



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ Μ.Μ.Ε.

Επιβλέπων καθηγητής: Σκαρπέλος Ιωάννης

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΑΤΡΙΒΗ

ΘΕΜΑ:

**ΣΥΓΧΡΟΝΗ DISNEY: ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗ ΚΟΥΛΤΟΥΡΑ
ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΜΗΝΥΜΑΤΑ**

Επιμέλεια

Γιάννης Κωβαίος Α.Μ.6206Μ017

Φεβρουάριος 2009

Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....	Σελ 1-8
Λίγα λόγια για τον «θείο» Walt.....	Σελ 9-11
1) Η επικοινωνία μέσα από το κινούμενο σχέδιο.....	Σελ 12
1.1) Φαντασία και πραγματικότητα.....	Σελ 12-14
1.2) Η πολιτική της αθωότητας.....	Σελ 14-16
2) Το μοντέλο Disney.....	Σελ 17
2.1) Η επαναεπιινόηση των λαϊκών μύθων.....	Σελ 17-20
2.2) στερεότυπα και ρατσιστικά στοιχεία.....	Σελ 20-33
2.3) Η Disney ως μέσο κοινωνικοποίησης και εκπαίδευσης.....	Σελ 33-38
3) Η ιεραρχία στη μορφή και στο περιεχόμενο.....	Σελ 39
3.1) Η απεικόνιση των κεντρικών ηρώων.....	Σελ 39-44
3.2) Η απεικόνιση των δευτερευόντων ρόλων.....	Σελ 44-45
4) Η δικαιολόγηση της δύναμης και ο εξαναγκασμός.....	Σελ 46
4.1) Η αναπαράσταση του status quo.....	Σελ 46-48
4.2) Ατομικισμός και η παθητικότητα της μάζας.....	Σελ 48-50
5) Disney & accent.....	Σελ 51
5.1) Η λειτουργία της Accent και ο ρόλος της στα κινούμενα σχέδια της Disney.....	Σελ 51-53
5.2) Το μοντέλο της υποταγής στη γλώσσα και παραδείγματα χαρακτήρων με accent στις ταινίες της Disney.....	Σελ 53-57
5.3) Η επίδραση της προφοράς στα μικρά παιδιά.....	Σελ 57-58
Συμπέρασμα.....	Σελ 59-63

Εισαγωγή

Επί πάρα πολλά χρόνια, η εταιρεία Disney είναι υπεύθυνη για την παραγωγή ιστοριών, χαρακτήρων και εικόνων που ενισχύουν και εκφράζουν απόλυτα την ουσία της αμερικανικής κουλτούρας. Τα θεματικά πάρκα, οι ταινίες, τα comics, τα βιβλία, τα παιχνίδια και όλα τα προϊόντα της, μπορούν να χαρακτηριστούν ως σύμβολα απόλαυσης για πάρα πολλά παιδιά, ενώ ταυτόχρονα αποτελούν πηγή μάθησης και εμπέδωσης ενός συστήματος αξιών και ιδεών που διαρκούν διά βίου. Φυσικά, όπως είναι κατανοητό, η Disney δεν απευθύνεται αποκλειστικά σε μικρά παιδιά. Επιπλέον, πολλοί ενήλικοι που συνοδεύουν τα παιδιά τους σε κάποιο θεματικό πάρκο ή σε κάποια κινηματογραφική αίθουσα γίνονται και αυτοί κοινωνοί στις αξίες και στα ιδεώδη της Disney, ξαναζώντας πάλι την χαρά και την απόλαυση που είχαν γευτεί και οι ίδιοι όντας παιδιά.

Επομένως η Disney αποτελεί μια πολύ σημαντική πηγή διασκέδασης για πολλά παιδιά και πολλούς ενήλικες ανά τον κόσμο. Για αυτόν τον λόγο είναι πολύ σημαντικό να κατανοήσουμε τον τρόπο που, τεχνηέντως, η Disney παράγει την φαντασμαγορία της (Curran & Gurevitch, 2001).

Για τον Michael Real ο όρος «Σύμπαν Disney» δεν ήταν τυχαίος. Στο έργο του, επισήμαινε και υποστήριζε ότι ο όρος αυτός είναι πολύ εύστοχος για τρεις λόγους: α) επειδή τον χρησιμοποιεί η ίδια η disney, β) ενισχύει και υπονοεί την «οικουμενικότητα» των προϊόντων της και γ) το μήνυμα της disney δημιουργεί «ένα σαφώς αναγνωρίσιμο σύμπαν νοήματος».

Η εξάπλωση που παρατηρούσε ήδη την δεκαετία του 70 ο Real, έγινε πραγματικότητα την δεκαετία του 90, καθώς τα προϊόντα της Disney

υπήρχαν σχεδόν παντού, ως αποτέλεσμα του επιθετικού marketing που επέβαλε η εταιρεία, εξαπλώνοντας τα πλοκάμια της σε πάρα πολλούς τομείς, ανακηρύσσοντας έτσι την δεκαετία του 90, ως «δεκαετία Disney» (Real, 1977).

Η σύγχρονη Disney αποτελεί μια τυπική καπιταλιστική εταιρία, η οποία μάλιστα εισήγαγε ορισμένους καινοτόμους στρατηγικούς μεθόδους στα πλαίσια, της «πολιτισμικής ψυχαγωγίας» (Wasko, 2000). Από το 1983, όταν ανέλαβε η νέα ιδιοκτησιακή και διοικητική ομάδα υπό την καθοδήγηση του Michael Eisner, η Disney επέκτεινε την δραστηριότητα της σε ένα ευρύ φάσμα επιχειρηματικών χώρων, όπου κατόρθωσε να ανακάμψει από την φθίνουσα πορεία της, φθάνοντας στο σημείο μάλιστα να αγοράσει τον Ιούλιο του 1995, την Capital Cities/ABC, το οποίο ήταν το δημοφιλέστερο δίκτυο των Η.Π.Α. (Giroux, 2001). Για να κατανοήσουμε καλύτερα το μέγεθος της Disney, είναι σημαντικό να πούμε ότι, μετά την εξαγορά της ABC, κάποιος οικονομικός αναλυτής επισήμανε ότι, *« η Disney είναι πλέον το μέτρο με το οποίο όλες οι υπόλοιπες ψυχαγωγικές επιχειρήσεις πρέπει να αξιολογούν τις επιδόσεις τους »* (Curran & Gurevitch, σελ 490-491).

Μπορεί η Disney να αναπτύσσεται σε ένα ευρύ φάσμα δραστηριοτήτων, αλλά η κεντρική πηγή της οικονομικής της ισχύος, καθώς και της πολιτισμικής της επιρροής είναι τα κινούμενα σχέδια. Το γεγονός ότι κατάφερε να πουλήσει πάνω από 2 δισεκατομμύρια παιχνίδια ή να δεχτεί πάνω από 54 εκατομμύρια κόσμο στα θεματικά της πάρκα, το οφείλει σε χαρακτήρες όπως ο Mickey mouse και η Pocahontas. Με λίγα λόγια η Disney, απολαμβάνοντας τα οφέλη των κλασικών της ηρώων, κατάφερε να αγοράσει την ABC, την AM radio, και ένα πολύ μεγάλο αριθμό μετοχών του ESPN και του Arts & Entertainment. Εν ολίγοις μπορούμε να ισχυριστούμε ότι όσον αφορά τους πόρους της εταιρείας καθώς και

της διεθνούς αναγνώρισης που απολαμβάνει λόγω της παγκόσμιας κυριαρχίας της στην δημιουργία και στο marketing της ψυχαγωγικής βιομηχανίας, το οφείλει στους κεντρικούς ήρωες των κινουμένων σχεδίων (Lee Artz, 2002).

Είναι κοινά αποδεκτό πλέον ότι ο Walt Disney και η εταιρεία του αποτελεί ξεχωριστό κεφάλαιο στην ιστορία των κινουμένων σχεδίων. Είναι σπάνιο φαινόμενο, ένα είδος τέχνης να μονοπωλείται από ένα μόνο άτομο, όπως για παράδειγμα ο Disney στον κόσμο των cartoons. Η τεχνοτροπία του (ήχος, χρώμα, στερεοφωνία, σινεμασκόπ, πολυεπίπεδη φωτογραφία), καθώς και η ιδεολογική αντίληψη του έργου του, αποτέλεσαν πηγή επιρροής για πάρα πολλούς καλλιτέχνες, κατορθώνοντας μάλιστα από την δεκαετία του 30 να επικρατήσει η νοοτροπία της συνειρμικής απόδοσης του Mickey mouse σε οποιοδήποτε άλλο καρτούν (Βασηλειάδης, 2006).

Ήδη από το 1929 η Disney δέχτηκε προσφορά 300 δολαρίων από κάποια εταιρεία για να τοποθετήσουν την εικόνα του Mickey σε σχολικά τετράδια ενώ κατά την διάρκεια της δεκαετίας του 30, ο Mickey εμφανίστηκε σε ένα σορό προϊόντα, από σαπούνια, μέχρι χωνάκια παγωτού και διαμαντένια βραχιόλια καρτιέ, ύψους χιλίων διακοσίων πενήντα δολαρίων, ενώ χρησιμοποιήθηκε και ως παράδειγμα (μαζί με τον Donald) από την σχολής της Φραγκφούρτης, όσον αφορά τις απόψεις της, γύρω από την πολιτισμική βιομηχανία. Ακόμη και σήμερα ο Mickey θεωρείται ως ο πιο γνωστός ήρωας σε όλον τον κόσμο, καθώς εμφανίζεται σε περισσότερα από επτάμισι χιλιάδες προϊόντα και πιθανών να αποτελεί την πιο οικεία πολιτισμική « φιγούρα » στον πλανήτη.

Τα έργα του Disney, αντιστοιχούσαν σε ένα σύμπαν μέσο-δυτικών και συντηρητικών αξιών, ενώ ταυτόχρονα αντιπροσώπευαν τον τρόπο με τον

οποίο ο ίδιος ο Disney πίστευε ότι θα ψυχαγωγούσε τον κόσμο και τους θεατές. Ενώ λοιπόν η Disney δεν δεχόταν ότι έκανε κάτι παραπάνω από ταινίες που απλά ψυχαγωγούσαν, ακολουθούσε μια πολύ προσεκτική μεθοδολογία όσον αφορά την κατασκευή των ηρώων των ταινιών της.

Ανθρωπόμορφοι και χαριτωμένοι χαρακτήρες ζώων με συνήθως παιδική συμπεριφορά, ανάλαφρη διασκέδαση και χιούμορ βασισμένο σε γκαγκ και στοιχεία σλάπστικ πλαισιωμένο από μουσική και ατάκες, αποτελούν πρότυπο και κλασσική συνταγή στις ταινίες της Disney. Εκτός από αυτά τα στοιχεία φυσικά, υπάρχουν και άλλα που συνθέτουν θα λέγαμε το μοτίβο των ταινιών της Disney, και τα οποία έχουν εξετασθεί λεπτομερώς από μελετητές και επικριτές της συγκεκριμένης εταιρείας.

Φυγή και φαντασία, αθωότητα, έρωτας και ευτυχία, σεξουαλικά στερεότυπα, ατομικισμός, επανεπινόηση λαϊκών μύθων σε ένα πλαίσιο ηθικών διδαγμάτων όπου το καλό υπερικχύει πάντα στο τέλος του κακού αποτελούν βασικά στοιχεία της Disney. Αν και αυτά τα θέματα δεν ανήκουν αποκλειστικά στην Disney, εντούτοις αναπαρίστανται με συνέπεια πολλά χρόνια τώρα, αντανakλώντας το πολιτικό και πολιτιστικό μοτίβο των κυρίαρχων αμερικανικών αξιών (Curran & Gurevitch, 2001).

Οι ιστορίες όμως της Disney, μπορεί να είναι πιο ύπουλες, όπως παρατήρησαν οι Mattelart και Dorfman (σ.35), « πίσω από την γοητεία των γλυκών, μικροσκοπικών ηρώων που πλάθει η Disney παραμονεύει ο νόμος της ζούγκλας: φθόνος, κυνισμός, σκληρότητα, τρομοκρατία, εκβιασμοί, εκμετάλλευση των αδυνάτων. Καθώς λείπουν τα μέσα για να γνωρίσουν την πηγαία αγάπη τους, τα παιδιά διδάσκονται από την Disney το φόβο και το μίσος ».

Κατά την διάρκεια όλων αυτών των ετών, η Disney, έγινε αποδέκτης πολλών σημαντικών κρητικών. Οι πιο πρόσφατες έρευνες έχουν στοχεύσει την κριτική τους πάνω σε θέματα κοινωνικής ιεραρχίας, ιστορικών ανακρίβειών, ανάδειξη της ατομικότητας καθώς και ρατσιστικών απεικονίσεων (Lee Artz, 2002). Τρείς δεκαετίες πριν, οι Ariel Dorfman & Armand Mattelart (1979), επισήμαιναν τον κίνδυνο της καπιταλιστικής ηγεμονίας, όπως εξέπεμπε μέσα από τις ταινίες της Disney. Πρόσφατες αναλύσεις πάνω στα κινούμενα σχέδια της Disney, αποκαλύπτουν αναπαραστάσεις «εξατομικευμένων» ηρώων, κοινωνικών προνομίων, κοινωνικής ανισότητας και αποξένωσης, χαρακτηριστικά δηλαδή που παράγονται από τις κοινωνικό-οικονομικές πρακτικές μεγάλων καπιταλιστικών εταιριών, όπως άλλωστε είναι και η Disney.

Η Disney αποτελεί μια καταρτισμένη εταιρεία παραγωγής και διανομής πολιτισμικών προϊόντων που προάγουν το καπιταλιστικό σύστημα παγκοσμίως. Παράγει ένα ιδεολογικό περιεχόμενο το οποίο είναι εφάμιλλο με τις κοινωνικές και πολιτικές προϋποθέσεις της καπιταλιστικής οικονομικής δραστηριότητας, όπως η ιεραρχία, ο εξαναγκασμός από την « ελίτ » και ο υπέρ-ατομικισμός (Therborn, 1983). Τα κινούμενα σχέδια της Disney εκπέμπουν ένα ξεκάθαρο μήνυμα. Η προσωπική μας αναζήτηση για την ικανοποίηση, την περιπέτεια και την κατάκτηση είναι το σωστό και το πρόπον (Lee Artz, 2002).

Οι ταινίες της Disney σαν καταναλωτικό προϊόν, απευθύνεται στα λαϊκά στρώματα και γενικότερα στην εργατική τάξη (Dorfman & Mattelart, 1979). Εντούτοις όμως, μέσα από της σκηνές των ταινιών, φαίνεται να αναδεικνύεται η « ελίτ » εν μέσω του συσχετισμού της με την καλοσύνη και την καλοτυχία, σε ένα σχεδιασμένο κόσμο όπου τα οικονομικά προβλήματα και οι οικονομικές ανισότητες φαντάζουν ως κάτι το φυσιολογικό (Lee Artz, 2002).

Η κυριαρχία της Disney στην παραγωγή των κινούμενων σχεδίων και γενικά των προϊόντων της, καταδεικνύει την μεγάλη απήχηση και την πολιτισμική αποδοχή που απολαμβάνει από ένα ευρύ ακροατήριο. Στην περίπτωση της Disney, τα ίδια της τα προϊόντα, αποτελούν διαφήμιση για την ίδια την εταιρεία, καθώς και για το ιδεολογικό και πολιτισμικό της προφίλ (Lee Artz, 2002). Σαν σύγχρονη διαφήμιση, ο κόσμος της Disney μοιάζει ευφάνταστος, αισιόδοξος και νοικοκυρεμένος (Croce, 1993), ενώ ταυτόχρονα έχει εισχωρήσει πολιτισμικά και εμπορικά στην καθημερινότητα μας (O'Brien, 1996).

Η έρευνα μας θα επικεντρωθεί στις ταινίες, Alladin, Tarzan, Lion king, Pocahontas και Mulan. Η επιλογή μας αυτή, δεν είναι μόνο αποτέλεσμα του γεγονότος ότι οι συγκεκριμένες ταινίες είναι από τις πιο εμπορικές της Disney, αλλά από το γεγονός κυρίως ότι έχουν δεχθεί το μεγαλύτερο βαθμό κριτικής (Lee Artz, 2002).

Η ανάλυση των συγκεκριμένων ταινιών θα γίνει με βάση την δράση, την συνομιλία και την γραφιστική απεικόνιση των χαρακτήρων, περιλαμβανομένων αυτών, στοιχεία όπως, το μέγεθος, η προφορά, το σχήμα, το χρώμα καθώς και άλλων παραστατικών όρων που θα μας βοηθήσουν να αποκρυσταλλώσουμε το ιδεολογικό περιεχόμενο των κινούμενων σχεδίων της Disney. Ένα ιδεολογικό περιεχόμενο που όπως θα δούμε και στη συνέχεια, αντιστοιχεί σε τέσσερα αναγνωρίσιμα θέματα που αναπαρίστανται σαφώς σε αυτές τις 5 ταινίες κινούμενων σχεδίων: 1) η πολιτογράφηση της ιεραρχίας, 2) ο εξαναγκασμός και η δύναμη της «ελίτ», 3) η προώθηση του ατομικισμού και 4) η σπίλωση της δημοκρατίας (Lee Artz, 2002, Budd & Kirsh, 2005).

Η Disney είναι μια εταιρεία με φανατικούς οπαδούς, οι οποίοι κηρύσσουν δυναμικά την πίστη τους στα ιδανικά και στην ιδεολογία της.

Αρκετές περιπτώσεις φανζίν Disney όπως το Duckburg Times ή το «E» στο Ticket αποτελούν ενδείξεις ότι τουλάχιστον ένα κομμάτι του κοινού ενστερνίζεται πλήρως το ιδεολογικό περιεχόμενο της Disney. Οι φανατικοί φίλοι της εταιρείας τώρα έχουν βήμα και μέσα από το χώρο του διαδικτύου, αλλά και σε άλλα δίκτυα όπου μπορούν να ανταλλάσουν ιστορίες και εικόνες ηρώων της Disney, καθώς και πληροφορίες γύρω από την εταιρεία (Curran & Gurevitch, 2001).

Για τον France αυτό που ορίζουμε ως ιδεολογία είναι «ένα σύστημα κοινωνικών στάσεων» ενώ για τον Moscovici, η ιδεολογία « είναι ένα σύστημα αναπαραστάσεων και στάσεων. Σε αυτήν εντάσσονται όλα τα γνωστά φαινόμενα των κοινωνικών και φυλετικών διακρίσεων, τα στερεότυπα, οι δοξασίες κ.ο.κ. ». επιπροσθέτως η « ιδεολογία εκφράζει τις θέσεις, απόψεις και αξίες της κυρίαρχης τάξης ή ομάδας τη συγκεκριμένη ιστορική στιγμή στο συγκεκριμένο κοινωνικό-πολιτικό χώρο, και πηγάζει από τα επίσημα ή και επώνυμα κείμενα ». Για τον Maisonneuve, «η ιδεολογία είναι μεροληπτική: μειώνει και υποτιμά οτιδήποτε δεν αντιστοιχεί στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα» (Παπαστάμος, 2001, σελ 200, 207).

Οι υπεύθυνοι της ανάλυσης των μέσων που παράγουν ψυχαγωγία πρέπει να αναλογιστούν το γεγονός ότι η ίδια η ψυχαγωγία εκφράζει ένα ιδεολογικό περιεχόμενο. Εντούτοις οι ακαδημαϊκοί παραδοσιακοί κύκλοι, εξέφραζαν μια περιφρόνηση όσον αφορά την μελέτη και την ανάλυση της. Από τα τέλη της δεκαετίας του 1980, η ακαδημαϊκή ανάλυση της ψυχαγωγίας των μέσων, υπέστη ένα πολιτικό και μεθοδολογικό διχασμό. Αφενός όσοι ανήκουν στον χώρο της κοινωνιολογία και της επικοινωνιολογίας, στηριζόμενοι στην παραδοσιακή μεθοδολογία, ασχολούνται ακόμη με ζητήματα όπως η οικονομία και η παραγωγή μηνυμάτων και επιδράσεων. Αφετέρου όσοι άνηκαν σε κλάδους όπως, οι

πολιτισμικές, γυναικείες και κινηματογραφικές σπουδές, αναζητούν καινούργια θέματα όπως η κατανάλωση, τα νοήματα, η απόλαυση και η ταυτότητα.

Ωστόσο παρά το γεγονός της διαφορετικής θεματικής ανάλυσης, και οι δύο κλάδοι εφαρμόζουν το ίδιο επικοινωνιακό μοντέλο, το οποίο διαιρεί την λειτουργία των μέσων σε τρία μέρη: α) την παραγωγή, που συνεπάγεται όρους ιδιοκτησίας, επιρροής και εξουσίας, β) την κατανάλωση, εδώ βλέπουμε όρους όπως η επίδραση και οι προτιμήσεις μας, και γ) το νόημα, που υποκρύπτει διαμάχες περί της ιδεολογίας, της έκφρασης της αμερικάνικης κουλτούρας και της εθνικής ταυτότητας.

Ελπίζουμε ότι η μελέτη της Disney και του κόσμου της, θα πάψει να αντιμετωπίζεται ως κάτι το « φαιδρό » και θα αρχίσει να θεωρείται ως απαραίτητος παράγοντας γνώσης του ρόλου των μέσων επικοινωνίας στον σύγχρονο κόσμο. Η Disney φαίνεται να είναι μια εταιρεία που παράγει φαντασία και που επιδρά στην ενίσχυση των κοινωνικών αξιών, γεγονός που της αναγνωρίζει την δυνατότητα να είναι κάτι παραπάνω από μια απλή διασκέδαση (Curran & Gurevitch, 2001).

Λίγα λόγια για τον «θείο Walt»

Ο Walt Disney γεννήθηκε στις 5 Δεκεμβρίου του 1901 στο Σικάγο των Η.Π.Α., από τους Elias και Flora Disney. Ήταν αμερικάνος παραγωγός ταινιών, σχεδιαστής κινουμένων σχεδίων, ηθοποιός, σκηνοθέτης και σεναριογράφος. Ως συνιδρυτής μαζί με τον αδερφό του Roy (είχε τρία αδέρφια και μία αδερφή) της Walt Disney Productions και μετέπειτα της Walt Disney Company, κατάφερε να βάλει το όνομα του στη λίστα των πιο διάσημων παραγωγών στην ιστορία του κινηματογράφου (www.IMDB.com)

Ο Disney, έχοντας στην συλλογή του 59 βραβεία Academy Awards και 26 Oscar, θεωρείται πολύ επιτυχημένος δημιουργός κινουμένων σχεδίων, λανσάροντας ο ίδιος και το προσωπικό του, μια σειρά από διάσημους ήρωες, με εξέχουσα θέση να κατέχει φυσικά ο Mickey Mouse, όπου κάποιοι, έχουν αναφέρει ότι ήταν το alter-ego του. Ο Disney επίσης ήταν ο δημιουργός της Disneyland, έργο το οποίο θεωρείται πρωτοποριακό, φέρνοντας την επανάσταση στο χώρο των θεματικών πάρκων. Ο Walt Disney άφησε την τελευταία του πνοή στις 15 Δεκεμβρίου του 1966 στο Los Angeles των Η.Π.Α. από καρκίνο του πνεύμονα (www.Wikipedia.org).

Υπήρξε μια από τις σημαντικότερες προσωπικότητες του 20^{ου} αιώνα στο χώρο της ψυχαγωγίας και του πολιτισμού (Gabler, 2006). Έχουν γραφτεί και ειπωθεί πάρα πολλά πράγματα γύρω από τον άνθρωπο των συντηρητικών ιδανικών και πολιτικών πεποιθήσεων (Barrier, 2007), δημιουργώντας με αυτόν τον τρόπο ένα πλέγμα μύθου γύρω από το όνομα του (Watts, 2001). Συνήθως όσοι επιχειρήσαν να γράψουν για την ζωή του Disney, έβρισκαν πηγές και ντοκουμέντα από την ίδια την

εταιρεία, δίνοντας φυσικά έγκριση η ίδια στους ερευνητές ώστε να έχουν πρόσβαση στο αρχείο της (Curran & Gurevitch, 2001).

Για παράδειγμα ο Thomas, ο οποίος έγραψε για την ζωή του Disney, μετά από πολλά χρόνια έρευνας, συνεργαζόμενος με την ίδια την εταιρεία, έχοντας πρόσβαση σε ιδιωτικές επιστολές και προσωπικά στοιχεία. Για τον Thomas, ο πατέρας του Mickey Mouse, ήταν ένας Αμερικάνος «ήρωας» που κατάφερε να αλλάξει με το έργο του την πνευματική καλλιέργεια της Αμερικής (Thomas, 1976). Με την σειρά του ο Steven Watts κατάφερε να διεισδύσει στον ιδιαίτερο ψυχικό του κόσμο, ερευνώντας προσωπικές στιγμές του Disney, μέσα από καθημερινούς ρόλους, όπως για παράδειγμα του πατέρα, συζύγου και αδερφού. Μας μιλάει για την δημιουργική του θερμότητα, για τις αυταρχικές του συμπεριφορές απέναντι στους συναδέλφους του και τους φίλους του, για τις προκαταλήψεις και τα πάθη του, συγκαταλέγοντας τον στους ανθρώπους που άσκησαν πολύ μεγάλη επιρροή στους αμερικανούς του 20^{ου} αιώνα (Watts, 2001).

Εκτός των θετικών αναλύσεων και βιογραφιών, υπήρξαν και άλλες που μόνο κολακευτικές δεν ήταν, καθώς αναφέρονται για έναν άνθρωπο καθηλωμένο στο πρωκτικό στάδιο, για έναν άνθρωπο αντί-συνδικαλιστικών τάσεων, με σκληρή στάση και δράση ενάντια σε εργασιακά ζητήματα, για την είκοσι-πενταετή δράση του σαν μυστικός πράκτορας του FBI και για τον κεντρικό του ρόλο στην εποχή της «μαύρης λίστας» του Hollywood, τη δεκαετία του 40 (Curran & Gurevitch, 1996). Συγκεκριμένα ο Mark Elliot στην βιογραφία του για τον Disney μας παρουσιάζει μια διαφορετική πλευρά του. Ο Elliot στην προσπάθεια του αυτή μας αναφέρει για έναν « ψυχωτικό » άνθρωπο με φοβική συμπεριφορά και ευάλωτο στην κατανάλωση αλκοόλ, ο οποίος συνεργαζόταν για 23 χρόνια με τον Edgar Hoover του FBI, με σκοπό να

εξαλείψει οποιοδήποτε κομμουνιστικό και εβραϊκό στοιχείο από την Αμερικάνικη κοινωνία (Elliot, 2003).

Οι περισσότερες ιστορικές αναλύσεις συμφωνούν με το γεγονός ότι η Disney χρειάστηκε αρκετό καιρό σκληρής δουλειάς μέχρι να φτάσει στην αναγνώριση και στην οικονομική επιτυχία, παρ' όλο που το έργο της εισέπραττε στο μεταξύ θετικά σχόλια. Το σημείο που φαίνεται να μην υπάρχει σύγκλιση ανάμεσα στις αναλύσεις και σε όσα έχουν γραφτεί και ειπωθεί, είναι ο ρόλος του ίδιου του δημιουργού της εταιρείας, του Walt Disney δηλαδή, του οποίου το όνομα κατά καιρούς θεωρούνταν ως επιχειρηματική και δημιουργική ιδιοφυΐα. Πρόσφατα ο Gomery εισήγαγε μια νέα ερμηνεία γύρω από το όνομα του Walt Disney και της εταιρείας του καταρρίπτοντας την θεωρία του ιδιοφυούς ανδρός. Ανέφερε ότι η επιτυχία της εταιρείας ήταν άμεσο αποτέλεσμα και απόρροια της τεχνολογική ανάπτυξης, κάποιων συνηθισμένων οικονομικών κύκλων και των σαρωτικών επιπτώσεων που προκάλεσε ο πόλεμος. Ο Gomery πίστευε ότι η Disney δεν ήταν τίποτα παραπάνω από μια καπιταλιστική εταιρεία που βασίστηκε στις μεταβαλλόμενες συνθήκες που επικράτησαν στην Αμερική τον 20^ο αιώνα. Σύμφωνα πάντα με τον Gomery, η τελική επιτυχία για την Disney ήλθε, όταν εκμεταλλευόμενη τις τεχνολογικές δυνατότητες, κατάφερε να μετατραπεί από μια περιθωριακή και εξειδικευμένη επιχείρηση υπό την ηγεσία του Walt Disney σε μια επιχείρηση θεματικών πάρκων με την κατασκευή της Disneyland (Smoodin, 1994).

1) Η επικοινωνία μέσα από το κινούμενο σχέδιο

1.1) Φαντασία και πραγματικότητα

Το κινούμενο σχέδιο δίνει το υλικό, δηλαδή την τεχνική βάση από την οποία η Disney θα αντλήσει το περιεχόμενο του «μαγικού βασιλείου». Το κινούμενο σχέδιο εκθέτει και εφαρμόζει τα στοιχεία όλων των μορφών οπτικής επικοινωνίας, καθώς και της κινηματογραφικής, οι οποίες είναι σχεδιασμένες με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι σε θέση να αναπαράγουν κάποιες πλευρές της ανθρώπινης αλληλεπίδρασης «θαμπώνοντας» το άμεσο περιθώριο ανάμεσα στην φαντασία και στην πραγματικότητα (Chesebro & bertleson, 1996). Το καρέ, το πλάνο, η σκηνή και η ακολουθία που εφαρμόζουν οι κινηματογραφικές εικόνες μέσω της σύνθεσης τους, τονίζουν τους χαρακτήρες και την δράση τους, και με αυτόν τον τρόπο αξιολογούνται από την εξέχουσα θέση και την τοποθέτηση τους στην οθόνη. Το κινούμενο σχέδιο συνεπάγεται πολύ περισσότερης ελεύθερης αναπαραγωγής σε σχέση με τα άλλα είδη ταινιών. Όλες οι ταινίες ισχυρίζονται ότι δείχνουν την αλήθεια αλλά «συνεχώς εξαπατούν » (Whittock, 1990), αλλά το κινούμενο σχέδιο πρωτοπορεί και στα δύο εξ αιτίας της τεχνικής και καλλιτεχνικής ευθύτητας του (Lee Artz, 2002).

Σε αντίθεση με τα άλλα είδη ταινιών, οι χαρακτήρες, τα σκηνικά, και οι αναπαραστάσεις μπορούν γραφιστικά να προσαρμοστούν και να προσλάβουν επιθυμητές σημασίες. Ο εξιδανικευμένος κόσμος της Disney, βασίζεται σε μεγάλο βαθμό σε αυτό το τέχνασμα. Οι καλοί χαρακτήρες (π.χ. η Ariel ή η Pocahontas), έχουν νεανικά χαρακτηριστικά, όπως μεγάλα μάτια και στρογγυλά μάγουλα και είναι σχεδιασμένοι με λείες καμπύλες γραμμές, απαλές και φωτεινές, παραπέμποντας σε ευρωπαϊκά χαρακτηριστικά. Αντιθέτως οι κακοί

χαρακτήρες (π.χ ο Scar, ο Jafar, ο Ratcliffe) είναι σχεδιασμένοι με κοφτές γωνίες και εμφανίζονται συνήθως σκοτεινοί (Lee Artz, 2002).

Το κινούμενο σχέδιο έχει στην διάθεση του τις ίδιες καλλιτεχνικές δυνατότητες όπως η εικονογράφηση, όπου το χρώμα, το σχήμα και το μέγεθος προκαλούν συγκεκριμένες ψυχολογικές αντιδράσεις και στάσεις απέναντι σε ένα αντικείμενο. Για παράδειγμα, το κεφάλι του Mickey, αποτελείται από τρεις συμμετρικά ενωμένους κύκλους. Όπως εξηγεί ο John Hench, πρώην διευθυντικό και καλλιτεχνικό στέλεχος της Disney, «οι κύκλοι δεν προκαλούν πρόβλημα ποτέ σε κανέναν. Είχαμε κακές εμπειρίες με αιχμηρά σημεία, με γωνίες αλλά οι κύκλοι είναι πράγματα με τα οποία διασκεδάζουμε... οι κύκλοι είναι πολύ καθησυχαστικοί (Brockway, 1989).

Ενώ οι ταινίες μπορούν να δώσουν ώθηση, σε αυτό που το Walter Benjamin ονόμασε « μια καινούργια περιοχή της συνείδησης » (Hansen, 1993), το κινούμενο σχέδιο είναι πιο απελευθερωμένο από τους περιορισμούς των φυσικών νόμων και κανόνων (Moelnhaff, 1989), αφοπλίζοντας την αντίσταση στο φανταστικό και στην φαντασία. Πέρα από αυτό, το κινούμενο σχέδιο αποδίδει πολύ καλά στη συμβολική προσωποποίηση αξιών και ιδεών μέσω της χρήσης της οπτικής μεταφοράς, στην οποία ανόμοια στοιχεία ενσωματώνονται και δημιουργούν μια ομοιογενή ενότητα δεμένη με το χώρο (Carrol, 1996).

Αν και οι σεναριογράφοι και οι κινηματογραφιστές συχνά και αποτελεσματικά εκφράζουν ιδέες μέσα από την οπτική μεταφορά, το κινούμενο σχέδιο διαθέτει περισσότερες οπτικές δυνατότητες και σαφώς λιγότερα εμπόδια στη δημιουργία. Το κινούμενο σχέδιο πραγματοποιεί οπτικές μεταφορές, με το να δίνει ζωή σε εικονογραφημένες αναπαραστάσεις φανταστικών χαρακτήρων με την βοήθεια της κίνησης

και του ήχου. Όταν η απεικόνιση συμβαδίζει με την φυσιολογία ενός ανθρώπου ή ενός ζώου, τότε δείχνει ζωντανή. Η κίνηση των κινουμένων σχεδίων μας τραβάει την προσοχή, μετριάζοντας θα μπορούσαμε να πούμε, την ανυπόστατη φύση τους (Lee Artz, 2002).

Τα παιδιά ειδικά προσαρμόζονται εύκολα γιατί τα κινούμενα σχέδια προκαλούν οπτικά τα συναισθήματα τους και ο Disney έχει αποδείξει πόσο ικανός είναι στο να αντιλαμβάνεται τον τρόπο που σκέφτονται και αισθάνονται τα παιδιά, καλύτερα από κάθε κινηματογραφιστή της εποχής μας. Έχει παρατηρηθεί ότι τα παιδιά προσχολικής ή σχολικής ηλικίας, την ώρα που παρακολουθούν κάποια ταινία της Disney, μεγαλώνουν τα μάτια τους και το κορμί τους κινείται, ενώ το γέλιο είναι αυθόρμητο και ο φόβος ευδιάκριτος (Takahashi 1991). Όπως ανακάλυψαν ο Bjoerkqvist και ο lagerspetz (1985), τα παιδιά αντιδρούν γνωστικά και σωματικά στο μήνυμα του κινουμένου σχεδίου.

Για τα παιδιά, το κινούμενο σχέδιο διαπερνά την συνείδηση ή την σωματική ύπαρξη με την εμπειρική σημασία και δημιουργεί μια σφαίρα κατανόησης που δεν θα ήταν διαθέσιμη μέσω της στοιχειώδους παιδείας ή μέσω κάποιας άλλης μη κινηματογραφικής, σωματικής δραστηριότητας. Οι ενήλικες αλληλεπιδρούν με τον κινηματογράφο με έναν παρόμοιο, αν και λιγότερο σαφή τρόπο, ο οποίος βασίζεται στον αυτοέλεγχο και στην συναίσθηση του «φαίνεσθαι». Οποσδήποτε οι θεατές, μικροί και μεγάλοι, αναγνωρίζουν ότι το κινούμενο σχέδιο είναι κάτι φανταστικό, κάτι το οποίο δεν είναι πραγματικό. Στην Disney όμως, η φαντασία και η πραγματικότητα δεν ανταγωνίζονται η μία την άλλη, αλλά « ενώνονται με έναν κωμικό τρόπο » (Moellenhoff, 1989).

1.2) Η πολιτική της αθωότητας

Ο Giroux (2001), πίστευε ότι η Disney «κρυβόταν» πίσω από τον μανδύα της αθωότητας και της διασκέδασης έχοντας ως σκοπό να κυριαρχήσει στον χώρο των media ώστε να έχει την δύναμη να διαμορφώνει της επιθυμίες και τις ανάγκες των παιδιών. Για να τονίσει την «αθωότητα» της ιστορίας, ο Disney έδινε εντολή στους καλλιτέχνες να το «κρατάνε χαριτωμένο» (Curran & Gurevitch, 2001). Παρ' όλα αυτά, ακριβώς επειδή φαίνεται να είναι αθώο και διασκεδαστικό, «έχουμε την τάση να βλέπουμε την ταινία κινουμένων σχεδίων σαν μια απλή απόδοση των ανθρώπινων ιδεών» (Moellenhoff, 1989). Ίσως επειδή γνωρίζουμε ότι το κινούμενο σχέδιο είναι κάτι φανταστικό, μειώνει την αναστολή μας, και μας προετοιμάζει για μια πιο ανεκτική αποδοχή της πλοκής, των σκηνών, της δράσης των χαρακτήρων, και τελικά των ιδεών (Lee Artz, 2002).

Η πολιτική της αθωότητας ως εργαλείο της Disney, έχει ως στόχο να δημιουργήσει μια νοσταλγική οπτική της Αμερικής. Το «μαγικό βασίλειο» της Disney, φαντάζει συνώνυμο με την έννοια της αθωότητας, η οποία οικοδομεί εκ νέου την ιστορία και την συλλογική ταυτότητα του αμερικάνικου παρελθόντος. Πίσω από το «πιο ευτυχισμένο μέρος του πλανήτη» και της ιδεολογικής επίκλησης στη νοσταλγία, κρύβεται ένα ιδεολογικό οπλοστάσιο 4,7 δισεκατομμυρίων δολαρίων που έχει την δύναμη να επιδρά παιδαγωγικά και πολιτικά σε διάφορες σφαίρες του δημόσιου βίου. Η αθωότητα στο κόσμο της Disney, αποτελεί το ιδεολογικό μέσο, με το οποίο θα ξαναγραφτεί η ιστορία και θα «εκκαθαριστεί» το παρελθόν από την σκοτεινή πλευρά του. Επίσης αποτελεί το παιδαγωγικό μέσο με το οποίο οι άνθρωποι θα μάθουν να τοποθετούν τον εαυτό του χρονικά, στις διάφορες ιστορικές αφηγήσεις. Η αθωότητα σαν παιδαγωγικό κατασκεύασμα που προωθεί μια ιδιαίτερη

οπτική της ιστορίας, η οποία αποδίδει μυθικά στοιχεία στο παρελθόν, θα προσφέρει την δυνατότητα στους θεατές να οραματιστούν τον εαυτό τους ως παράγοντες της ιστορία και ως μέρη μιας κοινότητας που λαχταράει την ασφάλεια και την λύτρωση σε έναν κόσμο που συχνά εμφανίζεται εχθρικός σε αυτό. Ο όμορφος κόσμος της Disney, είναι κάτι παραπάνω από μια απλή επιγραφή. Επισημαίνει με ποιον τρόπο το πεδίο της λαϊκής κουλτούρας γίνεται κεντρικό στοιχείο στην προσπάθεια να ανοικοδομηθεί η ιστορία της εθνικής ταυτότητας και της παγκόσμιας επεκτατικής πολιτικής (Bell, Haas & Sells, 1995).

2) Το μοντέλο Disney

2.1) Η επανεπιινόηση των λαϊκών μύθων

Τα καθοριστικά χαρακτηριστικά του κινουμένου σχεδίου της Disney είναι η οικειοποίηση των πολιτιστικών κανόνων που πηγάζουν από τις παραδοσιακές ιστορίες μέσω της οπτικής μεταφοράς, του ανθρωπομορφισμού, των σκηνών και των σκηνικών, και φυσικά της μουσικής. Το κινούμενο σχέδιο της Disney, θα μπορούσαμε να πούμε ότι καθοδηγεί και διασκεδάζει για το λόγο ότι προσφέρει μια κινηματογραφική διαφυγή από την πραγματικότητα, παρουσιάζοντας αναγνωρίσιμα, αλλά μη πραγματικά μοτίβα αφήγησης και φαντασίας, σαν να ήταν ή να μπορούσαν να ήταν αληθινά και πραγματικά. Εν μέρει το φανταστικό και η αφήγηση του, προφυλάσσονται από την εξωτερική κριτική, επειδή βασίζονται σε ευρέως αποδεκτούς μύθους και ηθικούς κανόνες της λαϊκής κουλτούρας. Η Χιονάτη, ο βασιλιάς των λιονταριών, η Pocahontas, η Mulan, ο Tarzan, όπως και οι περισσότερες θα λέγαμε ταινίες της Disney δεν είναι πρωτότυπες, αλλά πηγάζουν από θρύλους και παραμύθια, τα οποία ιδιοποιήθηκαν και προβλήθηκαν από την Disney ελαφρώς παραποιημένα. Ο βασιλιάς των λιονταριών προέρχεται από μία αφρικάνική ιστορία για τον Sundiata, έναν βασιλιά του Mali, αναδιατυπωμένη από τον ιάπωνα κινηματογραφιστή Osamu Tezuka. Η Mulan βασίζονταν σε ένα κινεζικό ποίημα του 6^{ου} αιώνα, ενώ ο Tarzan είναι έμπνευση του Edgar Rice Burroughs. Η Disney ανακαινίζει τις παραδοσιακές ιστορίες με την βοήθεια της υψηλής ποιότητας γραφικών που προσφέρει και φυσικά των ρεαλιστικών, διασκεδαστικών και πειστικών αφηγήσεων, οι οποίες φημίζονται για την οικειότητα και την καθησυχαστικότητα που προσφέρουν στον θεατή (Lee Artz, 2002).

Η Disney όπως παρατηρούμαι έχει βασιστεί πολύ στα παραμύθια και τους λαϊκούς μύθους. Πολλές φορές μάλιστα η εκδοχή της Disney, είναι πιο γνωστή και από την πρωτότυπη (Curran & Gurevitch, 2001). Σε όλη σχεδόν την ανθρώπινη ιστορία, η πνευματικότητα της παιδικής ηλικίας εξαρτιότανε, εκτός από τις άμεσες εμπειρίες που δέχονταν από την οικογένεια, από μυθικές και θρησκευτικές ιστορίες και από τα παραμύθια. Αυτή η παραδοσιακή λογοτεχνία αποτελούσε τροφή για την φαντασία των παιδιών, καθώς κέντριζε τις φαντασιώσεις τους. Από την στιγμή λοιπόν, που τα παιδιά απολάμβαναν τις απαντήσεις που ζητούσαν σε πολλά σημαντικά ερωτήματα τους, ταυτόχρονα αυτές οι ιστορίες συνιστούσαν κύριους παράγοντες της κοινωνικοποίησης τους. Οι μύθοι και οι θρησκευτικοί θρύλοι αποτελούσαν βασικό στοιχείο από το οποίο τα παιδιά θα αντλούσαν υλικό με το οποίο θα σχημάτιζε τις αντιλήψεις και τα κοινωνικά ιδεώδη βάσει των οποίων θα διαμορφώνονταν και θα πορεύονταν στην πορεία του χρόνου. Μερικά παραμύθια και λαϊκές ιστορίες προήλθαν και συγχωνεύτηκαν με κάποιους μύθους, όπου και στις δύο μορφές αυτών των ιστοριών ήταν διάχυτη η κοινωνική εμπειρία και η φυσικά η παλιά σοφία, όπου ο άνθρωπος επιθυμούσε να μεταλαμπαδεύσει στις επόμενες γενιές.

Η δήλωση του Κάρολου Ντίκενς « *η κοκκινοσκουφίτσα ήταν η πρώτη μου αγάπη. Ένιωθα ότι αν είχα κατορθώσει να την παντρευτώ, θα είχα γνωρίσει την τέλεια ευτυχία* » (Μακρυνιώτη, σελ 235, 2001), υποδηλώνει την μαγεία που είχε νιώσει ο ίδιος από τα παραμύθια, όπως αμέτρητα παιδιά απ' άκρη σ' άκρη της γης, ανεξαρτήτου εποχής. Ακόμη και όταν είχε γίνει πλέον γνωστός, δεν έπαψε ποτέ να αναγνωρίζει την βαθιά επίδραση που δέχτηκε όσον αφορά τη διάπλαση του δημιουργικού του πνεύματος, από τα γεγονότα και τους ήρωες των παραμυθιών. Επανειλημμένα εξέφραζε την δυσαρέσκεια του με περιφρονητικό τρόπο,

σε όλους εκείνους που λογόκριναν και απαγόρευαν τα παραμύθια, ερμηνεύοντας τα μόνο ορθολογικά, παρακινούμενοι από την ψυχρή και μη σωστά πληροφορημένη λογική τους, αφαιρώντας με αυτόν τον τρόπο ένα πολύ σημαντικό κομμάτι από την ζωή των παιδιών. Ο Ντίκενς πίστευε ότι η δύναμη που έχει το παραμύθι στο να δημιουργεί εικόνες, βοηθούσε πολύ το παιδί ώστε να τιθασεύσει το ασυνείδητο του, εξασφαλίζοντας μια πιο ώριμη συνείδηση.

Τα παραμύθια σε σχέση με άλλα λογοτεχνικά είδη, ωθούν τα μικρά παιδιά να αναζητήσουν και να ανακαλύψουν την ταυτότητα και τις παρορμήσεις τους, αναπτύσσοντας έτσι περαιτέρω τον χαρακτήρα τους. Μέσα από τα παραμύθια τα παιδιά αναγνωρίζουν μια ζωή που παρά τις όποιες αντίξοες συνθήκες, μπορεί να σε ανταμείψει, αρκεί να μην δειλιάσεις και να μην διστάσεις μπροστά σε δύσκολες μάχες, όπου χωρίς αυτές δεν μπορείς να ανακαλύψεις την ταυτότητα σου.

Τα παραμύθια αναδεικνύουν την υπόσχεση στα παιδιά, ότι αν επιχειρήσεις την αναζήτηση χωρίς να τρομοκρατηθείς από τις δυσκολίες που θα συναντήσεις, οι δυνάμεις της καλοσύνης θα σε βοηθήσουν να πετύχεις το στόχο σου. Αντιθέτως προειδοποιεί ότι όποιος φοβάται να αναζητήσει τον εαυτό του και την αληθινή του ταυτότητα χωρίς να διακινδυνέψει, θα αρκεστεί σε μια ανιαρή ζωή, χωρίς να σημαίνει ότι δεν θα του συμβεί κάτι χειρότερο.

Τα παιδιά στις μέρες μας, δεν έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν πραγματικά τα παραμύθια, εκτός των σύγχρονων ωραιοποιημένων και απλοποιημένων εκδοχών τους, όπου μειώνουν την σημασία τους και τα απογυμνώνουν ουσιαστικά, αλλοιώνοντας τα βαθιά νοήματα τους. Τέτοια παραδείγματα εκδοχών αποτελούν οι τηλεοπτικές ταινίες για παράδειγμα, όπου ευθύνονται για την μετατροπή των παραμυθιών σε μια

ανόητη ψυχαγωγία (Μακρυνιώτη, 2001). Όπως μάλιστα αναφέρουν οι Curran και Gurevitch: « *όλ' αυτά τα χρόνια η ντισνεοποίηση των λαϊκών παραμυθιών προκαλεί δριμεία κριτική από λαογράφους και ειδικούς παιδικής λογοτεχνίας, που υποστηρίζουν ότι οι εξωραϊστικές και αποστειρωτικές αλλαγές στις ιστορίες ακυρώνουν την ουσία και την πρόθεση των πρωτοτύπων, που ήταν να μιλήσουν στα παιδιά για τη ζωή. Μερικοί υποστηρίζουν ότι οι αξίες των πρωτοτύπων παραμυθιών θυσιάστηκαν στα κόλπα της κινούμενης εικόνας* » (σελ 503).

2.2) Στερεότυπα και ρατσιστικά στοιχεία

Αυτό που είναι ενδεικτικό του νατουραλιστικού στυλ της Disney, είναι ότι τα ζώα που έχουν πρωταγωνιστικό ρόλο στις ταινίες, λειτουργούν εντελώς ανθρωπομορφικά ούτως ώστε να επιτελέσουν μια πιο άμεση παρουσία του φανταστικού, μέσω της ανθρώπινης συμπεριφοράς που αποδίδονται στα ζώα. Η μητρική στοργή της κουκουβάγιας, η «ύπουλη» ύαινα, η παιχνιδιάρη αρκούδα (Lee Artz, 2002). Στην ταινία ο βασιλιάς των λιονταριών, σε αντίθεση με τον «καλό» Mufasa, οι «ύπουλες» και «κακές» ύαινες κινούνται και μιλάνε με τον ίδιο τρόπο που συνδιαλέγονται οι μαύροι και οι λατινοαμερικάνοι. Γεγονός που υποδηλώνει μια ρατσιστική απεικόνιση (Giroux, 2002).

Σύμφωνα με τον Μπαμπινιώτη, « *ρατσισμός: κοινωνική η πολιτική πρακτική διακρίσεων που βασίζεται στο δόγμα της ανωτερότητας μιας φυλής, εθνικής ή κοινωνικής ομάδας και στην καλλιεργημένη αντίληψη των μελών της ότι οφείλουν να περιφρουρήσουν την αμιγή σύσταση, καθαρότητα της ομάδας τους, καθώς και τον κυριαρχικό τους ρόλο έναντι*

των υπολοίπων φυλετικών, εθνικών, κοινωνικών κλπ ομάδων που θεωρούνται από αυτά κατώτερες » (Παναγιωτοπούλου, 2005)

Ο Giddens (2002, σελ 301), αναφέρει εκτός των άλλων ότι « Υπάρχουν σαφείς σωματικές διαφορές μεταξύ των ανθρώπων, και μερικές από αυτές είναι κληρονομικές. Το ζήτημα όμως του γιατί μερικές από τις διαφορές αυτές, και όχι άλλες, ανάγονται σε θέματα που προκαλούν την προκατάληψη και τις δυσμενείς κοινωνικές διακρίσεις δεν έχει καμία σχέση με τη βιολογία. Οι φυλετικές διαφορές θα έπρεπε για τον λόγο αυτόν, να νοούνται ως σωματικές διαφορές που θεωρούνται από τα μέλη μιας κοινότητας ή μιας κοινωνίας ως κοινωνικά σημαντικές. Οι διαφορές στο χρώμα της επιδερμίδας, για παράδειγμα, αντιμετωπίζονται ως σημαντικές, ενώ οι διαφορές στο χρώμα των μαλλιών δεν θεωρούνται σημαντικές. Ο ρατσισμός είναι προκατάληψη που βασίζεται σε κοινωνικά σημαντικές διαφορές. Ο ρατσιστής είναι κάποιος που πιστεύει ότι μερικά άτομα είναι ανώτερα ή κατώτερα από άλλα εξαιτίας των φυλετικών αυτών διαφορών ».

Η τηλεόραση προβάλλει προγράμματα που δημιουργούν την εντύπωση ότι αναδεικνύεται η ανωτερότητα κάποιων ανθρώπων που ανήκουν σε κάποιες συγκεκριμένες φυλές, από κάποιους άλλους, οι οποίοι ανήκουν σε διαφορετικές. Η αναπαράσταση των Αφρό-αμερικάνων, των ασιατών, των λατίνων και των ινδιάνων ως απατεώνες ή εγκληματίες, είναι συχνό φαινόμενο στα προγράμματα της τηλεόρασης, με αποτέλεσμα να περνάει το δίδαγμα ότι κάποιοι άνθρωποι είναι σημαντικότεροι από κάποιους άλλους (Davis, 1991).

Έρευνα που πραγματοποιήθηκε το Δεκέμβριο του 1986 σε γυμνάσια της Νέας Υόρκης, με τίτλο « *Television's Impact on Ethnic and Racial Images* », από τους Linda και Samuel Robert Licther, ανέδειξε ότι η τηλεόραση και ο τρόπος που παρουσιάζει φυλετικές ομάδες, ασκεί

μεγάλη επιρροή στους εφήβους όσον αφορά τον τρόπο που αντιλαμβάνονται έννοιες όπως η « εθνικότητα » και η « φυλή », στην πραγματική ζωή. Ερωτούμενοι οι φοιτητές συγκεκριμένα για τους χαρακτήρες των Cliff Huxtable (The Cosby Show), τον οποίο υποδυόταν ο Bill Cosby, και Louis De Palma (Taxi), αφού οι περισσότεροι εξέφρασαν την συμπάθεια τους, τους ανέδειξαν ως τυπικούς εκπρόσωπους των φυλετικών τους ομάδων. Εντούτοις ο Lichter, ομολόγησε ότι οι χαρακτήρες που απολαμβάνουν την συμπάθεια του κοινού, δεν είναι απαραίτητο να αποτελούν θετικά πρότυπα, ενώ η συμπάθεια αυτή, μπορεί να είναι αποτέλεσμα της συχνής προβολής τους. Το θέμα για τον Lichter είναι να σιγουρευτούμε αν αυτοί οι χαρακτήρες, αξίζουν να είναι αρεστοί από το κοινό (New York Times, 1988).

Σε νεώτερη μελέτη των ίδιων ερευνητών υπό τον τίτλο «*don't blink: Hispanics in television entertainment*», εξετάστηκαν 5.767 χαρακτήρες που εμφανίζονταν σε 373 διαφορετικά επεισόδια, 96 διαφορετικών σειρών που προβάλλονταν σε ώρες υψηλής τηλεθέασης, ανέδειξε ότι οι λατινοαμερικάνοι το 1992 σε σύγκριση με τους άγγλο-αμερικάνους και τους αφρό-αμερικάνους, εμφανίζονταν λιγότερο, αλλά με χαμηλότερο κοινωνικό επίπεδο, ενώ εμφανίζονταν συχνά ως βίαιοι και εγκληματικοί χαρακτήρες. Παρατηρήθηκε μια πρόοδος όσον αφορά την προβολή των λατινοαμερικάνων, αλλά παραμένει ακόμα μακριά σε σχέση με την πραγματική τους εικόνα.

Ενώ παρατηρήθηκε μια αύξηση όσον αφορά την εμφάνιση τους στα τηλεοπτικά προγράμματα, σε διπλάσιο βαθμό, εντούτοις ουσιαστικά η αύξηση αυτή είναι από το 1% ως το 2% του συνόλου των προβαλλόμενων χαρακτήρων, αρκετά χαμηλό δηλαδή, αν συλλογιστούμε ότι καταλαμβάνουν το 10% του συνολικού πληθυσμού που ζει στην Αμερική (R.S. Lichter & Amundson, 1996).

Ο καθηγητής Calvin Gidney, ερευνώντας τα cartoons, παρατήρησε την ύπαρξη φασιστικών μηνυμάτων που ενισχύουν καταφανή στερεότυπα όσον αφορά την δύναμη και την φυσική τάξη. Ενώ τόνισε την ύπαρξη γλωσσικών στερεοτύπων όσον αφορά ειδικά την αναπαράσταση «τεμπέληδων» και ανυπάκουων χαρακτήρων, οι οποίοι μιλούσαν με τον τρόπο που μιλάνε οι αφρό-αμερικάνοι. Επίσης ο Gidney, εξέτασε την προφορά (accent) των καλών, των κακών των έξυπνων και των ανόητων χαρακτήρων, επισημαίνοντας ότι οι «καλοί» χαρακτήρες συνδιαλέγονται με τον τρόπο ομιλίας των μέσων αμερικανών σε αντίθεση με τους «κακούς» που χρησιμοποιούν ξενική προφορά.

Επίσης υποστήριξε ότι η αναπαράσταση χαρακτήρων με χαμηλό κοινωνικό και ηθικό επίπεδο, αποδίδονταν σε αφρό-αμερικάνους ή σε άτομα που προέρχονται από την εργατική τάξη. Γεγονός που κατά τον Gidney, δεν υποδεικνύει καμία αντικειμενικότητα όσον αφορά την περιγραφή των χαρακτήρων στην πραγματική ζωή (N.Taylor, 1999).

Οι McDermott και Greenberg (1984), υποστηρίζουν ότι η αυτοεκτίμηση των παιδιών που ανήκουν στους αφρό-αμερικάνους, σχετίζεται από την συχνότητα παρακολούθησης τηλεοπτικών προγραμμάτων που προβάλλουν τους αφρό-αμερικάνους, και με τον τρόπο φυσικά που αυτοί παρουσιάζονται σε αυτά τα προγράμματα, είτε διατηρώντας, είτε απορρίπτοντας τα ήδη υπάρχοντα στερεότυπα.

Ενώ οι Gunder και McAleer (1990) αναφέρουν ότι, ο τρόπος που αναπαρίστανται και προβάλλονται οι μειονότητες από την τηλεόραση απλά ενισχύει τα ήδη υπάρχοντα στερεοτυπικά σχήματα. Οι λιγότερο αρνητικά προκατειλημμένοι θεατές, ερμηνεύουν την εκάστοτε δυσφήμιση κάποιας φυλετικής ομάδας ως σατυρική, σε αντίθεση με τους

αρνητικά προκατειλημμένους που την αποδίδουν σε αντικειμενικά κριτήρια.

Οι Curran & Gurevitch (2001) αναφέρουν ότι έχουν γίνει αρκετές έρευνες στο παρελθόν, και μάλιστα με αντικρουόμενα πορίσματα, όσον αφορά τις επιδράσεις των μέσων στα παιδιά και ιδίως όταν οι εκπομπές αναπαράγουν βία και στερεότυπα. Ο Hearold για παράδειγμα πίστευε ότι τα κινούμενα σχέδια έχουν πολύ μικρή επίδραση στα παιδιά, ειδικά σε θέματα βίας, σε αντίθεση με πολλούς ερευνητές όπως οι Comstock & Paik, Liebert, Roberts & Bachen, οι οποίοι υποστηρίζουν αντιθέτως ότι τα κινούμενα σχέδια επηρεάζουν τα μικρότερα σε ηλικία παιδιά.

Ο Bandura στις αρχές της δεκαετίας του 60, διατύπωσε την άποψη ότι τα παιδιά μιμούνται τη συμπεριφορά που παρακολουθούν από τα τηλεοπτικά προγράμματα, και ειδικότερα όταν αυτή ανταμείβεται ή προέρχεται από χαρακτήρες που λειτουργούν σαν πρότυπα.

Τα συμπεράσματα που μπορούμε να βγάλουμε μετά από τόσα χρόνια ερευνών και διεργασιών όσον αφορά την επίδραση των μέσων στα παιδιά είναι θα λέγαμε αυτό που είχε αναφέρει ο Schramm το 1961: *« για μερικά παιδιά σε μερικές συνθήκες, μερικά τηλεοπτικά προγράμματα είναι βλαβερά. Για άλλα παιδιά στις ίδιες συνθήκες ή για τα παιδιά σε διαφορετικές συνθήκες ενδέχεται να είναι ευεργετικά. Για τα περισσότερα παιδιά στις περισσότερες συνθήκες τα περισσότερα προγράμματα πιθανόν δεν είναι ούτε ιδιαίτερα βλαβερά ούτε ιδιαίτερα ευεργετικά »* (σελ 440).

Επίσης σημαντικό ζήτημα για τους ερευνητές υπήρξε το κατά πόσον το κοινό επηρεάζεται από την αναπαραγόμενη ιδεολογία των μέσων, επιλέγοντας όμως φαινομενικά το ίδιο αυτοβούλως να γίνει κοινωνός της απόλαυσης και των ιδανικών που προσφέρουν τα μέσα. Από την μία πλευρά υπήρξε η διαπίστωση ότι τα μέσα είναι κολοσσιαίες ιδεολογικές

μηχανές οι οποίες ασκούν έλεγχο στην αντίληψη και το συναίσθημα του κοινού, το οποίο αφομοιώνει τα μηνύματα των μέσων. Παράδειγμα αποτελεί η θεωρία της ψευδούς συνείδησης, όπου οι άνθρωποι αποτελούν θύματα των μέσων και της παραπληροφόρησης τους, εξαιτίας της ικανότητάς τους να εμφυτεύουν στους ανθρώπους κριτήρια με τα οποία θα αξιολογήσουν τον κόσμο (Curran & Gurevitch, 2001).

Για τον Μαρξ η θεωρία της ψευδούς συνείδησης προέρχεται από την κυρίαρχη τάξη και φυσικά λειτουργεί ιδεολογικά προς όφελος της. Σύμφωνα πάντα με τον Μαρξ, η ιδεολογία με την μορφή της ψευδούς συνείδησης συνίσταται στο γεγονός ότι οι άνθρωποι καθορίζουν την ύπαρξη και την υπόστασή τους μέσα από την διαδικασία των σκέψεων τους, στην πραγματικότητα όμως συμβαίνει το εντελώς αντίθετο. Οι συνθήκες της ζωής είναι αυτές που καθορίζουν την ύπαρξη των ανθρώπων, με αποτέλεσμα οι πραγματικές αιτίες που λειτουργούν σαν κινητήριες δυνάμεις, και οι οποίες καθορίζουν τη ζωή τους να παραμένουν άγνωστες. Με λίγα λόγια η μορφή ψευδούς γνώσης που δημιουργείται έχει την τάση να συγκαλύπτει το πλαίσιο συμφερόντων που υπηρετεί, νομιμοποιώντας την άποψη του φορέα που λειτουργεί σαν πομπός (Παπαστάμος, 2001).

Για τον Corner, το κοινό δεν λειτουργεί σαν παθητικός δέκτης των μηνυμάτων που προσλαμβάνει από τα μέσα. Για τον Corner οι άνθρωποι εξαιτίας του σκεπτικισμού τους και της ενεργητικής τους στάσης απέναντι στο πολιτισμικό σύστημα αξιών που προβάλουν τα μέσα, υποβάλουν μια άλλοτε συνειδητή και άλλοτε ασυνειδητή διαδικασία ερμηνείας των μηνυμάτων που δέχονται. Με λίγα λόγια οι άνθρωποι δεν ελέγχονται ιδεολογικά από τα μέσα γιατί αντιδρούν ενεργητικά και όχι παθητικά. Χωρίς να σημαίνει αυτό όμως ότι ο έλεγχος δεν επιδιώκεται (Corner, 1991). Ωστόσο το γεγονός ότι οι άνθρωποι λειτουργούν

ενεργητικά στα μέσα δεν δικαιολογεί ότι η ευθύνη της τηλεόρασης ανήκει στους τηλεθεατές (Livingstone, 1990).

Η Disney όπως ισχυρίζονται ευρέως εκθειάζει θετικές κοινωνικές αξίες, όπως η τιμιότητα, η νομιμότητα και η σκληρή δουλειά. Κανένα όμως πολιτισμικό προϊόν, ακόμη και αν αυτό είναι κινούμενα σχέδια, δεν μπορεί να εκτιμηθεί μονοδιάστατα. Στα κινούμενα σχέδια της Disney, απεικονίζεται μια πληθώρα χαρακτήρων και ρόλων. Κάποιοι από αυτούς τους χαρακτήρες, δεν αναδεικνύουν αρνητικά εθνολογικά στερεότυπα, κάποιοι άλλοι τείνουν προς αυτή την κατεύθυνση, αλλά με ήπιο τρόπο ενώ τέλος υπάρχουν και περιπτώσεις όπου οι χαρακτήρες της Disney, αναπαριστούν και ενισχύουν τα πιο «σκληρά» ρατσιστικά στερεότυπα (Lee Artz, 2002).

Σύμφωνα με τον Abel (1999), μπορούμε να διακρίνουμε την ύπαρξη ενός ιστορικού όσον αφορά τις ταινίες της Disney που απεικονίζουν και παρουσιάζουν ρατσιστικά στερεότυπα. Ο Abel τονίζει την απεικόνιση του «Big bad wolf» στην ταινία three little pigs, ως ενός πλανόδιου εμπόρου με εβραϊκή προφορά, λίγους μήνες μετά την επικράτηση του ναζισμού μάλιστα. Στην ταινία Pinoccio (1940), ο «κακούργος» Stromboli παρουσιάζεται με ιταλική προφορά, ενώ ένα χρόνο αργότερα στην ταινία Dumbo, τα κοράκια εμφανίζονται να μιλούν όπως οι Αφρο-αμερικάνοι. Ο Abel επίσης αναφέρει και άλλα παραδείγματα στερεοτυπικών απεικονίσεων, όπως των μεξικανών στο Three caballeros (1945), του « θείου » Remus στο song of the south (1946), των ινδιάνων στο Peter Pan (1953), του Louis στο Jungle Book (1967), ενώ αργότερα αναφέρει παραδείγματα ρατσιστικών στερεοτύπων στις σύγχρονες ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney της δεκαετίας του 1990.

Επειδή τα κινούμενα σχέδια της Disney απευθύνονται κατά κύριο λόγο στα μικρά παιδιά, το χιούμορ είναι ένα από τα αναπόσπαστα στοιχεία των ταινιών αυτών. Σε αυτό το σημείο λοιπόν πρέπει να ξεχωρίσουμε δύο διαφορετικούς όρους, όπως είναι το «εθνικό» χιούμορ, και το «ρατσιστικό» χιούμορ. Η επίτευξη αυτού του στόχου, θα γίνει με βάση τρία κριτήρια:

- Πρώτον, για να προσδιοριστεί ένα στερεότυπο ως «ρατσιστικό» πρέπει να είναι αρνητικό.

- Δεύτερον, πρέπει να δούμε σε ποια ομάδα ανθρώπων απευθύνεται. Δηλαδή με λίγα λόγια, αν το στερεότυπο προβάλλεται μέσα από την απεικόνιση μιας καταπιεσμένης και ευάλωτης ομάδας, τότε έχει μεγαλύτερη ισχύ, σε αντίθεση με μια οποιαδήποτε άλλη περίπτωση. Για παράδειγμα, αν υποθέσουμε ότι σε μία ταινία της Disney, απεικονίζεται ένας άγγλος χαρακτήρας ως υπερβολικά τυπικός, καταπιεστικός και σπουδαιοφανής, είναι μεν αρνητικό, αλλά από την άλλη πλευρά, η ένταση της κριτικής θα είναι ανύπαρκτη, για τον λόγο ότι οι αγγλό-αμερικάνοι που ζουν στις Η.Π.Α. δεν αποτελούν καταπιεσμένη ομάδα σήμερα. Η επίδραση που μπορεί να προκαλέσει ένα αρνητικό στερεότυπο στην ομάδα «στόχο», είναι τελείως διαφορετική, στην περίπτωση όπου η συγκεκριμένη ομάδα είναι ευάλωτη και καταπιεσμένη, από την περίπτωση όπου η ομάδα δεν είναι.

- Τρίτον, κατά πόσον το στερεότυπο που αντανάκλαται, έχει αρνητική σημασία, η οποία μάλιστα είναι κοινά αποδεκτή και ενισχύει αυτή την ομοφωνία της κοινής γνώμης (Kamalipour & Carilli, 1998).

Η πολιτιστική οικειότητα που δημιουργείται μέσω της προβολής τέτοιων στερεοτύπων, όπως για παράδειγμα οι ύαινες που μιλούν και φέρονται σαν μαύροι και λατινοαμερικάνοι, λειτουργεί θετικά όσον αφορά την

αποδοχή των αξιών της Disney. Αντιθέτως όσοι δεν έχουν μνηθεί σε τέτοιου είδους στερεότυπα, μπορούν να αποκτήσουν ένα υπόβαθρο βασισμένο στις αξίες της Disney και με βάση αυτό να κρίνουν μελλοντικές κοινωνικές αλληλεπιδράσεις: ακούγοντας μια ομάδα μαύρων εφήβων να μιλάει σε ένα εμπορικό κέντρο, ένα λευκό μικρό παιδί, ακούστηκε να φωνάζει φωναχτά «...κοίτα μαμά, οι ύαινες!» (Lee Artz, 2002). Είναι φανερό ότι ο ανθρωπομορφισμός, όντας μια κυρίαρχη μορφή οπτικής μεταφοράς στο κινούμενο σχέδιο, λειτουργεί ιδεολογικά και είναι «βαθιά ριζωμένος στην κουλτούρα» (Whittock, 1990).

Σύμφωνα με τους Stroebe και Insko, τα στερεότυπα είναι ένα σύνολο πεποιθήσεων που αφορούν τα προσωπικά χαρακτηριστικά μιας ομάδας ανθρώπων. Το γεγονός ότι οι γερμανοί φημίζονται ως εργατικοί, πειθαρχημένοι και ψυχροί, αποτελεί ένα παράδειγμα στερεοτύπου. Οι Stroebe και Insko υποστηρίζουν ότι, όπως οι πεποιθήσεις συνδέονται άρρηκτα με τις στάσεις, κατά τον ίδιο τρόπο τα στερεότυπα συνδέονται άρρηκτα με την έννοια της προκατάληψης. Η προκατάληψη μπορεί να εκφραστεί ως η στάση απέναντι σε μια ομάδα ανθρώπων εξαιτίας κάποιου στερεοτύπου που έχουμε απέναντι σε αυτήν την ομάδα. Τέλος ως διάκριση εννοούμε την οποιανδήποτε στάση μας, η οποία εκφράζεται μέσω μιας άνισης αντιμετώπισης ή μεταχείρισης μεμονωμένων ατόμων ή συγκεκριμένων ομάδων που έχουν ως κριτήριο την διαφορετικότητα, όπως για παράδειγμα, η φυλή ή η κοινωνική θέση, στην οποία ανήκουν τα άτομα ή η ομάδα. Τα στερεότυπα και οι προκαταλήψεις, μπορεί να είναι θετικές ή αρνητικές, και μπορεί να λειτουργούν υπέρ ή εις βάρος κάποιων ατόμων ή ομάδων.

Υπάρχουν διάφορες απόψεις για το πώς δημιουργούνται τα στερεότυπα και οι προκαταλήψεις. Σύμφωνα με την *ψυχοδυναμική προσέγγιση*, τα στερεότυπα και οι προκαταλήψεις συνεπάγονται την ενεργοποίηση

κάποιων μηχανισμών άμυνας, όπως είναι η προβολή και η μετάθεση, όπου η ύπαρξη και η εμφάνιση τους συνδέεται με την επίλυση ένδο-ατομικών συγκρούσεων και διαφορών. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η *θεωρία του αποδιοπομπαίου τράγου*, όπου τα στερεότυπα και οι προκαταλήψεις προκαλούνται λόγω της μετάθεσης της επιθετικότητας από κάποιο ισχυρό πρόσωπο ή ομάδα, σε μία ανίσχυρη μειονότητα. Για παράδειγμα η ενδο-ατομική σύγκρουση που προκαλεί κάποια κυβερνητική πολιτική, επιφέροντας μεγαλύτερα ποσοστά ανεργίας, επιλύεται με την μετάθεση επιθετικότητας στους αλλοδαπούς εργάτες.

Σύμφωνα με την *κοινωνικό-πολιτισμική προσέγγιση*, τα στερεότυπα αποτελούν βασικά στοιχεία της κοινωνικής μάθησης και της κοινωνικής ενίσχυσης. Για παράδειγμα το γεγονός ότι υφίσταται το στερεότυπο, ότι οι γυναίκες είναι συναισθηματικές, αδύναμες, υποταγμένες και τρυφερές, οφείλεται στο γεγονός ότι οι γυναίκες επιτελούν κάποιους κοινωνικούς ρόλους όπως μητέρα, νοικοκυρά, δασκάλα ή νοσοκόμα που αντανακλούν τέτοια χαρακτηριστικά και αν μη τι άλλο ενισχύουν την ύπαρξη αντιστοίχων στερεοτύπων, αφομοιώνοντας χαρακτηριστικά των κοινωνικών τους ρόλων και μετατρέποντας τα ταυτόχρονα σε προσωπικά χαρακτηριστικά της συγκεκριμένης ομάδας.

Σύμφωνα με την *γνωστική προσέγγιση*, τα στερεότυπα είναι βασικά χαρακτηριστικά της γνώσης, της πεποίθησης και της προσδοκίας που έχει ένα άτομο για μια ομάδα, ενώ η *θεωρία της ρεαλιστικής σύγκρουσης* αναφέρει ότι τα στερεότυπα και οι προκαταλήψεις συνεπάγονται την σύγκρουση συμφερόντων μεταξύ δύο ομάδων. Τέλος σύμφωνα με την *θεωρία της κοινωνικής ταυτότητας*, τα στερεότυπα είναι αποτέλεσμα της προσπάθειας διατήρησης ή εξύψωσης της κοινωνικής ταυτότητας ενός ατόμου με στόχο την δημιουργία θετικής διάκρισης της ενδο-ομάδας από την έξω-ομάδα (Νασιάκου, Χατζή, Χαρίτου, 2000).

Η ταυτότητα είναι μια κατασκευή, η οποία και επεξεργάζεται μέσα σε ένα πλαίσιο σχέσης και αντιπαράθεσης των ομάδων που έρχονται σε επαφή. Κατά τον Barth, η σύλληψη της έννοιας του φαινομένου της ταυτότητας πρέπει να επιδιώκεται μέσα σε ένα επίπεδο σχέσεων ανάμεσα στις κοινωνικές ομάδες. Για να αποσαφηνίσουμε την ταυτότητα μιας ομάδας, δεν χρειάζεται να καταγράψουμε όλα τα διακριτά γνωρίσματα της ομάδας αυτής, αλλά αυτά με τα οποία δηλώνει και διατηρεί την πολιτισμική της διαφορά και διάκριση. Με λίγα λόγια, η έννοια της ταυτότητας είναι κάτι σχετικό. Είναι ένα φαινόμενο που επεξεργάζεται σε σχέση με το άλλο.

Η ταυτότητα είναι απόρροια κοινωνικών αγώνων. Όλες οι ομάδες όμως δεν έχουν την ίδια θέση εξουσίας και ταυτοποίησης μέσα στο σύστημα σχέσεων που συνδέονται. Η εξουσία ταυτοποίησης εξαρτάται από την θέση που καταλαμβάνει η κάθε ομάδα σε αυτό το σύστημα σχέσεων. Δεν έχουν όλες οι ομάδες την ίδια αυθεντία και την ίδια νομιμοποίηση στο να προσδιορίζουν και να αυτοπροσδιορίζονται. Όπως τόνισε και ο Bourdieu στο κλασσικό άρθρο *L'identite et la representation*, «μόνον όσοι διαθέτουν τη νόμιμη αυθεντία, δηλαδή την αυθεντία που η εξουσία παρέχει, μπορούν να επιβάλλουν τους δικούς τους ορισμούς σχετικά με τους ίδιους και τους άλλους».

Κατά τον ίδιο τρόπο, στις Η.Π.Α. η ομάδα των WASP (White Anglo-saxon protestant), με την ιδιότητα της κυρίαρχης ομάδας, ταξινομεί τους υπόλοιπους αμερικανούς σε κατηγορίες εθνοτικών και φυλετικών ομάδων. Στην πρώτη ομάδα ανήκουν όλοι οι απόγονοι των μεταναστών που προήλθαν από την Ευρώπη (μη WASP), ενώ στην δεύτερη κατηγορία ανήκουν οι λεγόμενοι έγχρωμοι αμερικανοί όπως είναι οι μαύροι, οι κινέζοι, οι ιάπωνες, οι πορτορικανοί, οι μεξικανοί. Οι WASP όμως δεν μπαίνουν στα στεγανά κάποιας φυλετικής ή εθνοτικής

ταξινόμησης, σαν να είναι υπεράνω οποιασδήποτε κατηγοριοποίησης και ταυτοποίησης.

Με την οικοδόμηση της έννοιας του σύγχρονου κράτους-έθνους, η αντίστοιχη έννοια της ταυτότητας έγινε καθαρά δική του υπόθεση. Η έννοια της ταυτότητας διαχειρίζεται από το κράτος μέσα σε ένα πλαίσιο κανόνων και ελέγχων όπου το ίδιο έχει εγκαθιδρύσει. Αυτό είχε ως συνέπεια να δημιουργηθεί μια πιο αυστηρή λογική ταυτοποίησης που να εναρμονίζεται στα πρότυπα του κράτους-έθνους. Κατά αυτόν τον τρόπο, το σύγχρονο κράτος αναγνωρίζει μια πολιτισμική ταυτότητα με βάση την οποία προσδιορίζεται η εθνική ταυτότητα (παράδειγμα Γαλλίας) ή ενώ αναγνωρίζει την ύπαρξη ενός πολιτισμικού πλουραλισμού, ταυτόχρονα αποδέχεται μια ταυτότητα ως νόμιμη και αληθινή, ορίζοντας την ως εθνική ταυτότητα (παράδειγμα Η.Π.Α.).

Η τάση προς την μόνο-ταυτοποίηση, δηλαδή της αναγνώρισης μίας και μοναδικής ταυτότητας ως εθνική, αποτελεί φαινόμενο πολλών σύγχρονων κοινωνιών. Το γεγονός αυτό, είχε ως συνέπεια να δημιουργηθεί πρόσφορο έδαφος για καταχρηστικές γενικεύσεις. Η έννοια της μίας και μοναδικής ταυτότητας επιτρέπει θα λέγαμε την αναγωγή του ευρύτερου συνόλου σε μία μοναδική πολιτισμική προσωπικότητα, στην οποία η οποιαδήποτε αναφορά σε αυτήν, πλαισιώνεται φαντασιωτικά με υποτιμητικές γενικεύσεις του τύπου: « ο Άραβας είναι έτσι....», «οι Αφρικανοί είναι έτσι.... » (Cuche, 2001).

Το 1993, η Αμερικανό-Αραβική επιτροπή κατά των φυλετικών διακρίσεων (American-Arab Anti-discrimination committee), θεωρώντας κάποια σημεία από την ταινία Alladin ως «ρατσιστικά», ζήτησε από την εταιρεία της Disney, την άμεση τροποποίηση τους. Αν και αρχικώς η Disney αρνήθηκε το γεγονός ότι η ταινία εμπεριέχει

«ρατσιστικά» στοιχεία, εντούτοις δέχτηκε να συνομιλήσει με κάποια μέλη της επιτροπής, με αποτέλεσμα να διαφοροποιήσει δύο στοίχους από το τραγούδι της εισαγωγής, πριν την κυκλοφορία της home video έκδοσης της ταινίας. Ο Albert Mokhiber, πρόεδρος της Αμερικανό-Αραβική επιτροπή με έδρα την Washington, ανέφερε στον τύπο, ότι ενώ ένιωθε χαρούμενος για το γεγονός ότι η Disney προέβηκε σε μια σειρά αλλαγών, το δυσάρεστο ήταν ότι το τραγούδι της εισαγωγής εξακολουθούσε να αναφέρει την μέση Ανατολή ως «βαρβαρική». Ο Don Bustany, πρέσβης της επιτροπής στο Los Angeles, ανέφερε ότι η ταινία εξακολουθεί να αναπαριστά αρνητικά τον μέσο Άραβα, χρησιμοποιώντας ως παράδειγμα την σκηνή της ταινίας όπου κάποιος έμπορος επιχείρησε να κόψει το χέρι της πριγκίπισσας Jasmin, όταν εκείνη πήρε ένα μήλο από το πάγκο του, για να το προσφέρει σε ένα πεινασμένο παιδί. Επίσης ο Bustany, αναφέρθηκε στο γεγονός ότι ενώ οι «καλοί» χαρακτήρες μιλούν με Αμερικανική προφορά, οι «κακοί» μιλούν με ξενική προφορά, και ότι αυτό έχει ως επακόλουθο να περνάει το μήνυμα ότι οποιοσδήποτε μιλάει με ξενική accent, είναι «κακός». Πράγμα που κατά τον Bustany σηματοδοτεί έναν «φρικτό ρατσισμό» (Cohen, 2004).

Σύμφωνα με τον Giroux (2002), οι ταινίες Alladin και The Lion King αποτελούν καταφανή παραδείγματα ρατσιστικών απεικονίσεων. Στην περίπτωση του Lion King αναφέρει την διάκριση του «καλού» και «κακού» με βάση το χρώμα. Ο Scar, ο οποίος είναι ο βασικός «κακός» της ταινίας είναι προφανώς πιο σκουρόχρωμος από τον «καλό» και ευγενή Mufasa, και γενικότερα από όλα τα καλά λιοντάρια, τα οποία είναι εμφανώς πιο φωτεινά και λαμπερά.

Επίσης ο Giroux (2002), υπογράμμισε την ρατσιστικής φύσεως αφήγηση στις ταινίες Lion King, και Alladin, τονίζοντας την στερεοτυπική παρουσίαση των αράβων όχι μόνο όσον αφορά την εικόνα

τους, αλλά και από το γεγονός του τρόπου ομιλίας τους. Ο Giroux αναφέρει την διαφορετική προφορά ανάμεσα στους καλούς «αμερικανοποιημένους» χαρακτήρες του Alladin και της Jasmine, σε αντίθεση με τους κακούς άραβες που μιλούν με ξενική προφορά. Γεγονός που φέρει τα παιδιά αντιμέτωπα με αυτού του είδους την πολιτισμική διάκριση. Συγκεκριμένα ο Yousef Salem, επίσημος ομιλητής της «South Bay Islamic Association» παρατήρησε ότι *« όλοι οι κακοί χαρακτήρες της ταινίας έχουν γένια, είναι ογκώδεις, έχουν μεγάλη μύτη, απειλητικά μάτια και βαριά προφορά, ενώ μονίμως κρατάνε ξίφος. Ο Alladin δεν έχει μεγάλη μύτη, έχει μικρή μύτη. Δεν έχει γένια ή σαρίκι. Δεν έχει βαριά προφορά. Αυτό που τον κάνει να δείχνει καλός, είναι τα αμερικανικά χαρακτηριστικά του. Έχω μια κόρη που ντρέπεται να λέει ότι είναι άραβας, και αυτό, εξαιτίας γεγονότων όπως η ταινία »* (σελ 119-120).

2.3) Η Disney ως μέσο κοινωνικοποίησης και εκπαίδευσης

Η οπτική μεταφορά, ο ανθρωπομορφισμός, οι νατουραλιστικές σκηνές και τοποθεσίες όπως και η ιδιοποίηση παραδοσιακών ιστοριών αποτελούν βασικά χαρακτηριστικά των κινουμένων σχεδίων της Disney. Η Disney χρησιμοποιεί αυτές τις τεχνικές για να μας προβάλλει δημοφιλείς και διαχρονικές ιστορίες, οι οποίες πλαισιώνονται πάντα από την αφήγηση. Σε οποιοδήποτε είδος, ο ρεαλισμός της αφήγησης δεν αποτελεί στοιχείο που εξαρτάται από την ιστορική ακρίβεια και από τις φυσικές συνθήκες, αλλά από την εσωτερική συνοχή της ιστορίας και την αντήχηση του φανταστικού που είναι ενσωματωμένο σε αυτήν (Budd, Claig & Steinman, 1999).

Η Disney είναι αξεπέραστη στην πιστή αφήγηση της κυρίαρχης κουλτούρας και των πολιτιστικών της αξιών, έτσι ώστε οι θεατές να

ταξιδεύουν σε φανταστικές χώρες, οι οποίες μοιάζουν ρεαλιστικά «πιστευτές». Στην ταινία ο βασιλιάς των λιονταριών για παράδειγμα, η Disney βασίζεται στο γεγονός ότι παραδοσιακά και διαχρονικά οι βασιλιάδες και τα «ευγενή» άγρια ζώα ήταν αρεστά. Με αυτό το δεδομένο λοιπόν η Disney, παρουσίασε ένα φανταστικό κόσμο όπου τα ζώα υποκλίνονται στα αρπακτικά-αντί να τρέξουν να φύγουν. Με τον ίδιο τρόπο λοιπόν η Disney έχει την δύναμη να απορρίψει την κοινωνική ανισότητα και αγριότητα του φεουδαρχισμού, δημιουργώντας αντιπροσωπευτικούς χαρακτήρες με οικείες και « πιστευτές » αντιστοιχίες που ελέγχονται όχι από τις ιδιότητες που έχει στην πραγματικότητα το υποκείμενο, αλλά από τις ιδιότητες όπου η ευρεία αντίληψη αποδίδει σε αυτό: ένας σουλτάνος που θέλεις να τον αγκαλιάσεις (Alladin), ένας καλοκάγαθος σουλτάνος (Mulan) ή ένας χαζομπαμπάς (η μικρή γοργόνα). Την ίδια στιγμή η disney μπορεί να δυσφημεί την δημοκρατία στην αφήγηση της, προβάλλοντας δευτερεύοντες χαρακτήρες να μιλούν ασυνάρτητα ή να είναι απειλητικοί όπως για παράδειγμα στις ταινίες Pocahontas, Mulan ή στον Tarzan, ή παρουσιάζοντας αντί-μοναρχικούς διαλόγους όπως για παράδειγμα όταν οι ύαινες μιλάνε με στόμφο την ώρα που τρέφονται με «ψοφίμια» στον βασιλιά των λιονταριών. Με λίγα λόγια η Disney χρησιμοποιήσει αναγνωρίσιμα ιστορικά γεγονότα και φυσικά δεδομένα με έναν αντί-ιστορικό και αφύσικο τρόπο (για παράδειγμα ένας σουλτάνος που αγνοεί τις κοινωνικές τάξεις ή ένας μεγάλος πίθηκος που συνεργάζεται με τα λιοντάρια), επειδή οι τεχνικές των κινουμένων σχεδίων χρησιμοποιούνται για να αποδώσουν ρεαλιστικές αφηγήσεις παραμυθιών και ιστοριών του παρελθόντος. Πράγματι, επειδή η Disney είναι εξαιρετική στο να συνδέει το φανταστικό με το φυσικό, η δυναμική της αφήγησης αποκτά την αληθοφάνεια μιας « πραγματικής » ταινίας.

Με δεδομένη την επικοινωνιακή δύναμη όσον αφορά τον ρεαλισμό της αφήγησης και την κυρίαρχη θέση της, η Disney εμφανίζεται ομόφωνα ικανή στο να κοινωνικοποιεί (Lee Artz, 2002). Γεγονός που μας θυμίζει την θεωρία του παράλληλου σχολείου. Ο όρος *παράλληλο σχολείο* χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά από τον γάλλο κοινωνιολόγο της εργασίας, Ζωρζ Φρήντμαν, σε μια σειρά άρθρων που δημοσιεύτηκαν τον Ιανουάριο του 1966 στην εφημερίδα Le Mond. Αρκετά χρόνια αργότερα ο ίδιος τίτλος χρησιμοποιήθηκε σαν τίτλος βιβλίου που δημοσίευσε στη Γαλλία ο κοινωνιολόγος Λουί Πορσέ, σημαδεύοντας εκείνη την χρονική περίοδο κατά την οποία τα MME αναγνωρίζονταν ως φορέας ψυχαγωγίας και μάθησης για τα μικρά παιδιά και για την νεολαία. Το *παράλληλο σχολείο*, για τον συγγραφέα του βιβλίου, συνεπάγονταν το σύνολο των δικτύων που λειτουργούσε κατά την καθημερινότητάς μας και το οποίο μετέδιδε γνώσεις, πληροφορίες και μια γενικότερη παιδεία. Γεγονός, που έθεσε σε αμφισβήτηση το περιεχόμενο της σχολικής μεθοδολογίας όσον αφορά την διδασκαλία, προκαλώντας τον επίσημο σχολικό θεσμό.

Εδώ πρέπει να επισημάνουμε ότι ο όρος *παράλληλο σχολείο*, εμφανίστηκε σε μία εποχή όπου το κυρίαρχο μέσο μαζικής ενημέρωσης ήταν η τηλεόραση. Η ραγδαία εξέλιξη και η ανάπτυξη της τεχνολογίας τα τελευταία χρόνια, με την εμφάνιση της δορυφορικής τηλεόρασης, του βίντεο, των ηλεκτρονικών υπολογιστών και της πληροφορικής είχαν ως αποτέλεσμα την διεύρυνση της έννοιας του *παράλληλου σχολείου*, όπως αυτός αποδόθηκε την εποχή που εμφανίστηκε καθώς και κατά την δεκαετία του 70. Παρακολουθούμε δηλαδή μια μετατόπιση της έννοιας του όρου. Σήμερα ορισμένοι κοινωνιολόγοι χρησιμοποιούν την έννοια *παράλληλα σχολεία*, κάνοντας με αυτόν τον τρόπο αναφορά, όχι μόνο στα παραδοσιακά και σύγχρονα μέσα μαζικής ενημέρωσης, αλλά σε ένα

ευρύτερο πλαίσιο πολιτιστικής δράσης το οποίο αναπτύσσεται έξω από το σχολείο και ανεξάρτητα από αυτό (Κορωναίου, 1992).

Ο Michael Real (1977) προσδιόρισε ότι η Disney έχει αντικαταστήσει τα σχολεία, τις εκκλησίες και τις οικογένειες, όσον αφορά την ηθική διδασκαλία του τι είναι σωστό και λάθος. Η Kathy Jackson (1993), υποστηρίζει ότι το όραμα της Disney και η ίδια φυσικά “διαπερνά την κουλτούρα μας”. Η Annalee Ward (1996) πιστεύει επιπλέον ότι για τα παιδιά οι κωνικές αξίες που απορρέουν μέσα από τις ταινίες της Disney «σχηματίζουν τα standards για να ελέγξουν την αλήθεια άλλων ιστοριών αργότερα στη ζωή», ενώ ο Michael Medred (1998) προμηνύει ότι οι οικογενειακές αξίες έχουν υποστεί μια μορφή ιστορικής πολιτιστικής μετατόπισης, η οποία είναι καθοδηγούμενη από την Disney. Δυστυχώς οι αξίες υπέρ της κοινωνίας που παρατηρούν οι Ward και Medred στον βασιλιά των λιονταριών, και οι φεμινιστικές αξίες που βλέπουν οι Henke, Umble & Smith (1996), στις ταινίες «μικρή γοργόνα» και «Pocahontas» οφείλονται σε επιφανειακές αναγνώσεις, και όχι σε μια πιο προσεκτική εξέταση στην αφήγηση και στους χαρακτήρες (Lee Artz, 2002), η οποία δείχνει ότι το κινούμενο σχέδιο της Disney παραμένει αφελέξ παιδικό, ακόμα και παιδιάστικο (Moellenhoff, 1989), δεν είναι τα παραμύθια που χρειάζονται τα παιδιά (Bettelheim, 1977).

Μάλλον τα κινούμενα σχέδια της Disney αποτελούν αυτοδύναμα παρασκευάσματα με καταναλωτικές αξίες, και μια ιδεολογία που να συνεπάγεται την καπιταλιστική παγκοσμιοποίηση.

Είναι σημαντικό ότι τα κινούμενα σχέδια της Disney δεν «θριαμβεύουν» μόνο στις Η.Π.Α., αλλά παγκοσμίως. Εν μέρει, αυτό το γεγονός συμβαίνει επειδή τα κινούμενα σχέδια, σε σχέση με άλλες μορφές επικοινωνίας, εξάγονται πιο εύκολα. Αντίθετα με τις κινηματογραφικές ή

τηλεοπτικές ταινίες, τα κινούμενα σχέδια δεν χρειάζεται να μεταγλωττισθούν ή να υποτιτλισθούν. Οι χαρακτήρες στα κινούμενα σχέδια είναι πολύγλωσσοι. Κατά συνέπεια, οι ταινίες κινουμένων σχεδίων απολαμβάνουν χαμηλό κόστος όσον αφορά την διεθνή διανομή τους, ενώ ταυτόχρονα οι δυνατότητες για διά-πολιτισμική αποδοχή είναι υψηλές. Ο Tarzan ενώ είναι μεγαλωμένος από πιθήκους, μιλάει γερμανικά, ή η Pocahontas ίσως να μην γνωρίζει τη γλώσσα της φυλής της, αλλά μιλάει άνετα γαλλικά και ισπανικά. Ο Alladin συνδιαλέγεται στη γλώσσα της Μαλαισίας και στα ισπανικά, αλλά όχι στα αραβικά, στη γλώσσα της χώρας του δηλαδή, για τον λόγο ότι αυτή η αγορά είναι πολύ μικρή. Οι ταινίες κινουμένων σχεδίων δεν είναι μόνο γλωσσικά προσαρμόσιμες, αλλά είναι και διαχρονικές. Εκτός από τα παιχνίδια, τα ρούχα και άλλα προϊόντα τα οποία ζουν πολύ περισσότερο από τις προβολές, οι ταινίες της Disney, και οι χαρακτήρες της επανεμφανίζονται σε πολλές video και τηλεοπτικές εκδοχές, που αποφέρουν κέρδη. Οι ηθοποιοί γερνάνε και πεθαίνουν, οι χαρακτήρες των κινουμένων σχεδίων όμως είναι αιώνιοι. Βασισμένες σε παραμύθια και ιστορικούς μύθους, παρά σε επίκαιρα γεγονότα, οι ταινίες της Disney, δεν παλιώνουν τόσο γρήγορα όσο άλλα είδη. Η χιονάτη, ο Bambi, ο Pinocchio, ο Peter Pan και τώρα ο Simba, η Mulan και ο Tarzan μάλλον θα συναρπάζουν τους θεατές του μέλλοντος, όπως και τους σύγχρονους (Lee Artz, 2002).

Οι ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney είναι ήδη δημοφιλείς στους θεατές όλου του κόσμου, όπου προσδοκούν με αγωνία κάθε καινούρια προβολή. Η Disney δημιουργεί τις ταινίες της σύμφωνα με ένα αυστηρό και συγκεκριμένο στυλ (Kunzle, 1975), επιδεικνύοντας ένα αναγνωρίσιμο και συνεπές νατουραλιστικό περιεχόμενο, το οποίο βασίζεται σε ένα πλούτο χρωμάτων και αποχρώσεων, στην λεπτομέρεια

του φόντου, στην πλήρη μουσική επένδυση και φυσικά στην αφήγηση και στην ιδεολογία (Lee Artz, 2002).

Με δεδομένο ότι τα παιδιά κάποιες φορές εξισώνουν τα συμπεράσματα της αφήγησης με τη συμπεριφορά (οι κακές πράξεις τιμωρούνται, οι καλές ανταμείβονται), είναι πιθανό ότι η ηθική και η ιεραρχία της Disney θα εφαρμοστεί σαν κάτι που ισχύει και προτιμάται. Η ικανότητα της Disney να μεταδίδει ιδέες σε εκατομμύρια ανθρώπους, οφείλεται στο γεγονός ότι προσφέρει στα παιδιά, όπως και στους ενήλικες, ένα οπτικό υλικό, το οποίο είναι επιθυμητό και ικανοποιητικό. Βέβαια, παρά την ευχαρίστηση, μια υψηλής περιεκτικότητας σε ζάχαρη διατροφή, δεν σημαίνει ότι είναι και θεραπευτική. Με τον ίδιο τρόπο, τα μηνύματα της Disney, θα μπορούσαμε να πούμε ότι δεν ενθαρρύνουν υγιείς ή δημοκρατικές κοινωνίες (Budd & Kirsh, 2005).

3) Η ιεραρχία στη μορφή και στο περιεχόμενο

3.1) Η απεικόνιση των κεντρικών ηρώων

Η ιεραρχία των κοινωνικών τάξεων αποτελεί μια διαβάθμιση που σχετίζεται με την αξία, την ικανότητα, την εξουσία αλλά και με άλλα χαρακτηριστικά. Στα κινούμενα σχέδια της Disney, οι αξίες αυτές συνδυάζονται με στοιχεία όπως η καλοσύνη και η όμορφη εξωτερική εμφάνιση, έτσι ώστε οι ήρωες και οι ηρωίδες να μοιάζουν πάντα καλοί, όμορφοι, ικανοί, άξιοι και τελικά ισχυροί, ώστε να εξυπηρετούν τους σκοπούς της αφήγησης και της κοινωνικής τάξης (Budd & Kirsh, 2005).

Από την εναρκτήρια σκηνή της ταινίας «ο βασιλιάς των λιονταριών» γίνεται αμέσως αντιληπτή η κοινωνική τάξη και φυσικά η ισχύ της. Όλα τα είδη υποκλίνονται μπροστά στο νόμιμο βασιλιά. Οι ουρανοί ανοίγουν και ένα «θεϊκό» φώς λάμπει πάνω στο νεογέννητο λιονταράκι. Ο μελλοντικός βασιλιάς απολαμβάνει το σεβασμό, την ώρα που τα υποτακτικά ζώα χαίρονται, φαντάζοντας εξαρτημένα από τη διατήρηση της καθιερωμένης νόμιμης εξουσίας.

Οι οπτικές μεταφορές του καλού και του κακού είναι απλές και διαφανείς: ένας ηγεμονικός βασιλιάς και ο κληρονόμος του, ένας κακός θεός που εποφθαλμά το βασίλειο και κατώτερα ζώα-πολίτες που επιζητούν και χρειάζονται την αρχηγία. Ο βασιλιάς και ο γιός του ο Simba είναι σχεδιασμένοι ζωντάρια, μυώδεις και ομαλά, ο κακός θεός, ο Scar είναι σκούρος, με γωνίες και ισχνός, οι ύαινες κατά τον ίδιο τρόπο έχουν γωνίες, είναι σκουρόχρωμες όπου η φωνή, η άρθρωση και το λεκτικό τους ύφος παραπέμπει σε αφρό-αμερικάνο και λατινοαμερικάνο, με εναλλαγές φαρσοκωμωδίας που παρ' όλα αυτά γίνονται αντιληπτές σαν απειλητικές για τα μικρό και αθώο λιονταράκι, ενώ η « ανεύθυνη »

κοινωνικά αγριόγατα και το αγριογούρουνο ζουν πέρα από τα λιβάδια των κοπαδιών. Με λίγα λόγια, μπορούμε να πούμε ότι το σενάριο και οι γραφικές αναπαραστάσεις καθιερώνουν μια σειρά σχέσεων ισχύος που διατηρούνται παντού κατά την διάρκεια της ταινίας (Lee Artz, 2002).

Με τον ίδιο τρόπο, η ιεραρχία είναι ευνοϊκά σχεδιασμένη και στην ταινία Alladin. Ο ήρωας Alladin ζει πάνω από την Agrabah, πάνω από τους εμπόρους, τους φρουρούς και τους δυστυχισμένους αλήτες του δρόμου, σε σημείο που φαίνεται από το παλάτι του σουλτάνου, γεγονός που αποτελεί μια καθαρή οπτική μεταφορά της κοινωνικής ισότητας του Alladin με την πριγκίπισσα Jasmine (Budd & Kirsh, 2005). Είναι σημαντικό το γεγονός ότι ο Alladin δεν συναναστρέφεται με κανένα άλλος ανθρώπινο χαρακτήρα εκτός από την Jasmine. Οι μόνοι φίλοι του, είναι ένα πιθηκάκι και φυσικά το Genie. Η Jasmine είναι μια από τις πιο πρόσφατες φεμινίστριες ηρωίδες της Disney, όπου φαντάζει γενναία, ανεξάρτητη και αρέσκεται στην περιπέτεια, αν και τελικά χρειάζεται ανδρική καθοδήγηση και αποδοχή. Αυτό το φανταστικό σκηνικό της νεανικής επανάστασης και του ρομαντικού έρωτα, εξελίσσεται εντελώς μέσα σε στον κόσμο της ιεραρχίας της Disney. Ο Alladin δεν αμφισβητεί ποτέ, ούτε φυσικά προκαλεί την φεουδαρχική τάξη, δεν χρησιμοποιεί την δύναμη του λυχναριού για να βοηθήσει τους φτωχούς ή να αποπλίσει το στρατό του σουλτάνου. Αγωνίζεται να κερδίσει μόνο την πριγκίπισσα και να νικήσει τον αρχηγό των κακών, τον Jafar. Ο Jafar, περιγράφεται στην αφήγηση σαν ένας σκοτεινός άνδρας, με σκοτεινούς σκοπούς, ενώ αναπαρίσταται σκουρόχρωμος, με πολλές γωνίες, απειλητικά ψηλός, με μακρύ μουστάκι και μεγάλη μύτη. Ο σουλτάνος αντιθέτως, είναι κοντός και στρογγυλός, με ασταθές βήμα, λευκό μούσι και χαρούμενα χαρακτηριστικά, δηλαδή ένας Άγιος Βασίλης χωρίς την κόκκινη φορεσιά. Ο Jafar μιλάει με μια μεστή αραβική προφορά και σε όλη την

διάρκεια της ταινίας σχεδιάζοντας ανατροπές και δόλια κόλπα, ενώ σε αντίθεση ο σουλτάνος έχει μια ευχάριστη βρετανική προφορά μη έχοντας συναίσθηση της πολιτικής δολοπλοκίας (Lee Artz, 2002). Η Jasmine έχει μεγάλα μάτια, οβάλ πρόσωπο, κυματιστά μαλλιά και φυσικά νεανικό σώμα. Ο Alladin και η Jasmine, καθόλου τυχαία, είναι οι μόνοι ανθρωπίνοι χαρακτήρες με αμερικανική προφορά χωρίς αισθητά γαμψές μύτες (Addison, 1993). Ο Alladin επίσης είναι ο μοναδικός αρσενικός χαρακτήρας που αναπαρίσταται χωρίς μουστάκι και μούσι, ενώ στο τέλος σώζει το σουλτάνο και την Jasmine, ούτως ώστε η Agrabah να επιστρέψει στους κανονικούς ρυθμούς της, συμβαδίζοντας πλήρως με την τάξη των εκλεκτών της Disney (Singer, 1992).

Οι ιστορίες των ταινιών Pocahontas, Mulan και Tarzan αναπαράγουν και αυτές με την σειρά τους την εκλεκτική ιεραρχία, παρουσιάζοντας όμως και κάποιες διαφορές. Η Pocahontas ακολουθεί το μονοπάτι όλων των δυτικών ιστοριών αιχμαλωσίας, με τον ευγενή Smith, τον άγριο πολεμιστή Kokoum και την όμορφη και στοργική «πριγκίπισσα» Pocahontas. Ο Smith παρουσιάζεται ξανθός, όμορφος, μωδής και αθλητικός ενώ ο αρχηγός της φυλής των ινδιάνων εμφανίζεται πιο ήρεμος, με γενναιότητα και αξιοπρέπεια και στις κινήσεις και στο λόγο του. Και οι δύο φιγούρες επιβιώνουν στο τέλος από την δράση του κακού Ratcliffe και του αντιδραστικού Kokoum, οποίος μιλάει λίγο στην διάρκεια της ταινίας, και πεθαίνει στα χέρια ενός αποικιστή. Ο χαρακτήρας του Ratcliffe, αναπαρίσταται άπληστος, ανίκανος και καθόλου σεβαστός από τους βρετανούς ευγενείς. Εμφανίζεται σαν η μεγαλύτερη φιγούρα στην ταινία, παχύσαρκος με τεράστια μύτη, μεγάλα χείλη και τριγωνικό μουστάκι, το οποίο είναι λεπτό σαν μολύβι (Lee Artz, 2002).

Οι ιεραρχικές σχέσεις είναι ξεκάθαρες και σε αυτήν την ταινία κινουμένων σχεδίων της Disney. Οι χαμηλότερης τάξης άγγλοι εργάζονται υπό τις διαταγές του Rattiffle ή του Smith, ενώ οι «ντόπιοι» ενεργούν με βάση τις διαταγές του αρχηγού τους, Powhatan. Στο τέλος ο «καλός» αποικιστής παρεμβαίνει και σώζει τον Powhatan ενώ διατάζει την σύλληψη του Ratcliffe (Edgerton & Jackson, 1996), ενώ όλοι οι υπόλοιποι άγγλοι στρατιώτες και ντόπιοι χωρικοί καταλαμβάνουν τις προκαθορισμένες δευτερεύουσες θέσεις τους, περιμένοντας περαιτέρω διαταγές από τους ανωτέρους τους (Lee Artz, 2002).

Στα κινούμενα σχέδια της Disney, φαίνεται πως η ιεραρχία αποτελεί ένα προαπαιτούμενο στοιχείο στην δομή των αφηγήσεων, όπου και επαληθεύεται από τις γραφιστικές αναπαραστάσεις των ταινιών αυτών. Στην ταινία Mulan, ο ύπουλος εισβολέας Hum, εμφανίζεται πιο ψηλός και ογκώδης από όλους τους άλλους χαρακτήρες, με έντονες γωνίες στα κοφτερά χαρακτηριστικά του προσώπου του, πλαισιωμένος από το μεγάλο άλογο του, το γεράκι που τρυπάει τον αέρα με το γαμψό του ράμφος και τις μεγάλες κοφτερές φτερούγες και φυσικά από ένα «τσούρμο» σκουρόχρωμων και βίαιων επιτακτικών. Σε αντίθεση ο αυτοκράτορας της Κίνας, απεικονίζεται αδύνατος, σχεδόν εύθραυστος ενώ η μάζα των Κινέζων πολιτών, προσδιορίζεται ελάχιστα όσον αφορά την γραφιστική απεικόνιση τους, γεμίζοντας απλά το φόντο των σκηνών.

Στην ιστορία η Mulan μεταμφιέζεται σε άνδρα με σκοπό να απαλλάξει τον ηλικιωμένο πατέρα της από την αναγκαία στρατιωτική του θητεία, παραβιάζοντας με αυτόν τον τρόπο τον νόμο που απαγορεύει την συμμετοχή των γυναικών στο στρατό. Με περίσσιο θάρρος και δεξιότητα, η Mulan νικάει τους εισβολείς Ούνους και σώζει την Κίνα. Βέβαια, στο τέλος της ταινίας επανέρχεται στην σωστή της κοινωνική θέση, στο πλευρό του πατέρα της, στο κήπο του σπιτιού της όπου και την

φλερτάρει ένας όμορφος ευγενής που γνώρισε κατά την διάρκεια της περιπέτειας της (Lee Artz, 2002).

Ο μύθος του Tarzan του Edgar Rice Burrough, είναι πασίγνωστος σε όλους μας. Η Disney, μας παρουσιάζει λοιπόν τον γνωστό μύθο του ανθρώπου που μεγάλωσε από τους πιθήκους σε ένα ξεκάθαρο πλαίσιο οπτικών μεταφορών του καλού και του κακού, μέσα σε μια σαφή κοινωνική ιεραρχία. Για άλλη μια φορά, οι απεικονίσεις χαρακτήρων με γωνίες, αναδεικνύουν το ποιος είναι ο κακός της ταινίας. Ο Clayton, ως κακός λοιπόν, εμφανίζεται με μεγάλο κεφάλι, μύτη που προεξέχει και μυτερό πιγούνι, έχει ένα μικρό μουστάκι ενώ όταν μιλάει το πρόσωπο του συσπάται και το στόμα του συστρέφεται άχαρα. Είναι ο πιο ογκώδης ανθρώπινος χαρακτήρας της ταινίας σε αντίθεση με τον λεπτό και μυώδη Tarzan, με την συντονισμένη και αθλητική του συμπεριφορά, που όταν συμμετέχει όμως στους διαλόγους φαντάζει αθώος και αφελής. Ο « αποικιστής » πατέρας της Jane, θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι μια γραφιστική απεικόνιση του σουλτάνου από την ταινία Alladin. Είναι κοντός, στρογγυλός και χνουδάτος και καθόλου απειλητικός. Τέλος πρέπει να πούμε ότι οι πίθηκοι, οι μπαμπούνοι, ο ελέφαντας και οι άνδρες του Clayton συμπληρώνουν απλά τα απαραίτητα κωμικά στοιχεία της στερεοτυπικής αναπαράστασης της μάζας: όχι αρκετά έξυπνη και υπάκουη στους ανωτέρους, ή εύκολα παρακινούμενη από τους κακούς, στην προδοσία (Lee Artz, 2002).

Κατά τον Wilson, η οργανωτική αρχή που διέπει τον κόσμο της Disney είναι ο έλεγχος (Wilson, 1993). Στις ταινίες κινουμένων σχεδίων της, έννοιες όπως φυλή, φύλο, και ιδιαίτερα η τάξη καταγράφονται σαν ενδείξεις ιεραρχίας που επαναλαμβάνονται. Ένα βασικό στοιχείο στις ταινίες της Disney είναι ότι νομιμοποιεί κοινωνικά την γονική εξουσία. Ο Mufasa καθοδηγεί τον Simba στα καθήκοντα του, ενώ ο Porter εγκρίνει

την απόφαση της Jane να μην αφήσει τον Tarzan. Στον βασιλιά των λιονταριών, στην Pocahontas, στον Tarzan και στον Alladin, οι γενεάρχες έχουν τον τελικό λόγο. Ο πατέρας της Mulan δέχεται το διάταγμα του αυτοκράτορα, ο πατέρας της Pocahontas αποδέχεται τον Smith, και ο πατέρας της Jane τον Tarzan. Με λίγα λόγια, σε κάθε ιστορία της Disney, ένας εκλεκτός πρίγκιπας μεταφέρει και προστατεύει τα ιδανικά, τις αξίες και τις παραδόσεις της κοινωνικής τάξης.

Ενώ ο ήρωας και η ηρωίδα είναι πάντα ευγενείς και όμορφοι, οι κακοί έχουν προνόμια και τίτλους μόνο λόγω της λανθασμένης μεγαλοψυχίας του νόμιμου ανωτέρου. Ο Scar είναι ο δυσारेσστημένος αδερφός του βασιλιά Mufasa, ο οποίος είναι ακατάλληλος για την διαδοχή, ενώ η διακυβέρνηση του Ratcliffe είναι ένα δώρο από του πιο αξιόλογους εκλεκτούς. Η κυρίαρχη κοινωνική τάξη δεν έχει κακία, εμφανίζεται πάντα καλόψυχη και δεν προβαίνει σε κατάχρηση εξουσίας. Αυτό άλλωστε το αντιλαμβανόμαστε και από τον φιλικό τρόπο με τον οποίο είναι σχεδιασμένη. Η κατάχρηση εξουσίας είναι έργο μόνο των κακών που θα εκμεταλλευτούν την καλοσύνη και θα φέρουν αναταραχή στην κοινωνική τάξη (Lee Artz, 2002).

3.2) Η απεικόνιση των δευτερευόντων ρόλων

Εκτός του γεγονότος ότι η Disney αναπαριστά τους ήρωες, σύμφωνα με την κοινωνική τους θέση και την αξία τους, πράττει το ίδιο πράγμα ακριβώς και με δευτερεύοντες ήρωες ανάλογα την κοινωνική τους θέση και την σχέση που έχουν με τον καλό ήρωα ή τον κακό. Οι βοηθοί θα λέγαμε των ηρώων ή των ηρωίδων είναι πάντα φιλικά και χαριτωμένα ζώα, όπως υπαγόρευε ο ίδιος ο Walt Disney πριν από δεκαετίες. Ο Meeko το ρακούν της Pocahontas, ο Mu-shu ο κοκαλιάρης δράκος της

Mulan και η Terk η « αδελφή » του Tarzan, αποτελούν τέτοια παραδείγματα. Μόνο ο τίγρης, ο σωματοφύλακας της Jasmine και το Genie του Alladin παρουσιάζουν κάποια οπτική δύναμη, αλλά από την αφήγηση προκύπτει ότι ο λόγος ύπαρξης τους είναι να εξυπηρετούν τους «ιδιοκτήτες» τους. Οι κακοί εμφανίζονται και αυτοί να έχουν βοηθούς μικρά ζώα, τα οποία όμως δεν είναι το ίδιο χαριτωμένα. Το ζώο-βοηθός του κάθε κακού χαρακτήρα, παρουσιάζει κάποιο άσχημο γραφιστικό ή αφηγηματικό χαρακτηριστικό όπως για παράδειγμα η τσιριχτή φωνή του πτηνού του Jafar, η μοχθηρότητα του σκυλιού του Ratcliffe ή ακόμα η βιαιότητα που εξέπεμπε το γεράκι του Hum.

Με λίγα λόγια οι πέντε ταινίες της Disney που εξετάζουμε, παρουσιάζουν το ίδιο μοτίβο. Ένας δυτικοποιημένος εκλεκτός ήρωας μάχεται ενάντια σε ένα προνομιούχο, αντικοινωνικό υπερμεγέθη κακό ενώ συμπαθητικά ζώα, υφιστάμενοι και βίαιοι επαναστάτες περιπλανιούνται σε μια απρόσωπη ανθρωπότητα. Η ιεραρχία αναδεικνύεται ως το κέντρο του οράματος της Disney, ανεξάρτητα από την χρονική περίοδο, τη γεωγραφία και το είδος των ζώων (Lee Artz, 2002).

4) Η δικαιολόγηση της δύναμης και ο εξαναγκασμός

4.1) Η αναπαράσταση του *status quo*

Σε όλες τις ταινίες της Disney, η αφήγηση τείνει να υπερασπίζεται το κατεστημένο «*status quo*». Η λύση δίνεται πάντα από την επιθυμητή κοινωνική τάξη. Κανείς δεν ζει ευτυχισμένα μέχρι την στιγμή που θα κυβερνήσει ο «εκλεκτός». Όπως για παράδειγμα η επιστροφή του μονάρχη Simba για να σώσει τα κοπάδια από το χάος και την αταξία. Όλοι χρειαζόμαστε αληθινούς κυβερνήτες που να είναι σοφοί, καλοί και δυνατοί. Οποιοσδήποτε άλλος συνδυασμός είναι μη λειτουργικός. Σύντομα ο ήρωας θα σώσει την κατάσταση και την ιεραρχία (Lee Artz, 2002), και όταν το κακό θα είναι πλέον παρελθόν, όλα θα μοιάζουν όμορφα και τακτοποιημένα (Dorfman & Mattelart, 1979). Οι ζέβρες υποκλίνονται, οι απρόσωποι κινέζοι ζητωκραυγάζουν και με χαρά επανέρχονται στην υποτακτικότητα τους, ενώ η ευχάριστη αφήγηση επαληθεύει την αρετή της ιεραρχίας (Lee Artz, 2002).

Η προτίμηση και η αιτιολόγηση του γεγονότος ότι η ελίτ κατακτά τον έλεγχο, παρατηρείται στα χαρακτηριστικά των πρωταγωνιστών, οι οποίοι τείνουν να είναι ηθικοί και καλοκάγαθοι. Ο σουλτάνος αν και απεικονίζεται λίγο αποπροσανατολισμένος, είναι ευγενικός και ανίκανος για να διαπράξει κάτι κακό (alladin), ο John Smith είναι συμπονετικός και πρόθυμος να θυσιάσει την ίδια του την ζωή για να σταματήσει την αιματοχυσία (Pocahontas), ενώ Ο Tarzan αποπνέει την ανθρώπινη συμπόνια, σώζοντας την οικογένεια των πιθήκων καθώς και την Jane.

Ένα άλλο στοιχείο στις ταινίες της Disney, είναι ότι οι «κυβερνήτες» ανταποκρίνονται στις ιδιωτικές ανάγκες των κοινωνικά ανακηρυγμένων διαδόχων τους, αναθεωρώντας συχνά κάποιους κανόνες, γεγονός όμως

που δεν ανατρέπει το status quo. Ο σουλτάνος αλλάζει το διάταγμα των βασιλικών γάμων (alladin) , ο John Smith διατάζει την σύλληψη του κυβερνήτη (Pocahontas), ο πατέρας της Mulan, ο αυτοκράτορας και ο βασιλικός μνηστήρας της, την συγχωρούν για την προσωπική αδιακρισία της, χωρίς όμως ταυτόχρονα να αμφισβητούνται οι μεροληπτικοί νόμοι εναντίον των γυναικών, ενώ ο Kerchak ανακηρύσσει τον Tarzan βασιλιά της ζούγκλας, βάζοντας στην άκρη τις όποιες προκαταλήψεις του. Είναι σημαντικό να πούμε ότι μόλις καλύπτονται οι προσωπικές τους ανάγκες, οι ήρωες και οι ηρωίδες, καταλήγουν να αποδεχθούν τη σοφία της καθιερωμένης εξουσίας και τους κανόνες της. Ήρωες οι οποίοι είναι όμορφοι, καλοπροαίρετοι, καλοί και επιτυχημένοι σε αντίθεση με τους κακούς που μοιάζουν άσχημοι και πονηροί, οι οποίοι όμως δεν μπορούν να κερδίσουν ποτέ. Ο υπόλοιπος κόσμος της Disney, φαντάζει παθητικός και βασισμένος στη γενναιοδωρία της ελίτ, καλύπτοντας απλά ένα μέρος της αφήγησης (Lee Artz, 2002).

Κατά τον Taxel, οι αξίες που διαφωτίζονται από την Disney, συνεπάγονται τη βασική αμερικάνικη φιλοσοφία που συμμορφώνεται με τον ατομικισμό και την πρόοδο ως αποτέλεσμα της αυτοβοήθειας (Curran & Gurevitch, 2001). Οι ηθικές αποφάσεις που σχετίζονται με την ατομική ευθύνη αποτελεί μια παλιά ιστορία για την Disney. Η επιλογή αυτή όμως ανήκει αποκλειστικά στους κεντρικούς ήρωες των ταινιών της. Οι ήρωες και οι ηρωίδες ψάχνουν την ατομική τους ολοκλήρωση μέσα από την προσωπική τους ευχαρίστηση που βασίζεται στα κοινωνικά προνόμια. Με βάση αυτή τη λογική, οι χαρακτήρες πλην των πρωταγωνιστών, τα ορφανά, οι έμποροι, οι ναύτες, οι ζέβρες, οι πίθηκοι, οι πολεμιστές κ.τ.λ., μοιάζουν να είναι αδιάφοροι, χωρίς διλλήματα, μένοντας στο πίσω μέρος της σκηνής, εκτός και αν χρειάζονται σε

κάποιες σκηνές, απεικονίζοντας μια κατώτερη ποιότητα ζωής που φαίνεται φυσική και βαρετή.

Αυτό το φαινόμενο παρατηρείται και γραφιστικά, αν αναλογιστούμε την προσπάθεια της Disney, να τοποθετεί του μεμονωμένους «σημαντικούς» χαρακτήρες πάνω από τους άλλους. Η Jasmin και ο Alladin φλερτάρουν πάνω από την πόλη, ο Simba αναπαρίσταται πάνω σένα μυτερό βράχο, η Pocahontas τραγουδάει στην κορυφή ενός βουνού, η Mulan θριαμβεύει στη στέγη του παλατιού και ο Tarzan αιωρείται με τα σκοινιά ανάμεσα στα δέντρα (Lee Artz, 2002).

4.2) Ατομικισμός και η παθητικότητα της μάζας

Η εμμονή της Disney στον ατομικισμό, αγνοεί οποιαδήποτε μορφή ανησυχίας για τους άλλους. Ακόμη και όταν ο εγωισμός των κεντρικών ηρώων βάζει τους άλλους σε κίνδυνο ή προκαλεί τον θάνατο, στο τέλος επέρχεται η λύτρωση. Τα εγωιστικά «κόλπα» της Jasmin, οδηγούν τον Alladin στη φυλακή, το φλερτ της Pocahontas με τον Smith οδηγούν τον Kocoum στο θάνατο ενώ ο ερωτευμένος Tarzan βάζει σε κίνδυνο την «οικογένεια του» με τραγική συνέπεια τον θάνατο του Kerchak. Με λίγα λόγια λοιπόν, οι πρωταγωνιστές αντιμετωπίζουν λίγες αρνητικές συνέπειες, αναζητώντας την ατομική τους ολοκλήρωση (Lee Artz, 2002).

Ενισχύοντας τον ατομικισμό η Disney, παρουσιάζει την αξία της προσωπικής ευχαρίστησης της ελίτ, ως κάτι που ανταμείβεται στο τέλος με χρυσάφι, περιουσία, δύναμη, προνόμια κ.τ.λ., αδιαφορώντας παράλληλα για τον κίνδυνο που διατρέχουν οι άλλοι. Η προώθηση του ατομικισμού από πλευράς Disney, καθώς και η πολιτογράφηση της ιεραρχίας, αποτελούν δείγματα που υποτιμούν την δημοκρατία, την

κοινωνική ευθύνη και την κοινωνική αλληλεγγύη (Budd & Kirsh, 2005).

Εστιάζοντας αποκλειστικά στους μεμονωμένους εκλεκτούς, η disney στην ουσία απορρίπτει την ενότητα της ομάδας, προβάλλοντας την έννοια του δημοσίου συμφέροντος ως κάτι ασήμαντο για την ιστορία. Αν και στις ταινίες της εμφανίζονται αρκετοί χαρακτήρες, απεικονίζονται κυρίως στο βάθος του πλάνου ή σαν αντιπρόσωποι των πρωταγωνιστών (Dorfman & Mattelart, 1979).

Το γεγονός ότι η disney προσπαθεί να απαλλάξει το περιβάλλον των κινουμένων σχεδίων της από την προβολή εννοιών όπως οι κοινωνικές σχέσεις και η εργασία, έχει ως αποτέλεσμα να αποκρύπτεται η καθημερινή λειτουργία μια πόλης (Wilson, 1993). Με λίγα λόγια η συνεισφορά και η αξία της πλειοψηφίας εκτοπίζεται και εξαφανίζεται. Οι ανάγκες της ζωής στο σύμπαν της Disney εμφανίζονται με μαγικό τρόπο. Έννοιες όπως η εκμετάλλευση, η ατομική ή συλλογική συμμετοχή των χαμηλότερων στρωμάτων και γενικότερα ότι συνεπάγεται την έλλειψη δημοκρατικών αξιών, αγνοούνται, εστιάζοντας με αυτόν τον τρόπο η Disney στις ζωές των πλουσίων και της ελίτ (Budd & Kirsh, 2005).

Ο ατομικισμός και ο ανταγωνισμός, έννοιες που μας παραπέμπουν στο καπιταλιστικό σύστημα, είναι προνόμιο μόνο για του «φανταστικούς» εκλεκτούς της ελίτ. Όσοι δεν ανήκουν σε αυτήν την ομάδα, παρουσιάζονται σαν να ενδιαφέρονται λίγο για τον εαυτό τους. Πράγματι η ζωή των «υποδεέστερων» δεν επιτρέπει με κανέναν τρόπο ατομικές διαφοροποιήσεις, φαντάζοντας έτσι στατικά προσχέδια. Στην καλύτερη περίπτωση τα πλήθη στα κινούμενα σχέδια της Disney εμφανίζονται σαν «μέσοι» χαρακτήρες, είτε ενεργώντας ανεύθυνα σαν «κατώτερα» άτομα, καυγαδίζοντας π.χ. για ασήμαντες αιτίες, ή παθητικά περιμένοντας μια

εντολή από κάποιον ανώτερο για να τους κινητοποιήσει. Οι περισσότεροι δευτερεύοντες χαρακτήρες δεν έχουν ιδιαίτερα έξυπνους διαλόγους ή γραφιστική απεικόνιση, εκτός από κάποιους βοηθητικούς χαρακτήρες, οι οποίοι συχνά εμφανίζονται «σκανταλιάρηδες» αλλά άκακοι και αστείοι υφιστάμενοι όπως οι Timon και Pumba στον «βασιλιά των λιονταριών», ο Mu-shun, ο δράκος της Mulan, ή η Terk, η «αδερφή» του Tarzan.

Βέβαια, οι περισσότεροι χαρακτήρες της Disney που δεν ανήκουν στην ελίτ των πρωταγωνιστών, κατανοούν είτε με ενθουσιασμό, είτε σιωπηλά την διατήρηση της κοινωνικής ιεραρχίας. Οι πολίτες της Agrabah υποκλίνονται στον σουλτάνο και μετά στον Alladin, κανένα ζώο δεν ξεσηκώνεται ενάντια στον Scar, οι αποικιστές υπακούν στον Racliffe και μετά στον Smith και όλοι οι πίθηκοι υπακούν στον Kerchak και μετά στον Tarzan. Σύμφωνα λοιπόν με την Disney, οι εργάτες, οι ναύτες, οι αγρότες, μοιάζουν παθητικοί και ανήμποροι να δράσουν από μόνοι τους. Όλοι φαντάζουν χαρούμενοι που σε κάθε περίπτωση διατηρείται η σωστή τάξη, η ιεραρχική φυσική τάξη του ζωικού βασιλείου, του Αραβικού σουλτάνου, της κινεζικής αυτοκρατορίας ή μιας βρετανικής αποικίας (Lee Artz, 2002).

5) Disney & accent

5.1) Η λειτουργία της Accent και ο ρόλος της στα κινούμενα σχέδια της Disney

Η Lippi-Green (1997) υποστηρίζει ότι κάποια ιδρύματα στις Η.Π.Α. λειτουργούν με σκοπό να υποτάξουν τις εθνικές ομάδες με βάση τη γλώσσα. Ως ίδρυμα ορίζει οποιοδήποτε οργανισμό που έχει κοινωνική ή δομική σημασία στη ζωή μιας κοινότητας ή της κοινωνίας. Αν και ασχολείται με μια υποομάδα αυτών των ιδρυμάτων που πλαισιώνει την εκπαίδευση, τα μέσα μαζικής ενημέρωσης, τη βιομηχανία διασκέδασης, τον τομέα επιχειρήσεων, την κυβέρνηση και το νομικό σύστημα, στο κεφάλαιο 5 συγκεκριμένα εμφανίζει την Disney και τα κινούμενα σχέδια της ως μέσο υποταγής.

Για να κατανοήσουμε το επιχείρημα της Lippi-Green όσον αφορά τις κοινωνικές επιπτώσεις της ομιλίας, είναι σημαντικό να προσδιορίσουμε το τι είναι η προφορά και ποιος είναι ο ρόλος της στην σύγχρονη κοινωνία. Η Lippi-Green ορίζει την προφορά ως «χαλαρές δέσμες προσωδιακών και αποσπασματικών χαρακτηριστικών που εκτείνονται σε ένα γεωγραφικό ή κοινωνικό χώρο». Με πιο απλά λόγια, εννοούμε έναν συγκεκριμένο «τρόπο ομιλίας» (Lippi-Green, 1997).

Ο Honey χωρίζει τα συστατικά της προφοράς σε τρεις διαφορετικές ομάδες: α) τις ενδείξεις ή παραλλαγές στις οποίες δεν αποδίδεται καμία ή ελάχιστη σημασία και οι οποίες μπορεί να γίνουν αντιληπτές μόνο από εκπαιδευμένους γλωσσολόγους. β) τους δείκτες, οι οποίοι γίνονται αμέσως αντιληπτοί και έχουν κοινωνική σημασία και γ) τα στερεότυπα που πλαισιώνουν δημοφιλείς και εντυπωσιακές μορφές λόγου συγκεκριμένων κοινωνικών ομάδων. Ο Honey σημειώνει ότι οι διαφορές

στην accent, μεταφέρουν την δυνατότητα θετική ή αρνητική κριτικής, από πλευράς θεατών. Αναλύοντας την χρήση της προφοράς στα κινούμενα σχέδια της disney μπορούμε να παρατηρήσουμε μόνο δείκτες και στερεότυπα, επειδή όπως είπαμε είναι τα μόνα γλωσσολογικά στοιχεία διαφοροποίησης που μπορούν να γίνουν ευρέως αντιληπτά (Eric Wenke, 1998).

Ο Honey ορίζει την κοινωνιοφωνολογία «sociophonology» ως την μελέτη «εκείνων των διαφορών στην προφορά που γίνονται αντιληπτές ως κοινωνικά σημαντικές». Αυτή η μελέτη σχετίζεται άρρηκτα με τις ταινίες της Disney και το επιχείρημα της Green, γιατί προφανώς στοχεύει άμεσα τις κοινωνικές επιπτώσεις του λόγου με προφορά «accent». Πιο συγκεκριμένα, ο Honey εξισώνει την κανονική προφορά με το κύρος της πολιτικής και οικονομικής κυριαρχίας και αντίστοιχα την μη κανονική προφορά με την αλληλεγγύη μιας τοπικής κοινότητας, μιας εθνικότητας ή μιας χαμηλής τάξης (Eric Wenke, 1998).

Επιπροσθέτως η Lippi-Green δηλώνει ότι δεν υπάρχει η μη προφορά. Υποστηρίζει ότι η γλώσσα χωρίς προφορά δεν αποτελεί μια ιδιαίτερη γλωσσική ποικιλία, αλλά ένα συλλογικά αποδεκτό ιδανικό που συνεπάγεται μια σειρά «τοπικών και κοινωνικών συσχετισμών» (Lippi-Green, 1997,). Κατά την Green (1997), η «κανονική» γλώσσα αποτελεί ένα ιδεολογικό κατασκεύασμα που προωθείται από κάποια κυρίαρχα ιδρύματα στις Η.Π.Α. με σκοπό την διατήρηση της δομής του λόγου της μεγαλοαστικής τάξης και ταυτόχρονα την απαξίωση οποιουδήποτε χαρακτηριστικού που δεν είναι σύμφωνο με το κατεστημένο.

5.2) Το μοντέλο της υποταγής στη γλώσσα και παραδείγματα χαρακτήρων με accent στις ταινίες της Disney.

Η Lippi-Green αναπτύσσει ένα μοντέλο υποταγής στη γλώσσα που σχετίζεται με τις θετικές ή αρνητικές αξιολογήσεις της προφοράς ενός ομιλητή. Με βάση αυτό το μοντέλο, υποστηρίζει ότι τα ισχυρότερα δίκτυα στις Η.Π.Α. έχουν την δύναμη να οδηγήσουν μια πολύ μεγάλη ομάδα ανθρώπων να συμπορευτεί με την ιδεολογία και το σύστημα αξιών που εκφράζει η κανονική (standard) γλώσσα. Το πρώτο βήμα για την Green, είναι η διαδικασία της γλωσσικής αφομοίωσης, που δρα σε ένα αφηρημένο επίπεδο και θεωρείται αναγκαία και φυσιολογική διαδικασία με στόχο το ευρύτερο κοινωνικό συμφέρον. Συχνά οι εταιρείες υποστηρίζουν ότι είναι σημαντικό για εμπορικούς λόγους, οι εργαζόμενοι να μιλάνε με βάση το ιδανικό της κανονικής γλώσσας. Κατά τον ίδιο τρόπο τα εκπαιδευτικά συστήματα μαθαίνουν στους μαθητές να χρησιμοποιούν την γλώσσα « σωστά » με το ιδανικό της κανονικής γλώσσας, δηλαδή ενός τρόπου ομιλίας χωρίς ιδιαίτερη προφορά (Lippi-Green, 1997). Ένα δεύτερο χαρακτηριστικό αυτού του μοντέλου υποταγής είναι η ιδέα της εσφαλμένης αναγνώρισης. Η εσφαλμένη αναγνώριση συνεπάγεται την προβολή μιας υποδεέστερης εικόνας των ατόμων που μιλούν με ένα ιδιαίτερο τρόπο από το σύνολο του πληθυσμού που χρησιμοποιεί την κανονική (standard) γλώσσα, το οποίο προσπαθεί να τους αφομοιώσει και να τους προσαρμόσει στο ιδανικό σύστημα αξιών της κανονικής μεθόδου ομιλίας (Taylor & Gutmann, 1994).

Αυτή η έρευνα συγκεκριμένα επικεντρώνεται στο αν η Disney ως κυρίαρχο τμήμα των media, δημιουργεί εσφαλμένη αναγνώριση όσον αφορά την απεικόνιση κάποιων συγκεκριμένων ομάδων. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα ενός χαρακτήρα της Disney που μιλάει με

μια προφανή για τους θεατές accent, είναι ο Scar στην ταινία «ο βασιλιάς των λιονταριών». Ο Scar είναι αδερφός του Mufasa, του δυνατού και ευγενικού βασιλιά των λιονταριών. Ο χαρακτήρας του Scar, βρίσκεται σε πλήρη αντίθεση με τον ευγενικό χαρακτήρα του αδερφού του, καθώς ο Scar είναι ένα λιοντάρι με έντονο το στοιχείο του φθόνου, που ραδιουργεί και σχεδιάζει την δολοφονία του Mufasa και την εξορία του ανηψιού του, Simba, φυσικού διαδόχου του θρόνου. Ο Scar είναι σχεδιασμένος πιο ισχνός και πιο σκουρόχρωμος σε σχέση με την απεικόνιση του Mufasa. Οι διαφορές στον τρόπο του σχεδιασμού και της απεικόνισης είναι το πρώτο μας στοιχείο κατά την διαδικασία της σύγκρισης των δύο αυτών χαρακτήρων. Η ιστορία εξελίσσεται στην Αφρική, ενώ τα δύο λιοντάρια είναι αδέρφια. Θα πρέπει λοιπόν και οι δύο χαρακτήρες να μιλάνε με την ίδια προφορά, αλλά αυτό είναι ξεκάθαρο ότι δεν συμβαίνει βεβαίως. Την φωνή του Mufasa την επιμελείται ο ηθοποιός James Earl Jones που ανταποκρίνεται πλήρως με την κοινά αποδεκτή αγγλική accent της Αμερικής (Mainstream us English). Σε αντίθεση ο Jeremy Irons που επιμελείται της φωνής του Scar, μιλάει με μια καθαρά βρετανική accent. Η ιδιαιτερότητα και ο διαφορετικός χαρακτήρας αυτής της προφοράς, βοηθάει τα παιδιά να ξεχωρίσουν τον χαρακτήρα του (Eric Wenke, 1998).

Ο Schiffman υποστηρίζει ότι η ξένη γλώσσα χρησιμοποιείται για να δημιουργήσει μια εντύπωση. Με λίγα λόγια αυτή η μέθοδος της χρήσης της γλώσσας από τα μέσα δεν είναι αυθεντική, αλλά έχει ως σκοπό να τραβήξει την προσοχή του θεατή. Αυτή η μέθοδος κατά τον Schiffman, αντικατροπτίζει την γνώμη του συγγραφέα, σκηνοθέτη ή παραγωγού για την συγκεκριμένη γλώσσα στον πραγματικό κόσμο (Schiffman, 2004). Αυτό το μοντέλο λοιπόν φαίνεται να ταιριάζει σε αυτή την περίπτωση. Το γεγονός ότι ο Scar μιλάει με βρετανική προφορά δεν φαίνεται να

ταιριάζει με το σκηνικό της ταινίας που είναι φυσικά οι αφρικάνικες πεδιάδες. Θα μπορούσε να υποστηρίξει κανείς ότι ο Mufasa μιλάει την κανονική, κοινά αποδεκτή προφορά για να φαντάζει πιο προσβάσιμος και οικείος στους Αμερικάνους θεατές, στους οποίους και απευθυνόταν η συγκεκριμένη ταινία αρχικά. Όμως αυτό το επιχείρημα δεν εξηγεί την επιλογή της βρετανικής accent για τον χαρακτήρα του Scar. Ο Lance Gould σε ένα άρθρο του στην «The Philadelphia Inquirer», ερευνά την πρόσφατη χρήση της βρετανικής accent στις Αμερικάνικες τηλεοπτικές εκπομπές. Αναφέρει ότι « *υπάρχει μια συγκεκριμένη σνομπ έλξη στην βρετανική προφορά και οι Αμερικάνοι έλκονται πραγματικά σε αυτήν. Η προφορά μεταφέρει μια άμεση αίσθηση ανωτερότητας, ως προς την κουλτούρα και την διάνοια, που οι παραγωγοί και οι συγγραφείς των εκπομπών μπορούν να μεταδώσουν με ελάχιστη προσπάθεια* ».

Η επιλογή της βρετανικής προφοράς για τον Scar είχε σκοπό να τονίσει την υπεροπτική συμπεριφορά του και την πεποίθηση του, όσον αφορά την πνευματική του ανωτερότητα σε αντίθεση με τα υπόλοιπα απλά ζώα, συμφωνώντας με αυτόν τον τρόπο με τις γενικεύσεις του Gould (Eric Wenke, 1998). Γεγονός που ενισχύει και την θεωρία του Schiffman (2004) για τη χρήση της ξένης γλώσσας στον κινηματογράφο.

Ο Christofer Hitchens, αρθρογράφος στη «Vanity Fair» και βρετανός μετανάστης αναφέρει ότι «*υπάρχει η εντύπωση ότι η Βρετανία είναι ένα θεματικό πάρκο με περίεργους και εκκεντρικούς χαρακτήρες*». Η ομιλία του Scar, με βρετανική προφορά ίσως να μην θέλει να αποδώσει την πνευματική ανωτερότητα στο χαρακτήρα του Scar, αλλά να τον παρουσιάσει σαν έναν εκκεντρικό χαρακτήρα. Με λίγα λόγια, η συγκεκριμένη χρήση της βρετανικής accent μοιάζει να είναι περιφρονητική και μειωτική και να ταιριάζει απόλυτα με την θεωρία του Taylor, για την εσφαλμένη αναγνώριση» (Eric Wenke, 1998).

Άλλο ένα παράδειγμα, μας αναφέρει η Lippi-Green (1997), «κακού» χαρακτήρα στις ταινίες της Disney που χρησιμοποιεί βρετανική accent, σε αντίθεση με την κοινά αποδεκτή προφορά, είναι ο Jaffar στην ταινία Alladin. Η συγκεκριμένη ταινία εξελίσσεται στην Agrabbar, ένα μυθικό Αραβικό βασίλειο της ερήμου. Δεν υπάρχει λόγος για κανέναν χαρακτήρα στην ταινία να μιλάει με βρετανική accent. Κατά αυτόν τον τρόπο, μπορεί να συμπεράνει κανείς ότι το γεγονός αυτό στοχεύει σε ένα επιτηδευμένο αποτέλεσμα, παρόμοιο με την επιλογή της ομιλίας του Scar. Όποιος και αν είναι ο λόγος για την χρήση της βρετανικής προφοράς και για του δύο χαρακτήρες της Disney, είναι προφανής και ξεκάθαρος ο συσχετισμός που πραγματοποιείται ανάμεσα στην βρετανική προφορά και στους δύο κακούς χαρακτήρες, γεγονός που ίσως οδηγήσει τα παιδιά να κάνουν εθνοκεντρικές διακρίσεις.

Στην ταινία The Lion King, εκτός από την χρήση της βρετανικής προφοράς, συντελείται και η χρήση προφοράς που παραπέμπει σε μειονοτικές ομάδες των Η.Π.Α. Αναφερόμαστε φυσικά στις ύαινες και στον ιδιαίτερο τρόπο ομιλίας τους. Σε αυτό το παράδειγμα, οι ηθοποιοί που δανείζουν τις φωνές τους είναι ο Whoopi Goldberg και ο Cheech Marin. Ο χαρακτήρας που μιλάει με την φωνή του Goldberg, κυμαίνεται ανάμεσα στην προφορά των Αφρό-αμερικανών (AAVE), καθώς και στην επικρατούσα Αμερικανική accent (MUSE), ενώ στην περίπτωση του Marin διακρίνουμε μια φαινομενικά Ισπανική προφορά, η οποία λειτουργεί ως χαρακτηριστικό της αστείας ερμηνείας του (Eric Wenke, 1998). Σύμφωνα με τον Schiffman (2004), η χρήση της accent στο cinema έχει ως στόχο να προσδώσει μια άλλη γεύση στους χαρακτήρες της ταινίας. Η προφορά θα μπορούσαμε να πούμε ότι εξυπηρετεί αρκετούς στόχους όσον αφορά την δημιουργία των χαρακτήρων. Η προφορά μπορεί να λειτουργήσει σαν εργαλείο που έχει ως στόχο να

ξεχωρίσουν κάποιοι χαρακτήρες σε σχέση με άλλους, όπως για παράδειγμα οι ύαινες στο *The Lion King*, δίνοντας ένα κωμικό τόνο στην ερμηνεία τους, ή ακόμα, να « δαιμονοποιήσει » κάποιους χαρακτήρες, όπως πχ στην περίπτωση του Scar. Τέτοιες απεικονίσεις χαρακτήρων με ξενική προφορά όπως πχ οι ύαινες στο *Lion King*, που εν δυνάμει δημιουργούν μια τάση περιφρόνησης και γελοιότητας, αντιστοιχούν στα κριτήρια της έννοιας της αρνητικής απεικόνισης (misrecognition).

Ένα παρόμοιο παράδειγμα αποτελεί και ο χαρακτήρας του Tito στην ταινία της Disney, *Oliver & Company*. Ο Tito, είναι ένα μικρό Chihuahua, γεμάτο ενέργεια, που καταφέρνει να εμπλουτίζει την ταινία με χιουμοριστικές σκηνές μέσω της προσπάθειας του να καυγαδίζει συνέχεια. Ο ηθοποιός που δανείζει την φωνή του είναι ο Marin, ο οποίος χρησιμοποίησε την ίδια προφορά που χρησιμοποίησε στην περίπτωση της «ύαινας» στο *The Lion King*, (Budd M. & Kirsch Max, 2005). Η προφορά του Tito, ενισχύει θα μπορούσαμε να πούμε ένα στερεοτυπικό στοιχείο που αφορά τους ισπανόφωνους της Νέας Υόρκης, δηλαδή ότι είναι μικρόσωμα άτομα χαμηλού μορφωτικού επιπέδου, που αρέσκονται στο να καυγαδίζουν, γεγονός που παράγει λάθος αναγνώριση, μετατρέποντας τον συγκεκριμένο χαρακτήρα αντικείμενο χλεύης και εμπαιγμού (Wenke, 1998).

5.3) Η επίδραση της προφοράς στα μικρά παιδιά

Έρευνα του Gile (1971) που είχε ως στόχο να αναδείξει την αντίδραση των μαθητών κάποιων βρετανικών σχολείων, στην ξενική προφορά καθώς και στην προφορά της βρετανικής περιφέρειας, ανέδειξε την ικανότητα των παιδιών να αξιολογούν το κοινωνικό status βάσει προτύπων που σχετίζονται με την προφορά. Γεγονός που ενισχύει την

επιχειρηματολογία της έρευνας της Lippi-Green (1997), η οποία ανέδειξε ότι τα παιδιά που παρακολουθούν τα κινούμενα σχέδια της Disney, είναι σε θέση να παρατηρήσουν τις διαφορές της προφοράς ανάμεσα στους διάφορους χαρακτήρες της ταινίας, καθώς και να τους αξιολογούν με βάση αυτήν.

Σε αντίθεση με τον Gile, οποίος επικεντρώθηκε περισσότερο στα διαφορετικά πρότυπα προφοράς των ομιλητών, παρά στην διαφορά των ακροατών, ο Lambert ανέδειξε ότι το φύλο, η ηλικία, η κοινωνική τάξη και η γλωσσικές γνώσεις των ακροατών αποτελούν παράγοντες οι οποίοι επηρεάζουν την αξιολόγηση. Αυτό έχει ως συνέπεια να αναδεικνύει το γεγονός ότι, όσο πιο εθνοκεντρικές τάσεις έχει ένα άτομο, τόσο πιο θετικά θα αντιδράσει στην standard προφορά, και συνεπώς τόσο πιο αρνητικά σε μια τοπική ή ξενική προφορά. Αυτή η ανάλυση αναδεικνύει ότι η σύνδεση της αρνητικής εικόνας (misrecognition) με τις χαρακτηριστικές accent ενισχύει την ύπαρξη εθνικών και τοπικών στερεοτύπων.

Οι Leifer, Gordon και Graves υπέθεσαν ότι τα παιδιά αντιγράφουν την συμπεριφορά των χαρακτήρων που απεικονίζονται στα τηλεοπτικά προγράμματα. Με λίγα λόγια λοιπόν, συμπεραίνουμε ότι τα media, όχι μόνο διασκεδάζουν, αλλά κοινωνικοποιούν κιόλας. Τα παιδιά λοιπόν που θα παρατηρήσουν αρνητικές απεικονίσεις χαρακτήρων με ιδιαίτερη accent, δεν θα διασκεδάσουν, αλλά αντιθέτως θα ενστερνιστούν αρνητικές στάσεις απέναντι σε όσους διαθέτουν τα ίδια χαρακτηριστικά γνωρίσματα που παρουσιάζονται στους αρνητικά απεικονιζόμενους χαρακτήρες, όπως για παράδειγμα η προφορά (Eric Wenke, 1998). Γεγονός φυσικά που ενισχύει τους ισχυρισμούς της Lippi-Green (1997), ότι οι χαρακτήρες της Disney μπορούν να εκπαιδεύσουν τα παιδιά στο να διακρίνουν εθνοκεντρικά του ανθρώπους με βάση την προφορά τους.

Συμπέρασμα

Η Disney αποτελεί μια τεράστια σε δραστηριότητες εταιρεία παραγωγής ταινιών, και όχι μόνο. Μια εταιρεία που στο πέρασμα των χρόνων γιγαντώθηκε και εξαπλώθηκε σε πολλά και διάφορα επίπεδα επιχειρηματικής φύσεως, από βιβλία comics μέχρι θεματικά πάρκα και κινηματογραφικές ταινίες, φθάνοντας σε σημείο την δεκαετία του 90, να αγοράσει ολόκληρα κανάλια μέσω μαζικής ενημέρωσης, οδηγώντας έτσι πολλούς αναλυτές στο να ονομάσουν ολόκληρη την δεκαετία του 1990 ως δεκαετία Disney.

Το κέντρο όμως της εταιρείας, με άλλα λόγια το βασικό στοιχείο στο οποίο βασίστηκε για να δημιουργήσει όλον αυτόν τον οικονομικό και πολιτισμικό κολοσσό δεν είναι άλλο, από το κινούμενο σχέδιο. Πάνω λοιπόν στο κινούμενο σχέδιο και στους ήρωες που δημιουργούσε όλα αυτά τα χρόνια, στήριξε όλες της οικονομικές της δραστηριότητες. Από τον Mickey και τον Donald, μέχρι τους ήρωες των κλασικών ντισνεοποιημένων παραμυθιών και των σύγχρονων ταινιών κινουμένων σχεδίων. Ταινίες που χαρίζουν απλόχερα το γέλιο και την απόλαυση σε μικρούς και μεγάλους, δημιουργώντας ένα «μαγικό βασίλειο», μια μαγική απόδραση από την καθημερινότητα στη φαντασία.

Πέραν αυτού όμως, πρέπει να εξετάσουμε έναν βασικό παράγοντα. Ο παράγοντας αυτός συνεπάγεται το συγκεκριμένο σύστημα αξιών καθώς και το ιδεολογικό περιεχόμενο με το οποίο συντελείται όλη αυτή η διαδικασία ψυχαγωγίας των ανθρώπων και ειδικά των μικρών παιδιών, στα οποία οι ταινίες της Disney πρωτίστως απευθύνεται. Πολλοί μελετητές και ερευνητές του φαινομένου της Disney έχουν κατά καιρούς αναλύσει και δημοσιεύσει τα συμπεράσματά τους, όσον αφορά τα κινούμενα σχέδια της εταιρείας καθώς και τα μηνύματα που περνάνε

μέσω αυτών, τα οποία μάλιστα εκθέτουν ένα προβληματισμό που σχετίζεται με το κατά πόσον είναι αθώα όλα αυτά τα κινούμενα σχέδια η όχι.

Από τα μέσα της δεκαετίας του 70 ακόμη με τους Dorfman και Mattelart, μέχρι της ημέρες μας, μια πληθώρα αναλυτών θέτει τους ίδιους προβληματισμούς, αναλύοντας το ιδεολογικό σύστημα αξιών που εκφράζει η Disney και όπως έχουμε ήδη πει από την αρχή ακόμα της έρευνας μας, εμπεδώνει αξίες και ιδεώδη που διαρκούν δια βίου μέσω της δύναμης της να αποτελεί μια πηγή μάθησης για τα μικρά παιδιά (Curran & Gurevitch, 2001). Δεν είναι μόνο τα μέσα μαζικής ενημέρωσης που έχουν την δύναμη να πληροφορούν και να αποτελούν πηγή μάθησης (Κορωναίου, 1992), αλλά και η ίδια η Disney, αποτυπώνοντας αξίες και ιδανικά που έχουν καθιερωθεί ως σωστές και standards για την μετέπειτα ζωή μας (Annalee Ward, 1996).

Σε αυτήν την έρευνα προσπαθούμε να ερμηνεύσουμε το ιδεολογικό σχήμα, και το σύστημα αξιών που διέπει πέντε κινηματογραφικές ταινίες κινουμένων σχεδίων. Αναφερόμαστε λοιπόν σε πέντε ταινίες, οι οποίες είναι οι εξής: Alladin (1992), Tarzan (1999), Lion king (1994), Pocahontas (1995) και Mulan (1998). Οι λόγοι που διαλέξαμε αυτές τις ταινίες είναι αφενός η μεγάλη τους εμπορική επιτυχία (Lee Artz, 2002), σε μια περίοδο που όπως έχουμε ήδη αναφέρει ονομάστηκε «δεκαετία Disney» » (Curran & Gurevitch, 2001), όπου η εταιρεία εξαπλώθηκε οικονομικά σε πολλές δραστηριότητες, ενώ ταυτόχρονα αποτελούν τις ταινίες που έχουν υποστεί την μεγαλύτερη κριτική (Lee Artz, 2002).

Όλες αυτές οι ταινίες αναπαριστούν ένα κοινό ιδεολογικό πλέγμα μέσα από το οποίο εξελίσσεται η αφήγηση. Η ιεραρχία, ο εξαναγκασμός της

ελίτ και η προώθηση του ατομικισμού μέσω της προβολής των προβληματισμών και των επιλογών μόνο των κεντρικών ηρώων, γεγονός που συνεπάγεται την απεικόνιση μιας παθητικής και αδιάφορης μάζας, αποτελούν τακτικές που προωθούν και προβάλλουν την ουσία του αμερικανικού καπιταλισμού, σπλώνοντας ταυτόχρονα το σύστημα αξιών των δημοκρατικών ιδεών (Lee Artz, 2002, Budd & Kirsh, 2005). Στις ταινίες αυτές, μόνο οι κεντρικοί ήρωες έχουν διλήμματα και προβληματισμούς. Όλοι οι υπόλοιποι αρκούνται απλά στο να συμπληρώνουν το φόντο κάπου πίσω στη σκηνή, αναδεικνύοντας την παθητικότητα τους και την ανικανότητα τους να συμμετέχουν στα κοινά, απορρίπτοντας οποιαδήποτε έννοια συλλογικής δράσης. Όλα κινούνται γύρω από τους ήρωες, οι οποίοι πάντα κερδίζουν τους κακούς, επιτυγχάνοντας την χαρά της άχρωμης και απρόσωπης μάζας, επαναφέροντας και διατηρώντας την καθιερωμένη ιεραρχία η οποία θα εξακολουθήσει να υφίσταται. Μόνο οι ήρωες έχουν την δυνατότητα να ονειρεύονται, να αναζητάνε λύσεις και στο τέλος να κερδίζουν μέσω της ατομικής τους αυτό-βοήθειας, αδιαφορώντας για τις επιλογές των πολλών, καταλήγοντας με αυτόν τον τρόπο στην κατάκτηση πλούτου και εξουσίας (Lee Artz, 2002).

Ένα άλλο σημαντικό γεγονός που πρέπει να αναφερθούμε είναι η απεικόνιση στερεοτύπων και ρατσιστικών στοιχείων όσον αφορά την αναπαράσταση κάποιων ηρώων. Μελετώντας τις συγκεκριμένες ταινίες, είχαμε την δυνατότητα να παρατηρήσουμε τον τρόπο αναπαράστασης κάποιων ρόλων, είτε με γνώμονα την απεικόνιση τους, είτε την προφορά που χρησιμοποιήθηκε από κάποιους ήρωες κατά την διάρκεια της προβολής των ταινιών (Giroux, 2002, Lee Artz, 2002).

Σύμφωνα με τις ταινίες λοιπόν, παρατηρούμε την απεικόνιση του καλού ως πιο «ανοιχτόχρωμου» σε αντίθεση με το « σκουρόχρωμο κακό »,

παρατηρούμε την «δυτικοποίηση» των καλών χαρακτήρων σε αντίθεση με το κακό που παρουσιάζει ξενικά στοιχεία (Lee Artz, 2002), γεγονός που δεν εκφράζεται μόνο με βάση την εικόνα, αλλά και του τρόπου ομιλίας (Giroux, 2002).

Παρατηρήσαμε λοιπόν, καλά φωτεινά λιοντάρια σε αντίθεση με το κακό σκουρόχρωμο. Παρατηρήσαμε δυτικοποιημένους « καλούς » άραβες χαρακτήρες, και «κακούς» άραβες χαρακτήρες που διαθέτουν τα εθνολογικά τους χαρακτηριστικά, σε αντίθεση με τους «καλούς», και παρατηρήσαμε τις «κακές» ύαινες να μιλούν με τον χαρακτηριστικό τρόπο που μιλούν οι μαύροι και οι λατινοαμερικάνοι στην Αμερική, δηλαδή μειονοτικές και ευάλωτες ομάδες μεταναστών (Lee Artz, 2002). Η ρατσιστική απεικόνιση δεν απορρέει απλά με την έκθεση κάποιων αρνητικών εθνολογικών στοιχείων αλλά και το ποιος είναι ο στόχος, δηλαδή ποια είναι η συγκεκριμένη ομάδα που προσβάλλεται και φυσικά το κατά πόσον αυτή η ομάδα είναι ευάλωτη κοινωνικά, όπως πχ οι μειονότητες (Kamalipour & Carilli, 1998).

Παρατηρούμε δηλαδή έναν συσχετισμό μεταξύ κάποιων αρνητικών απεικονίσεων με κάποια εθνολογικά στοιχεία. Γεγονός που σύμφωνα με την υπόθεση των Leifer, Gordon και Graves, μπορεί να επιφέρει την προκατάληψη και μια αρνητική διάθεση από πλευράς των μικρών παιδιών προς τους απεικονιζόμενους αρνητικά χαρακτήρες που διαθέτουν τα συγκεκριμένα εθνολογικά χαρακτηριστικά στην «πραγματική ζωή», λόγω της δυνατότητας τους να μπορούν να κρίνουν το διαφορετικό και εκτός αυτού να το αξιολογούν (Eric Wenke, 1998). Γεγονός που όπως αναφέρει η έρευνα της Lippi-Green (1997), μπορεί να οδηγήσει τα παιδιά στην διάκριση και την προκατάληψη.

Με βάση όλα τα παραπάνω, είμαστε σε θέση να αναγνωρίσουμε μια προσπάθεια πολλών ερευνητών δημοσιοποιώντας σύγχρονα άρθρα και βιβλία, με σκοπό να μας δώσουν τις απαραίτητες πληροφορίες που χρειαζόμαστε για να αποτυπώσουμε το ιδεολογικό σχήμα που πηγάζει από τα κινούμενα σχέδια της Disney και να αποφανθούμε τελικά στο συμπέρασμα της προβολής ενός συστήματος αξιών που δεν συνάδει με την έννοια και την ουσία της δημοκρατίας, ενός συστήματος αξιών που προβάλλει και προωθεί τα καπιταλιστικά ιδανικά της Αμερικάνικης κουλτούρας και αναπαράγει επικίνδυνα, εθνολογικά στερεότυπα και ρατσιστικού τύπου προκαταλήψεις ενάντια στο ξένο και στο διαφορετικό. Πιστοποιώντας με αυτόν τον τρόπο, θα μπορούσαμε να πούμε συμπερασματικά, τους φόβους και τον προβληματισμό των Dorfman και Mattelart (1979), όσον αφορά τα ηθικά διδάγματα που απορρέουν μέσα από τα κινούμενα σχέδια της Disney, θέτοντας το ερώτημα, κατά πόσον είναι αθώα η Disney τελικά.

Βιβλιογραφία

- **Βασηλειάδης Γιάννης (2006):** *Animation : ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου, Αιγώκαιρως, Αθήνα.*
- **Κορωναίου Αλεξάνδρα (1992):** *Νέοι & Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας, Οδυσσέας, Αθήνα*
- **Μακρυνιώτη Δήμητρα (2001):** *Παιδική ηλικία, Νήσος, Αθήνα.*
- **Παπαστάμος Στάμος(2001):** *Εισαγωγή στην Κοινωνική Ψυχολογία, Επιστημονικοί προβληματισμοί & Μεθοδολογικές Κατευθύνσεις, Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα.*
- **Cuche D. (2001):** *Η έννοια της Κουλτούρας στις Κοινωνικές Επιστήμες, Τυπωθήτω, Αθήνα.*
- **Curran J. & Gurevitch M. (2001):** *MME & Κοινωνία, Πατάκης, Αθήνα.*
- **Dorfman, A., & Mattelart, A. (1979):** *Ντόναλντ ο Απατεώνας, η Διήγηση του Ιμπεριαλισμού στα Παιδιά, Ύψιλον, Αθήνα.*
- **Giddens A. (2002):** *Κοινωνιολογία, Gutenberg, Αθήνα.*
- **Richard I. (1999):** *Speaking Respect, Respecting Speech, University Of Chicago Press.*
- **Abel Richard I. (1999):** *Speaking Respect, Respecting Speech, University Of Chicago Press.*
- **Addison, E. (1993).** *Saving other women from other men: Disney's Aladdin. Camera Obscura.*
- **Artz, Lee (2002):** *Animating Hierarchy: Disney and the globalization of capitalism, purdue university Calumet, Vol 1.*
- **Barrier J. M. (2007):** *The Animated Man: A Life Of Walt Disney, University Of California Press.*
- **Bell, E., Haas, L., & Sells,L. (Eds.). (1995).** *From mouse to mermaid: The politics of film, gender and culture. Bloomington, IN: Indiana University Press.*
- **Bettleheim, Bruno. (1977):** *The uses of enchantment: The meaning and importance of fairy tales. NY: Random House.*

- **Bjoerkqvist, K., & Lagerspetz, K. (1985): *Children's experience of three types of cartoon at two age levels. International Journal of Psychology***
- **Brockway, R.W. (1989). *The masks of Mickey Mouse: Symbol of a generation. Journal of Popular Culture***
- **Budd, M., Craig, S., & Steinman, C. (1999). *Consuming environments: Television and commercial culture. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.***
- **Budd M. & Kirsch Max H (2005): *Rethinking Disney: Private Control, Public Dimensions, Wesleyan University Press.***
- **Carroll, Noel (1996): "A Note on Film Metaphor." *Journal of Pragmatics.***
- **Chesebro, J. W., & Bertleson, D. A. (1996): *Analyzing media: Communication technologies as symbolic and cognitive systems. NY: Guilford Press.***
- **Cohen, Karl F.(2004): *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America, McFarland.***
- **Corner J. (1991): *Meaning, genre and context, Edward Arnold, London.***
- **Croce, P. J. (1993). *A clean and separate space: Walt Disney in person and production. Journal of Popular Culture.***
- **Elliot M. (2003): *Hollywood Dark's Prince: A Biography, Andre Deutsch.***
- **Edgerton, G., & Jackson, K.M. (1996). *Redesigning Pocahontas: Disney, the "white man's Indian," and the marketing of dreams. Journal of Popular Film and Television.***
- **Gabler N. (2006): *Walt Disney: The Triumph of The American Imagination, knopf.***
- **Giles, H. (1971) «Ethnocentrism and the evaluation of accented speech.» *British Journal of Social and Clinical Psychology.***
- **Giroux, H.A.(2002): *Breaking in to the Movies: Film and the Culture of Politics, Blackwell Publishing.***

- **Giroux, H.A.(2001): *The Mouse That Roared: Disney and the End of Innocence*, Rowman & Littlefield.**
- **Greenberg , B.S. y Brand, J.E. (1994). *Minorities and the mass media: 1970s to 1990s*. En J. Bryant y D. Zillmann (Eds.), *Media Effects: Advances in theory and research*. Hillsdale, NJ: Erlbaum**
- **Gunter, B., & McAleer, J. L. (1990): *Children and television: The one eyed monster?* London: Routledge.**
- **Hansen, M. (1993). *Of mice and ducks: Benjamin and Adorno on Disney*. South Atlantic Quarterl.**
- **Kamalipour Yahyra R. & Carrili T.(1998): *Cultural Diversity and the U.S. Media*, Suny Press.**
- **Kunzle, D. (1975). Introduction. In A. Dorfman & A. Mattelart (Eds.), *How to read Donald Duck: Imperialist ideology in the Disney comic*. NY: International General.**
- **Lippi-Green, R. (1997): *Language, ideology, and discrimination in the United States*. London:Routledge.**
- **Livingstone S. (1990): *Making Sense Of Television, The Psychology Of audience interpretation*, Pergamon, Oxford.**
- **McDermott, S. y Greenberg, B. (1984). *Parents, peers and television as determinants ofblack childrens esteem*. En R. Bostrom (Eds.), *Communication yearbook* (vol.8)**
- **Medved, M. (1988): *The box office word: Give culture back to families*. New Perspectives Quarterly.**
- **Moellenhoff, F. (1989): *Remarks on the popularity of Mickey Mouse*. American Imago.**
- **O'Brien, P. C. (1996). *The happiest films on Earth: A textual and contextual analysis of Walt Disney's "Cinderella" and "The Little Mermaid."* Women's Studies in Communication.**
- **Real, M. (1977). *Mass-mediated culture*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.**
- **Rush S.(2000) *Loving Across the Color Line: A White Adoptive Mother Learns about Race*, Rowman & Littlefield.**

- **Schiffman, H. (2004): *Language and Authenticity*. Department of Linguistics, University of Pennsylvania.**
- **Singer, A. L. (1992). *Disney's Aladdin*. NY: Disney Press.**
- **Smoodin, E. (Ed.). (1994). *Disney discourse: Producing the magic kingdom*. NY: Routledge.**
- **Takahashi, N. (1991). *Developmental changes of interests to animated stories in toddlers measured by eye movement while watching them*. Psychologia.**
- **Taylor, C & Gutmann, A. (1994). *Multiculturalism: Examining the politics of recognition*, Princeton Univeristy Press.**
- **Taylor, N. (1999). *New Study Looks for Ethnic Stereotypes in Cartoons***
- **Therborn, G. (1983). *Why some classes are more successful than others*. New Left Review.**
- **Thomas B. (1976): *Walt Disney: An American Original*, Simon & Schuster**
- **Ward, A.R. (1993). *The "Lion King's" mythic narrative*. Journal of Popular Film and Television.**
- **Wasko, J. (2000). *Understanding Disney: The manufacture of fantasy*. Williston, VT: Blackwell.**
- **Watts S. (2001): *The Magic Kingdom: Walt Disney and the American Way of Life*, University of Missouri Press.**
- **Wenke E. (1998): *Accents in children's animated features as a device for teaching children to ethnocentrically discriminate*, Ling 057**
- **Whittock, T. (1990). *Metaphor and film*. NY: Cambridge University Press.**
- **Wilson, A. (1993). *Technological utopias*." South Atlantic Quarterly.**

Ιστοσελίδες

- **Παναγιωτοπούλου Μαρία (2005): *Η Εθνική αντίσταση ενάντια στο φασισμό, Ευρωτανικά Νέα*: <http://www.evrytanika.gr/0121-0140/0130/mythia.htm>, 2008-12-17**

- *New York Times, (1988): Study Urges a Rethinking Of Ethnic Images on Tv:*
<http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=940DE1DE1031F933A05757C0A96E948260&partner=rssnyt&emc=rss>, 2008-12-17
- *Davis, J. F. (1991: Five important ideas to teach your kids about tv.*
http://www.medialit.org/reading_room/article52.html, 2008-12-18
- *Walt Disney, Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney, 2008-12-17*
- *Walt Disney, IMDB: <http://www.imdb.com/name/nm0000370/>, 2008-12-17*