση την ανάδρομη. Δηλαδή, η ευθύγραμμη χρονολογικά αφήγηση, διακόπτεται από διάφορες σκηνές του παρελθόντος των χαρακτήρων. Δεύτερον η πλοκή χωρίζεται σε επεισόδια και δεν είναι ενιαία, όπως σε μια ταινία. Τρίτον, αναλύουμε ένα συγκεκριμένο κομμάτι της ιστορίας, το οποίο εξυπηρετεί τους σκοπούς της έρευνας, και όχι από την αρχή, έως το τέλος. Σε αυτή την τηλεοπτική σειρά anime εντοπίσαμε 24 αφηγηματικές λειτουργίες από τις 31, όπως αναφέρει ο Propp στη θεωρία του, πρωτίστως επειδή επηρέασε την ανάλυση ο παραπάνω τύπος πλοκής, και επιπλέον δεν υπήρχε ψευδής ήρωας σε αυτό το anime που έκανε κάποιες από τις υπόλοιπες αφηγηματικές λειτουργίες να μην υπάρχουν στο *Demon Slayer*. Έτσι, αυτό είχε ως αποτέλεσμα οι λειτουργίες να είναι λιγότερες από 31. Οι 24 αφηγηματικές λειτουργίες και η σειρά τους παρατίθενται ως εξής:

a. Αρχική Κατάσταση

Η αρχική κατάσταση δεν αποτελεί αφηγηματική λειτουργία. Αφορά περισσότερο την ενημέρωση με κάποιες πληροφορίες σχετικά με την ιστορία στην αρχή. Η αρχική κατάσταση θα ενεργοποιήσει άλλες λειτουργίες, και είναι η βάση της ιστορίας (Marlia, et al., 2019, σελ. 5,6). Είναι χρήσιμο να υπογραμμιστεί ότι τα manga και τα

anime αρκετές φορές ξεκινούν in medias res, γεγονός που δεν είναι συνηθισμένο στα λαϊκά παραμύθια που αποτέλεσαν επίκεντρο μελέτης του Propp, και αυτό μπορεί να επηρεάσει το σχήμα που προκύπτει (Bogdan & Momanu, 2022, σελ. 43).

“Ύστερα από τον θάνατο της οικογένειας του από δαίμονες, και την μετατροπή της μικρότερης αδελφής του σε δαίμονα, ο Tanjiro αποφασίζει να γίνει σφαγέας αυτών των πλασμάτων, για να σώσει την αδελφή του, Nezuko. Σε μια αποστολή στο όρος Natagumo, ο Tanjiro, ο Zenitsu και ο Inosuke μάχονται με μια τρομερή οικογένεια δαιμόνων σε μορφή αράχνης. Η αντιμετώπιση τόσο ισχυρών εχθρών απαιτεί όλη την ικανότητα και την τύχη που διαθέτει ο Tanjiro, καθώς αυτός και οι σύντροφοί του παλεύουν να σώσουν τη Nezuko από τον ιστό των αραχνών.”⁸

b. Διαμεσολάβηση

Η ατυχία η έλλειψη γίνεται γνωστή και ο ήρωας καλείται να φύγει σε αποστολή ύστερα από διαταγή. Η διαταγή δίνεται από τον αρχηγό του Σφαγέων των Δαιμόνων, τον αφέντη Ubuyashiki. Δεν αναφέρεται το όνομα του, αλλά είναι εκείνος ο οποίος πάντα στέλνει τους πολεμιστές σε αποστολές. Αφού έχουν όλοι θεραπευτεί πλήρως από την προηγούμενη μάχη, το κοράκι του Tanjiro εμφανίζεται και μεταδίδει την διαταγή. Οι τρεις ενημερώνονται ότι πρέπει να κατευθυνθούν βόρεια-βορειοανατολικά προς το όρος Natagumo.

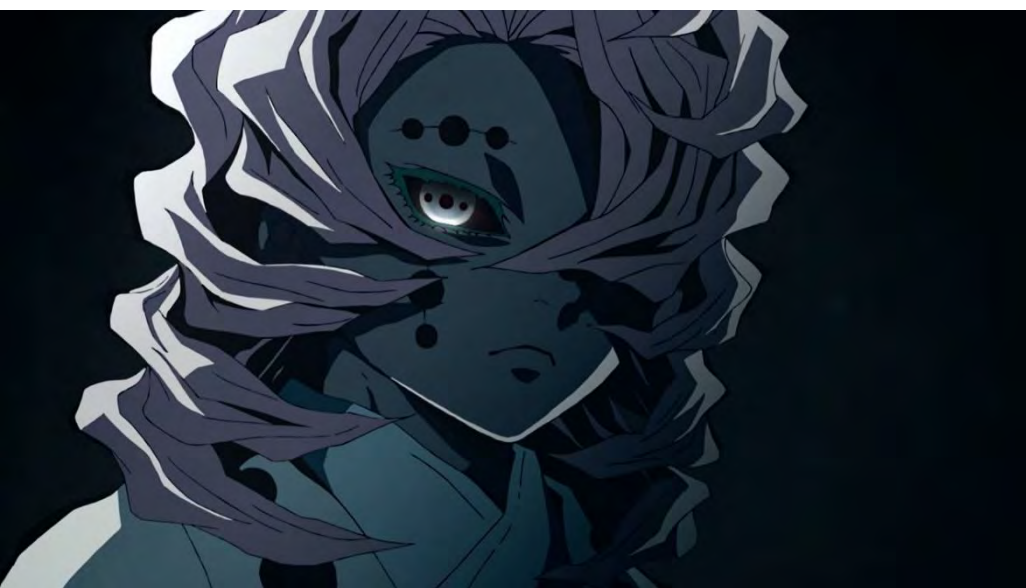
c. Καθοδήγηση

Ο ήρωας μεταφέρεται χωρικά, προς την τοποθεσία ενός αντικειμένου της αναζήτησης. Εδώ ο Tanjiro και οι βοηθοί της ιστορίας, Zenitsu και Inosuke, έχουν φτάσει στο δάσος του βουνού Natagumo. Το αντικείμενο σε αυτή την περίπτωση είναι οι αραχνο-δαίμονες που κατοικούν σε αυτό το δάσος. Έχουν σκοτώσει ήδη μεγάλο μέρος των πολεμιστών που είχαν καταφτάσει για την εξολόθρευση τους. Ως εκ τούτου, ο αφέντης των Σφαγέων, αποφάσισε να καλέσει τον Tanjiro και τους φίλους του ως ενισχύσεις.

d. Έναρξη της αντιμετώπισης

⁸ Ανακτήθηκε από: *Kimetsu no Yaiba wiki, Mount Natagumo Arc*: https://kimetsu-no-yaiba.fandom.com/wiki/Mount_Natagumo_Arc

Ο ήρωας συμφωνεί και αποφασίζει να αντιδράσει. Ύστερα από αρκετές μάχες με τους δαίμονες, ο Tanjiro απομακρύνεται από τους φίλους του και καταλήγει, ελαφρά τραυματισμένος, στην άλλη πλευρά του δάσους. Καθώς ανασυγκροτεί τις δυνάμεις του, ακούει μια κραυγή πόνου και βαδίζει προς το μέρος της. Εκεί βρίσκει, την μικρότερη σε ηλικία από την οικογένεια των δαιμόνων, επονομαζόμενη ως, «Κόρη» πεσμένη στο έδαφος, αιμορραγώντας και κλαίγοντας, με το πρόσωπό της κομμένο από τον ιστό αράχνης του κακού της παρούσας ανάλυσης, Rui. Ο Rui αντιλαμβάνεται τον Tanjiro, με τον δεύτερο να ρωτάει αν οι δυο τους είναι σύμμαχοι. Ο Rui ισχυρίζεται ότι ο δεσμός τους είναι πιο στενός από απλούς συμμάχους: είναι οικογένεια.



Ο Rui επιπίπτει στο πρότυπο του anime κακού που αναλύει ο Brenner στο Understanding manga and anime. Τα στενά μάτια με τις μικρές ίριδες, προσδίδουν ένα ψυχρό βλέμμα παρά την φαινομενικά παιδική και γλυκιά εμφάνιση (2007,σελ.42).

Δηλώνει ότι αυτός και η «Κόρη» έχουν έναν ισχυρό δεσμό, προειδοποιώντας τον Tanjiro να μην ανακατευτεί, αλλιώς θα τον σκοτώσει. Ο Tanjiro αντιτίθεται στην προηγούμενη του δήλωση, λέγοντας πως ένα συμμαχικός δεσμός δεν είναι

υποδεέστερος έναντι ενός οικογενειακού, και πως και οι δύο είναι εξίσου πολύτιμοι και σημαντικοί. Συνεχίζει την αντιπαράθεση του με θάρρος και αποφασιστικότητα, τονίζοντας, πως, ένας πραγματικά ισχυρός οικογενειακός δεσμός αναδύει εμπιστοσύνη, ενώ μόνο που μπορεί να αισθανθεί ανάμεσα σε αυτόν και την αδελφή του είναι τρόμος, μίσος και απέχθεια. Αποκαλεί ευθέως τον δεσμό τους σφυρηλατημένο και απειλητικό, εκπλήσσοντας την «Κόρη» και εξοργίζοντας τη Rui. Εκείνη τη στιγμή, ένας άλλος Φονιάς Δαιμόνων εμφανίζεται, και εξαπατημένος από την παιδική εμφάνιση του Rui, τον θεωρεί εύκολο στόχο και του επιτίθεται, για να ανέβει στην ιεραρχία. Ωστόσο ο δαίμονας, με ψυχρότητα, εκσφενδονίζει έναν ιστό στον επιτιθέμενο, ξεκοιλιάζοντας το σώμα του αμέσως. Ενόσω ο Tanjiro προσπαθεί να κατανοήσει τον ξαφνικό και φρικτό θάνατο μπροστά του, ο Rui γυρίζει προς τον

Τανjiρο και απαιτεί να επαναλάβει τι είπε πριν από λίγο, καλώντας τον ταυτόχρονα σε μονομαχία.

ε. Αγώνας

Ο ήρωας και ο κακός συναντιούνται σε άμεση πάλη. Αυτό το στοιχείο είναι κεντρικό σε όλα τα manga μάχης (κατ'επέκταση και anime), αν και μπορεί να βρεθεί και σε άλλα είδη σε μια πιο μεταφορική μορφή (Bogdan & Momanu, 2022, σελ. 48).

Καθώς ο Tanjiro παλεύει με τον Rui, παρατηρεί ότι τα νήματά του είναι πολύ δυνατά και δεν καταφέρνει να τα διαπεράσει με το σπαθί του. Εν τέλει το σπαθί σπάει από έναν ιστό. Συνειδητοποιώντας ότι η απειρία του οδήγησε το σπαθί του στο να σπάσει, ρίχνει όλο το φταίξιμο στον εαυτό του.



Ο Tanjiro χάνει ενάντια στον κακό.



Ο Rui ψύχραιμος και έτοιμος να εξαπολύσει την επίθεση του.

f. Σημάδι, στιγματισμός.

Ο ήρωας σημαδεύεται. Ο στιγματισμός μπορεί να γίνει είτε σωματικά, είτε μεταφορικά. Ο Rui εκτοξεύει αρκετά νήματα εναντίον του, αλλά ο Tanjiro είναι σε θέση να τα αποφύγει. Σκέφτεται ένα σχέδιο αλλά τα νήματα συνεχίζουν να τον εμποδίζουν να πλησιάσει τον Rui και να τον αποκεφαλίσει. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα, να δεχθεί διάφορες χαρακιές στο πρόσωπο.

g. Αναγνώριση

Ο κακός κάνει μια προσπάθεια αναγνώρισης. Ο Rui ζητά από τον Tanjiro, να ανακαλέσει τα λεγόμενα του, κάτι που εκείνος αρνείται σθεναρά. Ακούγοντας αυτή την απάντηση, ετοιμάζεται να τον σκοτώσει εξαπολύοντας χιλιάδες ιστούς αράχνης. Πριν τον χτυπήσουν, κάτι έρχεται σε επαφή με τους ιστούς. Η Nezuko, η αδελφή του Tanjiro, βγαίνει από το κουτί όπου την κρατά φυλαγμένη ο αδελφός της, εμφανίζεται μπροστά του και δέχεται το χτύπημα, με βαθιά κοψίματα. Ο Tanjiro σοκάρεται και την πηγαίνει τρέχοντας σε ασφαλές μέρος για να εξετάσει τις πληγές της.



Η Nezuko σώζει χωρίς δεύτερη σκέψη τον αδελφό της. Ο ηρωισμός και η τιμή είναι θεματικές των shounen anime (Brenner, 2007, σελ.31).

Ο Rui μένει έκπληκτος και συγκινημένος από την παραπάνω πράξη αδελφικής αγάπης.

Rui: Η νεα αδελφή στάτεψε τον μεγάλο αδελφό, ρισκάροντας την ζωή της για να σώσει τον αδελφό!



“Όσο μεγαλύτερα είναι τα μάτια, τόσο αθώος και αγνός είναι ο χαρακτήρας. Συνήθως, οι γυναίκες και τα κίτσια έχουν μεγαλύτερα μάτια από τους αντιστοιχούς αρσενικούς λους, γεγονός διακρίνει τον παραδοσιακό ως το αγέτερο φύλο, αν και οι νεαροί άνδρες έχουν μάτια που είναι σχεδόν τριπλάσια μεγάλα.” (Brenner, 2007, σελ. 42)

h. Παράδοση

Ο κακός λαμβάνει πληροφορίες για το θύμα του. Η «Κόρη» παρατηρεί ότι Nezuko, έχει την αύρα ενός δαίμονα, με τον Rui να ανατριχιάζει με αυτό που είδε. Ρωτάει αν το κορίτσι είναι αδελφή του, και ο Tanjiro δεν δίνει πολλή σημασία στην ερώτησή του, καθώς περιποιείται τραύματα της. Ο Rui συνειδητοποιεί ότι η αδελφή του Tanjiro έχει μεταμορφωθεί σε δαίμονα, αλλά τον προστάτευσε παρόλα αυτά. Σκέφτεται πως το γεγονός ότι, η μικρότερη αδελφή προστατεύει τον μεγαλύτερο αδελφό, είναι ο γνήσιος δεσμός που αποζητούσε. Εξοργισμένος διώχνει την δική του «αδελφή», στέλνοντας την να σκοτώσει.

i. Απάτη

Ο κακός προσπαθεί να εξαπατήσει το θύμα του. Ο Rui ζητά ήρεμα από τον Tanjiro να αποκαλυφθεί από την κρυψώνα του και να μιλήσουν. Ισχυρίζεται ότι επειδή συγκινήθηκε από τον αδελφικό τους δεσμό, προτείνει να τους χαρίσει την ζωή, παίρνοντας όμως την Nezuko από τον Tanjiro, για πάντα. Ο Tanjiro, αρνείται ευθέως και αποφασιστικά την πρότασή αυτή.



Ο Tanjiro σπεύδει να προστατεύσει και να φροντίσει την αδελφή του.

Τanjiro: Σιγά μην συμφωνούσα με κάτι τέτοιο! Κι επιπλέον η Nezuko, δεν είναι πράγμα χειρότερο δικιά της αισιομανία και θλίψη! Δεν θα γίνω ποτέ αδελφός.



Τι θα κάνω;

Οι σταγόνες ιδρώτα δείχνουν νευρικότητα και άγχος σύμφωνα με τον Brenner.

Ο Rui λέει πως δεν έχει σημασία, καθώς θα δημιουργήσει τον δεσμό του τρόμου. Ο Tanjiro, απαντώντας πως η αιχμαλωσία δεν έχει καμία σχέση με την οικογένεια, ξεπροβάλλει έτοιμος να πολεμήσει ξανά, προστατεύοντας ακόμα και πεθαίνοντας για την αδελφή του. Παρόλο που φαινομενικά υστερεί απέναντι σε έναν παντοδύναμο

αντίπαλο (θνητός, με μη λειτουργικό σπαθί και ήδη τραυματισμένος ενώ ο Rui είναι ένας σχεδόν άτρωτος δαίμονας), δεν τα παρατάει και το ηθικό του παραμένει ακμαίο.

j. Κακοήθεια/Ελλειψη

Ο κακός προκαλεί βλάβη σε μέλος της οικογένειας ή ένα μέλος της οικογένειας στερείται κάτι. Σε αυτή την περίπτωση ο κακός βλέπει την πριγκίπισσα, την Nezuko, κοροϊδεύοντας τον Tanjiro για το θάρρος του και τον οπτιμισμό του ότι θα κερδίσει, και με τα νήματα αρπάζει την Nezuko από την κρυψώνα της. Εκείνη αντιστέκεται άμεσα. Ενόσω ο Tanjiro καταφτάνει να την σώσει, η αδελφή του εξαφανίζεται στιγμιαία.



Γρήγορα συνειδητοποιεί ότι ο Rui, με την βοήθεια των νημάτων, την κρέμασε ανάποδα, για να την “τιμωρήσει” για την ασέβεια της. Αν συνεχίσει να τον απηφά, θα την αφήσει αιμόφυρτη ως την αυγή να την κάψει ο ήλιος, εφόσον ο ήλιος σκοτώνει τους δαίμονες.



κ. Πρώτη λειτουργία του δωρητή

Ο ήρωας δοκιμάζεται, γεγονός που προετοιμάζει το έδαφος για την λήψη ενός μαγικού μέσου ή βοηθού. Ο Rui τον προκαλεί να του κόψει το κεφάλι, αλλά η λεπίδα δεν διαπερνά το ανθεκτικό του σώμα. Ο Tanjiro δέχεται έντονους τραυματισμούς και το βασανιστήριο της Nezuko επιδεινώνεται. Ο ήρωας βρίσκεται πλέον σε δεινή θέση.

ι. Η αντίδραση του ήρωα

Ο ήρωας αντιδρά στις ενέργειες του μελλοντικού δωρητή. Πάνω στην κορύφωση της μάχης, ο Tanjiro μάχεται με αποφασιστικότητα αλλά ο Rui του δείχνει την υπεροχή της δύναμης του, εξαπολύοντας μια θανατηφόρα επίθεση. Την στιγμή που νομίζει ότι θα πεθάνει, μια παιδική ανάμνηση ξεπηδά μπροστά του. Θυμάται ότι ήταν με τη μητέρα του έξω σε μια κρύα χειμωνιάτικη μέρα, παρακολουθώντας τον πατέρα του να χορεύει τον χορό του θεού της φωτιάς, την τελετουργική “Hinokami Kagura”. Εκείνη του εξηγεί ότι σε μια οικογένεια που δουλεύει με τη φωτιά, εκτελώντας αυτό το τελετουργικό κάθε παραμονές του νέου έτους, αποτρέπονται οι καταστροφές. Εδώ να σημειώσουμε πως, η φωτιά είχε μεγάλη αξία αλλά και ασκούσε φόβο στην αρχαία Ιαπωνία. Από τη μία πλευρά, παρείχε ζεστασιά και βοηθούσε στην προετοιμασία θρεπτικών τροφών. Από την άλλη όμως, υπήρχε πάντα ο κίνδυνος να καταστρέψει τις ξύλινες κατοικίες στις οποίες ζούσαν οι περισσότεροι Ιάπωνες. Επιπλέον, κατά τη διάρκεια της ξηρής περιόδου, οι δυνατοί άνεμοι μπορούσαν από την μια στιγμή στην άλλη να κάψουν ένα ολόκληρο χωριό. Έτσι, η φωτιά και ο θεός

της φωτιάς, ο Kagutsuchi, ήταν πολύ σεβαστοί σε όλη την Ιαπωνία (Roberts, 2010, σελ.39). Ο Tanjiro ρωτά τότε πώς μπορεί να χορεύει για τόσο πολύ ώρα στο χιόνι, παρόλο που είναι τόσο αδύναμος και ασθενικός.

Σε μια άλλη στιγμή, ο πατέρας του, του απαντά ότι χρησιμοποιεί μια ειδική τεχνική αναπνοής, μια τεχνική που μπορεί να σου επιτρέψει να κινείσαι χωρίς ποτέ να εξαντλείσαι. Αν την κατακτήσει, μπορεί να χορεύει για πάντα και να αγνοεί ακόμα και το κρύο. Ο πατέρας ζητά τότε από τον γιο του, να μεταβιβάσει την τεχνική στους απογόνους του, όπως είχε υποσχεθεί πριν.



Ο πατέρας των αδελφών Kamado. Διακρίνεται η καλοσύνη του στο σχέδιο των ματιών του (μεγάλα αλλά μισόκλειστα λόγω της κούρασης από την ασθένεια).

Το παρελθόν του Tanjiro.



Το τελετουργικό του θεού της φωτιάς (Hinokami Kagura).

m. Παροχή ή παραλαβή μαγικού μέσου

Ο ήρωας αποκτά την χρήση ενός μαγικού μέσου. Αφού συγκέντρωσε την απαραίτητη γνώση για να τον κερδίσει από τις αναμνήσεις του, ο Tanjiro αρχίζει να αναπνέει με διαφορετική τεχνική, η Αναπνοή Νερού που χρησιμοποιούσε προηγουμένως μετατρέπεται σε φωτιά καθώς χρησιμοποιεί το Hinokami Kagura, για να κόψει τα νήματα αίματος.

Πιέζοντας τον εαυτό του για να σώσει τη Nezuko, ο Tanjiro επιτίθεται με νέα αγριότητα, αγνοώντας τα τραύματά του, και κόβοντας τους ιστούς στο δρόμο του,

καθώς πλησιάζει τον Rui. Σοκαρισμένος, ο Rui οπισθοχωρεί και αναγκάζεται να αμυνθεί. Προσπαθεί να χρησιμοποιήσει περισσότερα νήματα αίματος, αλλά ο Tanjiro είναι πλέον σε θέση να τον κυνηγήσει και να τα κόψει όλα.



Εκείνη τη στιγμή, η Nezuko ανακτά τις αισθήσεις της και σε αυτή την φάση αναλαμβάνοντας τον ρόλο του βοηθού, χρησιμοποιώντας τη δική της τεχνική αίματος, καίει τα νήματα του εχθρού. Οι φωτιές καίνε τα νήματα στο δρόμο του Tanjiro και του επιτρέπουν να αγγίξει με την

λεπίδα του τον λαιμό του Rui. Δυσπιστώντας, ο δαίμονας δεν μπορεί παρά να τον κοιτά να διακηρύσσει:

Tanjiro: Ο δεσ νάμεσα σε εμ να και την Nezuko δεν μπορε να κοπε ν ναν!



Ο Tanjiro μετά την νίκη του.



n. Νίκη

Ο κακός νικιέται. Αν και ο Tanjiro φαινομενικά τα κατάφερε, χρειάζεται την βοήθεια ενός υψηλόβαθμου πολεμιστή. Με την ξαφνική άφιξη του Giyu Tomioka, ο Rui νικιέται. Ωστόσο, είναι επίσης σημαντικό να επαναλάβουμε ότι αυτή η αντιπαράθεση δεν αντιπροσωπεύεται αποκλειστικά από μάχες. Η ήττα των ανταγωνιστή μπορεί να μην συμβαίνει πάντα, και μάλιστα μπορεί να παρέχει μια διακλάδωση στην ανάλυση της αφηγηματικής δομής των manga/anime (Bogdan & Momanu, 2022, σελ. 49).

ο. Τιμωρία

Ο κακός τιμωρείται. Ο Rui θανατώνεται και σιγά σιγά το σώμα του εξατμίζεται. Παρατηρούμε πως ο ήρωας συγχωρεί τον κακό. Ο Tanjiro δεν μπορεί παρά να συμπάσχει με τους δαίμονες, ειδικά γνωρίζοντας ότι κάποτε ήταν άνθρωποι. Αν και δεν διστάζει να τους σκοτώσει, δείχνει ενεργά ενσυναίσθηση γι' αυτούς και εν τέλει επιδεικνύει έλεος αν είναι δυνατόν (Lake, 2021, σελ.10).



p. Αποκατάσταση/τερματισμός έλλειψης.

Η αρχική ατυχία ή έλλειψη τερματίζονται. Όλοι οι δαίμονες του δάσους είναι νεκροί και διασώθηκαν οι εναπομείναντες πολεμιστές από τους Hashira (οι Στυλοβάτες), από τους Shinobu Kocho και Giyu Tomioka.



Η Shinobu Kocho και ο Giyu Tomioka.

q. Παρεμπόδιση

Μια απαγόρευση απευθύνεται στον ήρωα. Εκείνη την στιγμή ο Tomioka, αναγνωρίζει τα δύο αδέλφια από το παρελθόν, καθώς τα είχε σώσει και είχε προτρέψει τον Tanjiro να πάει να εκπαιδευτεί να γίνει πολεμιστής.

Τότε ξεπροβάλλει η συμπολεμίστρια του, Shinobu Kocho, έτοιμη να σκοτώσει την Nezuko, αλλά ο Tomioka την σώζει.

Η Shinobu με απορία, λέει πως δεν γίνεται ένας δαίμονας με έναν άνθρωπο να τα πηγαίνουν καλά και ότι είναι παράνομο ένας άνθρωπος (πόσο μάλλον πολεμιστής) να προστατεύει έναν δαίμονα. Η τιμωρία σε αυτή την περίπτωση είναι θάνατος και για τους δύο. Οι παρεμποδίσεις, είναι σημαντικές για την ανάπτυξη του χαρακτήρα του πρωταγωνιστή.

r. Παραβίαση

Η απαγόρευση παραβιάζεται. Ύστερα από προτροπή του Tomioka, ο ήρωας αποφασίζει να το σκάσει με την αδελφή του, παρά τον έντονο σωματικό πόνο.

Σκέφτεται μήπως θα έπρεπε να παραιτηθεί από τους Demon Slayers, λόγω της παραβίασης του.

s. Καταδίωξη

Ο ήρωας καταδιώκεται. Ξαφνικά, αρχίζει να τους καταδιώκει η μαθητευόμενη της Kocho, Kanao Tsuyuri.

t. Διάσωση

Διάσωση του ήρωα από την καταδίωξη. Ένα απεσταλμένο κοράκι, δίνει ένα μήνυμα από το αρχηγείο, ανακοινώνοντας ότι ο Tanjiro και η Nezuko πρέπει να συλληφθούν και να μεταφερθούν πίσω. Οι πρωταγωνιστές μεταφέρονται στο αρχηγείο.

u. Μη αναγνωρισμένη άφιξη

Ο ήρωας, αγνώριστος, φτάνει στην πατρίδα του ή σε άλλη χώρα. Ο Tanjiro, που κοιμάται ακόμα, βρίσκεται σε έναν πέτρινο κήπο όταν ένας Kakushi (βοηθός ενός Demon Slayer) τον διατάζει να ξυπνήσει. Ξυπνάει και βρίσκεται μπροστά σε διάφορους πολεμιστές. Ο Kakushi του λέει ότι βρίσκεται στο αρχηγείο και ενώπιον των Hashira.



Οι Hashira

v. Δύσκολο έργο

Προτείνεται στον ήρωα ένα δύσκολο έργο. Οι Hashira δεν εμπιστεύονται την Nezuko και ζητούν την εκτέλεση της και την τιμωρία του Tanjiro για παράβαση των κανόνων. Ο Tanjiro καλείται να αποδείξει ότι η Nezuko δεν θα σκοτώσει ποτέ κανέναν άνθρωπο. Εξιστορώντας το παρελθόν τους, τονίζει ότι εδώ και δύο χρόνια δεν έχει σκοτώσει ποτέ κανέναν άνθρωπο. Η δυσπιστία τους αρχίζει αργά να μετατρέπεται σε εμπιστοσύνη. Ταυτόχρονα εμφανίζεται και η Nezuko.



Οι παλλόμενες φλέβες είναι δείγμα ακραίου θυμού.

Tanjiro: Ακούστε με, σας παρακαλώ να ξιφομάχος, για να μπορώ να κάνω καλά την Nezuko! Πάνε δ...ια...αν η Nezuko γινε δ...ας! Και σε...ο...ο διάστημα δεν χει φάει ού...ναν άνθρωπο!

ω. Λύση

Το έργο επιλύεται. Ξαφνικά εμφανίζεται, ο αρχηγός των Demon Slayers, ο αφέντης Ubuyashiki. Όλοι τον αντιμετωπίζουν με σεβασμό και σέβονται την κρίση του. Τους πληροφορεί πως έχει ενημερωθεί από τον εκπαιδευτή του Tanjiro, και εμπιστεύεται τα λεγόμενα του. Ωστόσο ένας από τους Hashira, ο Sanemi, καθώς ακόμα δεν είναι σίγουρος για την αθωότητα της Nezuko, ανοίγει επίτηδες μια πληγή στο χέρι του για να την προκαλέσει να του επιτεθεί. Ο Tanjiro εξοργίζεται και προσπαθεί να τον αποτρέψει από το να της κάνει κακό. Εν τέλει η Nezuko, ενθυμούμενη την οικογένεια της, αντιστέκεται και αποστρέφει το βλέμμα της από την θέα του αίματος. Η σύνδεση

της οικογένειάς της με όλους τους ανθρώπους την κάνει να θέλει να τους προστατεύσει.

Nezuko: Τους αν τους προστατεύουμε και τους σ ουμε. Μην τους πληγ ις . Δεν θα τους πληγ .



Η Nezuko θυμάται τον εαυτό της ως άνθρωπο.

x. Αναγνώριση

Ο ήρωας αναγνωρίζεται. Αποδεικνύεται η εγγύτητα της υπόσχεσης του Tanjiro. Ο αφέντης, αναγνωρίζει τις ικανότητες και την συνεισφορά του Tanjiro και καλεί τα αδέρφια να συνεχίσουν την αποστολή τους, εξολοθρεύοντας και άλλους δαίμονες. Ο Tanjiro ανακηρύσσει, πάνω στη ένταση της στιγμής, ότι είναι εκείνος που θα σκοτώσει τον Muzan, δηλαδή τον αρχηγό των δαιμόνων, και τον μεγαλύτερο εχθρό των πολεμιστών. Εδώ βλέπουμε μια χιουμοριστική σκηνή, ύστερα από πολλά επεισόδια, που χαλαρώνει λίγο τον θεατή. Οι Hashira τον πειράζουν και τον κοροϊδεύουν, καθώς θεωρείται ακατόρθωτο να σκοτώσει κάποιος τον Muzan. Ο Tanjiro ντρέπεται. Η απεικόνιση γίνεται μέσα από τις πλέον «καρτουνίστικες» εκφράσεις των ηρώων, σύμφωνα με τα οπτικά σύμβολα του Brenner.



Σύμφωνα με τον Brenner, η παραμορφωμένη ή Chibi μορφή (στην ιαπωνική slang μικροσκοπικός), δείχνει ότι ο χαρακτήρας βρίσκεται σε έντονη συναισθηματική κατάσταση.



Το έντονο κοκκίνισμα δείχνει αμηχανία. Εδώ δίνεται χιουμοριστικά, Τα shounen anime είναι γνωστά για το slapstick χιούμορ τους.

Η Hashira Shinobu, προσφέρεται να φιλοξενήσει τα αδέρφια στην έπαυλη της, ώστε να αποκαταστήσει τα τραύματα του ο Tanjiro, και να προετοιμαστούν για την επόμενη μάχη. Ο αφέντης δέχεται και τους μεταφέρουν εκεί.

γ. Γάμος

Ο ήρωας παντρεύεται και ανεβαίνει στον θρόνο. Για να απλουστεύσουμε την έννοια και να γίνει πιο ταιριαστή με την ταξινόμηση, καθώς αναφερόμαστε σε anime και όχι σε λαϊκό παραμύθι, θα μπορούσαμε να αναφερθούμε πως εδώ ο ήρωας λαμβάνει μια νέα ιδιότητα (Bogdan & Momanu, 2022, σελ. 52). Το arc κλείνει με αισιόδοξο τόνο. Στην έπαυλη, Ο Tanjiro ανακαλεί την καλοσύνη του αφέντη και εκτίμα το γεγονός ότι ρισκάρουν την ζωή τους για αυτόν. Σκέφτεται πως δεν θα τους απογοητεύσει και ορκίζεται να γίνει δυνατότερος. Στο υπνοδωμάτιο όπου ξεκουράζεται και κοιμάται η Nezuko, ο Tanjiro την κοιτάει με αγάπη και λέει:

*Tanjiro: Πονάει και είναι δύσκολο, αλλά πει να συνεχίσει να μάχομαι, αφού θα γ
μεγάλος άντρας κάποια μέρα και μετά θα γ
ρος και θα πεθάνω. Και τότε η
δα της Nezuko θα με ε
η της.
Θα νιωθες πολύ η σωστά, Nezuko ομαι να σε κάνω πάλι άνθρωπο.*



Σε αυτή την σκηνή παρατηρούμε τα χαρακτηριστικά μεγάλα και αθώα μάτια των anime ηρώων.

SERAPH OF THE END:

Η Κυριαρχία των Βρικόλακων σε μια Μετα-αποκαλυπτική Ιαπωνία

6.1 Οι Εφτά Σφαίρες Δράσεις

1. Ο Κακός

Ο κύριος κακός σε αυτή την φάση της ιστορίας του παραπάνω anime, είναι ο Ferid Bathory. Διαπράττει τον φόνο της “οικογένειας” του ήρωα και αποτελεί κύριο παράγοντα της δυστυχίας του. Δευτερευόντως, οι υπόλοιποι βρικόλακες είναι οι κακοί της ιστορίας,

2. Ο Δωρητής

Ο Guren Ichinose, ο υψηλόβαθμος αξιωματικός του στρατού των ανθρώπων, δίνει το μαγικό μέσο στον ήρωα Yuichiro, για να γίνει δυνατότερος και να εξολοθρεύσει τους βρικόλακες. Ουσιαστικά του παρέχει την εκπαίδευση και τα υπερφυσικά μέσα για να τον εξελίξει σε έναν αήττητο πολεμιστή.

3. Ο Βοηθός

Οι βοηθοί κατά κύριο λόγο είναι συμπολεμιστές και φίλοι του Yuichiro, όπου με τις πολεμικές τους ικανότητες, αλλά και με την ψυχολογική υποστήριξη που παρέχουν στον ήρωα, του δίνουν την απαραίτητη δύναμη να προχωρήσει ενάντια στο κακό (χαρακτήρες: Shinoa Hiragi, Yoichi Saotome, Shihō Kimizuki, Mitsuba Sangū). Μια από αυτούς είναι και η δαίμονας που χειρίζεται ο ήρωας, η Asuramaru.

4. Ο Διεκπεραιωτής

Ο Guren αναλαμβάνει ταυτόχρονα και τον ρόλο του διεκπεραιωτή. Αφού ο κακός έχει διαπράξει μια τρομερή πράξη και έχει φέρει δυστυχία στον ήρωα, ο διεκπεραιωτής, τον στέλνει προς αναζήτηση της λύσης του δυσάρεστου γεγονότος. Εδώ, τον στέλνει στο αρχηγείο να εκπαιδευτεί, και στην συνέχεια τον στέλνει σε αποστολές για να εξασκηθεί μέχρι να αντιμετωπίσει τους δυνατότερους εχθρούς.

5. Ήρωας

Ο ήρωας είναι ο Yuichiro Hyakuya. Συγκεκριμένα, εντάσσεται στην κατηγορία των “θυμάτων-ηρώων” που σύμφωνα με τον Propp, αυτοί οι χαρακτήρες υποφέρουν άμεσα από τις πράξεις του κακού, στην αρχή της ιστορίας. Ο Yuichiro βλέπει αβοήθητος να σκοτώνουν



Προσχέδιο του Yuichiro Hyakuya από το *Seraph of the End* (2014-2015).

τους συντρόφους- “οικογένεια” του, και απότομα χάνει τα ίχνη του Mikaela Hyakuya, του “αδελφού” του.⁹

6. Πριγκίπισσα (Τρόπαιο)

Σε πολλά από τα λαϊκά παραμύθια, ο ήρωας ξεκινά μια αποστολή για να σώσει μια πριγκίπισσα. Ωστόσο, σε ορισμένες ιστορίες ο ήρωας πρέπει να αναζητήσει ή να σώσει ένα αγνοούμενο πρόσωπο, τις περισσότερες φορές την αδελφή του (όπως είδαμε προηγουμένως στο *Demon Slayer*). Επομένως, η σφαίρα δράσης που ορίζει την πριγκίπισσα δεν έχει καμία σχέση με τον βασιλικό τίτλο. Το αρχέτυπο αναφέρεται στον “αναζητούμενο” χαρακτήρα που πρέπει να βρει ο ήρωας για να ολοκληρώσει την αναζήτησή του¹⁰. Αυτός ο χαρακτήρας στο *Seraph of the End*, είναι ο Mikaela.

7. Ο Ψευδο-ήρωας

Δεν υπάρχει ψευδο-ήρωας, στο *Seraph of the End*, επειδή δεν εξυπηρετεί σε αυτό το arc την ροή της πλοκής.

⁹ Πηγή: Narrative: Vladimir Propp: <https://media-studies.com/propp/>

¹⁰ Πηγή: Narrative: Vladimir Propp: <https://media-studies.com/propp/>

6.2 Οι 31 Αφηγηματικές Λειτουργίες

Οι 31 αφηγηματικές λειτουργίες όπως και στην προηγούμενη ανάλυση, δεν υπάρχουν με την σειρά που τις διατύπωσε ο Propp και επιπλέον παραλείπονται κάποιες.

Ωστόσο, αρκετές ιστορίες περιέχουν και τις 31 αυτές λειτουργίες, ενώ άλλες περιέχουν λιγότερες. Όταν προβαίνουμε στην ανάλυση των ιστοριών της παρούσας εργασίας, πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη ότι πρόκειται για anime και όχι για λαϊκά παραμύθια. Όπως προαναφέρθηκε σύντομα στο προηγούμενο κομμάτι της ανάλυσης, τα λαϊκά παραμύθια δεν έχουν ως τρόπο αφήγησης το *in media res*, σε αντίθεση με τα manga/anime που έχουν πολλές πιθανότητες να ξεκινούν *in medias res*, εφόσον αυτό το σχήμα είναι



Προσχέδιο του Mikaela Hyakuya από το *Seraph of the End* (2014-2015).

λειτουργικό για την εισαγωγή ενός χαρακτήρα, σε συνδυασμό με την επακόλουθη έναρξη του αφηγηματικού arc του (Bogdan & Momanu, 2022, σελ. 43). Περισσότερο λεπτομερώς, το *in media res* (λατινικά: "εν μέσω των πραγμάτων"), σηματοδοτεί της έναρξης ενός έπους ή μιας άλλης αφήγησης που αποτελεί μέρος της κεντρικής αλυσίδας γεγονότων, αποτελεί προέκταση προηγούμενων γεγονότων και θα αναπτυχθεί σε μεταγενέστερη δράση, παρέχοντας παράλληλα αναδρομές (Britannica, 2020). Επιπροσθέτως, η πλοκή χωρίζεται σε επεισόδια και αναλύουμε ένα συγκεκριμένο κομμάτι της ιστορίας, το οποίο εξυπηρετεί τους σκοπούς της έρευνας, από την αρχή αλλά, όχι έως το τέλος. Σε αυτή την τηλεοπτική σειρά anime εντοπίσαμε 20 αφηγηματικές λειτουργίες από τις 31, όπως αναφέρει ο Propp στη θεωρία του, πρωτίστως επειδή επηρέασε την ανάλυση ο παραπάνω τύπος πλοκής, και επιπλέον δεν υπήρχε ψευδής ήρωας, αιτία που έκανε κάποιες από τις υπόλοιπες αφηγηματικές λειτουργίες να μην υπάρχουν στο *Seraph of the End*. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα οι λειτουργίες να είναι λιγότερες από 31. Οι 20 αφηγηματικές λειτουργίες και η σειρά τους παρατίθενται ως εξής:

a. Αρχική Κατάσταση

Μετά από μια επιδημία, τα παιδιά που επέζησαν, έγιναν σκλάβοι των βρικόλακων και φυλάσσονται σε μια υπόγεια πόλη. Ο Yuichiro αποφασίζει μια μέρα να αποδράσει μαζί με τους φίλους του. Όμως το σχέδιο απέτυχε. Τέσσερα χρόνια αργότερα, ο Yuichiro αφιερώνει τη ζωή του για να εκδικηθεί εναντίον τους επειδή σκότωσαν την «οικογένειά» του. Ταυτόχρονα, αποκαλύπτεται ότι ένας από τους φίλους του, ο Mikaela, επέζησε από την αποτυχημένη απόδραση και σχεδιάζει να βρει τον Yuichiro.

b. Παρεμπόδιση

Μια απαγόρευση απευθύνεται στον ήρωα. Οι πρωταγωνιστές Yūichirō Hyakuya και Mikaela Hyakuya, είναι αναγκασμένοι να ζουν φυλακισμένοι, χωρίς να μπορούν να βγουν έξω, δίνοντας το αίμα τους, στους βρικόλακες. Ο παρορμητικός και ορμητικός Yuichiro, μισεί τους βρικόλακες και μπλέκει σε μπελάδες μαζί τους, αψηφώντας τους κανόνες τους. Αντιθέτως ο Mikaela υπακούει και δίνει το αίμα του στον κόμη Ferid Bathory, με αντάλλαγμα καλό φαγητό και οτιδήποτε άλλο μπορεί να θέλει.



Οι πρωταγωνιστές στην αρχή της ιστορίας.

c. Απουσία

Ένα από τα μέλη της οικογένειας απουσιάζει από το σπίτι. Εκείνο το βράδυ, ο Mikaela απουσιάζει από το σπίτι. Οι υπόλοιποι γευματίζουν τρώγοντας κάρυ που

τους το παρείχε εκείνος, δίνοντας το αίμα του. Ο Yuichiro, σκέφτεται το πόσο έχει συνεισφέρει ο Mikaela, και θυμάται το πόσο δέθηκε με τα “αδέλφια” του μέσα στα χρόνια από την εποχή της γνωριμίας τους στο ορφανοτροφείο. Ο Mika επιστρέφει έχοντας κλέψει τον χάρτη και το πιστόλι από το σπίτι του Ferid, και προτείνει στον Yuichiro να αποδράσουν όλοι μαζί. Εξυψώνοντας την αξία της οικογένειας, τον πείθει με το συναισθηματικό επιχείρημα ότι αν η οικογένεια είναι μαζί, μπορεί να καταφέρει τα πάντα.

d. Παραβίαση

Η απαγόρευση παραβιάζεται. Η απαγόρευση ή η προειδοποίηση δεν έχουν ληφθεί υπόψη, με αποτέλεσμα να σηματοδοτεί μια δραστική αλλαγή για τον πρωταγωνιστή, κατατάσσοντας την σε μια λειτουργία είναι εξαιρετικά επαναλαμβανόμενη, για τα anime/manga (Bogdan & Momanu, 2022, σελ. 44). Γίνεται άμεσα η απόδραση, το ίδιο βράδυ. Παρόλο την όλη αγωνία τους για την έκβαση της διαφυγής, κάνουν όνειρα για το μέλλον.



e. Αναγνώριση

Ο κακός κάνει μια προσπάθεια αναγνώρισης. Ξαφνικά εμφανίζεται ο Ferid, ο οποίος τους χαλάει τα σχέδια. Τους λέει πως ο αιφνιδιασμός του ήταν σκόπιμος και προσχεδιασμένος.



Οι κακοί, ανεξαρτήτως φύλου, έχουν σχεδόν πάντα εξαιρετικά μεγάλα αλλά στραβά μάτια με πολύ μικρές ίριδες (Brenner, 2007, σελ.42).

f. Συμμετοχή

Το θύμα υποκύπτει στην εξαπάτηση. Ο Ferid τους ανακοινώνει πως έπεσαν στην παγίδα του. Είχε αφήσει επίτηδες τον χάρτη και το πιστόλι σε εμφανές σημείο για να τα αρπάξει ο Mikaela, αφού είχε καταλάβει ότι η υπακοή του είχε απώτερους σκοπούς.

g. Κακοήθεια

Ο κακός προκαλεί βλάβη σε μέλος της οικογένειας ή ένα μέλος της οικογένειας στερείται κάτι. Τα παιδιά φοβισμένα προσπαθούν να οπισθοχωρήσουν, ενώ ο Ferid χωρίς έλεος, δολοφονεί όλα τα μικρότερα μέλη της οικογένειας. Οι μόνοι επιζώντες είναι ο Yu και ο Mika.

h. Διαμεσολάβηση

Η ατυχία η έλλειψη γίνεται γνωστή. Ο Yuichiro προσπαθεί να συνειδητοποιήσει τι έχει συμβεί, καθώς αστραπιαία έχασε σχεδόν όλη του την οικογένεια. Ο Ferid καυχείται για τις πράξεις ενώ ο Yu να αποφασίζει του επιτεθεί.

i. Έναρξη της αντιμετώπισης

Ο αναζητητής συμφωνεί να αντιδράσει. Ο ήρωας επιτίθεται στον κακό, ωστόσο εκείνος όντας δυνατότερος, αποκρούει την επίθεση και τον ρίχνει κάτω. Πάνω στην κομβική στιγμή καταφτάνει ο Mikaela, και προστατεύει τον Yuichiro. Τραυματίζεται σοβαρά και δεν μπορεί να περπατήσει.

j. Αναχώρηση

Ο ήρωας φεύγει από το σπίτι του. Ο Mikaela προτρέπει τον Yuichiro να το σκάσει αλλά εκείνος δεν θέλει να τον εγκαταλείψει και να τον αφήσει να πεθάνει στα χέρια των βρικόλακων. Τελικά τον πείθει, λέγοντας του πως πρέπει να ζήσει ελεύθερα έστω ένας από την οικογένεια και ο ήρωας ξεφεύγει. Η αναχώρηση ως λειτουργία, ερμηνεύεται επίσης μεταφορικά, ως εκ τούτου, η αρχή κάθε είδους ταξιδιού (Bogdan & Momanu, 2022, σελ. 46). Σε αυτή την περίπτωση ανοίγει ένα νέο κεφάλαιο ζωής για τον ήρωα.



Mikaela: Μην το ξεχάσεις Yu στε οικογ νεια.

k. Πρώτη λειτουργία του δωρητή

Ο ήρωας δοκιμάζεται, γεγονός που προετοιμάζει το έδαφος για την λήψη ενός μαγικού μέσου ή βοηθού. Ο Yuichiro περιτριγυρίζεται μόνος του στον έξω κόσμο, αβοήθητος και σοκαρισμένος από τα προηγούμενα γεγονότα. Ξαφνικά αντικρύζει 3

ανθρώπους, οι οποίοι φοράνε στρατιωτική σχολή. Ο ένας από αυτούς, ο Guren Ichinose, τον ρωτά τι έχει συμβεί και από που προέρχεται. Εκμεταλλευόμενος την ανάγκη του Yuichiro για εκδίκηση, τον καλεί να εκπαιδευτεί υπό την επίβλεψη του ανθρώπινου στρατού, ώστε να τον χρησιμοποιήσει ως υπερόπλο ενάντια των βρικολάκων.

Guren: Αν ρθεις μαζί υ τ , θα μπορε να σκ σεις αυτούς τους βρικ ακες [...], Μισε τους βρι ακες τσι δεν ε ναι;

Yuichiro: Τους μισ

Guren: Τ λα μαζί υ. Θα σου δ την δύναμη που χρειάζεσαι.

1. Η αντίδραση του ήρωα

Ο ήρωας αντιδράει στις ενέργειες του μελλοντικού ερευνητή. Ο ήρωας, πλημμυρισμένος από το αίσθημα της εκδίκησης, για χάρη της νεκρής του οικογένειας, δέχεται. Λόγω της έντονης συναισθηματικής φόρτισης κλαίει, και πέφτει στην αγκαλιά του Guren. Έχοντας μείνει πλέον μόνος στον κόσμο, ψάχνει ένα ψυχικό στήριγμα για αυτή την αποστολή.





Ο Guren κοιτάει σοκαρισμένος το ψυχολογικό ξέσπασμα του Yuichiro.

m. Παροχή ή παραλαβή του μαγικού μέσου

Ο ήρωας αποκτά την χρήση ενός μαγικού μέσου. Ύστερα από 4 χρόνια, έχοντας λάβει πλήρη εκπαίδευση, ο μέντορας του ο Guren, θεωρεί πως είναι έτοιμος να ανέβει επίπεδο και να αρχίζει να λαμβάνει μέρος στις αποστολές. Στα shounen anime/manga, ο πρωταγωνιστής δυναμώνει μέσω της εκπαίδευσης ή της άμεσης αντιμετώπισης με τον εχθρό του, ενώ στα λαϊκά παραμύθια που ανέλυσε ο Propp, αυτό γίνεται με την χρήση ενός μαγικού αντικειμένου (Bogdan & Momanu, 2022, σελ. 47). Για να μπορέσει ο ήρωας εδώ να ολοκληρώσει την εκπαίδευση του, επιβάλλεται να δαμάσει έναν δαίμονα, τον οποίο θα χρησιμοποιεί ως όπλο στις μάχες εναντίον των βρικόλακων. Θα πρέπει όμως πρώτα, να περάσει από μια δοκιμασία που να τον υποβάλλει ο δαίμονας, χρησιμοποιώντας ψευδαισθήσεις από το τραγικό του παρελθόν. Ο Yuichiro, τα καταφέρνει, έχοντας πάντα ως κίνητρο, την ανάγκη να δώσει δικαίωση στην οικογένειά του. Ενδιαφέρον αποτελεί το γεγονός ότι δαίμονες εδώ όπως και στο *Demon Slayer*, απεικονίζονται ως πλάσματα του κακού, που θέλουν να βλάψουν τους ανθρώπους. Σύμφωνα με τους ιαπωνικούς Βουδιστικούς θρύλους, οι δαίμονες (στα ιαπωνικά: oni), απεικονίζονται ως τέρατα ή διάβολοι, οι οποίοι κυνηγούν τους κακούς, κλέβοντας τις ψυχές τους, όταν πεθάνουν (Roberts, 2010, σελ.92).



Ο Yuichiro κατά την εκπαίδευση.

Ταυτόχρονα, αν και απρόθυμος στην αρχή, ο Yuichiro, αρχίζει να γίνεται φίλος με τους συντρόφους του, και να ξεφεύγει από την μοναξιά του και μόνιμη δίψα για εκδίκηση. Γεγονός που μας δείχνει πόσο σημαντική είναι η ύπαρξη φιλίας στα shounen anime, όχι μόνο από αφηγηματική άποψη, αλλά κιόλας επειδή, με την βοήθεια των φίλων τους, διαμορφώνουν οι έφηβοι πρωταγωνιστές προσωπικότητα.



Κοκκίνισμα του ήρωα λόγω ντροπής και αμηχανίας από την αγάπη που δέχεται από τους νέους του φίλους.

n. Καθοδήγηση

Ο ήρωας μεταφέρεται χωρικά, προς την τοποθεσία ενός αντικειμένου της αναζήτησης. Ο Yuichiro και οι φίλοι του, ως μέλη του Σεληνιακού Λόχου πλέον, τους στέλνει στο Shinjuku, προς αναζήτηση και εξολόθρευση βρικόλακων.

ο. Αγώνας

Ο ήρωας και ο κακός συναντιούνται σε άμεση πάλη. Η ομάδα καταφτάνει για βοήθεια στο Shinjuku, επειδή ο στρατός των βρικόλακων φαίνεται να κερδίζει. Στην μάχη αυτή παρών είναι και ο Ferid. Εκεί ο ήρωας, εντοπίζει τον Guren να δυσκολεύεται να ανταπεξέλθει στην μάχη με έναν βρικόλακα. Παρορμητικά και χωρίς να έχει λάβει οδηγίες από κάποιον ανώτερο, τρέχει να τον σκοτώσει. Την στιγμή που τον μαχαιρώνει με το σπαθί, αντιλαμβάνεται ότι αυτός ο βρικόλακας είναι ο Mikaela.



ρ. Τερματισμός έλλειψης

Η αρχική ατυχία ή έλλειψη τερματίζονται. Ο Mikaela μετά από τόσα χρόνια είναι ζωντανός, ωστόσο τον μετέτρεψαν παρά την θέληση του σε βρικόλακα. Δεν τραυματίζεται θανάσιμα από τον Yu, και γρήγορα αναγεννά τα τραύματά του. Ο ήρωας από την μια πλευρά χαίρεται από την άλλη βρίσκεται όμως σε δίλημμα. Ο Mika ενθυμούμενος την παλιά του υπόσχεση, του προτείνει να το σκάσουν εδώ και τώρα.

η. Μεταμόρφωση



"Αν νας αναγν στις δε ναν χαρακτ με σχετικά στενά μάτια, συμπεριλαμβανομ νου εν ς α, α ς δε χνε να ορισμ νο επ εδο αμοραλισμού. Οι χαρακτ ς αυτο χουν στοιχε τ σο καλ ν σο και κα ν γνωρισμάτων και μπορε κάλλιστα να κατα ουν οι πρωταγωνιστ ς της ιστο ς, αλλά με κάθε τ πο χουν να σκοτε τεστραμμ νο παρελθ ν," (Poitras,1999, πως παρατ ται στον Brenner, 2007, σελ.42).

Ο ήρωας αποκτά νέα εμφάνιση. Ο Mika προσπαθεί να δραπετεύσει με τον Yū και του λέει ότι οι άνθρωποι τον χρησιμοποιούσαν, αλλά ο Yū αρνείται να φύγει. Εκείνος συνεχίζει λέγοντας ότι οι άνθρωποι δεν είναι πραγματικά φίλοι του και τον εξαπατούν. Ταυτόχρονα, οι φίλοι του, κινδυνεύουν από τους εχθρούς, και εκείνος για να τους προστατέψει από τον θάνατο και για να μην αναβιώσει το παρελθόν του, τον καταλαμβάνει στιγμιαία για να τον βοηθήσει η δαίμονας Asuramaru. Η εμφάνιση του αλλάζει και χάνει τον έλεγχο της συνείδησης του. Ο πρωταγωνιστής μπορεί να έχει ένα προσωπικό κατόρθωμα που μπορεί να μεταφράζεται σε σωματική δύναμη, χάρισμα, ευφυΐα ή οποιοδήποτε άλλη εξαιρετική ιδιότητα που ξεπερνά αυτές των άλλων χαρακτήρων (Bogdan & Momanu, 2022, σελ. 47). Στο *Seraph of the End*, ο ήρωας κάνει μια μεγάλη αναβάθμιση στην φυσική του δύναμη, με την βοήθεια, ενός υπερφυσικού όντος. Μερικές φορές το παραπάνω στοιχείο θα λειτουργήσει ως σημείο καμπής, είτε για να αντιμετωπίσει έναν ανταγωνιστή είτε για να ξεπεράσει ένα εμπόδιο (Bogdan & Momanu, 2022, σελ. 47), γεγονός που συμβαίνει και εδώ.



Η προσωρινή μεταμόρφωση του Yuichiro σε δαίμονα.

r. Νίκη

Ο κακός νικιέται. Οι βρικόλακες οπισθοχωρούν και διαφεύγουν. Όλοι οι φίλοι του ήρωα, σώζονται. Φεύγοντας ο Mika, αν και πλέον βρικόλακας, του λέει να μην χάσει ποτέ την ανθρωπιά του. Οι φίλοι του τον συνεφέρουν και τον μεταφέρουν στο νοσοκομείο.

s. Αναγνώριση

Ο ήρωας αναγνωρίζεται. Οι φίλοι του τον επαινούν και τον ευχαριστούν για την συνεισφορά του στην μάχη, καθώς χωρίς αυτόν θα είχαν πεθάνει.

t. Γάμος

Ο ήρωας παντρεύεται και ανεβαίνει στον θρόνο. Ο Yuichiro αισθάνεται μετά από χρόνια ευτυχισμένος. Οι νέοι του φίλοι είναι όλοι σώοι και αβλαβείς. Παράλληλα, ο Mikaela ζει. Αν και βρίσκεται μακριά η «οικογένεια» του, του αρκεί για την ώρα, που είναι ζωντανός και καλά.

Yuichiro: Καν νας α ους ους μου δεν θανε. Ο Mika ε ι ζωνταν . Τ να, για να α ζω καλοτ ; Όμως αν ε ναι ζωνταν ε μπ κοιμάμαι συχος.



Το arc κλείνει με την αντανάκλαση του «αδελφού» του, στο παράθυρο.

ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΤΩΝ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΩΝ ΣΕΙΡΩΝ

7.1 Αποτελέσματα Ανάλυσης *Demon Slayer*

Από τις επτά σφαίρες δράσης και τις τριάντα μία αφηγηματικές λειτουργίες από τον Propp (1968), βρήκαμε έξι σφαίρες δράσης και είκοσι τέσσερις αφηγηματικές λειτουργίες στην σειρά anime *Demon Slayer*. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι υπάρχουν ορισμένες αφηγηματικές λειτουργίες που μπορεί να είχαν εισαχθεί στα προηγούμενα arcs της πρώτης σεζόν, για παράδειγμα, η λειτουργία της Απουσίας, η οποία επιτελείται στα πρώτα επεισόδια τα οποία δεν καλύψαμε εδώ (ο Tanjiro φεύγει για μια μέρα από το σπίτι για να πουλήσει κάρβουνα, και βρίσκει όλη την οικογένεια του νεκρή, και την Nezuko μεταμορφωμένη σε δαίμονα). Εδώ οφείλουμε να κάνουμε μια παρατήρηση για το αφηγηματικό σύνολο και την επιλογή του αντικειμένου της ανάλυσης, δηλαδή σε αυτή την περίπτωση του arc. Ενώ στην περίπτωση των λαϊκών παραμυθιών μπορεί να φαίνεται ότι η ίδια η ιστορία περιλαμβάνει τον πυρήνα που θα μελετηθεί, ο Propp έχει στην πραγματικότητα μια μικρή επιφύλαξη ως προς αυτό το

θέμα. Για την ακρίβεια ο Propp, επισημάνει ότι μια αφήγηση μπορεί να χωριστεί σε μικρότερα κομμάτια, τα οποία αποτελούν ολοκληρωμένες ιστορίες, και μπορούν στην συνέχεια να αναλυθούν με ξεχωριστό τρόπο (Bogdan & Momanu, 2022, σελ. 40-41). Έτσι και τα shounen anime και manga περιλαμβάνουν ένα συγκεκριμένο μοτίβο αφηγηματικής σειράς, η οποία χωρίζεται σε arcs (αφηγηματικά τόξα) ή sagas, (Bogdan & Momanu, 2022, σελ. 40). Ως εκ τούτου, το ερευνητικό πλαίσιο το οποίο απαιτεί τον τρόπο που αναπαρίσταται η εφηβεία, επηρέασε την επιλογή του αφηγηματικού τόξου που περιλαμβάνει εμφανώς τον τρόπο συμπεριφοράς του εφηβικού χαρακτήρα.

Επιπλέον, επειδή δεν υπάρχει ψεύτικος ήρωας που εκπλήρωνε κάποιες αφηγηματικές λειτουργίες όπως είναι οι Αβάσιμοι Ισχυρισμοί. Συμπερασματικά, αυτό επηρέασε την ποσότητα των αφηγηματικών λειτουργιών που είναι λιγότερο από τριάντα μία.

Σύμφωνα με τους Bogdan και Momanu, ένα χαρακτηριστικό που ο Propp δεν συμπεριέλαβε στη μελέτη του, αλλά το οποίο επαναλαμβάνεται και στους μύθους και στην λογοτεχνία, είναι η μοναδικότητα του κεντρικού χαρακτήρα, η οποία αντιπροσωπεύεται μέσα από την αποφασιστικότητα και το σωματικό και ψυχικό σθένος του ήρωα, αν και στα λαϊκά παραμύθια αυτή η διαφοροποίηση δεν γίνεται με τόσο διακριτό τρόπο, και δεν έχει άμεσο αντίκτυπο στα στοιχεία του Propp. (σελ.41). Στα manga και τα anime όμως, η μοναδικότητα του κεντρικού ήρωα, είναι πολύ πιο εύκολα αναγνωρίσιμη. Τα κυριότερα χαρακτηριστικά του χαρακτήρα περιλαμβάνουν την δύναμη θέλησης που υπερσχύει και ξεχωρίζει έναντι των συμπρωταγωνιστών, όπως και η δύναμη της αποφασιστικότητας που ξεπερνάει τα εμπόδια που πρέπει να αντιμετωπίσει, (Bogdan & Momanu, 2022, σελ. 40). Στο *Demon Slayer*, ο Tanjiro επιδεικνύει μεγάλη ικανότητα σε μαχητικό επίπεδο, που πηγάζει από την αποφασιστικότητα του να δώσει τέλος στο μαρτύριο της αδελφής του και να πάρει εκδίκηση για την οικογένειά του. Παρόλο που δεν έχει φτάσει ακόμα στο επιθυμητό επίπεδο, λόγω του νεαρού της ηλικίας του, (στην μάχη του με τον Rui, χρειάστηκε την βοήθεια ενός Hashira για να τον αποτελειώσει), έχει επιδείξει το απαραίτητο ταλέντο με τις τεχνικές που επιλέγει (το τελετουργικό του χορού της φωτιάς).

Τα παραπάνω χαρακτηριστικά έχουν συνήθως μια ελκυστική επίδραση όχι μόνο στους δευτερεύοντες χαρακτήρες (στο αρχηγείο, ο αφέντης και εν τέλει, οι Hashira, σεβάστηκαν τον ακλόνητο χαρακτήρα του Tanjiro), αλλά και σε ορισμένες

περιπτώσεις στους ανταγωνιστές (ο Rui κάποια στιγμή θαύμασε αλλά και ζήλεψε την αποφασιστικότητα του Tanjiro), και σε κάποιο βαθμό, ακόμη και στον θεατή.

Ειδικότερα, ένας θεατής που ανήκει στην ηλικία του πρωταγωνιστή, και ενδεχομένως βιώνει παρόμοια συναισθήματα ή καταστάσεις ή και θαυμάζει τα προτερήματα του χαρακτήρα, θα θελήσει να ταυτιστεί μαζί του. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω της ενσυναίσθησης. Ο Tanjiro, επιτελώντας ηρωικές πράξεις και πολεμώντας για την επικράτηση του καλού, δημιουργεί την ανάγκη ταύτισης στον έφηβο θεατή. Έχει καταγραφεί ότι: “Οι θεατές δημιουργούν να νοητιστούν ο του εσωτερικού του χαρακτήρα, ο διευκολύνει την κατανόηση της αλήσεως” (Busselle and Bilandzic, 2008, όπως παρατίθενται από Bálint, Sukalla & Rooney, 2022).

Ταυτόχρονα με την κατανόηση της πλοκής, μέσω της συμπόνιας, δημιουργούνται συναισθήματα προσωπικής συνάφειας, ανάμεσα στον θεατή και τον ήρωα, διευκολύνοντας τον πρώτο να έχει αυτογνωσία (Bálint, Sukalla & Rooney, 2022).

Επομένως, θα λέγαμε πως το συναίσθημα είναι το κλειδί στην ροή μιας ιστορίας, γεγονός που το *Demon Slayer* πετυχαίνει, εφόσον πρόκειται για ένα anime που στον πυρήνα του, έχει ως θεματική τον ηρωισμό. Σαν anime, το *Demon Slayer*, ακολουθεί αρκετά κλισέ και αφηγηματικές τεχνικές των shounen manga/anime. Ο Tanjiro, αποτελεί το τυπικό αρχέτυπο, του ανοιχτόκαρδου και γενναίου shounen ήρωα, με τα ευγενή ιδεώδη και τον φαινομενικά αδύνατο στόχο. Συχνά αυτοί οι στόχοι σχετίζονται στενά με την οικογένεια, όπως εδώ ο Tanjiro τρέφει βαθιά αγάπη για την μικρή του αδελφή (imouto) και θέλει να την σώσει πάση θυσία, συχνό αφηγηματικό μοτίβο ανάμεσα στον μεγάλο αδελφό και την μικρή αδελφή στα anime (Suan, 2021, σελ.184). Η αδελφική στοργή παρατηρείται εμφανώς, στην λειτουργία της Απάτης, όπου ο Tanjiro αρνείται να παραδώσει την Nezuko στον εχθρό, στην πρώτη Αντίδραση του ήρωα (πολεμά έναν δυνατότερο εχθρό για να την προστατέψει), αλλά και στην Παρεμπόδιση, όπου αποκαλύπτεται ότι ο ήρωας υπερέβη την απαγόρευση της προστασίας των δαιμόνων για χάρη της Nezuko.

Αυτός ο συχνά χρησιμοποιούμενος αφηγηματικός τρόπος, μας οδηγεί να παρατηρήσουμε την έντονη παρουσία της θεματικής της οικογένειας, στο Natagum arc. Στην Έναρξη της Αντιμετώπισης, με την εμφάνιση του δαίμονα Rui, η καθιερωμένη σχέση μεταξύ των δαιμόνων είναι αμφισβητείται. Ο Rui τους λέει: "Μην έρχεστε εδώ για να ενοχλήσετε την οικογένειά μου", διαψεύδοντας την γνώση ότι οι δαίμονες δεν συνεργάζονται μεταξύ τους και πολύ περισσότερο δεν

αναγνωρίζουν τους εαυτούς τους ως οικογένεια, (Borlaza, 2021, σελ. 225). Το μεταξύ που παράγεται από τις αράχνες, περιγράφεται ως "σκληρό" και "παχύ", γεγονός που συντονίζεται με τον ισχυρισμό της Rui ότι οι δικοί τους "δεσμοί δεν θα σπάσουν ποτέ" (Borlaza, 2021, σελ. 226). Αλλά οι δεσμοί υποδηλώνονται ότι είναι καταπιεστικοί και αρπακτικοί επειδή το μεταξύ χρησιμοποιείται για να πιάσει τη λεία (Borlaza, 2021, σελ. 226). Ο Tanjiro το παρατηρεί αυτό και το επισημάνει λέγοντας πως οι οικογενειακοί δεσμοί δεν χτίζονται με φόβο. Στην Απάτη, ο Tanjiro προστατεύει την Nezuko με μια αγάπη άνευ όρων, γεγονός που ο κακός το ζηλεύει και θέλει να την αποκτήσει. Αλλεπάλληλα στην σειρά έχει τονιστεί ότι ο Tanjiro ως μεγαλύτερος αδελφός έχει το καθήκον, να προστατεύει τη μικρότερη αδελφή του. Όμως η υποχρέωση και η ευθύνη που εκπληρώνει ο Tanjiro ως μεγαλύτερος αδελφός δεν του έχει επιβληθεί, γίνεται με τη θέλησή του αποδεκτή και εκτελείται. Σύμφωνα με την Borlaza, η σχέση του Tanjiro με τη Nezuko υποδηλώνει ότι “η καρδιά του δεσμού μεταξύ των μελών της νείας είναι αυτή η ανιδιοτελής ελπίδα να δούμε ελεύθερα τον εαυτό στους άλλους χωρίς να λουμμε ποτα σε αντάλλαγμα” (2021, σελ.230). Έτσι βλέπουμε πως την προστατεύει σθεναρά μέχρι τέλους, και να ηρεμεί όταν μόνο έχει εξασφαλίσει την προστασία της αδελφής του. Συμπληρωματικά, παρατηρούμε την σωματοποιημένη σύνδεση του Tanjiro με τον νεκρό πατέρα του μέσα από τις αναμνήσεις του, όπου αποτέλεσαν το κλειδί να υπερισχύσει στην μάχη. Αξίζει να σημειωθεί ότι και η Nezuko, στην λειτουργία του Δύσκολου Έργου, αποδεικνύει στο αρχηγείο των πολεμιστών, ότι δεν θέλει να κάνει κακό στους ανθρώπους, εφόσον της θυμίζουν όχι μόνο την οικογένεια που έχασε, αλλά και τον αδελφό της, που είναι ο μόνος που της έχει απομείνει.

Προσθέτοντας μερικές ακόμη κλισέ αφηγηματικές επιλογές, το γεγονός ότι ο ήρωας πηγαίνει σε αποστολές και σκοτώνει δαίμονες, είναι ένα στοιχείο που συναντάμε σε πολλά anime του είδους, με το *Demon Slayer* να μην αποτελεί εξαίρεση, όπου εκεί οι δαίμονες μοιάζουν με ανθρώπους και συνήθως υπάρχει στο τέλος ο τελικός, (ή τεχνικά, πρώτος) δαίμονα που είναι ο πιο ισχυρός. (Suan, 2021. σελ.184). Εδώ να αναφέρουμε πως και το *Seraph of the End* περιλαμβάνει δαίμονες, αλλά ως βοηθούς των πρωταγωνιστών και όχι εχθρούς. Τέλος, το σκηνικό της περιόδου Taisho δεν θα λέγαμε πως είναι μοναδικό, ανατρέχοντας σε παλαιότερα anime όπως είναι το δημοφιλές franchise *Sakura Wars*, το οποίο διαδραματίζεται σε μια φανταστική εποχή Taisho (Suan, 2021. σελ.185).

Κλείνοντας και επιστρέφοντας στο συναίσθημα ως κινητήριο δύναμη στην αφήγηση, συναισθηματικό αντίκτυπο στον θεατή, δεν έχουν μόνο οι διάφορες αφηγηματικές επιλογές, αλλά συγκεκριμένα στα shounen anime, ο θεατής διεγείρεται ή ορισμένες φορές προκαταλαμβάνεται συναισθηματικά, από τα σχέδια των χαρακτήρων. Η εμφάνιση τους, από το χτένισμα μέχρι την επιλογή ρούχων, αποκαλύπτει τον ηθικό τους κώδικα και στοιχεία της προσωπικότητάς τους. Στο *Demon Slayer*, αυτό επιτυγχάνεται έξοχα με τον πρωταγωνιστή, ο οποίος ταιριάζει στο τυπικό καλούπι του shounen ήρωα, που έχει “μεγάλα μάτια”, “εύκολο χαμόγελο” και “αγκαθωτά (spiky) μαλλιά” (Borlaza, 2021, σελ.216). Σύμφωνα με τον Brenner, οι ήρωες τείνουν να είναι αξιοπρεπείς, έντιμες και εργατικές προσωπικότητες, αν και μπορεί να επιδίδονται σε παιδαριώδη αστεία (2007,σελ.45). Στον Tanjiro βλέπουμε παρόντα τα ιδιαίτερα ιαπωνικά χαρακτηριστικά ενός ήρωα όπως η πίστη στα ιδανικά και την οικογένεια ή την ομάδα, η επιμονή για νίκη σε μια μάχη μέχρι θανάτου, καθώς και η παρουσία έντιμης συμπεριφοράς ανά πάσα στιγμή, ανεξαρτήτου περιβάλλοντος, (Brenner,2007, σελ.45). Από την άλλη η Nezuko, επειδή δεν φανερώνει πολλά στοιχεία του χαρακτήρα της προφορικά, (από τότε που έγινε δαίμονας δεν μπορεί να μιλήσει), πέρα από το γεγονός ότι δείχνει έμπρακτα πως αντιστοίχως προστατεύει και αγαπά τον αδελφό της, η γλυκιά και λεπτεπίλεπτα χαριτωμένη, κοριτσίστικη anime εμφάνιση της, αποκαλύπτει πως ανήκει στους καλούς χαρακτήρες.

Λαμβάνοντας υπόψη αυτές τις ακολουθίες που συζητήθηκαν, το arc του όρους Natagumo αποδεικνύει πως το συναίσθημα κωδικοποιείται δομικά και θεματικά στην αφήγηση, για να ενοποιήσει και να ενισχύσει αιτιωδώς τις ακολουθίες γεγονότων, όπως κατέγραφε στις λειτουργίες του ο Propp.

7.2 Αποτελέσματα Ανάλυσης *Seraph of the End*

Από τις επτά σφαίρες δράσης και τις τριάντα μία αφηγηματικές λειτουργίες του Propp (1968), βρήκαμε έξι σφαίρες δράσης και είκοσι αφηγηματικές λειτουργίες στην σειρά anime *Seraph of the End*. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι υπάρχουν λειτουργίες που δεν εισάχθηκαν σε αυτό το αφηγηματικό τόξο. Όσα αναφέρθηκαν στα προηγούμενα αποτελέσματα για την κατάτμηση της αφήγησης σε arcs, ισχύει η ίδια συνθήκη και εδώ, διότι επικεντρωνόμαστε σε ένα ακόμα shounen anime. Ωστόσο, μια ακόμη σημαντική διευκρίνιση που πρέπει να γίνει εδώ, αφορά το γεγονός ότι τα λαϊκά

παραμύθια στην ανάλυση του Propp συνήθως επικεντρώνονται γύρω από έναν μόνο πρωταγωνιστή, στα anime και τα manga όμως διατίθεται μεγαλύτερος αριθμός πρωταγωνιστών (Bogdan & Momanu, 2022, σελ. 41). Σε αυτές τις περιπτώσεις, συλλογική ομάδα ενεργεί παρόμοια με τον τρόπο που θα ενεργούσε ένας μεμονωμένος πρωταγωνιστής του παραμυθιού, οπότε έτσι δημιουργείται ένα επικαλυπτόμενο αποτέλεσμα όπου η ίδια λειτουργία εφαρμόζεται σε όλους τους χαρακτήρες (Bogdan & Momanu, 2022, σελ. 41). Αυτό το αναφέρουμε, καθώς ταυτόχρονα με την ανάπτυξη χαρακτήρα του Yuichiro, σε ίδιο χρόνο αλλά σε διαφορετικό χώρο, λαμβάνει μέρος η αντίστοιχη ανάπτυξη του Mika. Δεν μας απασχολεί το γεγονός ότι έχουν χωριστεί, διότι θα ανασυνταχθούν σε δεύτερο χρόνο (λειτουργία του Αγώνα). Επειδή όμως οι σκηνές του Yuichiro αντιστοιχούν περισσότερο στις λειτουργίες του Propp, αποφασίσαμε να επικεντρωθούμε στον ήρωα της ιστορίας.

Επιπλέον, επειδή δεν υπάρχει ψεύτικος ήρωας που θα εκπλήρωνε κάποιες αφηγηματικές λειτουργίες όπως, οι Αβάσιμοι Ισχυρισμοί, το Δύσκολο Έργο και η Έκθεση. Ως εκ τούτου, αυτό επηρέασε την ποσότητα των αφηγηματικών λειτουργιών σε λιγότερο από τριάντα μία.

Αρχικά, επικεντρωνόμενοι στους χαρακτήρες της ιστορίας, ο πρωταγωνιστής, κατέχει όλα τα χαρακτηριστικά του shounen ήρωα που έχουν προαναφερθεί. Ακολουθώντας τις ιαπωνικές αρχές, αγαπά και προστατεύει την οικογένεια του, δείχνει εντιμότητα, και τον παρακινεί σε μεγάλο βαθμό το συναίσθημα, με αποτέλεσμα να λαμβάνει πάντα παρορμητικές αποφάσεις. Μιλώντας για συναίσθημα, παρατηρούμε ότι και σε αυτό το anime, κυριαρχεί στην εξέλιξη της αφήγησης. Στο *Seraph of the End*, ο Yuichiro και η οικογένεια του, δεν είναι συγγενείς εξ αίματος, αλλά αγαπάνε ο ένας τον άλλον. Όπως ανέφερε και η Borlaza (2021) στο *Binding Threads: The Emotional Structure of Attachment in the Animated Series Kimetsu no yaiba*, είναι εκείνη η άνευ όρων μορφή αγάπης, χωρίς ανταλλάγματα και εγωιστικά κίνητρα. Ο Yuchiro επιθυμεί να προστατέψει την οικογένεια του, όχι επειδή έχει να κερδίσει κάτι ή επειδή πρέπει λόγω κάποιου κανονισμού να το κάνει, αλλά επειδή δέθηκε συναισθηματικά μαζί τους, λόγω των καταστάσεων που έχουν βιώσει. Για αυτό και στην λειτουργία της Αντίδρασης του ήρωα, παρατηρούμε να δέχεται την βοήθεια του Guren, ώστε να πάρει εκδίκηση για τον θάνατο τους, όπως και να εξιλεωθεί, μιας και

δεν ήταν ικανός να τους σώσει, όταν ο κακός τους σκότωσε, επειδή ανακάλυψε την επικείμενη διαφυγή τους.

Αξίζει να παρατηρηθεί επίσης, ότι στον Τερματισμό έλλειψης, ο Yuichiro, δεν εγκαταλείπει τους φίλους για να φύγει με τον Mikaela, αλλά μένει και πολεμά για εκείνους, δείχνοντας όχι μόνο την πίστη του στην νέα του ομάδα, αλλά παράλληλα δημιουργεί νέους συναισθηματικούς δεσμούς, χωρίς όμως να ξεχνάει τους προηγούμενους. Έχει προσαρμοστεί στο νέο του περιβάλλον, αλλά δεν ξεχνάει τον λόγο που έχει πάρει μέρος στον στρατό των ανθρώπων, έχοντας ως βασικό κίνητρο το παρελθόν του, για να συνεχίσει την σκληρή εκπαίδευση του. Στην Μεταμόρφωση, Ο Yuichiro με την βοήθεια του δαίμονα του, μεταμορφώνεται βραχυπρόθεσμα σε έναν ανεξέλεγκτο δαίμονα για να προστατεύσει όλους όσους νοιάζεται. Το πετυχαίνει και σώζεται η μονάδα του και ο “αδελφός” του. Έτσι, παρόλο που συναντά τον Mikaela, δεν μπορεί να φύγει μαζί του, το οποίο δεν προσφέρει την επιθυμητή λύση, αλλά από την μια πλευρά, αρκεί προσωρινά και για τους δύο χαρακτήρες το γεγονός ότι ζούνε και περιμένουν κάποια στιγμή να δραπετεύσουν, έως ότου ξαναϊδωθούν. Ο Yuichiro δεν φαίνεται ιδιαίτερα διχασμένος σε αυτό το arc ανάμεσα στο ποιον να επιλέξει, (τους συντρόφους από τον στρατό ή τον Mikaela). Άλλωστε, όλα αυτά τα άτομα για εκείνον είναι οικογένεια, χωρίς να κάνει διαχωρισμούς στο μέγεθος της αγάπης του. Στον πυρήνα του, το *Seraph of the End*, είναι μια ιστορία για το τι αποκαλούμε οικογένεια, έχοντας ως προέκταση την πίστη και την στοργή που δείχνουμε σε εκείνη, ανιδιοτελώς.

Στα χαρακτηριστικά της εμφάνισης, ο Yuichiro αποτελεί και εκείνος ένα τυπικό πρότυπο shounen ήρωα όπως ο Tanjiro, με μεγάλα αγνά και ειλικρινή μάτια, και νεανική φυσιογνωμία (Brenner, 2007, σελ. 45). Εν αντιθέσει με τον Mikaela, που είναι ένας αντί-ήρωας. Οι αντί-ήρωες συνήθως έχουν ένα σκοτεινό παρελθόν, και είναι περισσότερο πρόθυμοι να παρακάμψουν τους ηθικούς κανόνες για να επιτύχουν τους στόχους τους (Brenner, 2007, σελ. 46). Τέτοια ψήγματα συμπεριφοράς μας έδωσε ο χαρακτήρας ήδη από την αρχή της ιστορίας, συγκεκριμένα στην Παρεμπόδιση, ο Mikaela φαίνεται διατεθειμένος να κερδίσει την επιβίωση της ομάδας του, δίνοντας πρόθυμα αίμα στους βρικόλακες. Στην συνέχεια όμως αναγκάζεται, να γίνει και ο ίδιος βρικόλακας. Αηδιασμένος, προσπαθεί να μην έχει πολλές σχέσεις μαζί τους, και το μυαλό του είναι διαρκώς προσκολλημένο στο τρόπο που θα εντοπίσει τον Yuichiro. Οι αντί-ήρωες, έχουν συμφιλιωθεί με τη σκοτεινή

τους πλευρά ή παλεύουν με τη μοίρα τους, (Brenner, 2007, σελ. 46). Στο τέλος της πρώτης σεζόν, αφού εντοπίζει ξανά τον Yuichiro, η ζωή του φαίνεται να αποκτά πάλι νόημα, ωστόσο δεν μας αποκαλύπτεται το επόμενο βήμα του, εκτός από το γεγονός ότι θέλει να ξεφύγουν και να ζήσουν μαζί, πράξη που θα χαρακτηρίζαμε παρορμητική, όπως άλλωστε θα έπραττε ένας έφηβος.

Επομένως, αποδεικνύεται και στο *Seraph of the End*, ότι το συναίσθημα αξιοποιείται για να προχωρήσει αιτιωδώς η αφήγηση, σύμφωνα με τις ακολουθίες των γεγονότων, όπως κατέγραφε στις λειτουργίες του ο Propp.

7.3 Συμπεράσματα σχετικά με την απεικόνιση των κεντρικών εφηβικών χαρακτήρων στα συγκεκριμένα shounen anime

Με βάση τα παραπάνω ευρήματα, συμπεραίνουμε ότι οι πρωταγωνιστές στα shounen anime που επιλέξαμε, ακολουθούν ένα συγκεκριμένο μοτίβο συμπεριφοράς αλλά και εμφάνισης. Κατ' αρχάς, επειδή απευθύνεται σε αντρικό εφηβικό κοινό, οι κεντρικοί ήρωες είναι επίσης αρσενικού γένους και εφηβικής ηλικίας (στα επιλεγμένα έργα είναι, 13- 16 ετών). Δεύτερον παρατηρούμε να υπάρχει ένα συγκεκριμένο αρχέτυπο για τον shounen ήρωα. Ο shounen πρωταγωνιστής, είναι πάντα ενεργητικός, γενναίος, τίμιος, ισχυρογνώμων, και έτοιμος να προστατεύσει την ομάδα του ή την οικογένεια του έναντι σε κάθε κίνδυνο. Επιπροσθέτως, έχει ήδη μια μαχητική ή νοητική ικανότητα, που τον κάνει ξεχωριστό από τους άλλους, την οποία όμως καλλιεργεί μέσω της σκληρής δουλειάς και εκπαίδευσης. Κίνητρο του δίνει και η ανάγκη εκδίκησης και δικαίωσης για τα χαμένα αγαπημένα του πρόσωπα, (και στα δύο anime υπάρχει τραυματικό παρελθόν για τους ήρωες, και έρχονται αντιμέτωποι με πολλές δυσκολίες).

Γενικώς ως προς τις αδυναμίες που εντοπίζουμε, πολλές φορές αυτού το είδους οι χαρακτήρες, τείνουν να είναι ισχυρογνώμονες σε ακραίο βαθμό, υπερβολικά παρορμητικοί και εκρηκτικοί, αφελείς, αλλά και αγαθοί, κάνοντας τους εύκολους στόχους στον εχθρό. Τέλος εμφανισιακά, έχουν εφηβική εμφάνιση, με ανακατεμένα μαλλιά, μεγάλα και καλοσυνάτα μάτια, και πλατύ χαμόγελο. Ο σωματότυπος τους είναι λιγνός αλλά όχι λεπτεπίλεπτος, με ρούχα που αντιστοιχούν στην εποχή που διαδραματίζεται η πλοκή, ή στο φανταστικό σύμπαν που ανήκουν.

Ο χαρακτήρας του ήρωα Yuichiro Hyakuya ενσαρκώνει το ταραχώδες, δύσκολο και μερικές φορές επικίνδυνο ταξίδι της εφηβείας. Βυθισμένος σε έναν μετα-

αποκαλυπτικό κόσμο όπου η ανθρωπότητα είναι σκλαβωμένη από βρικόλακες, ο Yuichiro παλεύει με την απώλεια της οικογένειάς του, τις βίαιες συνθήκες της ανατροφής του και την ακλόνητη αποφασιστικότητά του για εκδίκηση. Η προσπάθειά του να εκδικηθεί τον θάνατο της οικογένειάς του και να προστατεύσει την νέα οικογένειά του μέσα από την συμμετοχή του στον στρατό των ανθρώπων, συμβολίζει τα έντονα συναισθήματα και την ορμή που συχνά συνδέονται με την εφηβεία. Το θρασύ και παρορμητικό πνεύμα του Yuichiro, συμβολίζει την ατίθαση φύση της εφηβείας, καθώς και την απάντηση στον ψυχικό πόνο και την απελπισία.

Από την άλλη, ο Tanjiro Kamado, ενσαρκώνει τις μεταμορφωτικές πτυχές της εφηβείας κατά τη διάρκεια της μάχης του με τις αράχνες. Η εξέλιξη του ως πολεμιστής παραλληλίζεται με το ταξίδι του προς την ωριμότητα και την αυτογνωσία. Οι αλληλεπιδράσεις του με την αδελφή του την Nezuko, και η προστασία που της δείχνει, αναδεικνύουν την ευθύνη και την υπευθυνότητά που συχνά επιβάλλονται στους εφήβους, ενώ ταυτόχρονα βιώνουν τις δικές τους συναισθηματικές αλλαγές, και έχουν να ανταπεξέλθουν στις κοινωνικές και οικογενειακές προσδοκίες.

Αποκλειστικά στο κομμάτι της εξέλιξης της πλοκής, παρατηρούμε πως πρόκειται και στις δύο περιπτώσεις για ιστορίες ενηλικίωσης, όπου ακολουθούμε το ταξίδι και την ωρίμανση των εφήβων ηρώων. Στο τέλος συνήθως ακολουθεί κάποιο είδος επιβράβευσης, όπως είναι η επίτευξη των ονείρων τους. Οι παραπάνω ιστορίες συνεχίζονται αλλά έχουν δώσει δύναμη στους πρωταγωνιστές για να φτάσουν ακόμα πιο κοντά στον στόχο τους. Αυτό επιτυγχάνεται μέσα από την συναισθηματική ωρίμανση των χαρακτήρων, η οποία προκύπτει μέσα από τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν και εν τέλει καταλήγουν με περισσότερη αυτοπεποίθηση.

Αλλά δεν υπάρχει πάντα αυτή η θετική έκβαση σε όλους τους χαρακτήρες. Στο *Demon Slayer*, η ταυτότητα του χαρακτήρα του Rui, αντικατοπτρίζει την αντίφαση και αλληγορία της εφηβείας. Ο Rui όπως πολλοί έφηβοι παλεύει με ερωτήματα ταυτότητας, εξουσίας, και την αίσθηση του ανήκειν. Η βαθιά του επιθυμία για δυνατούς και αναπόσπαστους οικογενειακούς δεσμούς, η οποία καταλήγει σε εμμονή, καθρεφτίζει την προσκόλληση αλλά και την απομόνωση, στοιχεία που αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της εφηβείας. Η προσπάθεια του Rui για την εδραίωση της οικογένειάς του, αλλά και της αυτοεκτίμησης και αυτοπεποίθησης του, είναι προσιτή σε μεγάλη μερίδα εφήβων.

Αντίστοιχα, ο Mikaela Hyakuya, αντιπροσωπεύει και αυτός την εξερεύνηση της ταυτότητας κατά την εφηβεία αλλά και το πόσο εύκολα μπορεί να μεταλλαχθεί. Το ταξίδι του Mikaela χαρακτηρίζεται από μια σύνθετη διττή φύση: εν μέρει άνθρωπος, εν μέρει βρικόλακας. Αυτή η αντίφαση αποτελεί αλληγορία για την εφηβική οδύνη για την προσπάθεια της ανακάλυψης του εαυτού μπροστά στις κοινωνικές προσδοκίες και την προσωπική μεταμόρφωση. Καθώς ο Mikaela περιηγείται στη νεοαποκτηθείσα ταυτότητά του ως βρικόλακας, πέρα από τα συναισθήματα μίσους που τον κατακλύζουν για τον ίδιο του τον εαυτό, παλεύει και με ερωτήματα πίστης, αυτοεκτίμησης. Αλληγορικά αναζητά τον παλιό του οικογενειακό δεσμό, τον παιδικό του φίλο, Yuichiro, για να τον συντροφεύσει σε αυτό τον ταξίδι του αυτοπροσδιορισμού του εαυτού.

7.4 Συμπεράσματα σε σχέση με την προβολή κοινωνικών αξιών και παραδόσεων προς το εφηβικό κοινό

Η κύρια κοινωνική αξία και παράδοση που βλέπουμε να προβάλλεται επανειλημμένα και στα δύο anime, είναι η αξία της οικογένειας, και μάλιστα όχι μόνο της εξ αίματος. Κυρίαρχη σημασία έχουν οι δεσμοί αγάπης που αναπτύσσονται μέσα σε αυτή, και η ανάγκη για την προστασία του άλλου μέλους, που προκύπτει όχι μόνο από την αίσθηση καθήκοντος, αλλά και από τα συναισθήματα στοργής και αυταπάρνησης.

Επιπλέον δίνεται βαρύτητα στον τρόπο αντιμετώπισης των προβλημάτων των χαρακτήρων, με στωικότητα και σιωπή, όπως εκτιμάται στην ιαπωνική κουλτούρα. Αυτό το ενσαρκώνει ο χαρακτήρας της Nezuko, αφού αντιστέκεται στις επιθετικές και δαιμονικές της παρορμήσεις με ψυχικό σθένος και δύναμη.

Δευτερευόντως, προβάλλεται η αξία της τιμιότητας και του θάρρους στην αντιμετώπιση του κακού, ή σε μια φαινομενικά ανυπέρβλητα δύσκολη κατάσταση. Ως εκ τούτου, υπογραμμίζεται η αξία της σκληρής εκπαίδευσης (οι ήρωες κερδίζουν το κακό, όχι μόνο επειδή έχουν εκ γενετής κάποιο χάρισμα, αλλά κυρίως γιατί έχουν δουλέψει με κόπο για να φτάσουν σε αυτό το υψηλό επίπεδο μάχης, ή στρατηγικής ικανότητας). Επιπλέον, παρατηρούμε την προστασία και την πίστη στην φιλία, (δεν το εντοπίζουμε ιδιαίτερα διότι δεν το θίγουν ως θέμα τα επιλεγμένα αφηγηματικά τόξα, όμως είναι παρούσα). Γενικότερα τα anime, συχνά τονίζουν τη σημασία της φιλίας. Οι έφηβοι χαρακτήρες μπορεί να διατηρήσουν ή να ενισχύσουν τους δεσμούς τους με τους φίλους που απέκτησαν κατά τη διάρκεια των περιπετειών τους.

Τέλος θα ήταν σημαντικό να σημειώσουμε την χρήση ιαπωνικών μυθολογικών στοιχείων και στις δύο ιστορίες, οι οποίες αναφέρθηκαν στην ανάλυση και στα αποτελέσματα της μελέτης. Στο *Demon Slayer* παρατηρούμε την χρήση των δαιμόνων ως κακών και την χρήση της φωτιάς ως σωτήρια (σύνδεση με τον ιαπωνικό θεό της φωτιάς), και στο *Seraph of the End* παρατηρούμε πάλι την χρήση των δαιμόνων, αυτή την φορά όμως έχουν διπλή φύση και χρησιμοποιούνται ως εργαλεία για τους ήρωες.

7.5 Συμπεράσματα σε σχέση με τα στερεότυπα που διαμορφώνονται από τα αρχέτυπα των χαρακτήρων

Το βασικότερο στερεότυπο που παρατηρούμε να διαμορφώνεται, είναι από το *Demon Slayer*. Ειδικότερα, εννοούμε το στερεότυπο του μεγαλύτερου αδελφού που πάντα θα προστατεύει την μικρότερη αδελφή. Αν και ως ένα σημείο θα λέγαμε πως καταρρίπτεται, καθώς η Nezuko δεν περιμένει να έρθει η βοήθεια, αλλά αντεπιτίθεται, και μάλιστα δεν μένει άπραγη στην τελική μάχη. Παρόλα αυτά, το στερεότυπο παραμένει, και ο Tanjiro είναι εκείνος που έχει τις περισσότερες ευθύνες, ως ο “μεγάλος αδελφός” (oniisan στα ιαπωνικά). Η Nezuko ενίοτε καταλήγει να γίνεται το στερεότυπο- αρχέτυπο της δεσποσύνης σε κίνδυνο (damsel in distress), αν και στην συνέχεια φανερώνει την σωματική δύναμη της και ταυτόχρονα το εσωτερικό της ψυχικό σθένος.

Γενικότερα, βλέπουμε να κυριαρχεί το προαναφερθέν αρχέτυπο του shounen πρωταγωνιστή, όπου αγωνίζεται με κάθε κόστος, προσπαθεί να προστατεύσει την οικογένεια με αυτοθυσία, τάσσεται με τις δυνάμεις του καλού, και ενίοτε πέφτει θύμα της αφέλειας του. Παρατηρούμε πως και οι δύο πρωταγωνιστές παρουσιάζουν ηρωικές αρετές, και έχουν ακλόνητο ηθικό κώδικα, ωστόσο ίσως να μην έχουν τόσο βάθος ως χαρακτήρες, καθιστώντας τους ως το στερεότυπο του καλού και αποφασισμένου πρωταγωνιστή.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Για τις ανάγκες τις έρευνας περιηγηθήκαμε στον πλούσιο και πολύπλοκο κόσμο των anime και στην απεικόνιση των εφηβικών χαρακτήρων. Μέσα από τον φακό της αφηγηματολογίας ξεκινήσαμε μια εξερεύνηση του τρόπου με τον οποίο τα anime συμπυκνώνουν τις αποχρώσεις της εφηβείας, ενώ ταυτόχρονα εστιάσαμε και στις πολιτισμικές πλευρές αυτού του δημοφιλούς μέσου.

Η έρευνά μας έφερε στο φως πολλά ενδιαφέροντα ευρήματα και έθεσε ακόμα περισσότερα ερωτήματα για περαιτέρω μελέτη. Μια αξιοσημείωτη ανακάλυψη, είναι ο συνδυασμός αφηγηματικών προσεγγίσεων στην ανάλυση των εφήβων πρωταγωνιστών των shounen anime. Συνδυάζουν εσωτερικότητα με τις εσωστρεφείς ιστορίες ενηλικίωσης, αλλά και περιπέτεια με τις σκηνές καταιγιστικής δράσης. Είναι σύνηθες για το μέσο shounen anime να παρουσιάζει ποικιλία προσεγγίσεων για το εφηβικό βίωμα.

Επιπροσθέτως, εστιάσαμε και στην περίπλοκη αλληλεπίδραση μεταξύ των πολιτισμικών αξιών, των κοινωνικών προτύπων και της αναπαράστασης της εφηβείας στα anime. Οι ιαπωνικές πολιτισμικές αποχρώσεις, όπως είναι η αξία των παραδόσεων, ο σεβασμός στην οικογένεια και στην ομαδική συνύπαρξη αλλά και οι πράξεις αυτοθυσίας και θάρρους όπως αρμόζουν σε έναν πολεμιστή, εκδηλώνονται σε περίοπτη θέση σε αυτές τις απεικονίσεις. Εδώ αξίζει να προστεθεί, πως ενισχύονται ή και ακόμη καταρρίπτονται διάφορα στερεότυπα, όπως για παράδειγμα το ζήτημα διαφορετικής αντιμετώπισης των χαρακτήρων ανάλογα με το φύλο τους, από τον ίδιο τον δημιουργό. Η παρατήρηση αυτή μας καλεί να αναλογιστούμε τον βαθμό στον οποίο τα anime τόσο καθρεφτίζουν όσο και διαμορφώνουν τις αντιλήψεις για την εφηβεία στην ιαπωνική κοινωνία.

Ολοκληρώνοντας την έρευνα, μας καθίσταται προφανές ότι η μελέτη των anime και της απεικόνισης των εφηβικών χαρακτήρων αποτελεί μια πολύπλευρη προσπάθεια, καθώς ενώνει πολλούς διαφορετικούς κλάδους σπουδών. Γίνεται συνδυασμός μελετών από τα πεδία των σπουδών των μέσων ενημέρωσης, των πολιτισμικών σπουδών, της ανθρωπολογίας και της ψυχολογίας, προσφέροντας μια ποικιλομορφία από γνώσεις για αυτή την θεματολογία. Επιπλέον, μας προτρέπει να αναλογιστούμε τις ευρύτερες επιπτώσεις των μέσων ενημέρωσης στη διαμόρφωση πολιτισμικών ταυτοτήτων και στη μετάδοση των κοινωνικών αξιών.

Εν κατακλείδι, η μελέτη των anime και οι προσεγγίσεις της εφηβείας που απεικονίζουν και επιλέγουν να εξιστορήσουν, προσφέρονται για περαιτέρω ακαδημαϊκή έρευνα και πολιτιστική εκτίμηση. Έτσι μας αποδεικνύεται πως η απεικόνιση της εφηβείας δεν μπορεί να υποτιμηθεί σε αμελητέες και επιφανειακές έρευνες. Φανερή μας γίνεται επίσης, η ανάγκη να κατανοήσουμε την σημαντική και συνεχώς εξελισσόμενη επιρροή των anime στα οπτικοακουστικά μέσα.

Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία:

Κάππου, Μ. (2019). *Οδηγός μελ της εννύχνης*: Εφηβεία. Ανακτήθηκε 21 Φεβρουαρίου, 2023 από: <https://mariakappou.gr/wp-content/uploads/2019/12/%CE%95%CE%A6%CE%97%CE%92%CE%95%CE%99%CE%91.pdf>

Κατσαρίδου, Μ.Α. (2018). *Κινηματογράφηση των ταινιών κινουμένων εικόνων (animation)*. (Αδημοσίευτη Διδακτορική Διατριβή). Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο, Θεσσαλονίκη.

Λουκάκη, Ε. (2018). *Τα Μαγικά Σκηνικά στα Shōjo Manga – Η περίπτωση της Sailor Moon*. (Αδημοσίευτη Διπλωματική Εργασία). Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος.

Παπαδοπούλου, Τ. (2018). *Κριτική αφηγηματολογικά στοιχεία της μετάφρασης λογοτεχνικών κειμένων: Η περίπτωση των Svevo και Pavese*. (Μεταπτυχιακή Εργασία). Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο, Θεσσαλονίκη.

Σκοπετέας, Ι. (2015). *Η δημιουργία της μυθοπλαστικής αφήγησης και τα εδαιμολογικά της κίνητρα* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://hdl.handle.net/11419/5729>

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία:

Arvidsson, A. (2006). *Vladimir Propp's fairy tale morphology and game studies : working paper*. Ανακτήθηκε 26 Μαρτίου, 2023 από την ιστοσελίδα του: Institutionen för kultur och medier, Umeå universitet : <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:umu:diva-17129>

Akre, K. (2022, October 21). *hikikomori*. Encyclopedia Britannica. Ανακτήθηκε 20 Μαΐου από: <https://www.britannica.com/science/hikikomori>

Bálint, K., Sukalla, F., & Rooney, B. (2022). Personal relevance and state empathy with a character facilitates self-disclosure in film viewers. *Frontiers in Communication*, 7, 1-18. [984341]. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2022.984341>

Berndt, J. (2018). *Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies*. Arts, 7(4), 56. MDPI AG. Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2023 από: <http://dx.doi.org/10.3390/arts7040056>

Bhuiyan, Md Zafar. (2020). *The image of Japanese Soft Power*. 10.13140/RG.2.2.19650.12480.

Borlaza Regina C. (2021). *Binding Threads: The Emotional Structure of Attachment in the Animated Series Kimetsu no yaiba*. Transcommunication Vol.8-2 Fall 2021. Graduate School of International Culture and Communication Studies. Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2023 από: https://www.academia.edu/57647048/Binding_Threads_The_Emotional_Structure_of_Attachment_in_the_Animated_Series_Demon_Slayer

Bossy, S. (2000). *Report from the field: Academic Pressure and Impact on Japanese Students*. McGill Journal of Education / Revue Des Sciences De l'éducation De McGill, 35(01). Ανακτήθηκε 14 Μαΐου, 2023 από: <https://mje.mcgill.ca/article/view/8513>

Botts, S. (2016). *Semiotics of Anime and Manga*. Hestories.info. Ανακτήθηκε 1^η Σεπτεμβρίου 2023 από <http://www.hestories.info/semiotics-of-anime-and-manga-sydney-botts.html>

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2020, May 31). *in medias res*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/art/in-medias-res-literature>

Callus, P. (2012). *Reading Animation through the Eyes of Anthropology: A Case Study of sub-Saharan African Animation*. Animation, 7(2), 113–130. <https://doi.org/10.1177/1746847712439281>

Caustiaux, N., Tylleman, J., Wauters Vanleys, G., & Vinck, S. (2017). *Japanese Soft Power (group 2): How do the Japanese music, cuisine, videogames and manga's contribute to the Country's Soft Power?* Louvain-la-Neuve, 2017, 23 p.

Cho, Hyerim & Disher, Thomas & Lee, Wan-Chen & Keating, Stephen & Lee, Jin. (2018). *Facet Analysis of Anime Genres: The Challenges of Defining Genre Information for Popular Cultural Objects*. KNOWLEDGE ORGANIZATION. 45. 484-499. 10.5771/0943-7444-2018-6-484.

Curtis Alexa C. (2015). "Defining adolescence," *Journal of Adolescent and Family Health*: Vol. 7: Iss. 2, Article 2. Ανακτήθηκε 26 Οκτωβρίου, 2023 από:
<https://scholar.utc.edu/jafh/vol7/iss2/2>

Flis, D. (2018). *Straddling the Line: How Female Authors are Pushing the Boundaries of Gender Representation in Japanese Shōnen Manga*. New Voices in Japanese Studies, Vol. 10, pp 76-97. Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2023 από:
<https://doi.org/10.21159/nvjs.10.04>

Gray D. E. (2018). *Η ερευνητική μεθοδολογία στον πραγματικό κόσμο*. Σε μετάφραση: Δελιάς Π. Επιμέλεια: Δελιάς Π. & Χατζόγλου Πρ. Θεσσαλονίκη: Τζιόλα.

Groza, Bogdan & Momanu, Adrian. (2022). *Plot Patterns in Manga Based on Propp's narratological elements*. The Journal of Anime and Manga Studies. 3. 34-61. 10.21900/j.jams.v3.945.

Hernández-Pérez, M. (2019). *Looking into the "Anime Global Popular" and the "Manga Media": Reflections on the Scholarship of a Transnational and Transmedia Industry*. Arts, 8(2), 57. MDPI AG. Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2023 από:
<http://dx.doi.org/10.3390/arts8020057>

Hertog, E., & Zhou, M. (2021). Japanese adolescents' time use: The role of household income and parental education. *Demographic research*, 44, 225–238. Ανακτήθηκε 14 Μαΐου, 2023 από: <https://doi.org/10.4054/demres.2021.44.9>

Heng, Y. (2017). *Three Faces of Japan's Soft Power*. Asian International Studies Review, 18(1), 171-188. <https://doi.org/10.1163/2667078X-01801009>

Hughes, D. (2023). *Lolita Fashion: What Is It And Where Did It Come From?* Rebels Market: Culture, Lifestyle, Fashion. Ανακτήθηκε 11 Οκτωβρίου 2023, από:
<https://www.rebelsmarket.com/blog/posts/lolita-fashion-what-is-it-and-where-did-it-come-from>

Jacobsen M. (2014). *The Wandering Adolescent of Contemporary Japanese Anime and Videogames*. (Αδημοσίευτη Διδακτορική Διατριβή). Queen Mary University of London

- Lake A. (2021, 6 Μαΐου). *Atoning for Sins by Protecting the Innocent: Anti-Violence in Anime*. University of California, Riverside. Ανακτήθηκε από:
<https://escholarship.org/uc/item/90r5k8sz>
- Lesinskis, J. (2010). *Applications of Vladimir Propp's formalist paradigm in the production of cinematic narrative*. (Αδημοσίευτη Διδακτορική Διατριβή). RMIT University.
- McGray D. (2002). *Japan's Gross National Cool*, Foreign Policy (130), 44, pp 46. doi: 10.2307/3183487
- Macwilliams M. W. & Schodt F. L. (2008). *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*. M.E. Sharpe.
- Marlia, M., Puspasari, A., & Hikmahyanti, C. (2019). *Character Analysis in the Movie Alice Through the Looking Glass Based on Propp's Theory*. Jurnal Ilmiah Bina Bahasa, 10(2), 25–36. Ανακτήθηκε 5 Ιουνίου, 2023 από:
<https://journal.binadarma.ac.id/index.php/binabahasa/article/view/31>
- Norris, C. (2009). *Manga, anime and visual art culture*. The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture, ed. Yoshio Sugimoto, 236-60. doi: 10.1017/CCOL9780521880473.014.
- Occhi, D. (2019). Facing one's villains. *Semiotic Review*, 7. Ανακτήθηκε 20 Μαΐου, 2023 από: <https://www.semioticreview.com/ojs/index.php/sr/article/view/55>
- Olshansky, D. (2014). *The Birth of Structuralism from the Analysis of Fairy-Tales*. Ανακτήθηκε 5 Ιουνίου, 2023 από την ιστοσελίδα του: University of Toronto, Academic Electronic Journal in Slavic Studies:
<https://web.archive.org/web/20140226192532/http://www.utoronto.ca/tsq/25/Olshansky25.shtml>
- Pinel, V. (2006). *Σχολίασματα κατά τον Κινηματογράφο*. Σε μετάφραση: Καρρά Μ. Επιμέλεια: Δερμεντζόπουλος Χ. Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο
- Roberts, J. (2010). *Japanese mythology A to Z*. 2nd ed. New York, NY, Chelsea House Publishers.

- Robin E. Brenner (2007). *Understanding Manga and Anime*. Westport, CO and London: Libraries Unlimited.
- Rosyada, S. (2022). *Anime as a form of Japan's Soft-Power efforts* (Anime sebagai salah satu bentuk upaya Soft-Power Jepang). Ανακτήθηκε 16 Μαΐου 2023 από: https://www.researchgate.net/publication/364342217_Anime_as_a_form_of_Japan's_Soft-Power_efforts_Anime_sebagai_salah_satu_bentuk_upaya_Soft-Power_Jepang
- Sorlin, P. (2006). *Κοινωνιολογία του κινηματογράφου: πηλινά και τη μελλοντική*. Σε μετάφραση: Μαρκέτου Π. Επιμέλεια: Δερμεντζόπουλος Χ. Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο
- Stam, R., Burgoyne, R., & Flitterman-Lewis, S. (2010). *Νέες προσεγγίσεις στη Σημειωτική του Κινηματογράφου*. Σε μετάφραση: Σταματοπούλου Ε. Επιμέλεια: Δερμεντζόπουλος Χ. Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο
- Suan, S. (2021) *Colorful Execution: Conventionality and Transnationality in Kimetsu no Yaiba*. Transcommunication Vol.8-2 Fall 2021. Graduate School of International Culture and Communication Studies. Ανακτήθηκε 30 Ιουνίου 2023 από: https://www.academia.edu/52572510/Colorful_Execution_Conventionality_and_Transnationality_in_Kimetsu_no_Yaiba
- Shapiro, M. (1988, July 17). *Triple Killing Highlights Japanese Youths' Plight*. The Washington Post. Ανακτήθηκε 15 Μαΐου, 2023 από: <https://www.washingtonpost.com/archive/politics/1988/07/17/triple-killing-highlights-japanese-youths-plight/81691f9b-86d6-4547-8588-8c28f239deec/>
- Tung, V. W. S., Lee, S., & Hudson, S. (2017). *The potential of anime for destination marketing: fantasies, otaku, and the kidult segment*. Current Issues in Tourism, 1-5, pp 2-3. doi:10.1080/13683500.2017.1368462
- Wells, P. (2007). *Basics Animation: Scriptwriting*. Switzerland: AVA Publishing
- Yunker T. (2012). Japanese Lolita: Dreaming, Despairing, Defying. Stanford Journal of East Asian Affairs, 11, 1, Pp. 97-110.
- Mount Natagumo Arc (n.d.) Ανακτήθηκε από: https://kimetsu-no-yaiba.fandom.com/wiki/Mount_Natagumo_Arc
- Vladimir Propp's 7 Character Types and Narrative Theory (n.d.) Ανακτήθηκε από: <https://media-studies.com/propp/>

“Seijinshiki” (Coming-of-Age Ceremonies). (2016, 9 Ιανουαρίου). Ανακτήθηκε 22 Φεβρουαρίου, 2023 από: <https://www.nippon.com/en/features/jg00064/>

Age of Adulthood Lowered in Japan, But Half of 18-Year-Olds Do Not Feel Like Adults. (2022, 11 Απριλίου). Ανακτήθηκε 22 Φεβρουαρίου, 2023 από: <https://www.nippon.com/en/japan-data/h01289/>

Otaku Culture in Japan: Japanese Anime, Manga, Idols & Video Games. (2021, 24 Νοεμβρίου) Ανακτήθηκε 15 Μαΐου, 2023 από: <https://interacnetwork.com/otaku-culture-in-japan-anime-manga-idols-video-games/>

What Is Japanese Youth Culture? (2021, 12 Νοεμβρίου) Ανακτήθηκε 15 Μαΐου, 2023 από: <https://interacnetwork.com/youth-culture-japan/>

Demon Slayer (2023, 1^η Οκτωβρίου) Ανακτήθηκε 1 Οκτωβρίου, 2023 από: https://en.wikipedia.org/wiki/Demon_Slayer:_Kimetsu_no_Yaiba

Seraph of the End (2023, 24 Αυγούστου) Ανακτήθηκε 1 Οκτωβρίου, 2023 από: https://en.wikipedia.org/wiki/Seraph_of_the_End