



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ



ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ

Π.Μ.Σ.: ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΣΗΜΕΙΩΤΙΚΗ & ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Διπλωματική εργασία

Τίτλος: Φύλο και Κινηματογραφική Αναπαράσταση: Φυλετικές προβολές και διακρίσεις στις ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney

της

Σκλαβούνου Ελένης

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Κακλαμανίδου Δέσποινα, Επικ. Καθηγήτρια Σχολής Καλών Τεχνών, Α.Π.Θ.
Εξεταστές: Βαμβακίδου Ιφιγένεια, Καθηγήτρια Παιδαγωγικού Τμημ. Νηπιαγωγών, Π.Δ.Μ.
Μιχαήλ Δόμνα, Καθηγήτρια Παιδαγωγικού Τμημ. Νηπιαγωγών, Π.Δ.Μ.

Φλώρινα, Σεπτέμβριος 2019

Πίνακας περιεχομένων

Ευχαριστίες	3
Περίληψη	3
Εισαγωγή	4
Θεωρητικό Πλαίσιο.....	6
Θεωρία Κοινωνικών Ρόλων	6
Σtereότυπα.....	8
Γυναικεία και Ανδρικά Σtereότυπα	11
Σημειωτική	13
Η εταιρεία της Disney.....	15
Έρευνα.....	18
α) Ερώτημα	18
β) Δείγμα.....	18
γ) Μεθοδολογία	18
Σημειωτική Ανάλυση	19
Α' Μέρος.....	19
Κατηγοριοποιήσεις σημειωμένων	50
Β' Μέρος.....	54
1. Έμφυλα στερεότυπα ως προς τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά.....	56
2. Έμφυλα στερεότυπα ως προς τις καθημερινές ασχολίες.....	57
3. Έμφυλα στερεότυπα ως προς τα επαγγέλματα	57
4. Έμφυλα στερεότυπα ως προς τα σωματικά γνωρίσματα	58
Διαπιστώσεις- Συμπεράσματα	60
Βιβλιογραφικές Αναφορές.....	65
Παράρτημα	68

Ευχαριστίες

Στη φίλη μου Μυρτώ, για την πολύτιμη βοήθεια, τις συμβουλές και την στήριξη που πήρα.

Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία αποσκοπεί στην ανάδειξη των φυλετικών αναπαραστάσεων που παρουσιάζονται στις ταινίες κινουμένων σχεδίων της εταιρείας της Disney κατά την τριετία 2016-2018. Σε δεύτερο επίπεδο εντοπίζονται και αναδεικνύονται τα έμφυλα στερεότυπα που ενυπάρχουν στις αναπαραστάσεις των πρωταγωνιστών/τριων όλων των ταινιών που προβλήθηκαν στη διάρκεια αυτής της τριετίας.

Η επεξεργασία και η ανάλυση των δεδομένων πραγματοποιήθηκε χρησιμοποιώντας το μεθοδολογικό εργαλείο της σημειωτικής. Συγκεκριμένα, μέσω της πολυτροπικής ανάλυσης, η σημειωτική δίνει το μέσο ώστε να καταγραφούν και να σχολιαστούν τόσο η εμφάνιση όσο και ο χαρακτήρας του/της κάθε ήρωα/ίδας στην εκάστοτε ταινία. Από τα σημεινόμενα των αναπαραστάσεων προκύπτουν και καταγράφονται τα έμφυλα στερεότυπα που υπάρχουν στις ταινίες αυτές.

Από τη σημειωτική ανάλυση προκύπτει ότι το γυναικείο φύλο έχει την πρωτιά στους πρωταγωνιστικούς ρόλους, ωστόσο οι αντρικοί ρόλοι είναι αυτοί που υπερισχύουν στις ταινίες που μελετήθηκαν. Οι ήρωες/ίδες που πρωταγωνιστούν στις εν λόγω ταινίες ανταποκρίνονται ως ένα βαθμό στα έμφυλα στερεότυπα. Μάλιστα, η πλειοψηφία των ρόλων αυτών ανήκουν στο ανδρικό φύλο.

Εισαγωγή

Η παρούσα εργασία ασχολείται αφενός με τις έμφυλες αναπαραστάσεις και αφετέρου με τα έμφυλα στερεότυπα που απορρέουν από αυτές, στις ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney, κατά τα έτη 2016-2018. Το μεθοδολογικό εργαλείο που χρησιμοποιείται για την καταγραφή των δεδομένων και την ανάδειξη των αποτελεσμάτων είναι αυτό της σημειωτικής. Συγκεκριμένα, λαμβάνοντας υπόψιν την πολυτροπικότητα των ταινιών, δεδομένου ότι συνδυάζουν εικόνα και ήχο, επιλέχθηκε για την ανάλυση η κοινωνική- σημειωτική προσέγγιση των Kress και van Leeuwen (2006). Επιπλέον, για την ανάδειξη των έμφυλων στερεοτύπων χρησιμοποιήθηκε, συνδυαστικά με το παραπάνω μοντέλο, η κατηγοριοποίηση του Begley (2000). Το δείγμα της έρευνας αποτελείται από τις επτά (7) ταινίες που έχει δώσει στη δημοσιότητα η εταιρεία της Disney κατά την τριετία 2016-2018.

Το δείγμα αφορά τη συγκεκριμένη χρονική περίοδο ώστε να τεθούν υπό έρευνα όσο το δυνατόν πιο σύγχρονα δεδομένα. Λαμβάνοντας υπόψιν ότι επιχειρείται η «ανάγνωση» των έμφυλων αναπαραστάσεων και στερεοτύπων στη σημερινή εποχή, θεωρήθηκε σωστό να πραγματοποιηθεί αυτό στις πιο πρόσφατες ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney, οι οποίες ανήκουν στο σημερινό κοινωνικοπολιτισμικό πλαίσιο. Δεδομένου ότι η έρευνα της συγκεκριμένης εργασίας ξεκίνησε στις αρχές του τρέχοντος έτους (2019), ορίστηκαν ως δείγμα οι ταινίες των τελευταίων τριών ετών, οι οποίες παρέχουν αρκετό υλικό προς ανάλυση ώστε να αποδώσουν έγκυρα συμπεράσματα.

Η επιλογή του θέματος έγινε με βάση την πρωτοτυπία που αυτό παρουσιάζει στη μέχρι τώρα βιβλιογραφία καθώς και την προσωπική συμπάθεια της υποφαινόμενης προς τις ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney. Έπειτα από βιβλιογραφική έρευνα έγινε φανερό πως δεν έχει πραγματοποιηθεί ως τώρα εργασία

που να συνδυάζει τις έμφυλες αναπαραστάσεις όλων των ηρώων/ίδων της Disney της τελευταίας τριετίας, με τα στερεότυπα που απορρέουν από αυτές. Για τον λόγο αυτόν, τα ευρήματα της εργασίας κρίνονται ως πρωτότυπα και ενδιαφέροντα, ειδικά προς τις επιστημονικές κοινότητες που ασχολούνται με την εκπαίδευση και τον πολιτισμό.

Το θεωρητικό υπόβαθρο της εργασίας στηρίζεται στη θεωρία των κοινωνικών ρόλων, η οποία αποτελεί τη βάση των γυναικείων και ανδρικών στερεοτύπων. Ειδικότερα, προκειμένου να αναλυθούν οι αναπαραστάσεις των φύλων και τα στερεότυπα αυτών, χρησιμοποιήθηκε ως θεωρητικό υπόβαθρο η θεωρία των κοινωνικών ρόλων καθώς και οι θεωρίες περί θηλυκών και ανδρικών στερεοτύπων. Αυτές οι θεωρητικές προσεγγίσεις αποτελούν τη βάση, σύμφωνα με την οποία «αναγνώστηκαν» τα πολυτροπικά σημεία των ταινιών.

Η σημειωτική αποτελεί το κύριο εργαλείο παρατήρησης και ανάγνωσης των έμφυλων αναπαραστάσεων. Για να ανιχνευθούν τα σημαινόμενα των προβολών, συνυπολογίστηκε τόσο ο χαρακτήρας του/της κάθε ήρωα/ίδας όσο και η εξωτερική του/της εμφάνιση. Για τον λόγο αυτόν, επιλέχθηκε μεθοδολογικό εργαλείο που επιτρέπει την «ανάγνωση» πολυτροπικών κειμένων, όπως είναι οι ταινίες κινουμένων σχεδίων. Έτσι, λήφθηκαν υπόψιν τόσο η εικόνα όσο και το κείμενο. Με άλλα λόγια, συναξιολογήθηκαν η εμφάνιση με τα προσωπικά χαρακτηριστικά που εμφανίζει ο/η κάθε ήρωας/ίδα.

Προκειμένου να γίνει σαφής η πορεία δόμησης της εργασίας από τον/την αναγνώστη/τρια, παρατίθεται η δομή της, η οποία έχει ως εξής. Αρχικά, αναπτύσσονται οι θεωρητικές προσεγγίσεις των κοινωνικών ρόλων, των κοινωνικών στερεοτύπων, καθώς και της σημειωτικής. Επίσης, δίνονται ενδεικτικά στοιχεία για την εταιρεία της Disney. Στη συνέχεια, ακολουθεί η ανάλυση των ταινιών η οποία χωρίζεται σε δυο μέρη. Στο πρώτο μέρος περιγράφονται σε επίπεδο σημαινόντων και αναλύονται σε επίπεδο σημαινομένων όλες οι φυλετικές αναπαραστάσεις των πρωταγωνιστών/τριων που παρουσιάζονται στις ταινίες του δείγματος. Στο δεύτερο επίπεδο και σε συνέχεια των όσων έχουν ήδη καταγραφεί, επιχειρείται η ανίχνευση και καταγραφή των έμφυλων στερεοτύπων που απορρέουν από τους πρωταγωνιστικούς ρόλους των ταινιών. Ακολουθούν οι συνολικές διαπιστώσεις και τα συμπεράσματα. Τέλος, παρατίθενται οι βιβλιογραφικές αναφορές που χρησιμοποιήθηκαν για την ολοκλήρωση της παρούσας εργασίας και το παράρτημα, το οποίο περιέχει όλους τους πίνακες αλλά και μια συνολική περίληψη με στοιχεία της κάθε ταινίας που αναλύθηκε.

Θεωρητικό Πλαίσιο

Θεωρία Κοινωνικών Ρόλων

Με τον όρο «κοινωνικό ρόλο» των φύλων εννοούμε τους τρόπους συμπεριφοράς των ατόμων οι οποίοι καθορίζονται από την εκάστοτε κοινωνία, σε δεδομένη χρονικά στιγμή και είναι διαφορετικοί για άνδρες και γυναίκες. Ουσιαστικά, το άτομο στην πορεία της ζωής του διαμορφώνεται από παράγοντες όπως το οικογενειακό, το φιλικό αλλά και το ευρύτερο περιβάλλον, καθώς και από τα ήθη και τα έθιμα που αυτά πρεσβεύουν. Ο κάθε άνδρας ή γυναίκα, λοιπόν, οφείλει να ακολουθήσει στάσεις, υποχρεώσεις και ενδιαφέροντα τα οποία θεωρούνται κατάλληλα για το κάθε φύλο ξεχωριστά. Συγκεκριμένα, οι άνδρες μαθαίνουν να είναι αυτοί που θα στηρίζουν οικονομικά την οικογένειά τους, ενώ οι γυναίκες είναι εκείνες που αποκτούν την ευθύνη του σπιτιού. Ωστόσο, αυτός ο στοχευμένος διαχωρισμός κατακρίθηκε καθώς θεωρήθηκε πως είναι στερεοτυπικός προς τις γυναίκες και αποτελεί εμπόδιο στην καλλιέργεια και των δυο φύλων (Lueptow & Garovich, 1995).

Η θεωρία των κοινωνικών ρόλων δημιουργήθηκε μέσα από μια προσπάθεια να γίνουν κατανοητές οι αιτίες των διαφορών και των ομοιοτήτων που παρουσιάζουν τα δύο φύλα στην κοινωνική τους συμπεριφορά, αλλά και να μελετηθεί η προέλευση των στερεοτυπικών εικόνων που έχουν επικρατήσει τόσο για τους άνδρες όσο και για τις γυναίκες. Όπως αναφέρει ο Eagly, ο «πατέρας» της συγκεκριμένης θεωρίας (1987, όπως αναφέρεται στο Eagly&Wood&Diekman, 2012), «οι διαφορές στη συμπεριφορά των γυναικών και των αντρών που παρατηρήθηκαν σε έρευνες για τη μελέτη της κοινωνικής συμπεριφοράς, προέρχονται από τον διαχωρισμό που υπάρχει στους κοινωνικούς ρόλους». Η συγκεκριμένη θεωρία δομήθηκε με βάση τη σύνδεση που υπάρχει μεταξύ των ιδεών που έχουν οι άνθρωποι για τις γυναίκες και τους άνδρες, οι οποίες αποτελούν και επιστημονικά τεκμηριωμένες διαφορές της κοινωνικής συμπεριφοράς και προσωπικότητας. Έτσι, ο Eagly αναφέρει πως οι άνθρωποι αφήνουν τη συμπεριφορά τους να καθοδηγείται από τις προσδοκίες που

έχουν οι άλλοι για αυτούς. Για να στηρίξει αυτό το επιχείρημα, ο ίδιος χρησιμοποιεί τις γνώσεις της κοινωνικής ψυχολογίας, σύμφωνα με την οποία οι άνθρωποι προσπαθούν εκ φύσεως να ταυτίζονται με τις προσδοκίες των άλλων με τη συμπεριφορά τους αντίστοιχα. Κατ' επέκταση, όταν η κοινωνία έχει συγκεκριμένες και διαφορετικές για το κάθε φύλο προσδοκίες συμπεριφοράς, τότε αυτές, μέσω κοινωνικών διαδικασιών, παράγουν πραγματικές διαφορές στην κοινωνική συμπεριφορά.

Ακόμα, η θεωρία υποστηρίζει πως οι πεποιθήσεις που έχουν οι άνθρωποι σχετικά με τα δύο φύλα προέρχονται από τις παρατηρήσεις των ρόλων ανδρών και γυναικών και συνεπώς αντανακλούν τον διαχωρισμό της εργασίας, των επαγγελμάτων, αλλά και την κοινωνική ιεραρχία των φύλων. Ο ιστορικός καταμερισμός της εργασίας των δυο φύλων και η ιεραρχία αυτών θεωρούνται από τον Eagly οι κυριότερες αιτίες που οδηγούν τους άντρες και τις γυναίκες στο να έχουν διαφορετικά στάτους και διαφορετικούς ρόλους προς εκπλήρωση. Συνήθως, οι γυναίκες και οι άνδρες που εργάζονται σε ένα επάγγελμα το οποίο είναι ταυτισμένο με το αντίθετο φύλο, νιώθουν χαμηλή αυτοεκτίμηση και μη σιγουριά (Eagly&Wood&Diekman, 2012). Ωστόσο, σύμφωνα με τον Eagly, κατά τη διάρκεια της εργασίας οι γυναίκες και οι άνδρες ανακαλύπτουν διαφορετικά και καινούρια σε αυτούς χαρακτηριστικά, επειδή υιοθετούν ρόλους που απαιτούν τα χαρακτηριστικά αυτά. Έτσι, αν λόγω χάρη μια απόφοιτη σχολής επιθυμεί να αποκατασταθεί επαγγελματικά, υιοθετεί επαγγελματικούς ρόλους με μεγαλύτερη σιγουριά καθώς επίσης αποκτά περισσότερα χαρακτηριστικά που θεωρούνται απαραίτητα για την επιτυχία της στον επαγγελματικό τομέα.

Σύμφωνα με μελέτες των Clarey&Sanford (όπως αναφ. στο Twenge, 1997), στην Αμερική τη δεκαετία του 1980, διαπιστώθηκαν υψηλά ποσοστά σε γυναίκες με χαρακτηριστικά που συνήθως έχουν οι άνδρες, οι οποίες ασχολούνταν με επαγγέλματα που ήταν κατ' εξοχήν «κατοχυρωμένα» από άνδρες. Όσον αφορά τους άνδρες, τα ποσοστά στα γυναικεία χαρακτηριστικά δεν παρουσίασαν καμία μεταβολή εκείνη την περίοδο.

Ακόμα ένας παράγοντας που επηρεάζει και καθορίζει τη συμπεριφορά των δύο φύλων είναι αυτός που έχει να κάνει με την αρρενωπότητα και τη θηλυκότητα. Η αρρενωπότητα (masculinity) είναι το σύνολο χαρακτηριστικών, συμπεριφορών και ρόλων που συνδέεται με τον άνδρα. Σύμφωνα με τον Hofstede (2001), η αρρενωπότητα είναι «κατασκευάσμα» της κοινωνίας αλλά ορίζεται και από την ίδια

την κοινωνία αλλά και από βιολογικούς παράγοντες. Με τον τρόπο αυτό η αρρενωπότητα διαχωρίζεται από το βιολογικά ανδρικό φύλο, αφού στην περίπτωση της τόσο άνδρες όσο και γυναίκες μπορούν να παρουσιάζουν χαρακτηριστικά της. Ο Hofstede ισχυρίζεται πως η ανδροπρέπεια αντιπροσωπεύει μια κοινωνία στην οποία οι κοινωνικοί ρόλοι των φύλων είναι διακριτοί. Χαρακτηριστικά της αρρενωπότητας είναι, μεταξύ άλλων, το θάρρος, η σκληρότητα, η δύναμη, η ανεξαρτησία, η αυτοπεποίθηση, η επικέντρωση στην επιτυχία. Από την άλλη πλευρά, οι γυναίκες που παρουσιάζουν «αρρενωπά» χαρακτηριστικά τείνουν να είναι πιο σεμνές και συνεσταλαμμένες, καθώς επίσης νοιάζονται και φροντίζουν για την ποιότητα της ζωής τους.

Η θηλυκότητα (femininity) αντίστοιχα αποτελεί ένα σύνολο χαρακτηριστικών, συμπεριφορών και ρόλων που αφορούν μεν τις γυναίκες, μπορούν δε να εμφανίζονται και στους άνδρες. Τα κυριότερα χαρακτηριστικά της θηλυκότητας στις γυναίκες είναι η συμπόνια, η ευαισθησία για αυτά που τις περιβάλλουν καθώς και η ευγένεια και η φιλικότητα (Hofstede, 2001).

Ο Hofstede έχει κατηγοριοποιήσει τα χαρακτηριστικά της αρρενωπότητας με βάση κάποιους τομείς όπως οι κοινωνικοί κανόνες, η πολιτική, η οικονομία, η θρησκεία, η εργασία, η οικογένεια και το σχολείο.

Στερεότυπα

Η ετυμολογία της λέξης «στερεότυπο» προέρχεται από την ελληνική λέξη «στερεός» που σημαίνει ακέραιος, σταθερός, καθώς και από τη λέξη «τύπος» που σημαίνει εικόνα, εντύπωση. Η λέξη «στερεότυπα» χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά από τον Lippmann, δημοσιογράφο σε τυπογραφείο, το 1922. Ο Lippmann εμπνεύστηκε τον όρο από τον χώρο εργασίας του στον οποίο έβλεπε καθημερινά παρόμοια στοιχεία και εικόνες. Σύγκρινε την ομοιότητα αυτή με τον τρόπο που οι άνθρωποι χρησιμοποιούν μια εικόνα ή αντίληψη στην εντύπωση που δημιουργούν για μια ολόκληρη ομάδα ατόμων. Με άλλα λόγια, ισχυρίστηκε πως τα άτομα χρησιμοποιούν τα στερεότυπα ώστε να αναλύσουν τις πληροφορίες που προέρχονται από το περιβάλλον τους με απώτερο σκοπό να δικαιολογήσουν τις συμπεριφορές τους προς άλλα άτομα. Ο Lippmann υποστήριξε πως τα στερεότυπα περιέχουν στοιχεία τόσο από την καθημερινή πραγματικότητα των ανθρώπων όσο και από τον συναισθηματικό τους κόσμο. Αξίζει να σημειωθεί πως την ίδια εποχή, η επιστήμη

θεωρούσε θετική τη συμβολή των στερεοτύπων καθώς βοηθούσαν το άτομο να οργανώνει και να ομαδοποιεί τις αμέτρητες πληροφορίες που λάμβανε καθημερινά.

Ανάμεσα στους ορισμούς που έχουν δοθεί για τα στερεότυπα διαφαίνονται δυο κατηγοριοποιήσεις ως προς αυτά με κριτήριο το αν αποτελούν ατομικές ή συλλογικές αναπαραστάσεις. Αρχικά διευκρινίζουμε πως με τον όρο «αναπαραστάσεις» εννοούμε τις εικόνες, τις ιδέες, τις γνώσεις της κοινής γνώμης που επηρεάζουν την κοινωνική πραγματικότητα αλλά και διαμορφώνονται μέσα από αυτήν, καθώς κατηγοριοποιούν ανθρώπους και αντικείμενα και εξηγούν κοινωνικές συμπεριφορές. Έτσι, οι συλλογικές αναπαραστάσεις είναι γενικευμένες αντιλήψεις της κοινωνίας (Durkheim, όπ.αναφ. στον Λαμπρίδη, 2004).

Όσον αφορά τις ατομικές αναπαραστάσεις πρόκειται για πεποιθήσεις με τη μορφή γνωστικών δομών ή αναπαραστάσεων που έχουν τα άτομα για τα χαρακτηριστικά διαφόρων μελών κοινωνικών ομάδων και οι οποίες είναι αποθηκευμένες στην ανθρώπινη μνήμη έτσι ώστε να καθοδηγούν τα άτομα στη διαμόρφωση άποψης για τα μέλη των ομάδων. Αντίθετα, οι συλλογικές αναπαραστάσεις είναι οι κοινές πεποιθήσεις για τα χαρακτηριστικά συνήθως της προσωπικότητας όπως επίσης και για τις συμπεριφορές μιας ομάδας (Παπαστάμου,2008).

Συνεπώς τα στερεότυπα ορίζονται ως οι γνωστικές αναπαραστάσεις που αναφέρονται στα μέλη μιας οποιασδήποτε κοινωνικής ομάδας. Σύμφωνα με τον Lippmann, πρόκειται για γνωστικά σχήματα τα οποία αποτελούν θεμελιώδεις δομές ή οργανώσεις των δράσεων ενός ατόμου. Οι δομές αυτές ενσωματώνουν γεγονότα ή και αντικείμενα που συνδέονται με αυτή τη δραστηριότητα. Κατ' επέκταση, τα στερεότυπα ασκούν επιρροή σε όλες τις πληροφορίες που δέχεται ένας άνθρωπος από το περιβάλλον του. Οι πληροφορίες αυτές επεξεργάζονται και οργανώνονται με τέτοιο τρόπο ώστε να καθοδηγούν τη σκέψη του ατόμου προς συγκεκριμένη κατεύθυνση, καθώς επίσης επηρεάζουν τον χρόνο που μια ήδη καταγεγραμμένη πληροφορία θα ανασυρθεί ή όχι από το μυαλό. Τα στερεότυπα πηγάζουν από την κοινωνική πραγματικότητα της κάθε εποχής και για αυτόν τον λόγο πολλές φορές οδηγούν στον αρνητισμό και σε διάφορες μορφές αδικίας (Lippmann, 2004).

Ακόμη, ο Lippmann υποστηρίζει πως τα στερεότυπα είναι εικόνες και ιδέες που οι άνθρωποι προκατασκευάζουν στο μυαλό τους. Μάλιστα, πολλές φορές τα στερεότυπα κατευθύνουν αρνητικά τους ανθρώπους παραποιώντας την πραγματικότητα στα μάτια τους. Έτσι, τα στερεότυπα που δομούνται στον ανθρώπινο

εγκέφαλο αφορούν τις πεποιθήσεις σχετικά με τα χαρακτηριστικά, τις ιδιότητες και τις συμπεριφορές των μελών μιας ομάδας, με βάση τις εμπειρίες και τις γνώσεις, σωστές ή μη, των ανθρώπων. Πέρα από τις πεποιθήσεις, τα άτομα επίσης «ασχολούνται» με την αιτία και τον τρόπο που μερικά χαρακτηριστικά πηγαινούν μαζί.

Συνήθως τα στερεότυπα ενεργοποιούνται αυτόματα και μηχανικά, χωρίς σκέψη, καθιστώντας έτσι δύσκολη την ατομική κρίση ως προς αυτά. Η δύναμη των στερεοτύπων είναι πολύ μεγάλη καθώς «πλάθονται» και «επωάζουν» για πολλά χρόνια μέσα στην κοινωνία, ενώ νέα στερεότυπα συνεχίζουν να δημιουργούνται μέσα από τη σύγχρονη καθημερινή ζωή.

Τη δεκαετία του 1950 ο ψυχολόγος Brown χαρακτήρισε τα στερεότυπα ως «μεροληπτικές, μη αντικειμενικές γενικεύσεις οι οποίες βασίζονται σε όσα λέγονται και όχι σε πραγματικές εμπειρίες που σχετίζονται με τα μέλη της ομάδας» (Hilton&Hippel, 1996). Σύμφωνα με την έρευνα των Wilkes &Tajfel (1963), η οποία στόχευε στην εύρεση της προέλευσης των στερεοτύπων μέσα από τη γνωστική διαδικασία, διαπιστώθηκε πως ο ανθρώπινος νους δεν μπορούσε να οργανώσει και να διαχειριστεί τις πολλές και διαφορετικές πληροφορίες που λάμβανε με αποτέλεσμα ο εγκέφαλος να κατηγοριοποιεί τις διαφορετικές πληροφορίες και να τις τοποθετεί στα υπάρχοντα γνωστικά σχήματα, δημιουργώντας στερεότυπα (Wilkes& Tajfel, 1963). Σύμφωνα με τον Allport, η κατηγοριοποίηση αυτή γίνεται καθώς οι πληροφορίες είναι τεράστιες σε μέγεθος και η αφομοίωση τους δύσκολη. Επίσης, είναι αδύνατο για το άτομο να δημιουργήσει μια ξεχωριστή γνωστική κατηγορία για κάθε νέο άτομο που γνωρίζει (Allport, 1954).

Οι ψυχολόγοι Jost και Banaji θεωρούν πως, ως έναν βαθμό, τα στερεότυπα εξυπηρετούν ιδεολογικές λειτουργίες με την έννοια ότι δικαιολογούν την εκμετάλλευση ορισμένων κοινωνικών ομάδων από άλλες αλλά και παρουσιάζουν την επιτυχία ή την αδυναμία κοινωνικών ομάδων με τέτοιο τρόπο που οι διαφορές φαίνονται νόμιμες ή και φυσικές (Jost&Banaji,1994).

Συνοψίζοντας θα λέγαμε πως τα στερεότυπα δημιουργήθηκαν από τον άνθρωπο για τον άνθρωπο, με την έννοια ότι απλοποιούν τις ανάγκες για επεξεργασία μεγάλου όγκου πληροφοριών που δέχεται κάθε άτομο. Εφόσον πρόκειται για μια γνωστική και όχι καθαρά συνειδησιακή διαδικασία, αυτό καθιστά για το άτομο πολύ δύσκολη την «απενεργοποίηση» των στερεοτύπων από τον τρόπο σκέψης του.

Γυναικεία και Ανδρικά Στερεότυπα

Σύμφωνα με τον Begley (2000), «τα στερεότυπα των ανδρών και των γυναικών αποτελούνται από τις πεποιθήσεις σχετικά με τα γνωρίσματα και τα χαρακτηριστικά που αφορούν το κάθε φύλο». Τα στερεότυπα αυτά αφορούν πεποιθήσεις και συμπεριφορές σχετικές με την αρρενωπότητα (masculinity) και θηλυκότητα (femininity). Οι κοινωνικοί ρόλοι των φύλων συνδέονται με τα έμφυλα στερεότυπα με την έννοια ότι τα δεύτερα «πηγάζουν» από τους κοινωνικούς ρόλους που τα δυο φύλα έχουν στη ζωή. Συγκεκριμένα, όταν οι άνθρωποι συνδέουν ένα είδος συμπεριφοράς με ένα από τα δύο φύλα, προβλέπουν ατομικές διαφορές και εξαιρέσεις και σχηματίζουν την άποψη πως η συμπεριφορά αυτή συνδέεται αποκλειστικά με το ένα φύλο, και όχι με το άλλο. Έτσι, μπορούμε να πούμε πως οι ρόλοι των δυο φύλων παρέχουν το «υλικό» για τη δημιουργία ανδρικών και γυναικείων στερεοτύπων.

Ο Eagly(1995) μετά από έρευνα που διεξήγαγε για τις έμφυλες διαφορές προσωπικότητας, διαπίστωσε πως υπάρχουν διαφορές στα χαρακτηριστικά γνωρίσματα των δυο φύλων και πως οι στερεοτυπικές αντιλήψεις αντανακλούν τέτοιες διαφορές. Σε γενικές γραμμές οι γυναίκες τείνουν να έχουν συμπεριφορές που τις κάνουν να φαίνονται κοινωνικά ευαίσθητες, φιλικές και ανήσυχες για την ευημερία των άλλων, ενώ οι άνδρες υιοθετούν συμπεριφορές με στοιχεία κυριαρχίας, ελέγχου και ανεξαρτησίας (Eagly, 1995).

Η δύναμη των ανδρικών και γυναικείων στερεοτύπων είναι μεγάλη καθώς επηρεάζει εννοιολογικές σημασίες που αφορούν τα δύο φύλα και έτσι δομούνται και καθιερώνονται οι διάφορες κοινωνικές κατηγορίες των φύλων. Οι κατηγορίες αυτές «αντιπροσωπεύουν τα “πιστεύω” των ανθρώπων και, ακόμη κι αν αυτά δε συνδέονται με την πραγματικότητα, αποτελούν ισχυρούς παράγοντες που επηρεάζουν την ανθρώπινη κρίση» (Begley, 2000). Επιπλέον, τα έμφυλα στερεότυπα «διευκολύνουν» τους ανθρώπους υπό την έννοια ότι τους βοηθούν να σχηματίσουν μια γενική άποψη για το κάθε φύλο από ότι να γνωρίζουν κάθε άντρα και γυναίκα ξεχωριστά. Έτσι, τα στερεότυπα βοηθούν τους ανθρώπους στη χρήση επίκτητων προτύπων συμπεριφοράς που είναι κοινώς αποδεκτά και από τα δύο φύλα, όταν επικοινωνούν με άνδρες και γυναίκες.

Σύμφωνα με τη θεωρία των κοινωνικών ρόλων, όπως προαναφέρθηκε, η δομή της κοινωνίας, και συγκεκριμένα ο καταμερισμός της εργασίας ανάμεσα στα δύο φύλα, αποτελεί την αιτία της «γέννησης» των στερεοτύπων, επηρεάζοντας έτσι τις συμπεριφορές ανδρών και γυναικών. Με άλλα λόγια οι ρόλοι που έχουν τα άτομα μέσα στην οικογένεια ή στην εργασία τους διαμορφώνουν τα στερεότυπα από τα οποία κάθε φύλο «δανείζεται» χαρακτηριστικά, τα οποία το βοηθούν να ανταπεξέλθει στους διάφορους ρόλους που έχει στη ζωή. « Τα γυναικεία και ανδρικά στερεότυπα προκύπτουν από τις δραστηριότητες των καθημερινών ρόλων των δυο φύλων καθώς και τα χαρακτηριστικά που έχουν ευνοούνται από τους ρόλους αυτούς με αποτέλεσμα να γίνονται στερεοτυπικά για κάθε φύλο (Diekman&Eagly, 2000).

Επιπλέον, σύμφωνα με τους Eagly&Steffen(1984) αποδείχθηκε ότι οι γυναίκες αντιμετωπίζονται ως «επικοινωνιακές», κάτι που ταιριάζει με τον ρόλο της νοικοκυράς, ενώ οι άνδρες ως «ενεργητικοί», λόγω της σύνδεσής τους με τον ρόλο του υπαλλήλου. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας των παραπάνω μελετητών αποδείχθηκε επίσης πως οι άνδρες που εκτελούν καθήκοντα νοικοκυράς βαθμολογήθηκαν ως «επικοινωνιακοί», μάλιστα σε μεγαλύτερο βαθμό από τις γυναίκες νοικοκυρές αλλά και από τις γυναίκες των οποίων το επάγγελμα ήταν άγνωστο. Αντίστοιχα, οι γυναίκες εργαζόμενες βρέθηκαν να είναι περισσότερο «ενεργητικές» από τους άνδρες εργαζόμενους. Οι συγγραφείς υποστηρίζουν πως «η άμεση αιτία των στερεοτύπων των δυο φύλων είναι οι διαφορετικές κατανομές των γυναικών και των ανδρών σε διαφορετικούς κοινωνικούς ρόλους, έχοντας σαν δεδομένο ότι τα στερεότυπα ρυθμίζονται από τις πεποιθήσεις των ανθρώπων σχετικά με τους στόχους των επαγγελματιών (Eagly&Steffen, 1984).

Ακόμη, οι Skyrnek&Snyder(1982)(όπ.αναφ. στο Jost&Banaji,1994) συμφωνούν πως ο καταμερισμός της εργασίας συνδέεται με τα στερεότυπα. Συγκεκριμένα, οι στερεοτυπικές προσδοκίες οδήγησαν τις γυναίκες που έχουν ανδροπρεπή χαρακτηριστικά να διαλέγουν στερεοτυπικά ανδρικές εργασίες, ενώ οι γυναίκες που χαρακτηρίζονται από θηλυπρεπή χαρακτηριστικά επιλέγουν «γυναικείες» δουλειές. Από τα παραπάνω διαπιστώνεται πως τα έμφυλα στερεότυπα αντανακλούν και αναπαράγουν τον διαχωρισμό των κοινωνικών ρόλων.

Σύμφωνα με τον Begley(2000), τα ανδρικά και τα γυναικεία στερεότυπα μπορούν να χωριστούν σε τέσσερις κατηγορίες (Begley,2000): Η πρώτη κατηγορία είναι αυτή των στερεοτύπων σχετικά με τα προσωπικά χαρακτηριστικά. Αυτά τα στερεότυπα αφορούν τα έμφυτα χαρακτηριστικά τόσο των ανδρών όσο και των

γυναικών. Για παράδειγμα, οι γυναίκες χαρακτηρίζονται ως ευαίσθητες, ευγενικές, παθητικά υποταγμένες στους άνδρες κ.ά. Από την άλλη, οι άνδρες θεωρούνται δυναμικοί, επιθετικοί, ανεξάρτητοι, επαναστατικοί, με μεγάλη αυτοπεποίθηση και μη συναισθηματικοί.

Η δεύτερη κατηγορία αφορά τα στερεότυπα σχετικά με τις καθημερινές ασχολίες/δραστηριότητες. Με άλλα λόγια, αυτή η κατηγορία στερεοτύπων αφορά τις δραστηριότητες που με το πέρασμα των χρόνων έχουν συσχετιστεί είτε με το ένα φύλο είτε με το άλλο. Έτσι, οι οικιακές εργασίες αλλά και η ανατροφή των παιδιών θεωρούνται αποκλειστικά γυναικείες ασχολίες, ενώ οι επισκευές και οι δουλειές που απαιτούν δύναμη πραγματοποιούνται από τους άνδρες.

Συνεχίζοντας, η τρίτη κατηγορία σχετίζεται με τα επαγγέλματα, τα οποία χαρακτηρίζονται ως «ανδρικά» ή «γυναικεία». Συγκεκριμένα, ανδρικά θεωρούνται επαγγέλματα που απαιτούν πολύπλευρες και αρκετά εξειδικευμένες μορφές γνώσης καθώς και μυϊκή/σωματική δύναμη όπως αυτά των μηχανικών, ηλεκτρολόγων, αγροτών, πιλότων, στρατιωτικών κτλ. Από την άλλη, «γυναικεία» θεωρούνται επαγγέλματα που απαιτούν ευαισθησία όπως αυτά των νοσοκόμων, των δασκάλων και των νηπιαγωγών, αλλά και επαγγέλματα που ασχολούνται με την εξωτερική εμφάνιση όπως της κομμώτριας, της αισθητικού κ.ά.

Τέλος, η τέταρτη κατηγορία στερεοτύπων αφορά τα σωματικά γνωρίσματα καθώς και αυτά της εξωτερικής εμφάνισης ανδρών και γυναικών. Για παράδειγμα, οι γυναίκες που συνήθως έχουν χαμηλότερο ύψος και ανάστημα θεωρούνται χαριτωμένες, ενώ οι άνδρες που συνήθως είναι ψηλότεροι από τις γυναίκες, περισσότερο μυώδεις και με έντονα χαρακτηριστικά θεωρούνται δυναμικοί και ισχυροί.

Σημειωτική

Στα τέλη της δεκαετίας του '60 έκανε την εμφάνιση της μια νέα επιστήμη, η Σημειωτική. Πρόκειται για μια επιστημονική περιοχή που μελετά σε βάθος όλα τα φαινόμενα του πολιτισμού στις σημερινές κοινωνίες αλλά και στις κοινωνίες του παρελθόντος ως συστήματα σημείων (Barthes, 1979). Αντικείμενα μελέτης για τη σημειωτική είναι, μεταξύ άλλων, η ανθρώπινη συμπεριφορά, ο τρόπος ένδυσης, οι χειρονομίες, οι δομές της ποίησης και της λογοτεχνίας, η μουσική, η ζωγραφική, το

θέατρο, ο κινηματογράφος και οι λοιπές τέχνες, τα ΜΜΕ καθώς και τα νοήματα που απορρέουν από την αρχιτεκτονική. Έτσι, η σημειωτική διασταυρώνεται με όλες τις τέχνες και με ένα ευρύ φάσμα επιστημών όπως η κοινωνιολογία, η ανθρωπολογία, η αρχαιολογία, η ψυχολογία, η γλωσσολογία, η αρχιτεκτονική κ.ά. Με άλλα λόγια θα μπορούσαμε να ορίσουμε το πεδίο της σημειωτικής αν λέγαμε ότι αντικείμενό της είναι όλα τα σημεία, όλα αυτά δηλαδή που «σημαίνουν κάτι» ή έχουν μια ή και παραπάνω σημασίες πάντα με γνώμονα ένα συγκεκριμένο πλαίσιο.

Η έννοια του «σημείου» σχετίζεται άμεσα με το γλωσσολογικό μοντέλο του Ελβετού γλωσσολόγου Ferdinand de Saussure (1857-1913), ο οποίος όρισε την επιστήμη της σημειολογίας σαν κάτι ευρύτερο από τη γλωσσολογία αλλά που διέπεται από τους ίδιους κανόνες. Καθώς η γλώσσα είναι το πληρέστερο σημειωτικό σύστημα, η μελέτη της κατέχει σημαντική θέση στη σημειωτική μελέτη (Saussure, 1979). Κατά τον Saussure, το σημείο, η «ελάχιστη ανεξάρτητη μονάδα σημασίας», αποτελείται από ένα σημαίνον, τη μορφή δηλαδή που παίρνει το σήμα και ένα σημαινόμενο, δηλαδή την έννοια που αναπαριστά. Το σημαινόμενο μπορεί να έχει κυριολεκτική ή και συνειρμική σημασία. Η κυριολεκτική ονομάζεται καταδήλωση ενώ η συνειρμική συνδήλωση. Η καταδήλωση είναι η άμεση, πιο καθημερινή και πιο απλή σημασία ενώ η συνδήλωση είναι η μεταφορική σημασία που δεν είναι ατομική αλλά κοινωνικοποιημένη (Boklund-Λαγοπούλου, 1983).

Ο R. Barthes επηρέασε τη μελέτη της σημειωτικής και ασχολήθηκε κυρίως με τις εικόνες, αναλύοντας τις σχέσεις του λόγου και της εικόνας, τη διαδικασία της ανάγνωσης και τον ρόλο του αναγνώστη καθώς και την εφαρμοσμένη μορφή της σημειολογίας σε αντικείμενα και φαινόμενα της καθημερινότητας. Συγκεκριμένα, ο Barthes αναλύει και ερμηνεύει την εικόνα σε τρία επίπεδα. Αρχικά υπάρχει το γλωσσικό μήνυμα, το οποίο κατευθύνει το αντιληπτικό επίπεδο και συμβάλλει στην αποσαφήνιση αβέβαιων σημείων της εικόνας. Στη συνέχεια αναφέρεται στο κωδικοποιημένο εικονικό μήνυμα και τέλος στο μη κωδικοποιημένο εικονικό μήνυμα. Τα δυο αυτά μηνύματα εμπεριέχονται το ένα μέσα στο άλλο. Το κυριολεκτικό μήνυμα (καταδηλούμενη εικόνα) αποτελεί τη βάση για το συμβολικό μήνυμα (συμπαραδηλούμενη εικόνα) (Barthes, 1988). Συνεπώς η μέθοδος του Barthes αποτελεί ένα χρήσιμο εργαλείο διερεύνησης με στόχο την αποκωδικοποίηση νοημάτων που με την πρώτη ανάγνωση δεν γίνονται αντιληπτά.

Ωστόσο, ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά του σύγχρονου επικοινωνιακού τοπίου είναι η πολυτροπικότητα. Με τον όρο πολυτροπικότητα νοείται η μορφή

παρουσίασης ενός πολιτισμικού προϊόντος στον οποίο περιέχονται και συνδυάζονται περισσότεροι από έναν σημειωτικοί τρόποι (modes). Μέχρι πρόσφατα οι σημειολογικές προσεγγίσεις χαρακτηρίζονταν από προσπάθειες δημιουργίας επιμέρους γραμματικών για τον κάθε τρόπο ξεχωριστά, π.χ. γραμματική για τη γλώσσα, την εικόνα (Kress & van Leeuwen, 1996) ή τον ήχο αλλά έλειπε μια προσπάθεια συνολικής θεωρητικής προσέγγισης του σύγχρονου επικοινωνιακού τοπίου, μια θεωρητική βάση κατάλληλη για πολυτροπικά κείμενα.

Οι Gunther Kress & Theo van Leeuwen (2006) έκαναν μια προσπάθεια δημιουργίας μιας πολυτροπικής θεωρίας που επιχειρεί να ερμηνεύσει συνολικά το φαινόμενο της σύγχρονης επικοινωνίας και όχι μόνο της γλώσσας ή των άλλων τρόπων χωριστά. Ωστόσο οι διάφοροι τρόποι αλληλοεπηρεάζονται και διαπλέκονται μεταξύ τους, ενώ τα στοιχεία που προκύπτουν από αυτή τη διαπλοκή είναι εκείνα που συνθέτουν την πολυτροπικότητα.

Η εταιρεία της Disney

Ο Walt Disney ξεκινώντας σχεδόν από το μηδέν, σχεδίασε και κυκλοφόρησε για πρώτη φορά το 1923 μια σειρά με τον τίτλο “Alice Comedies”. Έτσι έκανε το πρώτο βήμα και δημιούργησε, μαζί με τον αδερφό του το the Disney Brothers Cartoon Studio, το οποίο έπειτα από λίγο μετονομάστηκε σε Walt Disney Studio.

Έχοντας απογοητευτεί από τον αντιπρόσωπό του και χάνοντας τα πνευματικά δικαιώματα ενός καρτούν (Oswald Cartoon), ο Disney μεταφέρει το στούντιό του στο Hyperion Studio, μέσα στο οποίο δημιούργησε τον Mickey Mouse. Το 1932 κερδίζει το βραβείο του Καλύτερου Καρτούν στα βραβεία της Ακαδημίας Κινηματογράφου, εγκαινιάζοντας έτσι την κατηγορία και κερδίζοντας έκτοτε ένα βραβείο Oscar για όλη την υπόλοιπη δεκαετία.¹

Με το πέρασμα των χρόνων, οι επιτυχίες συνεχίστηκαν και ήρθαν στο φως καινούρια καρτούν, ταινίες, βιβλία αλλά και τηλεοπτικά προγράμματα. Το 1955, η Disney ιδρύει τη Disneyland, εγκαινιάζοντας ένα πάρκο ψυχαγωγίας εντελώς διαφορετικό από τα άλλα, ενώ το 1965 η Wed Enterprises, την οποία είχε ιδρύσει ο Walt Disney, ενσωματώνεται στη Walt Disney Productions.²

Μετά τον θάνατο του Walt Disney το 1966, η εταιρεία δεν σταμάτησε να επεκτείνεται σε ολοένα και περισσότερους τομείς. Έχοντας εγκαινιάσει θεματικά

¹ Για περισσότερες πληροφορίες, βλέπε: Disney History: <https://d23.com/disney-history/>

² Για περισσότερες πληροφορίες, βλέπε: Disney History: <https://d23.com/disney-history/>

πάρκα σε διάφορα μέρη του πλανήτη, οι επιτυχίες συνεχίζονται μέχρι και σήμερα. Το 2001 η εταιρεία της Disney αγοράζει το Fox Family Channel το οποίο μετονομάζεται σε ABC Family Channel. Ακόμα την ίδια χρονιά αγοράζει και τη The Baby Einstein Company. Έπειτα, το 2006 η Disney εξαγοράζει την Pixar Animation, ενώ η τελευταία αγορά από μέρους της ήταν το 2012 με την εξαγορά της Lucasfilm Ltd.³

Η Disney έχει καταφέρει να καθιερώσει μια φήμη αξιοπιστίας, έτσι ώστε οι γονείς να αφήνουν εφησυχασμένοι τα παιδιά τους να παρακολουθούν τις ταινίες κινουμένων σχεδίων, ενώ οι μικροί θεατές συνάπτουν πολύ δυνατές σχέσεις με το περιεχόμενο των ταινιών αυτών (Lederer, 2012). Έτσι, τα παιδιά ταυτίζονται με τους θηλυκούς ή αντρικούς ρόλους που παρουσιάζονται και με αυτόν τον τρόπο εμφυσούνται σε αυτά κοινωνικές συμπεριφορές και χαρακτηριστικά που αφορούν τα δύο φύλα (Benabdellah, 2018). Με άλλα λόγια, η οικογένεια καταναλώνει τα πολιτιστικά δεδομένα που μεταδίδουν οι ταινίες της Disney.

Έτσι, η εταιρεία διαιωνίζει μηνύματα που αφορούν το φύλο, τις σχέσεις εξουσίας, τις κοινωνικές αρετές, τις οικογενειακές αξίες και τα πολιτιστικά πρότυπα σε εκατομμύρια παιδιά ανά τον κόσμο (Wieresma, 2000). Οι ταινίες κινουμένων σχεδίων δημιουργούν έναν φανταστικό κόσμο, γεμάτο μαγεία, παραμύθι και αγάπη. Οι νέοι γοητεύονται από τους ιδιαίτερους χαρακτήρες που ζουν περιπετειώδεις μέρες και καταφέρνουν να ξεπεράσουν τους κινδύνους παλεύοντας με το κακό. Ως επί το πλείστον, οι ταινίες της Disney περιστρέφονται γύρω από θέματα φιλίας, αγάπης, αυτοανακάλυψης και θάρρους. Η εταιρεία της Disney θεωρείται πρωτοπόρος στα πλαίσια του κινουμένου σχεδίου (Benabdellah, 2018).

Ίσως μια από τις σπουδαιότερες παραγωγές του Walt Disney, είναι η *Χιονάτη και οι Επτά Νάνοι* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937). Πρόκειται για τη διασκευή του ευρωπαϊκού παραμυθιού των αδερφών Grimm. Ο κάθε ρόλος σε αυτό το παραμύθι κρύβει και μια συμβολική σημασία. Έτσι, ο θεατής παρακολουθεί την όμορφη Χιονάτη ντυμένη με κουρέλια, να περιφρονείται από την πικρόχολη και ματαιόδοξη μητριά της. Η βασίλισσα και μητριά της Χιονάτης, συχνά απευθύνεται στον καθρέφτη της ρωτώντας «*Ποια είναι η ομορφότερη απ' όλες*». Η προσωποποίηση του καθρέφτη με τη μορφή ενός σκλάβου, σύμφωνα με τον Brode (2005), θυμίζει τη σκλαβιά των γυναικών από τα πρότυπα ομορφιάς, στα οποία οι γυναίκες είναι σκλαβωμένες και υποχρεωμένες να παίρνουν στα σοβαρά, όπως

³ Για περισσότερες πληροφορίες, βλέπε: Disney History: <https://d23.com/disney-history/>

αναφέρει ένα φεμινιστικό φυλλάδιο του 1968. (Brode, 2005) Επίσης, τα τοξωτά με κλίση προς τα πάνω φρύδια της βασίλισσας θυμίζουν τις δυο ευρωπαϊές ηθοποιούς της δεκαετίας του '30, τη Greta Garbo και τη Marlene Dietrich, οι οποίες προκάλεσαν επανάσταση στη μόδα με τη «σκληρή ομορφιά τους» (Brode, 2005).

Αρκετές από τις ταινίες που ακολούθησαν είναι «επηρεασμένες» και παρουσιάζουν κοινά στοιχεία με την ιστορία της Χιονάτης, παρόλο που η πλοκή είναι διαφορετική. Η *Σταχτοπούτα* (*Cinderella*, 1949) παρουσιάζει πολλές ομοιότητες με τη Χιονάτη καθώς και οι δύο εκδιώκονται από την κακιά μητριά ενώ εν τέλει αναδεικνύουν την εσωτερική ομορφιά και την πραγματική δύναμή τους. Ακόμα, και στις δυο ταινίες παρουσιάζεται μια «δυνατή σχέση και επικοινωνία» ανάμεσα στις πρωταγωνίστριες και στα ζώα (Brode, 2005).

Έρευνα

α) Ερώτημα

Η παρούσα διπλωματική εργασία αποσκοπεί στη σημειωτική ανάγνωση και ανάλυση των φυλετικών αναπαραστάσεων που παρουσιάζονται στις ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney, οι οποίες προβλήθηκαν στο κοινό την τελευταία τριετία και συγκεκριμένα κατά τα έτη 2016,2017 και 2018.

Το ερώτημα της εργασίας είναι το εξής: πώς αναπαρίστανται τα φύλα στις ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney κατά τα έτη 2016,2017 και 2018; Υπάρχουν έμφυλα στερεότυπα σε αυτές τις αναπαραστάσεις;

β) Δείγμα

Η Disney έχει παρουσιάσει στο κοινό, κατά τα έτη 2016, 2017 και 2018, επτά (7) ταινίες κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους, οι οποίες αποτελούν το δείγμα της συγκεκριμένης εργασίας. Οι ταινίες, με χρονολογική σειρά προβολής, είναι οι εξής: *Ζωούπολη (Zootopia, 2016)*, *Ψάχνοντας τη Dory (Finding Dory, 2016)*, *Βαϊάνα (Moana, 2016)*, *Αυτοκίνητα 3 (Cars 3, 2017)*, *Coco (2017)*, *Οι Απίθανοι 2 (The Incredibles 2, 2018)* και *Ραλφ εναντίον Ίντερνετ (Ralph breaks the Internet, 2018)*.

γ) Μεθοδολογία

Ως μεθοδολογικό εργαλείο για την καταγραφή και ανάδειξη των φυλετικών αναπαραστάσεων, χρησιμοποιείται αυτό της σημειωτικής. Συγκεκριμένα, η έρευνα πραγματοποιήθηκε χρησιμοποιώντας την κοινωνική- σημειωτική προσέγγιση των Kress και van Leeuwen. Σύμφωνα με τους παραπάνω, τα πολιτισμικά προϊόντα περιέχουν και συνδυάζουν περισσότερους από έναν σημειωτικούς τρόπους (modes). Οι Kress και van Leeuwen επιχειρούν να ερμηνεύσουν συνολικά τα πολυτροπικά κείμενα, λαμβάνοντας υπόψιν τους διαφορετικούς «τρόπους», οι οποίοι αλληλοεπηρεάζονται και διαπλέκονται μεταξύ τους (Kress & van Leeuwen, 2006). Σε αυτό το πλαίσιο, τα σημαίνοντα των ταινιών της εν λόγω έρευνας, αναγνώστηκαν λαμβάνοντας υπόψιν τόσο την εικόνα, όσο και το κείμενο που συναποτελούν το πολιτισμικό προϊόν.

Ως αποτέλεσμα των παραπάνω, πραγματοποιείται καταγραφή των σημείων μέσω της περιγραφής. Σε επόμενο επίπεδο, τα σημαίνοντα αυτά αναλύονται δίνοντας τα σημανόμενα των αναπαραστάσεων. Έπειτα, το ίδιο εργαλείο χρησιμοποιείται συνδυαστικά με την κατηγοριοποίηση του Begley (2000), προκειμένου να εντοπίσει τα έμφυλα στερεότυπα.

Σημειωτική Ανάλυση

Α' Μέρος

Προκειμένου να εξεταστούν οι αναπαραστάσεις των φύλων στις ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney των τελευταίων τριών ετών (2016-2018) (βλ. Παράρτημα, Πίνακας 1), με απώτερο σκοπό την εξαγωγή συμπερασμάτων, θα αναλυθούν οι αναπαραστάσεις των πρωταγωνιστών/στριών ηρώων/ίδων με τη μέθοδο της σημειωτικής ανάλυσης. Η σημειωτική ανάλυση χωρίζεται σε δύο μέρη: Α) Περιγραφή- Σημαίνοντα: περιγράφονται οι ήρωες/ίδες των ταινιών που πρωταγωνιστούν, με βάση την εμφάνιση και τη συμπεριφορά τους. Β) Εξαγωγή Σημαινομένων: με βάση τα σημαίνοντα, εξάγονται τα σημεινόμενα των φυλετικών αναπαραστάσεων. Τέλος, ακολουθεί κατηγοριοποίηση των πρωταγωνιστών/τριων με βάση το φύλο ως προς τις καλές/κακές αναπαραστάσεις καθώς και συνολικές παρατηρήσεις ως προς τα σημεινόμενα των ταινιών, με γνώμονα τη φυλετική απεικόνιση.

1. Ζωούπολη (2016)

Περίληψη ταινίας: Η Ζωούπολη είναι μια μεγάλη πόλη όπου θηλαστικά από διαφορετικά περιβάλλοντα συνυπάρχουν ειρηνικά. Η Τζούντι Χοπς είναι ένα μικρόσωμο λαγουδάκι το οποίο μετακομίζει στη Ζωούπολη, ακολουθώντας το όνειρό της, να γίνει μια επιτυχημένη αστυνομικός. Παρά το μέγεθός της, καταφέρνει να συνεργαστεί με μια αλεπού, τον Νικ, έναν δράστη μικροκλοπών και να επιλύσουν μαζί ανεξιχνίαστα ως τότε εγκλήματα.

Σκηνοθεσία: Byron Howard, Rich Moore, Jared Bush

Διάρκεια: 108'

1.1 Τζούντι Χοπς

Α) Περιγραφή – Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Η Τζούντι είναι ένα λαγουδάκι που μεγαλώνει σε μια επαρχία, τη Λαγούπολη από γονείς-ιδιοκτήτες φάρμας καρότων. Η Τζούντι έχει χαρακτηριστικά λαγού, δηλαδή γκρι γούνα, μικρή ουρά και μακριά αυτιά. Στην πρώτη της εμφάνιση είναι μικρή και παίζει σε μια θεατρική παράσταση, υποδύομενη την αστυνομικό.

Μεγαλώνοντας τη βλέπουμε να φοράει μαύρο παντελόνι και ροζ-γκρι μπλούζα, αλλά και στολή αστυνομικού.

ii) Συμπεριφορά

Η Τζούντι ονειρεύεται να γίνει αστυνόμος και να ζήσει στη Ζωούπολη, μια μεγάλη πόλη όπου όλα τα θηλαστικά ζουν αρμονικά. Οι γονείς της δεν συμφωνούν με τα όνειρά της και την παροτρύνουν να μείνει στο χωριό, ώστε να είναι ασφαλής. Η Τζούντι δεν παρατά το όνειρό της, σπουδάζει και παρά τις δυσκολίες που αντιμετωπίζει, καταφέρνει να γίνει η πρώτη αστυνομικός-λαγός. Μετακομίζει στη Ζωούπολη και, ενώ αρχικά γίνεται υπεύθυνη παρκόμετρων, αναλαμβάνει να εξιχνιάσει μια περίεργη υπόθεση εξαφάνισης αρπακτικών. Στην πορεία γνωρίζει μια αλεπού, τον Νικ, που ζει κάνοντας μικροπαρανομίες. Αρχικά η Τζούντι είναι καχύποπτη απέναντι στην αλεπού, έπειτα όμως τον γνωρίζει, ο ένας βοηθάει και υποστηρίζει τον άλλο, περνάνε διάφορες περιπέτειες και λύνουν μαζί το μυστήριο που απειλεί την ασφάλεια της Ζωούπολης.

1.2 Νικ Ουάιλντ

A) Περιγραφή- Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Ο Νικ Ουάιλντ είναι μια κόκκινη αλεπού. Φοράει μπλε παντελόνι, κίτρινο πουκάμισο με αγνά σχέδια κλαδιών και μια ριγέ μοβ γραβάτα.

ii) Συμπεριφορά

Ο Νικ Ουάιλντ είναι μια νεαρή αλεπού που ζει στη Ζωούπολη και βγάζει τα προς το ζην κάνοντας μικροκλοπές. Πάνω στη δράση του, γνωρίζεται με τη Τζούντι, η οποία στη συνέχεια τον προσεγγίζει προκειμένου να μαζέψει στοιχεία για την υπόθεση που έχει αναλάβει. Ο Νικ αναγκάζεται να τη βοηθήσει, καθώς εκείνη τον εκβιάζει ότι θα τον καταδώσει στην αστυνομία. Κατά τη διάρκεια μιας καταδίωξης, η Τζούντι σώζει τη ζωή του Νικ και έκτοτε η αλεπού αρχίζει να αλλάζει γνώμη. Γνωρίζονται και γίνονται φίλοι με τον λαγό και τελικά εξιχνιάζουν μαζί την υπόθεση. Στο τέλος, ο Νικ σπουδάζει στην Αστυνομική Ακαδημία και γίνεται συντάιρος με τη Τζούντι.

B) Εξαγωγή Σημαιομένων

Στη συγκεκριμένη ταινία της Disney, οι ρόλοι που πρωταγωνιστούν είναι δύο, εντούτοις οι αναπαραστάσεις που αφορούν την απεικόνιση των φύλων είναι σαφώς περισσότερες. Για τον λόγο αυτόν, στα σημειώμενα θα αναφερθούν επιπλέον

χαρακτήρες και συγκεκριμένα οι γονείς της Τζούντι, ο αστυνόμος Μπέντζαμιν Κλοχάουζερ καθώς και ο αρχηγός της Αστυνομίας, Μπόνγκο.

Η Τζούντι είναι ένας λαγός ο οποίος χαρακτηρίζεται από αισιοδοξία και πίστη στον εαυτό του. Παρότι προέρχεται από χωριό και οι γονείς της την αποθαρρύνουν να απομακρυνθεί από αυτό, η Τζούντι τολμά να ακολουθήσει το όνειρό της και επιλέγει το πιο «ακατάλληλο» επάγγελμα, αυτό της αστυνομικού. Βλέπουμε τους γονείς της να την παρακολουθούν έντρομοι, όταν τους ανακοινώνει πως αυτό το επάγγελμα θέλει να ακολουθήσει και μάταια προσπαθούν να της αλλάξουν γνώμη. Ακόμα, στη σκηνή της ορκωμοσίας της Τζούντι στην Αστυνομική Ακαδημία αλλά και στον αποχαιρετισμό της στον σταθμό του τρένου, παρατηρούμε τους γονείς της να την καμαρώνουν και τον πατέρα της να συγκινείται και να κλαίει. Δίπλα του, η σύζυγός του τον κοιτά λοξά. Με αυτή την εικόνα, καταπατούνται δυο στερεότυπα: αφενός αυτό που ορίζει πως οι άνδρες δεν κλαίνε και αφετέρου αυτό της γυναικείας υπερευαισθησίας. Και οι δυο γονείς συγκινούνται, ωστόσο η Disney επιλέγει να είναι ο πατέρας αυτός που θα κλάψει. Ένας πατέρας που είναι καθ' όλα παραδοσιακός, κρινόμενος και από την εμφάνιση αλλά και από τη συμπεριφορά του.

Η ταινία απεικονίζει μια πολιτισμένη κοινωνία ζώων, στα οποία έχουν δοθεί ανθρώπινα χαρακτηριστικά και πολιτισμικά στοιχεία. Έτσι, βλέπουμε τα ζώα να φορούν ρούχα και να περπατούν στα δυο πόδια. Οι πρωταγωνιστικοί ρόλοι αφορούν έναν τολμηρό, συνειδητοποιημένο και ώριμο λαγό-αστυνομικό και μια πονηρή αλεπού που εξελίσσεται και ωριμάζει, σαν χαρακτήρας, μέσα από την συναναστροφή της με τον λαγό. Ενώ σε προηγούμενες ταινίες τα ζώα αυτά έχουν «ενσαρκωθεί» από συγκεκριμένα φύλα (λαγός- εύστροφο και γρήγορο αρσενικό, αλεπού-πονηρό θηλυκό), εδώ οι ρόλοι αντιστρέφονται. Έτσι ο λαγός είναι θηλυκού γένους και η αλεπού αρσενικού (Beaudine, Osibodu & Beavers, 2017).

Αξίζει να σημειωθεί η παρουσία ενός αστυνομικού στη γραμματεία του αστυνομικού κέντρου με το όνομα Μπέντζαμιν Κλοχάουζερ. Ο Μπέντζαμιν είναι ένα παχύσαρκο τσιτάχ που παρουσιάζεται ως « αυτός που όλοι περνάνε για μαλθακό, λουκουμοφάγο αστυνομικό». Ο Μπέντζαμιν μπορούμε να πούμε πως είναι μια ομοφυλόφιλη απεικόνιση, αν λάβουμε υπόψιν ορισμένα στοιχεία. Αυτά είναι ο τόνος της φωνής του, η έντονη κίνηση σώματος και ουράς, η προσφώνηση «φιλενάδα» στην Τζούντι καθώς και η λατρεία του προς μια διάσημη ποπ τραγουδίστρια, τη Γαζέλα. Ο Μπέντζαμιν παρουσιάζεται, μέσα από μια εφαρμογή στο κινητό του, να χορεύει δίπλα στη Γαζέλα έναν λάτιν χορό. Σε μια επίσκεψή του στο γραφείο του

αρχηγού Μπόνγκο, ο Μπέντζαμιν βλέπει τον αρχηγό να έχει την ίδια εφαρμογή για τον εαυτό του. Έτσι αποδομείται στα μάτια μας η εικόνα του φαινομενικά αυστηρού Αρχηγού-αστυνομικού και βλέπουμε έναν αρχηγό της αστυνομίας να χορεύει λάτιν. Η ταινία κλείνει με μια συναυλία της Γαζέλα, στην οποία βλέπουμε τη Γαζέλα να τραγουδά επί σκηνής και να την πλαισιώνουν χορευτές-τίγρεις, που φορούν αντρικά εσώρουχα. Το στερεοτυπικά άγριο και «αρρενωπό» σαρκοφάγο ζώο, παρουσιάζεται εδώ ως χορευτής, χαμογελαστό και κουνώντας τους γοφούς (Soares, 2017).

Συμπερασματικά, μπορούμε να πούμε πως η εν λόγω ταινία προωθεί, μεταξύ άλλων, τη διαφορετικότητα, την ελευθερία και την ισότητα μεταξύ των διάφορων κοινοτήτων καθώς και των φύλων.

2. Ψάχνοντας τη Dory (2016)

Περίληψη ταινίας: Η Dory είναι ένα βασιλικό μπλε τανκ, ένα ψάρι με απώλεια βραχύχρονης μνήμης. Πρόκειται για τη συνέχεια της ταινίας *Ψάχνοντας τον Νέμο* (*Finding Nemo*, 2003). Η Dory, αρχίζει να έχει επαναφορές μνήμης από την παιδική της ηλικία και τους γονείς της. Οι αναμνήσεις αυτές αποτελούν σημάδια ελπίδας για εκείνη, που αποφασίζει να αναζητήσει τους γονείς της έχοντας στο πλευρό της τον Marlin και τον γιο του, Nemo.

Σκηνοθεσία: Andrew Stanton, Angus Mac Lane

Διάρκεια: 97'

2.1 Dory

A) Περιγραφή- Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Η Dory είναι ένα μπλε τανγκ, ψάρι που ζει σε έναν ύφαλο της Αυστραλίας. Έχει μπλε χρώμα με κίτρινο στα πτερύγια και την ουρά. Το σχήμα της είναι λεπτό κατά μήκος του σώματός της και πλατύ.

ii) Συμπεριφορά

Η Dory έχει μια μορφή αμνησίας και έτσι δεν συγκρατεί σχεδόν τίποτα στη μνήμη της. Ζει σε έναν ύφαλο μαζί με τον Marlin και τον γιο του, τον Νέμο. Μέσα από μια συζήτηση, τις έρχονται μνήμες και αποφασίζει να ψάξει τους γονείς της. Θυμάται σταδιακά ότι τους έχασε, τα ονόματά τους καθώς και το μέρος όπου μεγάλωσε μέχρι που τους έχασε και έτσι ξεκινάει να τους βρει, μαζί με τον Marlin και

τον Nemo. Μέσα από περιπέτειες, φτάνει σε ένα Ινστιτούτο θαλάσσιας ζωής, όπου άνθρωποι την πιάνουν και τη μεταφέρουν σε εργαστήριο, καθώς ένα πλαστικό σκουπίδι έχει κολλήσει επάνω της. Έτσι, χωρίζεται από τον Marlin και τον Nemo, και γνωρίζει τον Hank, ένα χταπόδι, τον Μπέλι, μια άσπρη φάλαινα και τη Μοίρα, μια φάλαινα-καρχαρία που γνώριζε από μικρή και επικοινωνούσαν μέσω των σωλήνων του ινστιτούτου. Η Dory μεταφέρεται σε Καραντίνα και από ένα λάθος βρίσκεται στον ωκεανό, όπου συναντάει ξανά τους γονείς της. Σαν χαρακτήρας είναι αυθόρμητη και παρορμητική.

2.2 Marlin

A) Περιγραφή- Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Ο Marlin είναι ένα ψάρι κλόουν που ζει μαζί με την Dory και τον γιο του, Nemo σε έναν ύφαλο. Το χρώμα του είναι πορτοκαλί και έχει τρεις λευκές ρίγες.

ii) Συμπεριφορά

Ο Marlin συνοδεύει τη Dory, μαζί με τον γιο του, στο ταξίδι της αναζήτησης των γονιών της. Είναι αγαπημένοι φίλοι με την Dory αφότου η ίδια τον βοήθησε να εντοπίσει τον γιο του που είχε εξαφανιστεί. Ο Marlin είναι αγχώδης, αγωνιά για το παιδί του αλλά και για τη φίλη του και επιδιώκει όλα να γίνονται με πρόγραμμα, προκειμένου να νιώθει περισσότερη ασφάλεια, κάτι που δε συμβαίνει πάντα. Αποδέχεται τον ιδιαίτερο χαρακτήρα της Dory, αλλά σε κρίσιμες στιγμές δεν συγκρατεί τα λόγια του, χάνει την υπομονή του και της μιλάει με έντονο τρόπο. Όταν το συνειδητοποιεί νιώθει άσχημα και αισθάνεται τύψεις.

2.3 Nemo

A) Περιγραφή- Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Ο Nemo είναι ο γιος του Marlin, είναι επίσης ψάρι κλόουν, πορτοκαλί χρώματος με τρεις λευκές ρίγες.

ii) Συμπεριφορά

Ο Nemo είναι ένα «παιδί», αγαπά πολύ τον πατέρα του που είναι και ο μοναδικός που έχει στον κόσμο, και δεν τον αποχωρίζεται ποτέ. Επίσης, αγαπά και την Dory που την θεωρεί φίλη του και μιλάει με τα καλύτερα λόγια γι' αυτήν. Επιπλήττει τον πατέρα του, όταν δεν μιλάει στην Dory όπως πρέπει και παίρνει μέρος κι αυτός στην επιχείρηση ανεύρεσης των γονιών της.

2.4 Hank

A) Περιγραφή- Σημειώνοντα

i) Εμφάνιση

Ο Hank είναι ένα χταπόδι που έχει επτά πλοκάμια. Είναι μοναχικός και δεν έχει παρέες μέχρι που γνωρίζει τη Dory. Ο Hank έχει την ιδιότητα να αλλάζει χρώμα, ώστε να εναρμονίζεται με το περιβάλλον στο οποίο βρίσκεται.

ii) Συμπεριφορά

Ο καινούριος φίλος της Dory δεν έχει φιλικές διαθέσεις όταν την γνωρίζει, φαίνεται απόμακρος και πονηρός. Βοηθάει τη Dory γιατί ως αντάλλαγμα θα πάρει το καρτελάκι που της φόρεσαν. Ο Hank δεν θέλει να επιστρέψει στον ωκεανό, προτιμάει να μεταφερθεί σε ένα ενυδρείο, καθώς αυτό τον ευχαριστεί περισσότερο και του παρέχει μεγαλύτερη ασφάλεια. Το εισιτήριο για το ενυδρείο είναι το καρτελάκι στο πετύγιο της Dory. Ωστόσο, μέσα από τις κοινές εμπειρίες και περιπέτειες που περνούν, ο Hank γίνεται φίλος με την Dory, την βοηθά και στο τέλος αποφασίζει να ζήσει μαζί της, στον ύφαλο.

B) Εξαγωγή Σημαιομένων

Από τους τέσσερις πρωταγωνιστικούς ρόλους της ταινίας, μόνο ο ένας ανήκει σε γυναίκα. Ο Marlin, που είναι φίλος της Dory εξ αρχής, την αγαπά και θέλει να την προστατέψει, παρόλο που της μιλάει απότομα μερικές φορές. Απ' την άλλη ο Hank, γνωρίζοντας τη Dory, αποκτά τα ίδια αισθήματα. Ο Nemo επίσης αγαπά τη Dory, λόγω του ότι είναι παιδί, είναι πιο κοντά στον αυθόρμητο και αστείο χαρακτήρα της. Παρατηρείται πως η Dory είναι πολύ αγαπητός χαρακτήρας, ωστόσο κανένας από τα δυο αρσενικά ενήλικα ψάρια δεν την βλέπει ερωτικά.

Ενδιαφέρον επίσης παρουσιάζει και η περίπτωση του Marlin καθώς είναι μια από τις πρώτες αναπαραστάσεις μονογονεϊκής οικογένειας. Το αρσενικό αυτό ψάρι, έχει χάσει τη σύζυγό του και μεγαλώνει τον γιο του μόνο του. Παρατηρούμε πως η ζωή του Marlin είναι αφιερωμένη στον γιο του, τον οποίο δεν αποχωρίζεται ποτέ. Παρόλο που η Dory μένει μαζί τους, σε διπλανό κοχύλι, δεν παίρνει τον ρόλο της μητέρας, αλλά μάλλον ως φίλη και των δύο παραμένει μαζί τους. Ο Marlin μιλάει έντονα στη Dory και μάλιστα όταν εκείνη κατά λάθος τους ρίχνει πάνω σε έναν βράχο, ο Nemo χτυπάει και ο πατέρας του της γυρίζει την πλάτη για να ασχοληθεί με το παιδί του. Η Dory τότε απομακρύνεται για λίγο από κοντά τους. Παρά ταύτα, αφού περνούν τις δυσκολίες, ο Marlin παραδέχεται στην Dory πως είναι ανεκτίμητη γι' αυτόν καθώς του μαθαίνει να κάνει πράγματα που ποτέ δεν φανταζόταν. Η Dory,

ουσιαστικά, λειτουργεί ως κινητήρια δύναμη για τον Marlin, που δίχως εκείνη δε θα είχε τολμήσει να πράξει και να μάθει καινούρια πράγματα (Soares, 2017). Βλέπουμε, λοιπόν, έναν αρσενικό χαρακτήρα να παραδέχεται σε έναν θηλυκό πόσο πολύτιμος και απαραίτητος είναι για εκείνον.

3. Βαϊάνα (2016)

Περίληψη ταινίας: Η Βαϊάνα είναι ένα δυναμικό κορίτσι, κόρη του αρχηγού μιας πολυνησιακής φυλής. Όταν οι κάτοικοι του νησιού της δεν μπορούν να βρουν πια τροφή, εκείνη μαθαίνει πως ο ημίθεος Μάουι προκάλεσε την παρακμή, κλέβοντας την καρδιά της θεάς του νησιού, της Τε Φίτι. Μόνος τρόπος για να επανέλθει η ευημερία στο νησί είναι να πείσει τον Μάουι να επιστρέψει πίσω την καρδιά της θεάς. Έτσι, η Βαϊάνα ξεκινά ένα ταξίδι γεμάτο περιπέτειες στον ωκεανό.

Σκηνοθεσία: Ron Clements, John Musker

Διάρκεια: 107'

3.1 Βαϊάνα

A) Περιγραφή-Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Η Βαϊάνα είναι η κόρη του αρχηγού μιας φυλής που ζει σε ένα νησί της Πολυνησίας. Εμφανίζεται αρχικά ως μωρό κορίτσι, με κοντά μελαχρινά μαλλιά, φορώντας μια πάνα και ένα ροζ λουλούδι στα μαλλιά. Μέσα από το πέρασμα των χρόνων γίνεται ένα παιδί, μια έφηβη. Τα ενδύματά της είναι πάντα μια φούστα και ένα μπλουζάκι χωρίς μανίκια, σε διάφορες αποχρώσεις καφέ, λευκού και πορτοκαλί χρώματος. Το μαλλί της, ως έφηβη, είναι μακρύ, πυκνό σγουρό και μελαχρινό. Σε αρκετές σκηνές είναι πιασμένο με κότσο στο κεφάλι της. Φοράει περιδέραιο, από πέτρες και σκοινί, από μωρό και αφ' ότου η γιαγιά της της δίνει την καρδιά της Τε Φίτι, έκτοτε φοράει αυτήν στο λαιμό της, μέσα σε ένα κοχύλι. Στη σκηνή που αναλαμβάνει τα ηνία της φυλής της αλλά και στην τελευταία που επιστρέφει με τη φυλή της στη θάλασσα, ως θαλασσοπόροι, φορά στεφάνι από λουλούδια στα μαλλιά.

ii) Συμπεριφορά

Η Βαϊάνα είναι ένα μικρό κορίτσι που αγαπά τη θάλασσα, παρά την απαγόρευση του πατέρα της και την εντολή του να παραμένει στη στεριά. Στα πρώτα πλάνα, τη βλέπουμε να ακούει χαμογελαστή τις ιστορίες της γιαγιάς της, ανάμεσα σε

φοβισμένα αγοράκια. Μετά την αποκάλυψη πως είναι η εκλεκτή του ωκεανού για να φέρει ξανά την ευφορία στη φυλή της, ξεκινά ένα ταξίδι πέρα από τον ύφαλο του νησιού της, παρά τις απαγορεύσεις του πατέρα της και με τη συγκατάθεση της ετοιμοθάνατης γιαγιάς της αλλά και της μητέρας της. Βρίσκει τον Μάουι, έναν ημίθεο που θεωρείται ο υπαίτιος της καταστροφής που έχει έρθει στη φύση και προσπαθεί να τον πείσει να φέρουν εις πέρας μαζί την αποστολή. Η Βαϊάνα, παρά την νεαρή της ηλικία που μαρτυρείται από αδέξιες κινήσεις, δραπετεύει από τη σπηλιά που την κλειδώνει ο Μάουι, λύνει και δένει σκοινιά, μαθαίνει ιστιοπλοΐα, μπαλώνει τη σχεδία όταν καταστρέφεται και τα βάζει με «άγριους πολεμιστές». Προκειμένου να πείσει τον Μάουι να την βοηθήσει, βρίσκει τα κατάλληλα επιχειρήματα που χρειάζεται ώστε να το καταφέρει. Ακόμα, ενώ στην αρχή δεν έχει ιδέα από ιστιοπλοΐα, στη συνέχεια ο Μάουι της δίνει το κουπί, ώστε να οδηγήσει εκείνη. Τέλος, καταφέρνει να ξεγελάσει το τέρας που τους επιτίθεται και είναι αυτή που καταφέρνει να δώσει τέλος στο κακό και να «λύσει τα μάγια». Δηλώνει πως «δεν είναι πριγκίπισσα», αλλά «η κόρη του αρχηγού».

3.2 Μάουι

A) Περιγραφή –Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Ο Μάουι είναι ένας ημίθεος που έχει βρεθεί εξόριστος σε ένα νησί, αφότου έχασε το μαγικό του αγκίστρι που του δίνει την ιδιότητα να αλλάζει μορφές. Είναι μεγαλόσωμος, μυώδης και έχει μελαχρινά, σγουρά, μακριά μαλλιά, τα οποία πιάνει κότσο, σε σκηνές που αναλαμβάνει δράση. Το σώμα του είναι γεμάτο τατουάζ με διάφορα γεγονότα της ζωής του, όπως η παράδοση των δώρων του στους ανθρώπους, η εγκατάλειψή του από μια γυναίκα, και ένα πανομοιότυπο με εκείνον ανθρωπάκι, το οποίο διακατέχεται από ζωντανό πνεύμα, κινείται πάνω στο δέρμα του και ο Μάουι συνομιλεί μαζί του. Φοράει μια φούστα από πράσινα φύλλα και σκοινί.

ii) Συμπεριφορά

Ο Μάουι είναι ένας άντρας με πολλή δύναμη. Ωστόσο, ζει σε ένα νησί για χίλια χρόνια και δεν έχει καταφέρει να φύγει από αυτό, από τότε που έχασε το αγκίστρι του που του έδινε τις υπερφυσικές του ιδιότητες. Αρχικά δε θέλει να βοηθήσει τη Βαϊάνα, την παραπλανεί παρουσιάζοντας εγκωμιαστικά τον εαυτό του και τα κατορθώματά του και τότε την κλειδώνει σε μια σπηλιά, παίρνει τη σχεδία της και φεύγει από το νησί. Όταν το κορίτσι τον προφταίνει, εκείνος δυσανασχετεί αλλά αναγκάζεται να ακολουθήσει το σχέδιό της, καθώς δεν μπορεί να την ξεφορτωθεί.

Αρχικά, καυχιέται για τα κατορθώματά του στη Βαϊάνα, στη συνέχεια όμως φοβάται πως δεν θα τα καταφέρει και σε αρκετές δοκιμασίες ζητά τη βοήθεια του κοριτσιού, και από κοινή προσπάθεια, βγαίνουν νικητές. Ο Μάουι αποκαλεί την Βαϊάνα «πριγκίπισσα» και όταν εκείνη αρνείται τον τίτλο, εκείνος υποστηρίζει «άμα φοράς φουστάνι και σε ακολουθεί παντού ζωάκι, είσαι πριγκίπισσα». Επίσης, όταν ο Μάουι προσπαθεί να φτάσει στον κόσμο των τεράτων, ανεβαίνοντας έναν πελώριο βράχο, εκπλήσσεται βλέποντας τη Βαϊάνα να τον ακολουθεί και απαντά: «νόμιζα θα έμενες στο χωριό, να κάνεις μωρά, να αλλάζεις πάνες..». Αφού περνούν περιπέτειες μαζί, ο Μάουι την αφήνει να οδηγήσει τη σχεδία και συνεργάζονται τόσο για την πορεία τους στη θάλασσα, όσο και για την αντιμετώπιση των τεράτων.

3.3 Chief Tui (πατέρας Βαϊάνας)

A) Περιγραφή- Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Ο πατέρας της Βαϊάνας είναι ο αρχηγός της φυλής του νησιού στο οποίο ζουν. Είναι εύσωμος, φορά ένα ύφασμα μακρύ γύρω από τη μέση με καφέ και πορτοκαλί χρώμα καθώς επίσης και ένα κολιέ από κόκκαλα και σκoiνί. Έχει τατουάζ στο σώμα του. Είναι μελαχρινός, ογκώδης και τα μαλλιά του είναι σγουρά, μελαχρινά.

ii) Συμπεριφορά

Ο Tui επιθυμεί να κάνει τη Βαϊάνα διάδοχό του στη θέση του αρχηγού και της απαγορεύει να βγει στον ωκεανό. Όπως αποκαλύπτεται, ο ίδιος είχε επιχειρήσει να κάνει το ίδιο με δραματική συνέπεια να χάσει τον φίλο του από τον ωκεανό και για αυτόν τον λόγο, απαγορεύει στην κόρη του να φύγει από το νησί, για να την προστατεύσει. Μαζί με τη σύζυγό του, ασχολούνται με την ανατροφή και την προετοιμασία της Βαϊάνας, ώστε να είναι έτοιμη να αναλάβει καθήκοντα. Επιμένει πολύ στη διατήρηση της παράδοσης και στην υπακοή στους κανόνες.

3.4 Sina (μητέρα Βαϊάνας)

A) Περιγραφή- Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Η μητέρα της Βαϊάνας είναι μια νέα γυναίκα. Δεν έχει λεπτά χαρακτηριστικά, ενώ είναι μελαχρινή με μακριά μαλλιά, τα οποία έχει πλεξούδα στο πλάι. Φοράει ένα κίτρινο λουλούδι στα μαλλιά καθώς και μακριά φούστα με κοντή, χωρίς ώμους μπλούζα. Φοράει επίσης κολιέ από κόκκαλα στον λαιμό και σκουλαρίκια στα αυτιά.

ii) Συμπεριφορά

Η Sina ακολουθεί τον σύζυγό της και συμβάλλει στην ανατροφή της κόρης της με σκοπό να την κάνουν αρχηγό του νησιού που ζουν. Ακολουθεί τις παραδόσεις και δικαιολογεί τον Tui, ωστόσο τη βλέπουμε να αποχαιρετά τη Βαϊάνα το βράδυ που αναχωρεί και να της δίνει εφόδια για το ταξίδι.

3.5 Gramma Tala (γιαγιά Βαϊάνας)

A) Περιγραφή- Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Η γιαγιά της Βαϊάνας είναι ηλικιωμένη με άσπρα, σγουρά μαλλιά τα οποία έχει μισοπιασμένα. Στο δεξί μέρος του κεφαλιού της έχει ένα ροζ λουλούδι. Επίσης έχει ένα τατουάζ στην πλάτη που απεικονίζει ένα χέλι και φοράει ένα ολόσωμο φόρεμα χωρίς ώμους σε πορτοκαλί χρώμα με γεωμετρικά σχήματα καθώς και ένα λευκό ύφασμα από πάνω. Ακόμα κρατάει μια μαγκούρα, φοράει λευκά σκουλαρίκια και ένα κολιέ με ένα κοχύλι, το οποίο δίνει στη Βαϊάνα λίγο πριν ξεκινήσει το ταξίδι της.

ii) Συμπεριφορά

Η γιαγιά αυτό-αποκαλείται «η τρελή του χωριού», αφού δεν συμμετέχει στις παραδοσιακές τελετές αλλά πηγαίνει πλάι στη θάλασσα και χορεύει. Είναι η γυναίκα που αποκαλύπτει στη Βαϊάνα όσα τις κρύβουν οι γονείς της και την ενθαρρύνει να ακολουθήσει το όνειρό της και να βγει στον ωκεανό, για να σώσει το νησί τους από την κατάρα που το ακολουθεί. Στην τελευταία σκηνή που εμφανίζεται, αφού έχει δείξει στην εγγονή της όσα της είχαν αποκρύψει, αρρωσταίνει.

B)Εξαγωγή Σημαινομένων

Από τα παραπάνω συμπεραίνουμε αρχικά πως υπάρχουν κάποια κοινά στοιχεία στην εξωτερική εμφάνιση των πρωταγωνιστών. Συγκεκριμένα, όλοι οι ήρωες που πρωταγωνιστούν έχουν σγουρά μακριά μαλλιά και συγκεκριμένα μελαχρινά, εκτός από την γιαγιά που έχει άσπρα. Τα μαλλιά της Βαϊάνας και του Μάουι είναι σχεδόν ίδια, του πατέρα είναι πιο κοντά, ενώ της μητέρας είναι πιασμένα με πλεξούδα. Αν αναλογιστούμε τα προσωπικά χαρακτηριστικά και τις εμπειρίες του καθενός, το μαλλί κρύβει ένα στοιχείο χαρακτήρα για τον καθένα. Συγκεκριμένα, η Βαϊάνα και ο Μάουι είναι τολμηροί, δυναμικοί, τολμούν να αποχωριστούν την εύκολη ζωή προκειμένου να πετύχουν τον στόχο τους. Είναι ατίθασοι, όπως και τα μαλλιά τους. Ο πατέρας, έχει κι αυτός δυναμικά στοιχεία, όπως και μακριά μαλλιά, αλλά πιο περιορισμένα, είναι αρχηγός αλλά δεν βγαίνει από το νησί του, προτιμά την ασφάλεια από την περιπέτεια και την παράδοση από την εξέλιξη (Macaluso, 2018). Η

μητέρα, υπό αυτό το πρίσμα, έχοντας πιασμένα τα μαλλιά της, είναι πιο περιορισμένη σε δράση, ίσως καταπιέζεται από τους κανόνες που θεσπίζει ο σύζυγός της, δεν αντιδρά μα σιγοντάρει την κόρη της να ακολουθήσει το όνειρό της (Streiff & Dundes, 2017). Τα λευκά σγουρά μαλλιά της γιαγιάς υποδηλώνουν τον δυναμισμό, την ενέργεια μιας γυναίκας που πια είναι ηλικιωμένη. Επομένως οι δυναμικοί ρόλοι μοιράζονται ανάμεσα σε δυο εξίσου δυναμικούς χαρακτήρες, μια θνητή και έναν ημίθεο, μια γυναίκα και έναν άντρα.

Αντιπαραβάλλοντας τους δυο πρωταγωνιστικούς ρόλους, της Βαϊάνας και του Μάουι, παρατηρούνται δυο διαφορετικοί άξονες. Αρχικά, η Βαϊάνα είναι έξυπνη και τολμηρή, τολμά να τα βάλει με δυνάμεις και τέρατα που ο Μάουι, αν και ημίθεος, διστάζει αρκετές φορές. Έτσι, ενώ ο Μάουι το σκάει από τους πολεμιστές-καρύδες, εκείνη τους αντιμετωπίζει θαρραλέα, και επιστρέφει νικήτρια στη βάρκα. Παρόμοια εξελίσσεται η ταινία και στο επόμενο εμπόδιο, αφού η Βαϊάνα ξεγελά το τέρας-καβούρι και καταφέρνουν να γλιτώσουν. Ο Μάουι, ενώ αρχικά δεν πιστεύει στις δυνάμεις της Βαϊάνας, στην πορεία αρχίζει να τη θαυμάζει, κάτι που ο ίδιος δεν περίμενε. Η Βαϊάνα, επίσης, καταφέρνει με έξυπνο τρόπο να πείσει τον Μάουι να την βοηθήσει στην αποστολή της. Τον καταλαβαίνει, εισχωρεί στον τρόπο σκέψης του και γνωρίζει την διακαή επιθυμία του να είναι «ήρωας των πάντων». Του θυμίζει ότι, αν τα καταφέρουν, θα γίνει και πάλι ξακουστός ήρωας και έτσι τον πείθει να την βοηθήσει. Με άλλα λόγια το γυναικείο φύλο εδώ (Βαϊάνα), καταφέρνει με έξυπνο τρόπο να πείσει το αντρικό (Μάουι), το οποίο αποδεικνύεται ευκολόπιστο, όταν ακούει τις προσωπικές του φιλοδοξίες από μια γυναίκα (Benabdellah, 2018). Σε ένα βαθύτερο επίπεδο θα λέγαμε πως προσδίδεται στη Βαϊάνα το στοιχείο της πονηριάς, σε αντίθεση με τον κουτό και ευκολόπιστο Μάουι.

Ο Μάουι αποκαλεί την Βαϊάνα «πριγκίπισσα» και όταν εκείνη τον διορθώνει πως είναι «κόρη του αρχηγού», εκείνος ανταπαντά πως συνδυαστικά το φουστάνι με τη συνοδεία ζώου αντιστοιχούν σε πριγκίπισσα. Τα λόγια του Μάουι μας φέρνουν στο μυαλό τις προηγούμενες πριγκίπισσες της Disney, όλες φορούν φόρεμα και συνοδεύονται από κάποιο ζώο. Ο ρόλος αυτός ξεπερνιέται, εδώ η πρωταγωνίστρια η ίδια τον απαρνιέται και προσδίδει έναν δυναμισμό και μια ανεξαρτησία στην παρουσία της (Escalada-Cordova, 2018).

Επίσης, ανεβαίνοντας το βουνό πριν τη χώρα των τεράτων και ενώ η Βαϊάνα σκαρφαλώνοντας αφήνει πίσω τον Μάουι, εκείνος της λέει: «..νόμιζα θα μείνεις στο χωριό να κάνεις μωρά, να αλλάξεις πάνες». Με αυτή του τη φράση ο Μάουι,

ενστερνίζεται το στερεότυπο που θέλει τις γυναίκες στο σπίτι, απασχολούμενες με τις οικιακές δουλειές και την ανατροφή των παιδιών. Ουσιαστικά, τα λόγια αυτά λειτουργούν ως αντίθεση στην πραγματικότητα που προβάλλει η ταινία, αφού η Βαϊάνα όχι μόνο δεν «έμεινε στο σπίτι», αλλά τόλμησε, τα έβαλε με τέρατα και έσωσε ολόκληρη τη φυλή της (Escalada-Cordova, 2018). Ακόμα, η φράση αυτή δεν ακούγεται τυχαία από τον Μάουι, ο οποίος έζησε για χίλια χρόνια στην απομόνωση, έρημος σε ένα νησί και έτσι, μη γνωρίζοντας τις εξελίξεις, μιλάει αναχρονιστικά.

Αξίζει επίσης να αναφερθεί, πως ο Μάουι στην αρχή αντιμετωπίζει τη Βαϊάνα σαν μικρό κοριτσάκι και υποτιμά τις δυνάμεις της. Ωστόσο, στην πορεία βλέποντας τις δυνάμεις της, την επιμονή της και την εξυπνάδα της όχι μόνο την αποδέχεται αλλά και τη θαυμάζει. Ουσιαστικά μέσα από την επαφή του μαζί της, ωριμάζει και ο ίδιος, τον γνωρίζουμε αδρανή σε ένα νησί για χίλια χρόνια και μαζί της ξεπερνά τους φόβους του και καταφέρνει αυτό που σκεφτόταν για αιώνες. Η συμπεριφορά του Μάουι είναι πιο παιδική από αυτήν της νεαρής Βαϊάνας. Έχει μεγάλη ιδέα για τον εαυτό του και πιστεύει πως οι άλλοι τον θαυμάζουν, αναφέρει άκομψα αστεία και αντιδρά σαν μικρό παιδί όταν αντικρίζει το δώρο που του χαρίζει η θεά Τε Φίτι (Macaluso, 2018). Η Βαϊάνα είναι αυτή που τον «επαναφέρει στη θέση του», του διδάσκει πώς πρέπει να συμπεριφερθεί. Ο ίδιος τη θαυμάζει και κάποια στιγμή, κοιτώντας την από ψηλά, παραδέχεται πως θα διάλεγε κι εκείνος «μια σγουρομάλλα, κόρη αρχηγού», όπως ο ωκεανός. Προκύπτει ένα φλερτ, η Βαϊάνα κολακεύεται, ωστόσο δεν συνεχίζεται καθώς ο ίδιος είναι «ενήλικας», απέναντι σε ένα μικρό παιδί.

4. Αυτοκίνητα 3 (2017)

Περίληψη ταινίας: Ο πρωταθλητής των δυο προηγούμενων ταινιών (Αυτοκίνητα 1 και Αυτοκίνητα 2), Κεραυνός Μακ Κουίν, χάνει τη θέση του από τον ταχύτερο, ανερχόμενο και πολλά υποσχόμενο Jackson Storm. Για να ξαναμπει στο παιχνίδι, ο Μακ Κουίν συνεργάζεται με τη νεαρή προπονήτρια Cruz Ramirez, η οποία τον βοηθάει συνδυάζοντας τις συμβουλές ενός παλαίμαχου αλλά και δικές της, πρωτοποριακές ιδέες. Η Ramirez καταφέρνει να επαναφέρει στο προσκήνιο τον Κεραυνό και να κερδίσουν μαζί τον τελευταίο θρυλικό αγώνα.

Σκηνοθεσία: Brian Lee

Διάρκεια: 102'

4.1 Κεραυνός-Μακουίν

A) Περιγραφή- Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Ο Μακουίν είναι ένα αυτοκίνητο με ανθρώπινη φωνή. Τα μάτια του βρίσκονται στο μπροστινό παρμπρίζ και το στόμα στον προφυλακτήρα. Ο Μακουίν είναι κόκκινος με κίτρινα αυτοκόλλητα που απεικονίζουν έναν κεραυνό, την εταιρεία στην οποία ανήκει και το νούμερό του, «95». Στην τελευταία του εμφάνιση, πλέον ως προπονητής, έχει μπλε σκούρο χρώμα και στο πλάι αυτοκόλλητα.

ii) Συμπεριφορά

Στη συγκεκριμένη ταινία, ο Μακουίν χάνει τις ένδοξες εποχές των προηγούμενων ταινιών (Αυτοκίνητα 1 και Αυτοκίνητα 2), καθώς χάνει την πρώτη θέση στους αγώνες που συμμετέχει από ένα νέο, ανερχόμενο αυτοκίνητο, τον Τζάκσον Στορμ. Μετά την ήττα του, ο Μακουίν απομονώνεται για τέσσερις μήνες και πείθεται να επιστρέψει στους αγώνες και τις προπονήσεις όταν συζητά με τη φίλη του, Σάλυ Καρέρα. Ο νέος χορηγός του Μακουίν, τον αναθέτει σε μια προπονήτρια εν ονόματι Κρουζ Ραμίρεζ. Η Κρουζ ακολουθεί σύγχρονες μεθόδους τις οποίες ο Κεραυνός δεν μπορεί να ακολουθήσει και αποτυγχάνει. Τότε, ξεκινάει προπονήσεις στην ύπαιθρο, κοντά στη θάλασσα με τη βοήθεια της Κρουζ. Στην πορεία, ο Μακουίν γνωρίζει τη Ραμίρεζ και εκείνη του εξομολογείται πως ο ίδιος ήταν το πρότυπό της. Ο παλιός μέντορας του προπονητή του Μακουίν προσπαθεί τότε να τον εκπαιδεύσει, γνωρίζοντας ότι αδυνατεί να φτάσει τον Στορμ σε ταχύτητα κι έτσι προπονείται με στόχο να τον κάνει καλύτερο. Η προπονήτρια βοηθάει και γίνεται το κίνητρο του Κεραυνού μέχρι που δείχνει να τα πηγαίνει καλύτερα από αυτόν. Στον τελικό αγώνα, ο Μακουίν τα πηγαίνει καλά ωστόσο συνειδητοποιεί πως είναι η ευκαιρία της Ραμίρεζ να γίνει αγωνιστικό αυτοκίνητο και να βγει πρώτη. Της δίνει τη θέση του κι εκείνη τα καταφέρνει. Η ταινία τελειώνει με τον Μακουίν να αναλαμβάνει ως προπονητής την Κρουζ Ραμίρεζ.

4.2 Κρουζ Ραμίρεζ

A) Περιγραφή- Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Η Κρουζ Ραμίρεζ είναι ένα κίτρινο αυτοκίνητο που εργάζεται ως προπονήτρια στο κέντρο που πηγαίνει ο Μακουίν. Όταν γίνεται αγωνιστικό αυτοκίνητο, της σχεδιάζουν στο πλάι κόκκινα και μπλε σχέδια καθώς και τον αριθμό «95».

ii) Συμπεριφορά

Η Κρουζ Ραμίρεζ είναι προπονήτρια αγωνιστικών αυτοκινήτων και αναλαμβάνει, μεταξύ άλλων, τον Μακουίν. Η Κρουζ χρησιμοποιεί καινοτόμες μεθόδους στην προπόνησή της και όταν καλείται να ανταπεξέλθει σε πραγματικές συνθήκες, στην άμμο ή σε ένα γήπεδο δεν μπορεί να ανταποκριθεί. Μέσα από τη γνωριμία της με τον Μακουίν, τον οποίο θαυμάζει, εκμυστηρεύεται το μυστικό της πως δεν ήθελε να γίνει προπονήτρια αλλά αγωνιστικό αυτοκίνητο, κάτι που δεν έγινε γιατί έχασε τη μοναδική ευκαιρία που της δόθηκε. Η Κρουζ συνεργάζεται με τον Κερανό αλλά και τον παλιό μέντορα και μέσα από τις προπονήσεις καταφέρνει να ξεπεράσει σε επιδόσεις τον Μακουίν. Όταν ο Μακουίν της δίνει τη θέση του στον τελικό αγώνα, εκείνη τα καταφέρνει. Κατά τη διάρκεια του αγώνα, ενώ ο Τζάκσον Στορμ προσπαθεί να την αποθαρρύνει και της λέει πως δεν έχει θέση σε αυτόν τον αγώνα, εκείνη απαντά «κι όμως έχω».

4.3 Τζάκσον Στορμ

A) Περιγραφή Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Ο Τζάκσον Στορμ είναι ένα αγωνιστικό αυτοκίνητο «νέας γενιάς», με μαύρο και μπλε χρώμα, με τον αριθμό «20».

ii) Συμπεριφορά

Ο Τζάκσον Στορμ εμφανίζεται δυναμικός στον πρώτο αγώνα που συμμετέχει και καταφέρνει να βγει πρώτος. Είναι φιλόδοξος και μιλάει με υπεροπτικό τρόπο. Όταν νιώθει ότι απειλείται, πλησιάζει τον αντίπαλό του και προσπαθεί να τον επηρεάσει αρνητικά στην ψυχολογία του με αποτέλεσμα αυτό να επηρεάζει και την επίδοσή του.

B) Εξαγωγή Σημαινομένων

Οι πρωταγωνιστές/τριες της ταινίας είναι δυο αυτοκίνητα αρσενικού γένους και ένα θηλυκού. Σε μια ταινία που αφορά τους αγώνες αυτοκινήτων, χόμπι στερεοτυπικά ανδρικό, η Disney παρουσιάζει μόνο 5 γυναικείους ρόλους αυτοκινήτων. Η πρώτη είναι η πρωταγωνίστρια, προπονήτρια Κρουζ Ραμίρεζ. Ακόμα, υπάρχει η φίλη του Μακουίν, Σάλυ Καρέρα (γαλάζιο χρώμα), η στατιστική αναλύτρια Νάταλι Σέρτεν (βυσσινί χρώμα), η Δεσποινίδα Φρίτερ, παλιό κίτρινο σχολικό αλλά και η παλαιίμαχη, Λου Νας. Η Σάλυ Καρέρα είναι η έμπιστη φίλη του Μακουίν, βρίσκεται στο πλευρό του κατά τη διάρκεια των αγώνων και είναι εκείνη που τον πείθει να ξανά ξεκινήσει τις προπονήσεις. Το χρώμα της είναι γαλάζιο, ένα στερεοτυπικά «ανδρικό» χρώμα, που όμως εδώ δίνεται σε έναν γυναικείο χαρακτήρα.

Η Νάταλι Σέρτεν , στατιστική αναλύτρια, εμφανίζεται σε τηλεοπτική εκπομπή και θεωρείται ειδική σε θέματα ανάλυσης των στατιστικών των αγωνιστικών αυτοκινήτων. Η Λου Νας, η οποία ήταν παλιότερα αγωνιζόμενη σε αγώνες αυτοκινήτων, δηλώνει πως δεν την άφηναν να μπει στον αγώνα επειδή ήταν μια γυναίκα και οι άνδρες δεν μπορούσαν να παραδεχτούν πως εκείνη ήταν καλύτερη από αυτούς. Έτσι κι εκείνη αποφάσισε να κλέψει έναν αριθμό προκειμένου να μπει στο παιχνίδι. Παρουσιάζεται εδώ η υποτίμηση και ο περιορισμός των γυναικών, ειδικά σε παιχνίδια που θεωρούνται «ανδροκρατούμενα» (Macaluso, 2018).

Η Κρουζ Ραμίρεζ ξεκινάει ως προπονήτρια, στο τέλος όμως τη βλέπουμε ως αγωνιστικό αυτοκίνητο μέσα στο παιχνίδι και μάλιστα νικήτρια. Η Κρουζ καταφέρνει να πετύχει το όνειρό της και από προπονήτρια να γίνει πρωταθλήτρια αγώνων, ωστόσο όχι μόνη της. Ο Μακουίν, μέσα από τις δικές του προπονήσεις, της δίνει τις προδιαγραφές ώστε να συνειδητοποιήσει το ταλέντο της και να βγει νικήτρια. Ο ίδιος της δίνει τη θέση του στον αγώνα, ώστε εκείνη να συμμετέχει. Με άλλα λόγια η Κρουζ είναι ικανή, αλλά χωρίς την υποστήριξη του Μακουίν δεν θα είχε κερδίσει ποτέ.

Επιπλέον, υπάρχει μια αντίθεση ανάμεσα στον Μακουίν και την Κρουζ Ραμίρεζ. Ο πρώτος είναι άντρας, πετυχημένος αλλά πλέον έχει ξεπεραστεί, έχει μείνει πίσω. Η Κρουζ απ' την άλλη είναι γυναίκα, δεν έχει πετύχει το όνειρό της εξ αρχής αλλά γνωρίζει καινούριες, σύγχρονες μεθόδους εκπαίδευσης. Το «καινοτόμο» που πρεσβεύει η Κρουζ δεν βοηθά στην θετική εξέλιξη ούτε του Μακουίν αλλά ούτε και της Κρουζ. Συγκεκριμένα, ο Μακουίν δεν μπορεί καν να ανταποκριθεί σε αυτό και η ίδια μπορεί να το εφαρμόσει μόνο στα πλαίσια του κέντρου εκπαίδευσης, στη «θεωρία». Στην πράξη, όταν βγαίνουν στην παραλία ή στο παλιό γήπεδο, η Κρουζ φαίνεται άπειρη, δεν μπορεί να ακολουθήσει τον Μακουίν. Παρατηρείται πως προωθείται η παράδοση ως «σωστή λύση», ενώ το καινούριο δείχνει να ενέχει κινδύνους και να μην είναι αποτελεσματικό. Η Disney δίνει τον ρόλο που προωθεί την καινοτομία σε μια «γυναίκα», που δεν τα καταφέρνει στον τομέα αυτό και αλλάζει επαγγελματική πορεία.

Τέλος, τόσο η Ραμίρεζ όσο και ο Μακουίν έχουν τον ρόλο του προπονητή. Ωστόσο, η Ραμίρεζ δεν τα καταφέρνει με αυτό, καθώς αυτός που τελικά προπονεί τον Μακουίν με τη βοήθειά της είναι ένας άντρας, ο Σμούκι. Η Ραμίρεζ μένει δίπλα στον Μακουίν ως φίλη, κάνοντας το κίνητρο στις προπονήσεις του. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, ο Μακουίν αντιλαμβάνεται τις δυνατότητες της Ραμίρεζ, την προωθεί

και στο τέλος γίνεται εκείνος ο πετυχημένος προπονητής της. Με άλλα λόγια η Ραμίρεζ είναι το μέσο για να ξαναβγεί νικητής ο Μακουίν , από διαφορετική πλευρά αυτή τη φορά (Macaluso, 2018).

5. *Coco* (2017)

Περίληψη ταινίας: Ο 12χρονος Miguel Rivera λατρεύει τη μουσική αλλά προέρχεται από μια οικογένεια υποδηματοποιών που τη μισούν. Σύμφωνα με την οικογενειακή τους ιστορία, ο παππούς του Miguel εγκαταλείπει τη σύζυγό του ώστε να ακολουθήσει το όνειρό του και να γίνει μουσικός. Τότε, εγκαταλείπει την προγιαγιά του παιδιού η οποία αναλαμβάνει τα ηνία της οικογένειας. Ο Miguel, χάρη στην αγάπη του για τη μουσική, μεταφέρεται απρόσμενα στη χώρα των νεκρών, όπου αναζητά τη βοήθεια του αγαπημένου του μουσικού και προπάππου του ώστε να επιστρέψει στην οικογένειά του, στον κόσμο των ζωντανών.

Σκηνοθεσία: Lee Unkrich, Adrian Molina

Διάρκεια: 105'

5.1 Miguel

A) Περιγραφή- Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Ο Miguel είναι ένα δωδεκάχρονο αγόρι που βρίσκεται για λίγες ώρες στη Χώρα των Νεκρών, αναζητώντας τον προ-προπάππου του, μουσικό Ernesto de la Cruz. Στην αρχή της ταινίας, ο μικρός Miguel φορά ένα λευκό φανελάκι, τζιν παντελόνι και καφέ μποτάκια. Από τη στιγμή που ο Miguel αποφασίζει και ανακοινώνει στην οικογένειά του ότι θα γίνει μουσικός, προστίθεται στην αμφίεσή του μια κόκκινη ζακέτα. Στην πορεία της ταινίας και συγκεκριμένα από τη στιγμή που μεταμφιέζεται σε νεκρός, ενώ βρίσκεται στη «Χώρα των Προγόνων», η ζακέτα γίνεται φούτερ κόκκινου χρώματος με κουκούλα. Η κουκούλα βγαίνει από το κεφάλι του Miguel στις σκηνές που ο ίδιος δεν παριστάνει τον νεκρό. Τα μαλλιά του παιδιού είναι πυκνά και μελαχρινά καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας και έχουν ένα κοντό κούρεμα.

Στη σκηνή που ο Ernesto de la Cruz, ο νεκρός διάσημος τραγουδιστής τραβά και πετά στο κενό τον μικρό Miguel, η ζακέτα βγαίνει από το παιδί το οποίο παραμένει με το λευκό φανελάκι του, μέχρι και την επιστροφή του στον κόσμο των

ζωντανών. Στην προτελευταία σκηνή που εμφανίζεται ο Miguel, μπροστά στις φωτογραφίες της οικογένειάς του και ενώ κρατάει την μικρή του αδερφή στην αγκαλιά του, το παιδί φορά ένα λευκό πουκάμισο. Τέλος, στην τελευταία σκηνή της ταινίας, ο νεαρός Miguel τραγουδά και είναι ντυμένος με τη στολή των mariachi, των μεξικανών μουσικών. Σημειώνεται επίσης πως, όταν ανακοινώνεται στο παιδί από την οικογένειά του ότι θα γίνει υποδηματοποιός, του φορούν μια ποδιά, την οποία το παιδί πετά λίγο αργότερα, μόλις τους ανακοινώνει πως θα γίνει μουσικός.

ii) Συμπεριφορά

Ο Miguel είναι ένα αγόρι που βρίσκεται πολύ κοντά με την οικογένειά του και ονειρεύεται να γίνει καταξιωμένος μουσικός. Είναι έντιμος αφού, όταν παραβιάζει το μνημείο του Ernesto de la Cruz αλλά και όταν παίρνει την κιθάρα του, νιώθει άσχημα και ζητά συγγνώμη. Είναι τολμηρός και δυναμικός, διότι δεν το βάζει κάτω ούτε όταν όλοι οι συγγενείς του τού ζητούν να πάψει να ασχολείται με τη μουσική, ούτε όταν μεταφέρεται στον «κόσμο των νεκρών». Στην προσπάθειά του να γυρίσει πίσω στον κόσμο των ζωντανών δεν προτιμά την «εύκολη λύση» που είναι να δεχτεί τον όρο της θείας του, αλλά βρίσκει εναλλακτική λύση προκειμένου να μη βγάλει τη μουσική από τη ζωή του. Ακόμη, ο Miguel δείχνει διστακτικός όταν καλείται να τραγουδήσει για πρώτη φορά μπροστά σε κοινό αλλά παίρνει θάρρος και νιώθει απόλυτη ευχαρίστηση όταν το καταφέρνει. Επίσης, είναι έξυπνος αφού καταφέρνει να μπει στο πάρτι του διάσημου τραγουδιστή και είναι αυτός που σκέφτεται το σχέδιο της «απόδρασής» του από τον κόσμο των νεκρών. Αρκετές φορές στη διάρκεια της ταινίας δείχνει να τρομάζει, όμως γρήγορα το ξεπερνά και προβαίνει σε δράση.

5.2 Hector

A) Περιγραφή- Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Ο Hector εμφανίζεται ως ένας «απόκληρος» στη χώρα των νεκρών, όμως αποδεικνύεται πως είναι ο νεκρός προ-προπάππος του Miguel. Αρχικά, εμφανίζεται ατημέλητος και με σκισμένα ρούχα, φορώντας γιλέκο, τιράντες, παντελόνι και ψάθινο καπέλο. Επίσης, δεν φορά παπούτσια αλλά έχει ένα κόκκινο μαντήλι δεμένο στον λαιμό. Όταν ο Hector τραγουδά στον Miguel το τραγούδι που αφιέρωσε στην κόρη του, βλέπουμε τη «ζωντανή» εκδοχή του. Έχει σκούρο μελαχρινό μαλλί, μούσι που διατηρεί και μετά θάνατον και φορά μια παραδοσιακή μεξικανική φορεσιά. Ακόμη, παρουσιάζει μεγάλα αυτιά, έντονη γαμψή και λεπτή μύτη και πυκνά φρύδια. Η

«νεκρική» εμφάνιση του Hector παραμένει ίδια σε όλη την ταινία, εκτός από την τελευταία σκηνή, όπου τον βλέπουμε να επανενώνεται με την οικογένειά του και εκεί φορά καθαρά ρούχα αλλά και παπούτσια.

ii) Συμπεριφορά

Ο Hector, όταν πρωτοεμφανίζεται στην ταινία, δείχνει να είναι ζητιάνος που προσπαθεί να περάσει στον κόσμο των ζωντανών, χρησιμοποιώντας «παράνομους» τρόπους. Φαίνεται «χαμένος» και εμφανίζεται πάλι όταν ο Miguel χρειάζεται βοήθεια για να φτάσει στον διάσημο τραγουδιστή. Τότε, ο Hector δέχεται να βοηθήσει τον μικρό Miguel, κυρίως για να απολάβει τη βοήθεια του μικρού αγοριού, το οποίο θα τοποθετήσει τη φωτογραφία του πίσω στον κόσμο των ζωντανών, για να μην ξεχαστεί. Κατά τη διάρκεια της περιπλάνησής τους, ο Hector με τον Miguel περνούν από τη «γειτονιά» όπου συχνάζει ο Hector, προκειμένου να ζητήσει βοήθεια από κάποιον γνωστό του και εκεί το περιβάλλον θυμίζει κακόφημες περιοχές, καθώς πρόκειται για σκοτεινό μέρος, πάνω από ένα ποτάμι, με άφθονο αλκοόλ. Εκεί, οι πρωταγωνιστές φτάνουν σε μια καλύβα. Από τα λόγια τρίτων ο θεατής πιστεύει πως ο Hector είναι κλέφτης και κουτοπόνηρος. Ένας ψεύτης που έχασε τη ζωή του με αστείο τρόπο, καθώς πνίγηκε από ένα μπουρίτο. Στην πορεία αποδεικνύεται πως ο ίδιος είναι έντιμος και αδικημένος, αφού αυτός είναι τελικά ο προ-προπάππος του Miguel, τον οποίο δηλητηρίασε ο Ernesto de la Cruz και του έκλεψε τα τραγούδια. Τέλος, ο Hector δείχνει να αγαπά πολύ την οικογένειά του και ιδιαίτερα την κόρη του, Coco, την οποία δεν έπαψε να σκέφτεται στιγμή.

5.3 Ernesto de la Cruz

A) Περιγραφή-Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Ο Ernesto de la Cruz εμφανίζεται τόσο στον κόσμο των ζωντανών, όσο και στον νεκρών. Σε όλες τις εμφανίσεις του έχει κάποια σταθερά χαρακτηριστικά όπως η παραδοσιακή μεξικανική ενδυμασία, το μεγάλο μεξικανικό καπέλο και το λεπτό μουστάκι. Στον κόσμο των νεκρών, εμφανίζεται με μια επίσης παραδοσιακή, λευκή φορεσιά με ασημένιες λεπτομέρειες, κεντήματα και πούλιες, καθώς και ασημένιο φουλάρι, δεμένο περίτεχνα στον λαιμό.

ii) Συμπεριφορά

Η συμπεριφορά του de la Cruz παρουσιάζεται σε δυο διαστάσεις. Από τη μια έχουμε τη συμπεριφορά του μέσα από τα μάτια του μικρού Miguel, στη χώρα των ζωντανών, όπου ο Ernesto de la Cruz φαίνεται ο καταξιωμένος, διάσημος μουσικός

που όλοι θαυμάζουν. Ο διάσημος τραγουδιστής εμπνέει το κοινό του και παίζει υπέροχη μουσική. Το ίδιο δείχνει να ισχύει και στη χώρα των νεκρών καθώς και εκεί δοξάζεται και θεωρείται κορυφαίος μουσικός. Αποκαλύπτεται, όμως, πως η φήμη, η δόξα και ο δυναμισμός του κρύβουν από πίσω έναν ματαιόδοξο άντρα που έχει καταφέρει να επιτύχει χρησιμοποιώντας τον δυναμισμό του με αθέμιτο και άτιμο τρόπο. Συγκεκριμένα, ο ίδιος έχει δολοφονήσει τον ίδιο του τον φίλο, Hector, όταν εκείνος αποφάσισε να επιστρέψει στην οικογένειά του. Έπειτα, του έκλεψε τα τραγούδια και επικαρπώθηκε την επιτυχία του. Το τέλος του στη ζωή είναι ίδιο με το τέλος του «μετά θάνατον», καθώς και στις δύο περιπτώσεις καταπλακώνεται από μια καμπάνα. Ωστόσο, στην πρώτη περίπτωση αποθεώνεται, ενώ μετά το δεύτερο και οριστικό τέλος του, ξεχνιέται.

5.4 Mama Imelda

A) Περιγραφή-Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Η mama Imelda είναι η προ-προγιαγιά του Miguel. Εμφανίζεται από την πρώτη σκηνή της ταινίας, μέσα από τα κεντητά σημαϊάκια που εξιστορούν την ιστορία της. Στο τελευταίο σημαϊάκι βλέπουμε τη mama Imelda με σταθερό βλέμμα ευθεία μπροστά και χέρια σταυρωμένα μπροστά στο στήθος, αποτυπωμένη με κόκκινο χρώμα. Ακολουθεί η απεικόνισή της στη φωτογραφία της οικογένειας της, όπου κι εκεί η γυναίκα αυτή έχει έντονο βλέμμα, είναι αγέλαστη, φορά σκουλαρίκια και τα μαλλιά της είναι πιασμένα πίσω, καθώς επίσης φορά ένα φόρεμα με βολάν στο στήθος. Η φωτογραφία της, μαζί με τη μικρή της κόρη και τον σκισμένο σύζυγό της βρίσκεται στην κορυφή των οικογενειακών φωτογραφιών. Στον κόσμο των νεκρών, η mama Imelda εμφανίζεται για πρώτη φορά ενώ διαπληκτίζεται έντονα με μια υπάλληλο που δεν την αφήνει να περάσει στη χώρα των ζωντανών. Έχει την ίδια εμφάνιση που έχει και στην οικογενειακή φωτογραφία. Επίσης, το φόρεμά της είναι μοβ, φοράει μοβ κραγιόν, μαύρο περιλαίμιο με μοβ πετράδι, έχει μεγάλες βλεφαρίδες και δυο λευκές τούφες στα μαλλιά της. Ακόμα, φοράει μια καφέ ποδιά υποδηματοποιού.

ii) Συμπεριφορά

Η mama Imelda είναι μια γυναίκα που βρέθηκε να μεγαλώνει το παιδί της μόνη της, όταν την παράτησε ο μουσικός σύζυγός της. Έγινε υποδηματοποιός και ίδρυσε τη δική της οικογενειακή επιχείρηση, βγάζοντας εντελώς τη μουσική από τη

ζωή της. Η Imelda, στην πρώτη σκηνή που απεικονίζεται, διαπληκτιζόμενη με μια υπάλληλο, βγάζει το μαύρο τακούνι της, χτυπά τον ηλεκτρονικό υπολογιστή της υπαλλήλου και τον σπάει. Κρατώντας το ίδιο τακούνι, γυρίζει προς τα πίσω, τρομάζοντας τον papa Julio, που την πλησιάζει. Μισεί τον πρώην σύζυγό της, τον οποίο δηλώνει ότι δεν συγχωρεί ακόμα κι όταν μαθαίνει την αλήθεια που τον δικαιώνει, ωστόσο δέχεται να τον βοηθήσει, ώστε να μην ξεχαστεί και έτσι χαθεί για πάντα. Παρ' όλα αυτά, στο τέλος της ταινίας είναι χαμογελαστή και συμφιλιώνεται με τον σύζυγό της. Επίσης, η mama Imelda έχει καθοριστικό ρόλο στην ανάκτηση της φωτογραφίας του Hector από τον de la Cruz. Με τόλμη παίρνει τη φωτογραφία από τον Ernesto de la Cruz και όταν από λάθος ανεβαίνει στη σκηνή, τραγουδά μπροστά στο κοινό και με έξυπνες κινήσεις γλιτώνει από τον de la Cruz, ο οποίος κοντεύει να την κερδίσει, μα με ένα δυνατό πάτημα στο πόδι παίρνει πίσω τη φωτογραφία.

5.5 Abuelita

A) Περιγραφή-Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Η Abuelita είναι η γιαγιά του Miguel και εγγονή της Imelda. Έχει την ίδια εμφάνιση καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας. Φοράει ένα μακρύ μπλε φόρεμα με γιακά και από πάνω μια καρό ποδιά. Είναι εύσωμη και τα μαλλιά της είναι πιασμένα πίσω με έναν κότσο. Επίσης έχει άσπρες τούφες.

ii) Συμπεριφορά

Η Abuelita είναι η αρχηγός της οικογένειας αλλά και της οικογενειακής επιχείρησης. Ακολουθεί τις εντολές της όλη η οικογένεια. Μαλώνει τον Miguel και δείχνει αυστηρή μα ταυτόχρονα γίνεται τρυφερή μαζί του και νοιάζεται γι' αυτόν. Σε όλη τη διάρκεια της ταινίας κρατάει αδιάλλακτη στάση ως προς τα πιστεύω της και τη μουσική. Στην τελευταία σκηνή της ταινίας την βλέπουμε να συγκινείται όταν βλέπει τη μητέρα της, mama-Coco, να τραγουδά και να συνέρχεται από την αρρώστια της, μέσω της μουσικής.

B) Εξαγωγή Σημαινομένων

Με βάση τα παραπάνω παρατηρείται πως οι πρωταγωνιστικοί ρόλοι της ταινίας ανήκουν σε τρεις άντρες και δυο γυναίκες. Αν προσθέσουμε σε αυτούς τον ρόλο της mama Coco, που είναι ο συνδετικός κρίκος της ιστορίας και δίνει το όνομά της στον τίτλο, οι πρωταγωνιστικοί ρόλοι μοιράζονται σε τρεις γυναίκες και τρεις άνδρες.

Οι πρωταγωνιστές/τριες παρουσιάζουν μοναδικά χαρακτηριστικά ο/η καθένας/μια και είναι ξεχωριστοί/ες, ωστόσο υπάρχουν πολλά κοινά στοιχεία μεταξύ τους, τόσο στη συμπεριφορά όσο και στην εμφάνισή τους. Αρχικά παρατηρείται πως οι τρεις βασικοί πρωταγωνιστές/τριες, ο Miguel, η mama Imelda και ο Hector εμφανίζουν το κόκκινο στοιχείο στην ενδυμασία τους ή την απεικόνισή τους. Το κοινά εμφανιζόμενο χρώμα συμβολίζει κατ' αρχάς την κοινή καταγωγή και ενότητα που υπάρχει μεταξύ των ηρώων/ίδων. Επιπλέον, το κόκκινο χρώμα είναι το χρώμα της έντασης, του δυναμισμού. Υποδηλώνει τον δυναμισμό και την τόλμη που κρύβουν οι ήρωες/ίδες αυτοί/ες, ο καθένας για διαφορετικούς λόγους. Ο Miguel φορά ένα κόκκινο φούτερ, σηματοδοτεί τον ανήσυχο νέο που επαναστατεί και αντιδρά σε ό,τι τον καταπιέζει και του στερεί τα όνειρα. Ο Hector, φορώντας ένα διακριτικό κόκκινο φουλάρι, τολμά έστω και καθυστερημένα να διεκδικήσει τη θέση που του αξίζει ανάμεσα στην οικογένειά του. Η mama Imelda, απεικονίζεται πάνω στο κόκκινο κεντητό σημαϊάκι, με τα χέρια σταυρωμένα μπροστά στο στήθος και βλέμμα αυστηρό, θυμίζοντας τις πρώτες φεμινιστικές αφίσες. Η ίδια μάλιστα τολμά να ιδρύσει μια επιχείρηση υποδηματοποιίας, καθώς «δεν είχε χρόνο να κλαίει τον μουσικό που έφυγε». Έτσι η Imelda έγινε τσαγκάρης και η επιχείρησή της έγινε οικογενειακή περνώντας από γυναίκα σε γυναίκα.

Ο δυναμισμός και η τόλμη των πρωταγωνιστών/τριων είναι κυρίαρχο χαρακτηριστικό τους. Ωστόσο παρατηρείται μια αντίθεση ανάμεσα στα δυναμικά στοιχεία της mama Imelda και του Ernesto de la Cruz. Συγκεκριμένα, ενώ και οι δύο αποτελούν δυναμικούς χαρακτήρες ο καθένας αξιοποιεί διαφορετικά αυτό το χαρακτηριστικό. Η Imelda, είναι δυναμική και έτσι καταφέρνει να σταθεί στα πόδια της, να στήσει τη δική της επιχείρηση και να στηρίξει την οικογένειά της. Ο Ernesto de la Cruz, αξιοποιεί τα δυναμικά του στοιχεία με αθέμιτους και ανήθικους τρόπους. Το καλό και το κακό μοιράζεται ανάμεσα στα δυο φύλα αλλά και ανάμεσα σε δύο άντρες. Συγκεκριμένα ο Hector με τον de la Cruz, είναι δυο αντίθετοι χαρακτήρες. Ο πρώτος, ντυμένος με κουρέλια, είναι έντιμος, βοηθά τους άλλους, έχει αδικηθεί πολύ στη ζωή του και ζητά την συγχώρεση της γυναίκας του. Ο δεύτερος, ντυμένος με επίσημα και γυαλιστερά ρούχα, είναι πετυχημένος αλλά έχει διαπράξει ειδεχθείς πράξεις όπως κλοπή ακόμα και φόνο. Ο Hector με τον Ernesto de la Cruz είχαν κοινή αγάπη για τη μουσική. Ωστόσο, ο Hector, παρά το τραγικό του τέλος και την παρεξήγηση που επικράτησε, προτίμησε να αφήσει την καριέρα του για να επιστρέψει στην οικογένειά του. Με άλλα λόγια, θυσίασε την αγάπη του για τη

μουσική και την «μεγάλη» ζωή για να επιστρέψει κοντά στα αγαπημένα του πρόσωπα. Μιλάει με τρυφερό και λυπημένο τρόπο για τα αγαπημένα του πρόσωπα, και κυρίως για την κόρη του, Coco.

Η *mama Imelda*, όταν πρωτοεμφανίζεται στην ταινία, διαπληκτίζεται με μια υπάλληλο, όπως προαναφέρθηκε. Στη σκηνή αυτή η *Imelda* κρατά ένα παπούτσι με τακούνι, με το οποίο απειλεί και χτυπά τον υπολογιστή της υπαλλήλου. Παρακολουθούμε, λοιπόν, ένα σύμβολο θηλυκότητας να γίνεται ένα είδος όπλου, στο χέρι μιας γυναίκας. Στην ίδια σκηνή, η *Imelda* γυρνά προς το μέρος του ηλικιωμένου *Julio*, κρατώντας το ίδιο παπούτσι, και εκείνος τρομάζει. Με άλλα λόγια παρουσιάζεται ένας άνδρας, ο οποίος απειλείται και τρομάζει από μια γυναίκα (Macaluso, 2018). Συνολικά, η *mama Imelda* συγκεντρώνει αρκετά χαρακτηριστικά που ξεφεύγουν από το κλασικό πρότυπο γυναικείας ομορφιάς και αναπαράστασης, ξεπερνά την «προδοσία» του άνδρα της, ιδρύει τη δική της επιχείρηση και αυτονομείται, αφήνοντας κληρονομιά στην οικογένειά της. Ωστόσο εμφανισιακά δεν χάνει τα «θηλυκά» χαρακτηριστικά της που είναι η κομψή εμφάνιση, οι έντονες βλεφαρίδες, το μακιγιάζ, τα κοσμήματα και η λεπτή της μέση και σιλουέτα. Δυναμική σαν χαρακτήρας είναι και η *Abuelita*, κάτι που δηλώνεται και μέσω της εμφάνισής της με τις μεγάλες πλάτες και το «φαρδύ» περπάτημα. Η γιαγιά του *Miguel* έχει αναλάβει τα ηνία της οικογένειάς τους, όπως έκανε και η προκάτοχός της, η *mama Imelda* (Escalada-Cordova, 2018).

Κάτι άλλο που συνδέει όλους/ες τους/τις «καλούς/ες» πρωταγωνιστές/τριες, είναι η συγκίνηση που νιώθουν και εκφράζουν καθώς και ότι, όπως αποδεικνύεται στο τέλος, ανήκουν όλοι/ες στην ίδια οικογένεια, την οποία αγαπούν και δεν εγκαταλείπουν ποτέ.

6. *Οι Απίθανοι 2* (2018)

Περίληψη ταινίας: Ενώ η οικογένεια των σούπερ ηρώων αποτυγχάνει να σταματήσει τη δράση του Υποχθόνιου, οι υπερ-ήρωες κηρύσσονται εκτός νόμου. Τότε, ένας πλούσιος επιχειρηματίας προσπαθεί να αποκαταστήσει τη φήμη των υπερηρώων και να νομιμοποιήσει τη δράση τους. Έτσι προτείνει στην *Ελαστίνια*, τη μητέρα των *Απίθανων*, να ηγηθεί της καμπάνιας αποκατάστασης της φήμης τους. Όταν η *Ελαστίνια* δέχεται τη δουλειά, ο κύριος *Απίθανος* αναγκάζεται να μείνει στο σπίτι ώστε να φροντίσει τα παιδιά.

Σκηνοθεσία: Brad Bird

Διάρκεια: 118'

6.1 Έλεν- Ελαστίνα

A) Περιγραφή- Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Η Έλεν- Ελαστίνα είναι μια γυναίκα σούπερ-ήρωας, σύζυγος του κύριου Απίθανου. Η Ελαστίνα έχει τρία παιδιά, τη Βιολέτα, τον Ντας και τον Τζακ-Τζακ. Έχει κοντά καρέ, χάλκινα μαλλιά και η περιφέρειά της είναι εμφανώς μεγάλη σε σχέση με το υπόλοιπο σώμα της. Η Έλεν, ως γυναίκα, εμφανίζεται με τρεις διαφορετικές ενδυμασίες. Αρχικά φοράει στενό, μπεζ παντελόνι και μαύρη λιτή μπλούζα. Φοράει πάντα στο αριστερό χέρι τη βέρα της. Την ίδια αμφίεση έχει και στην τελευταία σκηνή της ταινίας. Ακόμα, όταν μετακομίζουν στο καινούριο σπίτι, η Έλεν φοράει ροζ παντελόνι και κόκκινη, λιτή, μακρυμάνικη μπλούζα, ενώ καθ' όλη τη διάρκεια της σκηνής αυτής κρατάει στα χέρια της το μωρό της. Επίσης μέσα στο σπίτι τη βλέπουμε και με λευκές πιτζάμες με κόκκινες λεπτομέρειες και γιακά. Όταν η Έλεν μεταμφιέζεται στην σούπερ ηρωίδα Ελαστίνα, αρχικά φοράει την κόκκινη ολόσωμη στολή με τις μαύρες μπότες με τακούνια. Επίσης φοράει ένα μαύρο εσώρουχο πάνω από την κόκκινη στολή (γνώριμη στο κοινό από την πρώτη ταινία, Οι Απίθανοι, 2004). Η νέα στολή της Ελαστίνας αποτελείται από γκρι καλσόν-κολάν, γκρι κορμάκι, μαύρα μακριά γάντια, το κόκκινο σήμα των Απίθανων, μαύρες ψηλές μπότες με τακούνι και κόκκινη ζώνη στη μέση.

ii) Συμπεριφορά

Η Έλεν- Ελαστίνα είναι μια μητέρα αλλά και μια σούπερ ηρωίδα. Στην αρχή δεν θέλει να ξανά αναλάβει δράση σκεπτόμενη τα παιδιά της, στη συνέχεια όμως, μαθαίνοντας το νέο σχέδιο για τη νομιμοποίηση των σούπερ ηρώων/ίδων, δέχεται και γίνεται εκείνη επικεφαλής της επιχείρησης. Φεύγει από το σπίτι της με μια κόκκινη μεγάλη μηχανή, προκειμένου να φέρει εις πέρας την αποστολή και δηλώνει στον σύζυγό της πως «αν βρεις πρόβλημα, θα γυρίσω πίσω». Τα καταφέρνει πολύ καλά, μέχρι που πέφτει στην παγίδα που της στήνει η Έβελιν. Όταν τα παιδιά της φτάνουν στο σκάφος όπου βρίσκονται όλοι/ες οι «μαγεμένοι/ες» σούπερ ήρωες/ίδες και τους/τις σώζουν, η Ελαστίνα σώζεται πρώτη όταν το μωρό της την πλησιάζει και τα γυαλιά απομακρύνονται από το πρόσωπό της. Τότε, η Ελαστίνα αρχικά δεν θέλει να αφήσει τα παιδιά της και να φύγει, στη συνέχεια όμως το κάνει, αναλαμβάνει το κυνήγι της Έβελιν και τα καταφέρνει.

6.2 Μπομπ- Κύριος Απίθανος

A) Περιγραφή-Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Ο Μπομπ είναι ο πατέρας των τριών παιδιών. Είναι μεγαλόσωμος με μεγάλες πλάτες. Έχει κοντά ξανθά μαλλιά χτενισμένα προς τα πίσω και στο πρόσωπό του ξεχωρίζει το πηγούνι του. Ως Μπομπ, φοράει καφέ παντελόνι και λευκό πουκάμισο με γιακά. Άλλες φορές τον βλέπουμε να φοράει καφέ ή γαλάζιο πόλο μπλουζάκι. Ως Μπομπ, φοράει πάντα στο αριστερό χέρι τη βέρα του. Μέσα στο σπίτι, φοράει καρδρόμπα και ριγέ άσπρες-καφέ πιτζάμες με γιακά. Όταν μεταμφιέζεται σε Κύριο Απίθανο, φοράει την παλιά στολή, η οποία αποτελείται από ολόσωμη κόκκινη στολή, μαύρο εσώρουχο, μαύρα γάντια και μαύρες μπότες. Στο στήθος βρίσκεται το σήμα των Απίθανων.

ii) Συμπεριφορά

Ως Μπομπ, ο ήρωας αυτός είναι ο πατέρας τριών παιδιών. Αναλαμβάνει να μείνει στο σπίτι, προσέχοντας τα παιδιά όταν η γυναίκα του αναλαμβάνει την επιχείρηση αποκατάστασης της φήμης και νομιμοποίησης των σούπερ ηρώων/ίδων. Αρχικά ενοχλείται που η γυναίκα του θα πάει χωρίς αυτόν, έπειτα το δέχεται και μένει στο σπίτι, αναγνωρίζοντας ότι αυτός είναι ο τρόπος για να ξαναβγεί στο προσκήνιο και ο ίδιος. Τον πρώτο καιρό ο Μπομπ εξαντλείται, δεν τα καταφέρνει τόσο καλά. Δυσκολεύεται να βοηθήσει τον γιο του στα Μαθηματικά, χαλάει το φλερτ ανάμεσα στην κόρη του και έναν νεαρό και η κατάσταση ξεφεύγει όταν εμφανίζονται οι σούπερ-δυνάμεις του μωρού Τζακ- Τζακ. Σταδιακά προσπαθεί να βελτιωθεί ο ίδιος, ώστε να βοηθήσει και τα παιδιά του και στο τέλος το πετυχαίνει. Όταν αναλαμβάνει δράση ως Κύριος Απίθανος, αρχικά παγιδεύεται όπως και η γυναίκα του, και όταν εκείνη του βγάζει τα «υπνωτικά γυαλιά», αναλαμβάνουν από κοινού την επιχείρηση διάσωσης.

6.3 Βιολέτα, Ντας και Τζακ- Τζακ

A) Περιγραφή- Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Η Βιολέτα είναι το μεγαλύτερο παιδί της οικογένειας Απίθανων. Φοράει μπλούζα και παντελόνι σε μοβ αποχρώσεις. Έχει μακρύ, μελαχρινό μαλλί και φοράει μια κορδέλα μοβ ή μπλε χρώματος. Ο Ντας είναι το αγόρι της οικογένειας, είναι μικρότερος από τη Βιολέτα, έχει κοντό ξανθό μαλλί, χτενισμένο προς τα πίσω. Φοράει τζιν παντελόνι και κοντομάνικα μπλουζάκια σε άσπρο, ριγέ άσπρο-κόκκινο

και ριγέ άσπρο-κίτρινο χρώμα. Ο Τζακ-Τζακ είναι μωρό, έχει μόνο ένα όρθιο, ξανθό τσουλούφι στο κεφάλι του. Φοράει μπλουζάκια και σορτς σε διάφορα χρώματα όπως κίτρινο, μοβ, πορτοκαλί ενώ μερικές φορές τον βλέπουμε μέσα στο σπίτι μόνο με την πάνα. Και τα τρία παιδιά έχουν κόκκινες στολές σούπερ ηρώων/ίδων τις οποίες φορούν όταν βρίσκονται σε δράση (κόκκινη ολόσωμη στολή, μαύρες μπότες, μαύρα γάντια, μαύρο εσώρουχο πάνω από τη στολή, λογότυπο των Απίθανων στο στήθος).

ii) Συμπεριφορά

Αρχικά βλέπουμε και τα τρία παιδιά σε αποστολή σούπερ ηρώων/ίδων, συνοδευόμενα από τους γονείς τους. Στη συνέχεια, όταν αποχωρεί η μητέρα τους, παραμένουν στο σπίτι με τον πατέρα τους. Η Βιολέτα βρίσκεται στην εφηβεία και έχει εκρήξεις θυμού, ιδιαίτερα όταν χάνει το αγόρι που της αρέσει, λόγω της ηρωικής ιδιότητάς της. Ο Ντας αντιμετωπίζει προβλήματα με τα μαθηματικά και ζητά βοήθεια από τον πατέρα του και ο Τζακ-Τζακ, το μωρό φανερώνει τις υπερδυνάμεις του που ξεπερνούν κατά πολύ σε αριθμό τις υπερδυνάμεις των υπολοίπων. Όταν οι γονείς τους βρίσκονται σε κίνδυνο, τα παιδιά είναι αυτά που αναλαμβάνουν να σώσουν την κατάσταση και έτσι ο Ντας φέρνει το Απίθανο Αυτοκίνητο του πατέρα του πίσω στο σπίτι. Όσο για την Βιολέτα, τελικά αναλαμβάνει η ίδια να προσεγγίσει εκ νέου το αγόρι που της αρέσει και ετοιμάζονται να βγουν μαζί ραντεβού, όταν οι γονείς της ετοιμάζονται και πάλι για αποστολή και τον αφήνει προσωρινά για να τους ακολουθήσει. Σαν χαρακτήρας έχει ξεσπάσματα αλλά είναι λογική και όταν βρίσκονται λίγο πριν το τέλος της περιπέτειάς τους, παραμένει με τον μικρό της αδερφό όσο ο Ντας βοηθάει τον πατέρα τους.

6.4 Έβελιν

A) Περιγραφή- Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Η Έβελιν είναι η αδερφή του Ντέβφορ, υπεύθυνη σχεδίου στην εταιρεία της DevTech. Στην πρώτη της εμφάνιση φτάνει αργοπορημένη, κρατώντας δυο γυναικείες τσάντες με σχέδια, φορώντας ένα μεγάλο, μαύρο καπέλο, γκρι παντελόνι, μπεζ πουλόβερ, μαύρο-άσπρο παλτό, μαύρα γυαλιά και μικρά γυαλιστερά σκουλαρίκια. Έχει κοντά, καστανά μαλλιά. Στη σκηνή της συνάντησης και του πάρτι των σούπερ ηρώων/ίδων, φοράει ένα ριγέ πουκάμισο και ένα μαύρο παντελόνι με λευκές λεπτομέρειες. Επίσης κάθεται σταυροπόδι. Στη συνέχεια τη βλέπουμε να φοράει μια μαύρη ολόσωμη φόρμα και άσπρες κάθετες και οριζόντιες γραμμές.

ii) Συμπεριφορά

Στην πρώτη της εμφάνιση, η Έβελιν βλέποντας πως έχει αργήσει στη συνάντηση με τους/τις σούπερ ήρωες/ίδες, αφήνει όλα της τα πράγματα καταπλακώνοντας έναν κύριο που τη βοηθά ενώ της πέφτει και ένα χάρτινο ποτήρι του καφέ. . Στην σκηνή του πάρτι, όταν η Ελαστίνια της αναφέρει ότι «ο κόσμος ανδροκρατείται και στην εταιρεία ο αδερφός της είναι ο διευθυντής», εκείνη ανταπαντά πως «Δεν θέλει τη δουλειά του αδερφού της, γιατί εκείνη είναι το ‘μυαλό’ κι εκείνος απλά πουλάει». Η «κυνική», όπως λέει, απάντηση της Ελαστίνιας είναι πως «δεν έχει σημασία τι πουλάς, αλλά τι αγοράζει ο κόσμος». Η Έβελιν κρύβεται πίσω από το κακό σχέδιο για τη στοχοποίηση των ηρώων/ίδων και ξεγελάει την Ελαστίνια αλλά και τον αδερφό της. Όταν καταλαβαίνει πως θα χάσει, το σκάει αλλά παίρνει και τον αδερφό της μαζί. Στο τέλος συλλαμβάνεται.

6.5 Ντέβορ

A) Περιγραφή- Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Ο Ντεβόρ είναι ο διευθυντής της εταιρείας DevTech και αδερφός της Έβελιν. Έχει κοντά, καστανά μαλλιά χτενισμένα προς τα πίσω και φοράει σε όλες τις εμφανίσεις του μπλε κοστούμι, άσπρο πουκάμισο και μπλε γραβάτα.

ii) Συμπεριφορά

Ο Ντεβόρ είναι ένας πλούσιος επιχειρηματίας που διευθύνει μια μεγάλη εταιρεία τηλεπικοινωνίας, στην οποία εργάζεται και η αδερφή του, ως σχεδιάστρια. Αναλαμβάνει να αποκαταστήσει τη φήμη των σούπερ ηρώων/ίδων και να νομιμοποιήσει τη δράση τους, διαλέγοντας την Ελαστίνια ως κεντρική ηρωίδα γι’ αυτό. Έχει αγνά κίνητρα, καθώς συνεχίζει το έργο του πατέρα του, που αγαπούσε τους/τις σούπερ ήρωες/ίδες και ήθελε τη νομιμοποίησή τους. Ο Ντεβόρ έχει χάρισμα στην επικοινωνία και πέφτει κι αυτός θύμα στο ύπουλο σχέδιο της αδερφής του.

B) Εξαγωγή Σημαινομένων

Η κύρια πρωταγωνίστρια της συγκεκριμένης ταινίας είναι η Έλεν-Ελαστίνια. Πρόκειται για μια γυναίκα που αφήνει το σπίτι της και αναλαμβάνει εκείνη να «δουλέψει», αφήνοντας τον άνδρα της πίσω (Macaluso, 2018). Σε γενικές γραμμές, θα λέγαμε πως η Έλεν είναι μια παραδοσιακή γυναίκα, κάτι που υποδηλώνεται και από την εμφάνισή της, καθώς φοράει κλασικά ρούχα και έχει αυστηρό κούρεμα. Δεν εμπιστεύεται τον άνδρα της να μείνει μόνος του στο σπίτι με τα παιδιά και επαληθεύεται, πράγμα που αποδεικνύει πως όντως εκείνη γνωρίζει περισσότερα για τη διαχείριση του νοικοκυριού. Στις κοινές σκηνές με τον σύζυγό της, η Έλεν κρατάει

πάντα το μωρό στα χέρια της, δείχνοντας ότι εκείνη έχει αναλάβει ουσιαστικά το κράτημα των παιδιών. Επιπλέον, όταν η Ελαστίνια έχει «υπνωτιστεί» από τα γυαλιά, σώζεται όταν το μωρό της την πλησιάζει. Με αυτόν τον τρόπο φαίνεται το αληθινό δέσιμο που υπάρχει μεταξύ του παιδιού και της μητέρας. Είναι στοργική, θέλει το καλό των παιδιών της και δεν τα αφήνει παρά μόνο όταν αναγκάζεται.

Ωστόσο, η Έλεν, παρά την παραδοσιακή της αναπαράσταση, παρουσιάζει και πρωτοποριακά, σύγχρονα στοιχεία, αφού φεύγει από το σπίτι, πάνω σε μια μηχανή πολλών κυβικών, προκειμένου να δουλέψει, αφήνοντας τον άντρα της στο σπίτι (Escalada-Cordova, 2018). Ουσιαστικά όμως αυτό δεν το επέλεξε η ίδια, αλλά ο «εργοδότης» της. Ακόμα, είναι δυναμική, πιστεύει στον εαυτό της και τα καταφέρνει. Από την άλλη, ο Μπομπ αντιμετωπίζει δυσκολίες με την ανατροφή των παιδιών. Βλέπουμε ότι δεν τα καταφέρνει εύκολα και φτάνει στο σημείο να αφήσει το μωρό στη σχεδιάστρια στολών, μια γυναίκα που δεν έχει επαφή με παιδιά, ωστόσο εν τέλει τα καταφέρνει καλύτερα με το μωρό απ' ό,τι εκείνος, σε μόνο μια μέρα. Ο Μπομπ, όταν προσπαθεί, καταφέρνει να προσφέρει βοήθεια, αλλά μόνο στον γιο του. Συγκεκριμένα, διαβάζει μαθηματικά, προσπαθεί και βοηθάει τον Ντας αλλά δεν καταφέρνει ποτέ να λύσει ο ίδιος το ερωτικό θέμα της κόρης του, παρά την προσπάθειά του. Παρατηρούμε ότι ο Μπομπ τα πηγαίνει καλύτερα με τα μαθηματικά, παρά με τα αισθηματικά θέματα, επιβεβαιώνοντας το ανδρικό στερεότυπο (Macaluso, 2018).

Επιπλέον, ο Μπομπ εκπλήσσεται όταν η γυναίκα του επιλέγεται αντί αυτού και όταν το συζητούν της λέει να πάει στην αποστολή, «ώστε μετά να το κάνει εκείνος καλύτερα». Μέσα από αυτή τη φράση, αποδεικνύεται πως ο Μπομπ υποτιμά τις γυναικείες δυνάμεις και ουσιαστικά πιστεύει πως μόνο οι άντρες μπορούν να κάνουν τις δύσκολες δουλειές. Εν μέρει επαληθεύεται, καθώς η Ελαστίνια πέφτει στην παγίδα της Έβελιν και μόνο όταν πηγαίνει ο Κύριος Απίθανος στην αποστολή, καταφέρνουν από κοινού να νικήσουν.

Συγκρίνοντας τις δυο γυναικείες αναπαραστάσεις, παρατηρούμε πως υπάρχει μια αντίθεση ανάμεσα στους δυο χαρακτήρες. Από την μια έχουμε την παραδοσιακή Έλεν, μητέρα τριών παιδιών, με κλασικό κούρεμα και ντύσιμο, που δεν αποχωρίζεται τη βέρα της και στο πάρτι πίνει κοκτέιλ, ένα στερεοτυπικά «γυναικείο» ποτό. Από την άλλη, η Έβελιν, σύγχρονη, μοντέρνα γυναίκα, εργαζόμενη ως σχεδιάστρια, ακολουθεί τη μόδα, έχει μοντέρνο κούρεμα, και στο πάρτι πίνει ουίσκι, ένα στερεοτυπικά «αντρικό» ποτό. Ενώ στην αρχή υπάρχει η υπόνοια δημιουργίας μιας

νέας φιλίας μεταξύ των γυναικών, αυτή καταρρίπτεται όταν αποδεικνύεται πως η Έβελιν κρύβεται πίσω από τον κακό ρόλο του Screen-Slaver. Αξίζει, επίσης, να αναφερθεί ότι η Ελαστίνα, όσο αναζητά τον Screen-Slaver, τον αντιμετωπίζει ως αρσενικό, δίνοντας «αντρικό χαρακτήρα» στον ρόλο του κακού. Αποδεικνύεται, όμως, ότι πίσω από τον κακό ρόλο κρύβεται μια γυναίκα, η Έβελιν.

Έτσι, η ταινία υποστηρίζει πως δεν υπάρχει αληθινή φιλία μεταξύ των γυναικών. Επίσης, σύμφωνα με την εξέλιξη της ταινίας, η σύγχρονη γυναίκα παρουσιάζεται ως εν δυνάμει κακιά, έξυπνη μα και πανούργα, με έλλειψη ήθους μιας και ξεγελά ακόμα και τον ίδιο της τον αδερφό. Η γυναίκα αυτή προσπαθεί να πετύχει τον «κακό» στόχο της αλλά χάνει, από μια άλλη γυναίκα, την παραδοσιακή. Συνεπώς, το σύγχρονο σηματοδοτείται ως «εν δυνάμει κακό», ενώ το παραδοσιακό ως το καλό, το σωστό.

7. Ραλφ εναντίον Ίντερνετ (2018)

Περίληψη ταινίας: Ο Ραλφ και η Βανέλοπη είναι δυο αγαπημένοι φίλοι που «ζουν» μέσα σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι. Ενώ ο Ραλφ είναι ικανοποιημένος με τη ζωή του εκεί, η Βανέλοπη παραδέχεται πως η ζωή της είναι βαρετή και θα ήθελε μια αλλαγή. Μετά από την καταστροφή του παιχνιδιού στο οποίο ανήκει, η Βανέλοπη μαζί με τον Ραλφ μεταφέρονται στο διαδίκτυο προκειμένου να αγοράσουν ένα ανταλλακτικό τιμόνι και να σώσουν το «σπίτι» της Βανέλοπης. Στον νέο κόσμο που ανοίγεται μπροστά τους, η Βανέλοπη βρίσκει ένα καινούριο, πιο ενδιαφέρον παιχνίδι. Μετά από περιπέτειες που θέτουν σε κίνδυνο τόσο το διαδίκτυο όσο και τη σχέση μεταξύ των δυο φίλων, ο Ραλφ και η Βανέλοπη μονοιάζουν και αποδέχονται ο ένας τον άλλον καθώς και τις επιλογές τους.

Σκηνοθεσία: Phil Johnston, Rich Moore

Διάρκεια: 112'

7.1 Ραλφ

A) Περιγραφή- Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Ο Ραλφ είναι ένας ψηλός, ογκώδης άντρας με χοντρά χέρια και δάχτυλα. Πρόκειται για έναν ζωντανό χαρακτήρα ηλεκτρονικού παιχνιδιού που ζει μέσα στο ηλεκτρονικό παιχνίδι, εντός ενός καταστήματος. Φοράει μια ολόσωμη βυσσινή

σαλοπέτα, με τον έναν ώμο πεσμένο και μια ριγέ πορτοκαλί μπλούζα. Έχει καστανά, κοντά, φουντωτά, ίσια μαλλιά και είναι ξυπόλητος.

ii) Συμπεριφορά

Ο Ραλφ είναι φίλος με τη Βανέλοπη και όταν το παιχνίδι στο οποίο ζει η Βανέλοπη χαλάει και πρόκειται να αποσυρθεί, ο Ραλφ αποφασίζει να πάει στο «Ίντερνετ», προκειμένου να αγοράσει το ανταλλακτικό που χρειάζεται και να μη μείνει η καλύτερη φίλη του άστεγη. Ο Ραλφ είναι ευχαριστημένος με τη ζωή που ζει, ωστόσο στεναχωριέται που η φίλη του έχει αντίθετη άποψη και προσπαθεί να της κάνει πιο περιπετειώδη και διασκεδαστική την πίστα στην οποία ζει. Τον βλέπουμε να συζητά με τη Βανέλοπη πίνοντας μύρα και κάνοντας αστεία και ερυγές. Όταν μεταφέρονται στον κόσμο του Ίντερνετ, περνούν διάφορες περιπέτειες προκειμένου να καταφέρουν να αγοράσουν το ανταλλακτικό και σε μια από αυτές μπαίνουν σε ένα παιχνίδι που στον Ράλφ φαίνεται τρομακτικό. Με στόχο να μαζέψουν χρήματα, ο Ραλφ «ανεβάζει» σε διαδικτυακή πλατφόρμα διάφορα αστεία βίντεο και όταν η Βανέλοπη προσπαθεί να φύγει για να προωθήσει τα βίντεο, εκείνος δε θέλει να την αποχωριστεί. Στη συνέχεια, όταν αντιλαμβάνεται ότι η φίλη του δεν θέλει να γυρίσει πίσω αλλά προτιμά να μείνει στο νέο παιχνίδι, προσπαθεί να χαλάσει το παιχνίδι αυτό, βάζοντας ιό. Ο ιός αυτός εντοπίζει μια βλάβη και το κάνει να δυσλειτουργεί. Η βλάβη αυτή ονομάζεται «ανασφάλεια», και καταφέρνει μέσω του Ραλφ να καταλάβει όλο το Ίντερνετ. Μόνο όταν ο Ραλφ συνειδητοποιεί ότι δεν είναι σωστό να εμποδίζουμε τους/τις φίλους/ες μας από τα όνειρά τους και παραδέχεται στο τέρας που ο ίδιος έχει δημιουργήσει ότι πονάει αλλά πρέπει να την αφήσει να κάνει αυτό που θέλει, τότε το τέρας της «ανασφάλειας» διαλύεται, ο Ραλφ πέφτει στο κενό και οι πριγκίπισσες της Disney τον σώζουν, χρησιμοποιώντας η κάθε μία το χαρακτηριστικό της, τον προσγειώνουν στο κρεβάτι της Χιονάτης, ο Ραλφ ξαπλώνει, ένας βάτραχος τον φιλά κι εκείνος ξυπνά. Στο τέλος, ο Ραλφ επιστρέφει στο δικό του ηλεκτρονικό παιχνίδι και αφήνει πίσω τη Βανέλοπη.

7.2 Βανέλοπη

A) Περιγραφή-Σημαίνοντα

i) Εμφάνιση

Η Βανέλοπη είναι ένα κορίτσι-οδηγός αγωνιστικού αυτοκινήτου σε ηλεκτρονικό παιχνίδι. Φοράει πράσινο, φαρδύ παντελόνι με λεπτές, λευκές ρίγες. Στο πάνω μέρος του σώματός της φοράει ένα πράσινο φούτερ με κουκούλα και καφέ βολάν στο τελείωμα που δείχνει σαν φούστα. Τα μαλλιά της είναι μελαχρινά,

πιασμένα αλογοουρά με ένα ροζ λαστιγάκι και πάνω στο κεφάλι της έχει διάφορα διακοσμητικά «κοκκαλάκια». Στο ηλεκτρονικό παιχνίδι όπου είναι διαθέσιμη παίκτρια, οδηγεί αγωνιστικό αυτοκίνητο φτιαγμένο από ζαχαρωτά.

ii) Συμπεριφορά

Η Βανέλοπη είναι ένα μικρό κορίτσι που πίνει μύρες και ρεύεται, τολμά να μπει στο Ίντερνετ και να αναζητήσει τρόπο ώστε να σώσει το «σπίτι» της. Δηλώνει, ωστόσο, ότι δεν είναι ευχαριστημένη από τη ζωή της και θα ήθελε κάτι πιο «συγκλονιστικό» και έτσι όταν βρίσκει ένα πιο περιπετειώδες παιχνίδι από το δικό της, επιθυμεί να μείνει εκεί. Στεναχωριέται που δεν θα είναι μαζί με τον φίλο της, αλλά μπορεί να ζήσει χωρίς αυτόν. Δηλώνει σε παίκτρια-συνάδελφό της που την αποκαλεί πριγκίπισσα ότι «τεχνικά» είναι πριγκίπισσα αλλά προτιμά να αντιμετωπίζεται ως η Βανέλοπη που θα την κερδίσει στον αγώνα. Κατά τη διάρκεια καταδίωξης της στο Ίντερνετ, η Βανέλοπη συναντά τις πριγκίπισσες της Disney. Εκεί ισχυρίζεται πως είναι πριγκίπισσα και για να ταυτοποιηθεί με τις υπόλοιπες πριγκίπισσες, χρησιμοποιείται ως κοινό σημείο το γεγονός ότι οι «άνθρωποι πιστεύουν πως όλα τα προβλήματά της έχουν λυθεί επειδή ένας μεγάλος άντρας, δυνατός άντρας έχει μπει στη ζωή της». Η Βανέλοπη γνωρίζει την βασική παίκτρια του περιπετειώδους παιχνιδιού, γίνονται φίλες και της εκμυστηρεύεται πως θέλει να μείνει εκεί, σε αυτό το παιχνίδι και να μη γυρίσει πίσω στο παλιό της παιχνίδι που είναι ίδιο κάθε μέρα. Αυτή την επιθυμία της δεν μπορεί να την μοιραστεί με τον Ραλφ, πιστεύοντας ότι δεν θα την καταλάβει. Στο τέλος της ταινίας η Βανέλοπη παραμένει στο νέο παιχνίδι, «ζει» εκεί και επικοινωνεί με τον Ραλφ μέσω βίντεο κλήσης.

B) Εξαγωγή Σημαιομένων

Μελετώντας τα παραπάνω σημαίνοντα, γίνεται αντιληπτό πως υπάρχει μια αντίθεση ανάμεσα στους δυο πρωταγωνιστικούς ρόλους. Από τη μία έχουμε τον Ραλφ, έναν μεγάλος άντρα, που ζει μια καθημερινή ρουτίνα και είναι ευχαριστημένος με αυτήν. Επίσης φοβάται πολύ, τόσο να τολμήσει κάτι καινούριο, όσο και να αποχωριστεί τη φίλη του (Macaluso, 2018). Από την άλλη, η Βανέλοπη είναι ένα μικροσκοπικό κορίτσι, που νιώθει πλήξη από τη βαρετή της καθημερινότητα. Είναι τολμηρή, επιδιώκει την αλλαγή στη ζωή της και δέχεται να αποχωριστεί τον φίλο της, προκειμένου να ακολουθήσει τον προσωπικό της στόχο. Έτσι, βλέπουμε τον Ραλφ να δειλιάζει να «μπει» στο τούνελ του Ίντερνετ, ενώ η Βανέλοπη τολμηρά τον προσπερνά και μπαίνει μπροστά. Το παιχνίδι που ενθουσιάζει

τη Βανέλοπη, τρομάζει τον Ραλφ. Ακόμα, η ανασφάλεια του Ραλφ, που παρουσιάζεται ως ιός, έρχεται αντίθετη με τη σιγουριά και δυναμικότητα της Βανέλοπης. Όταν η ίδια γίνεται σκεπτική, μοιράζεται τις σκέψεις της με μια γυναίκα- φίλη της, η οποία την κατανοεί και τη συμβουλεύει.

Στερεοτυπικά θα περιμέναμε την αντίθετη κατανομή ρόλων, καθώς ο άνδρας είναι αυτός που τολμά, θέτει στόχους και δεν επηρεάζεται από «ευαισθησίες». Αντίθετα, η γυναίκα, σύμφωνα με τα έμφυλα στερεότυπα, είναι αυτή που φοβάται, «μένει σπίτι» και είναι υπερβολικά συναισθηματική.

Αξίζει να μελετηθεί επίσης η σκηνή με την εμφάνιση των πριγκιπισσών της Disney. Αρχικά εμφανίζονται με τα πριγκιπικά τους φορέματα κάνοντας τις ασχολίες με τις οποίες τις γνωρίσαμε, ωστόσο με αλλαγή πλάνου το σκηνικό αλλάζει και τις βλέπουμε όλες συγκεντρωμένες με τη Βανέλοπη στη μέση να συζητούν. Οι πριγκίπισσες εδώ έχουν πιο απλή αμφίεση και συμπεριφορά, κάτι που δεν έχουμε ξαναδεί. Φορούν πιτζάμες, παντόφλες ή αθλητικά παπούτσια, πίνουν ροφήματα, τρώνε πατατάκια και ποπ κορν. Τις παρακολουθούμε να κάθονται όλες μαζί σε καναπέδες και πουφ και να συζητούν. Η αναπαράσταση αυτή αποδομεί την φανταχτερή εικόνα των πριγκιπισσών και τους δίνει μια πιο «ανθρώπινη» διάσταση. Επιπλέον, στη μέση κάθεται μια νέα πριγκίπισσα, η νέα γενιά, που δεν μοιάζει και τόσο με τις προηγούμενες: είναι μικροσκοπική, δε φοράει τακούνια, ούτε έχει γλυκιά φωνή, παρ' όλα αυτά, είναι κι αυτή μια πριγκίπισσα που στο τέλος πετυχαίνει τον σκοπό της, χωρίς να συνοδεύεται από πρίγκιπα. Η Disney έτσι δίνει μια μεταφемινιστική γυναικεία αναπαράσταση (Golden & Jacoby, 2017).

Οι πριγκίπισσες εμφανίζονται ξανά για να σώσουν τον Ραλφ που πέφτει στο κενό. Πέφτοντας, ο Ραλφ προσπερνά το αυτοκίνητο που οδηγεί ένας άντρας καθώς αυτό δεν τον συγκρατεί. Τότε εμφανίζονται οι πριγκίπισσες, και πάλι με τις πιτζάμες. Η καθεμία χρησιμοποιεί ένα δικό της προσωπικό στοιχείο: το νερό, το μαγικό χαλί, τον πάγο, τα μακριά μαλλιά, τα φορέματα, τα τόξα, τα ποντικάκια, το δηλητηριασμένο μήλο και τον άνεμο. Έτσι, ο Ραλφ προσγειώνεται στο κρεβάτι της Ωραίας Κοιμωμένης, φορώντας το φόρεμα της Χιονάτης. Ο βάτραχος του δίνει ένα φιλί και ο Ραλφ ξυπνάει. Στη συγκεκριμένη σκηνή, όλα τα «μέσα» των πριγκιπισσών χρησιμεύουν ώστε να σώσουν έναν άντρα (Macaluso, 2018). Οι πριγκίπισσες ενώνουν τις δυνάμεις τους και καταφέρνουν με τα «θηλυκά» τους στοιχεία να σώσουν έναν άντρα (Golden & Jacoby, 2017). Κάτι που ο άντρας μέσα στο αυτοκίνητο, στην ίδια σκηνή, δεν κατάφερε. Παρατηρείται επίσης η «θηλυκή»

απεικόνιση του Ραλφ με το φόρεμα της Χιονάτης αλλά και το ομοφυλοφιλικό φιλί που ο βάτραχος του δίνει για να τον ξυπνήσει. Αξιοσημείωτος είναι και ο τρόπος παρουσίασης του φιλιού: η πριγκίπισσα τον πλησιάζει, σκύβει, εμφανίζει τον βάτραχο και τον φιλάει αυτός. Υπονοώντας, πιθανόν, πως θα μπορούσε να τον φιλήσει εκείνη, μα μπορεί και κάποιος αρσενικού γένους.

Κατηγοριοποιήσεις σημαιομένων

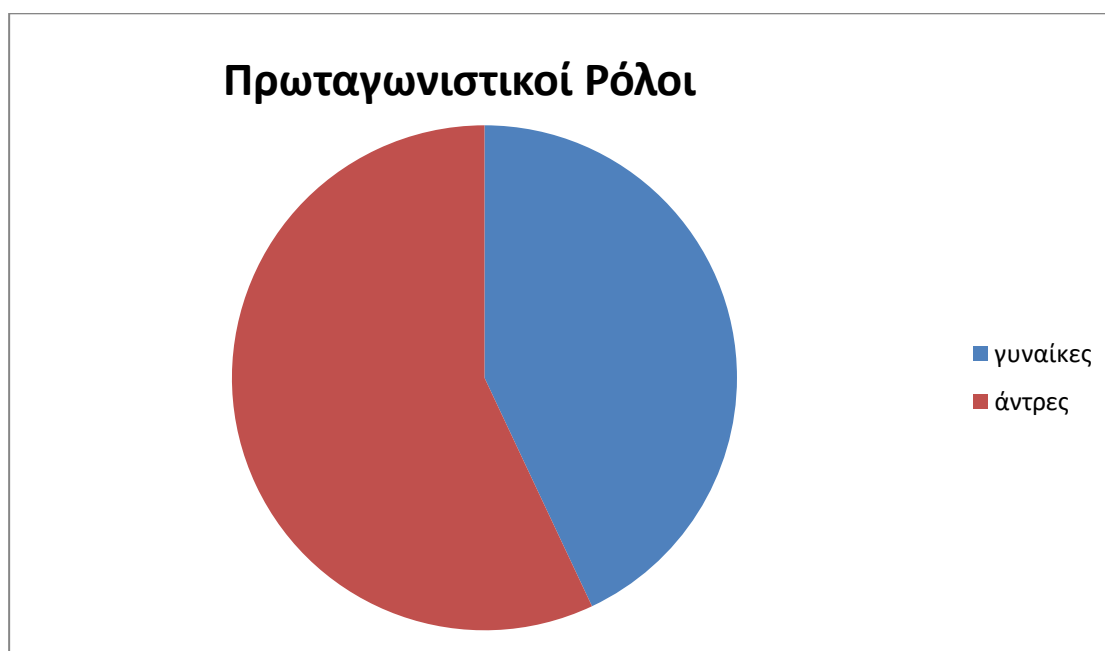
Με βάση τα παραπάνω, εξάγεται το συμπέρασμα πως οι πρωταγωνιστικοί ρόλοι στις ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney για τα έτη 2016,2017 και 2018 είναι συνολικά είκοσι οκτώ (28). Εξ αυτών, οι «καλοί/ες» πρωταγωνιστές/τριες είναι είκοσι πέντε (25), δηλαδή το 89% , ενώ οι «κακοί/ες» είναι τρεις (3), μόλις το 11% (Πίνακας 2).

Πρωταγωνιστικοί Ρόλοι (100%)	
Καλοί/ες (89%)	Κακοί/ες (11%)
Τζούντι Χοπς	Τζάκσον Στορμ
Νικ Ουάιλντ	Ernesto de la Cruz
Dory	Έβελιν
Marlin	
Nemo	
Hank	
Βαϊάνα	
Μάουι	
Chief Tui	
Sina	
Gramma Tala	
Κεραυνός Μακουίν	
Κρουζ Ραμίρεζ	
Miguel	
Hector	
Mama Imelda	
Abuelita	
Έλεν-Ελαστίνα	
Μπομπ-Κύριος Απίθανος	
Βιολέτα, Ντας και Τζακ-Τζακ	
Ντέβορ	
Ραλφ	
Βανέλοπη	

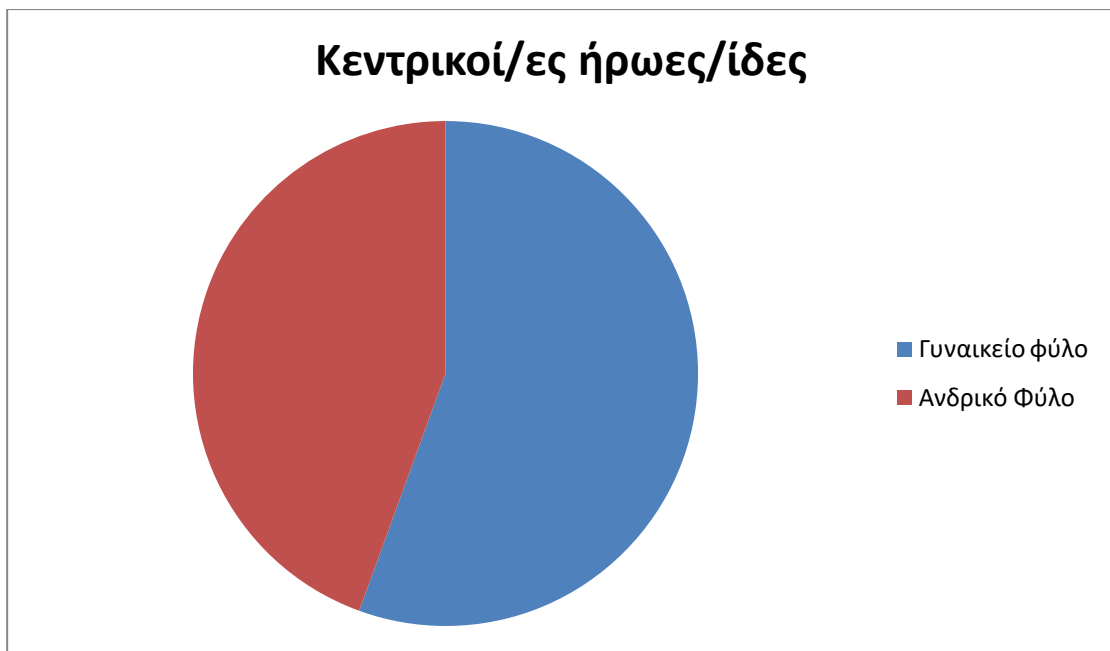
(Πίνακας 2)

Επιπλέον, στην κατηγορία των «καλών» ανήκουν δέκα τέσσερις (14) άνδρες, 56% του συνόλου των «καλών», και έντεκα (11) γυναίκες, 44% του συνόλου των «καλών». Οι «κακοί-ες» πρωταγωνιστές είναι τρεις (3): 2 άνδρες, 67% του συνόλου των «κακών», και 1 γυναίκα, 33% του συνόλου των «κακών».

Πιο συγκεκριμένα, παρατηρώντας μόνο τους κεντρικούς/ες ήρωες/ίδες της κάθε ταινίας παρατηρείται ότι είναι συνολικά εννέα (9), πέντε (5) γυναίκες (56%) και τέσσερις (4) άνδρες (44%), όλοι/ες εκ των οποίων τάσσονται με το μέρος των καλών. Με βάση τα παραπάνω, γίνεται αντιληπτό πως οι συγκεκριμένες ταινίες προβάλλουν σε πολύ μεγάλο ποσοστό καλούς χαρακτήρες. Η προβολή αυτή δικαιολογείται καθώς σκοπός της ταινίας είναι να επηρεάσει θετικά το παιδί και να το κάνει να ταυτιστεί με τους/τις καλούς/ες. Παρατηρείται, επίσης, πως η πλειοψηφία των καλών χαρακτήρων είναι άνδρες αλλά οι γυναίκες υπερिशύουν στους/στις κεντρικούς/ες ήρωες/ίδες των ταινιών. Με άλλα λόγια, η πλειοψηφία των ταινιών έχει ως κύρια πρωταγωνίστρια γυναίκα ηρωίδα, οι υπόλοιποι χαρακτήρες της ταινίας όμως είναι επί το πλείστον ανδρικοί (Πίνακας 3) (Πίνακας 4)



(Πίνακας 3)



(Πίνακας 4)

Μελετώντας τις γυναικείες αναπαραστάσεις γίνεται φανερό ένα κοινό χαρακτηριστικό που μοιράζονται πέντε (5) ηρωίδες των εν λόγω ταινιών. Οι ηρωίδες αυτές αλληλεπιδρούν με τα αρσενικά στοιχεία με έναν τρόπο ώστε να τα επηρεάζουν θετικά, να τα βοηθούν στην εξέλιξή τους. Συγκεκριμένα, η Τζούντι Χοπς στη *Ζωούπολη* βοηθά τον Νικ Ουάιλντ να ξεφύγει από την παράνομη ζωή του και με την επίδρασή της βλέπουμε τον ίδιο να ξεφεύγει από την άτακτη ζωή και να ωριμάζει. Η Dory (*Ψάχνοντας τη Dory*) αποτελεί κινητήρια δύναμη για τον Marlin καθώς, όπως ο ίδιος παραδέχεται, τον κάνει να τολμά, να πράττει με τρόπο που από μόνος του ποτέ δεν θα τολμούσε. Η Βαϊάνα (*Βαϊάνα*), επίσης, εξελίσσει τον Μάουι, μέσα από τις περιπέτειες που περνούν μαζί τον βοηθά να γίνει πιο ώριμος και να πιστέψει στον εαυτό του. Παρομοίως, η Κρουζ Ραμίρεζ (*Αυτοκίνητα 3*) παίζει καταλυτικό ρόλο στην ψυχολογική αναθάρρηση του Κερανού Μακουίν και μέσω εκείνης ουσιαστικά βρίσκεται και ο ίδιος ξανά στην κορυφή. Επιπλέον, η Βανέλοπη (*Ραλφ Εναντίον Ίντερνετ*) στηρίζει τον Ραλφ, τον συμβουλεύει, τον στηρίζει και είναι αυτή που κάνει το βήμα και περνά και τους δυο στον κόσμο του Ίντερνετ.

Οι δυο ηρωίδες που δεν τους προσδίδεται το παραπάνω χαρακτηριστικό είναι η Mama Imelda (*Coco*) και η Ελαστίνα (*Οι Απίθανοι 2*). Οι γυναικείες αυτές αναπαραστάσεις δεν επηρεάζουν θετικά με τον χαρακτήρα τους κάποιον αρσενικό χαρακτήρα, ωστόσο αποτελούν ισχυρές φεμινιστικές αναπαραστάσεις. Συγκεκριμένα, και οι δυο ηρωίδες αποτελούν ισχυρές, δυναμικές γυναίκες που παρά τις δυσκολίες,

καταφέρνουν να ανταπεξέλθουν και να συνδυάσουν την οικογένεια με την σκληρή δουλειά και την απαιτητική καθημερινότητα.

Ωστόσο, όλες οι υπόλοιπες γυναικείες αναπαραστάσεις των ηρωίδων χρειάζεται να συνυπάρξουν με κάποιον ήρωα αρσενικού φύλου προκειμένου να πετύχουν το σκοπό τους και όταν τα δύο φύλα συνεργάζονται, μόνο τότε καταφέρνουν και τον τελικό τους στόχο, όποιος κι αν είναι αυτός.

Αξίζει να σημειωθεί η αναφορά στον όρο «πριγκίπισσα» στη *Βαϊάνα* αλλά και η αναπαράσταση των πριγκιπισσών που παρουσιάζεται στην ταινία *Ραλφ εναντίον Ίντερνετ*. Στις παραπάνω ταινίες η αναπαράσταση της «πριγκίπισσας» αλλάζει και δε θυμίζει τις πριγκίπισσες των προηγούμενων ταινιών. Αρχικά, η Βαϊάνα απαρνιέται τον τίτλο της πριγκίπισσας που της προσδίδει ο Μάουι και προτιμά να συστήνεται ως «η κόρη του αρχηγού». Παρά την ισχυρή κοινωνική θέση που της προσδίδεται, ούτως ή άλλως, η Βαϊάνα δεν είναι μια πριγκίπισσα καθώς τόσο εμφανισιακά όσο και σε συμπεριφορά διαφοροποιείται από τις μέχρι πρότινος πριγκιπικές αναπαραστάσεις. Το σώμα της δεν ανταποκρίνεται στα σύγχρονα πρότυπα ομορφιάς, καθώς δεν έχει τόσο αδύνατη μέση και τα μαλλιά της είναι ατίθασα και σχεδόν ατημέλητα. Επίσης, η Βαϊάνα παρουσιάζει ιδιαίτερα δυναμική και ατρόμητη συμπεριφορά και είναι εκείνη που καταφέρνει, χωρίς τη συνοδεία πρίγκιπα, να σώσει τη φυλή και το νησί της.

Εν συνεχεία, στην ταινία *Ραλφ Εναντίον Ίντερνετ* επανεμφανίζονται οι πριγκίπισσες της Disney, με τη Βαϊάνα ανάμεσά τους. Οι πριγκίπισσες αρχικά εμφανίζονται με την κλασική τους ενδυμασία, όμως στη συνέχεια τις βλέπουμε με απλή, καθημερινή ενδυμασία να συζητούν σε ένα μεγάλο σαλόνι. Στην ίδια ταινία, οι πριγκίπισσες είναι αυτές που καταφέρνουν να σώσουν τον Ραλφ, όταν εκείνος πέφτει στο κενό. Με τις αναπαραστάσεις αυτές η Disney προσδίδει στις κλασικές πριγκίπισσες μια πιο ανθρώπινη μορφή και συνάμα πιο δυναμική, ικανή και εύστροφη. Τα χαριτωμένα χαρακτηριστικά που συνόδευαν τις πριγκίπισσες, τώρα χρησιμεύουν σε κάτι, καθώς χρησιμοποιώντας τα με ευφάνταστο τρόπο λειτουργούν ως μέσα για την επίλυση κάποιου προβλήματος, εδώ της διάσωσης του Ραλφ.

Τέλος, παρατηρείται πως υπάρχουν ομοφυλοφιλικές αναπαραστάσεις σε δυο από τις ταινίες του δείγματος. Συγκεκριμένα, στη *Ζωούπολη* ο Μπέντζαμιν Κλοχάουζερ είναι ένα τσιτάχ, γραμματέας της αστυνομίας. Τα ομοφυλοφιλικά χαρακτηριστικά του Μπέντζαμιν παρουσιάζονται με αστείο τρόπο, αλλά όχι ειρωνικό. Επίσης, άλλη μια ομοφυλοφιλική αναπαράσταση παρουσιάζεται όταν βλέπουμε τον Ραλφ στο κρεβάτι της Ωραίας Κοιμωμένης, φορώντας το φόρεμα της Χιονάτης, να ξυπνάει από το φιλί

ενός βατράχου. Ο Ραλφ ξυπνάει και δεν τρομάζει ιδιαίτερα από την παρουσία του βατράχου αλλά κυρίως από τις πριγκίπισσες που τον περιτριγυρίζουν. Οι δυο αυτές αναπαραστάσεις είναι οι μόνες ομοφυλοφιλικές αναπαραστάσεις που παρατηρούνται στο δείγμα.

Β' Μέρος

Με βάση τα παραπάνω σημειώματα ως προς τις φυλετικές αναπαραστάσεις και με στόχο την ασφαλή και έγκυρη εξαγωγή συμπερασμάτων, μελετούνται επιπλέον τα έμφυλα στερεότυπα που ενυπάρχουν στις παραπάνω ταινίες. Για να γίνει αυτό, χρησιμοποιείται η κατηγοριοποίηση του Begley (2000). Συνεπώς, ακολουθεί συγκεντρωτικός πίνακας (Πίνακας 5) καθώς και επιμέρους ανάλυση των δεδομένων.

α/α	Πρωταγωνιστές/τριες	Στερεότυπα ως προς τα...			
		Ανθρώπινα χαρακτηριστικά	Καθημερινές ασχολίες	Επαγγέλματα	Σωματικά Γνωρίσματα
1.1	Τζούντι Χοπς (Ζωούπολη)	όχι	όχι	όχι	ναι
1.2	Νικ Ουάιλντ (Ζωούπολη)	όχι	όχι	όχι	όχι
2.1	Dory (Ψάχνοντας την Dory)	όχι	-	-	-
2.2	Marlin (Ψάχνοντας την Dory)	όχι	όχι	-	-
2.3	Nemo (Ψάχνοντας την Dory)	όχι	-	-	-
2.4	Hank (Ψάχνοντας την Dory)	όχι	όχι	-	-
3.1	Βαϊάνα (Βαϊάνα)	όχι	όχι	όχι	όχι
3.2	Μάουι (Βαϊάνα)	όχι	ναι	ναι	ναι
3.3	Chief Tui (Βαϊάνα)	ναι	όχι	ναι	ναι
3.4	Sina (Βαϊάνα)	ναι	όχι	ναι	ναι
3.5	Gramma Tala (Βαϊάνα)	όχι	όχι	όχι	όχι
4.1	Κεραυνός-Μακουίν (Αυτοκίνητα 3)	ναι	-	ναι	-

4.2	Κρουζ Ραμίρεζ (Αυτοκίνητα 3)	όχι	-	όχι	-
4.3	Τζάκσον Στορμ (Αυτοκίνητα 3)	ναι	-	ναι	-
5.1	Miguel (Coco)	όχι	όχι	όχι	όχι
5.2	Hector (Coco)	όχι	όχι	όχι	όχι
5.3	Ernesto de la Cruz (Coco)	ναι	ναι	όχι	ναι
5.4	Mama Imelda (Coco)	όχι	όχι	όχι	όχι
5.5	Abuelita (Coco)	όχι	-	όχι	-
6.1	Έλεν-Ελαστίνα (Οι Απίθανοι 2)	όχι	όχι	όχι	ναι
6.2	Μπομπ-Κύριος Απίθανος (Οι Απίθανοι 2)	ναι	όχι	ναι	ναι
6.3	Βιολέτα, Ντας και Τζακ-Τζακ (Οι Απίθανοι 2)	όχι	-	-	όχι
6.4	Έβελιν (Οι Απίθανοι 2)	όχι	όχι	όχι	όχι
6.5	Ντέβορ (Οι Απίθανοι 2)	ναι	-	ναι	όχι
7.1	Ραλφ (Ραλφ εναντίον Ίντερνετ)	όχι	όχι	όχι	ναι
7.2	Βανέλοπη (Ραλφ εναντίον Ίντερνετ)	όχι	όχι	όχι	ναι

(Πίνακας 5)

Στον πίνακα που προηγήθηκε παρατέθηκαν όλοι/ες οι πρωταγωνιστές/τριες των ταινιών κινουμένων σχεδίων της Disney που προβλήθηκαν από το 2016 μέχρι και το 2018. Ο κάθε ρόλος κρίθηκε με βάση τη συνολική εικόνα και συμπεριφορά του καθενός ώστε να εξεταστεί ως προς τα έμφυλα στερεότυπα που απορρέουν από αυτόν. Κάποιοι από τους ρόλους αυτούς δεν παρουσίασαν επαρκή στοιχεία ώστε να υπάρχει ολοκληρωμένη άποψη για αυτούς, ως προς τα στερεότυπα που τυχόν παρουσιάζουν, για αυτόν τον λόγο εμφανίζονται στα πεδία τους την ένδειξη (-).

Ακολουθεί ανάλυση των δεδομένων που προκύπτουν.

1. Έμφυλα στερεότυπα ως προς τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά

Σύμφωνα με τα έμφυλα στερεότυπα που αφορούν τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά, οι άνδρες παρουσιάζονται ως δυναμικοί, ανεξάρτητοι, επαναστατικοί, με πλεονάζουσα αυτοπεποίθηση και έλλειψη συναισθημάτων. Οι γυναίκες, αντίθετα, θεωρούνται ευαίσθητες και παθητικά υποταγμένες στους άνδρες (Begley, 2000). Στις συγκεκριμένες ταινίες, από τους/τις είκοσι οκτώ (28) πρωταγωνιστές/τριες, οι επτά (7), δηλαδή το 25%, παρουσιάζουν στερεοτυπικά χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα, οι χαρακτήρες αυτοί είναι Ο Chief Tui (Βαϊάνα), η Σίνα (Βαϊάνα), ο Κεραυνός Μακουίν (Αυτοκίνητα 3), ο Τζάκσον Στορμ (Αυτοκίνητα 3), ο Ernesto de la Cruz (Coco), ο Κύριος Απίθανος (Απίθανοι 2) και ο Ντέβορ (Απίθανοι 2). Οι έξι (6) από τους επτά (7) στερεοτυπικούς χαρακτήρες είναι άντρες. Συγκεκριμένα, ο Chief Tui παρουσιάζει στερεοτυπικά χαρακτηριστικά καθώς είναι δυναμικός, ανεξάρτητος και ηγείται ενός ολόκληρου λαού. Έχει εξουσία και επιθυμεί να μην υπάρχουν παρεκκλίσεις από τους κανόνες του. Ο Κεραυνός Μακουίν και ο Τζάκσον Στορμ είναι επίσης πολύ δυναμικοί χαρακτήρες, ανεξάρτητοι, πετυχημένοι και με μεγάλη αυτοπεποίθηση. Ο Ernesto de la Cruz είναι ένας δυναμικός, ανεξάρτητος τραγουδιστής με έντονη δράση. Είναι ένας μη-συναισθηματικός χαρακτήρας καθώς φτάνει στο σημείο μέχρι και να σκοτώσει τον φίλο του, προκειμένου να μη χάσει τη δόξα. Ο Κύριος Απίθανος είναι εξίσου ένας δυναμικός και ανεξάρτητος άνδρας, με έντονη αυτοπεποίθηση για τις ικανότητές του. Τέλος, ο Ντέβορ είναι ένας άνδρας πετυχημένος στον τομέα του, με χρήμα και εξουσία.

Η μοναδική στερεοτυπική εμφάνιση γυναίκας με βάση τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά της είναι αυτή της Σίνα. Η μητέρα της Βαϊάνας, είναι πάντα στο πλάι του αρχηγού συζύγου της αλλά ως συνοδός, είναι παθητικά υποταγμένη σε αυτόν και δεν αποκαλύπτει τις δικές τις απόψεις και πεποιθήσεις. Συμφωνεί μαζί του στις απαγορεύσεις που θέτει εκείνος στη Βαϊάνα, αλλά φαίνεται από τις πράξεις της ότι ουσιαστικά στηρίζει το παιδί της (Streiff & Dundes, 2017).

Οι υπόλοιπες γυναίκες πρωταγωνίστριες δεν έχουν κανένα στερεοτυπικό στοιχείο ως προς τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά τους. Είναι δυναμικές, παίρνουν αποφάσεις απλές αλλά και κρίσιμες για τη ζωή τους, ακολουθούν τα όνειρά τους, πετυχαίνουν τους στόχους τους και καινοτομούν ως προς τα επαγγέλματα που διαλέγουν.

2. Έμφυλα στερεότυπα ως προς τις καθημερινές ασχολίες

Τα στερεότυπα που αφορούν τις καθημερινές ασχολίες των δύο φύλων, ορίζουν πως οι άνδρες ασχολούνται με απαιτητικές, σκληρές δουλειές που απαιτούν δύναμη ενώ οι γυναίκες παραμένουν στις οικιακές εργασίες και στην ανατροφή των παιδιών (Begley, 2000). Στις ταινίες που αναφέρθηκαν, από τους/τις δεκαοκτώ (18) πρωταγωνιστές/τριες που παρουσιάζουν τις καθημερινές τους ασχολίες και δίνουν σημεία ώστε να υπάρχει υλικό προς αξιολόγηση, μόνο οι δύο (2), το 11%, απαντούν στα στερεοτυπικά πιστεύω. Αυτοί είναι ο Μάουι (Βαϊάνα) και ο Ernesto de la Cruz (Coco). Ο Μάουι είναι ένας χαρακτήρας που επιδεικνύει τη δύναμή του και μάλιστα θεωρεί πως η Βαϊάνα και όλοι οι θνητοί θα πρέπει να τον θαυμάζουν γι' αυτό. Αντίστοιχα, ο Ernesto de la Cruz, δείχνει μέσω των ασχολιών του, ότι καθημερινά επιδεικνύει τη δύναμή του και την δημοσιότητά του μέσω της μουσικής.

Αξίζει να σημειωθεί εδώ η περίπτωση των Απίθανων (Οι Απίθανοι 2). Στην εν λόγω ταινία, όχι μόνο καταπατάται το παραπάνω στερεότυπο αλλά αντιστρέφονται και οι ρόλοι ως προς αυτό. Έτσι, ο Κύριος Απίθανος είναι αυτός που μένει στο σπίτι με τα παιδιά, όσο η μητέρα, Ελαστίνα αναλαμβάνει την απαιτητική και σκληρή καθημερινότητα έξω από την οικία. Με τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν και οι δυο, θα λέγαμε πως γίνεται φανερό ότι είναι εξίσου δύσκολο να ασχολείσαι με μικρά παιδιά, όσο και με απαιτητική καθημερινότητα, καθιστώντας έτσι και τους δύο ρόλους απαιτητικούς και δύσκολους.

3. Έμφυλα στερεότυπα ως προς τα επαγγέλματα

Τα στερεότυπα που αφορούν τα επαγγέλματα διαχωρίζουν τα δύο φύλα με βάση τον επαγγελματικό τους προσανατολισμό. Έτσι, οι άνδρες ασχολούνται με επαγγέλματα που απαιτούν εξειδικευμένες γνώσεις ή/και μυϊκή και σωματική δύναμη. Απ' την άλλη μεριά, οι γυναίκες ακολουθούν πιο «εύκολα» επαγγέλματα, αυτά που δεν απαιτούν πολύπλευρες γνώσεις καθώς επίσης και επαγγέλματα που απαιτούν ευαισθησία και ενσυναίσθηση (Begley, 2000).

Παρατηρείται πως από τους/τις είκοσι ένα (21) πρωταγωνιστές/τριες που ασχολούνται με κάποιο επάγγελμα, οι επτά (7), το 33%, ανταποκρίνονται στις στερεοτυπικές αντιλήψεις. Οι χαρακτήρες αυτοί είναι ο Μάουι (Βαϊάνα), ο Chief Tui (Βαϊάνα), η Sina (Βαϊάνα), ο Κεραυνός-Μακουίν (Αυτοκίνητα 3), ο Τζάκσον Στορμ (Αυτοκίνητα 3), ο Κύριος Απίθανος (Οι Απίθανοι 2) καθώς και ο Ντέβορ (Οι Απίθανοι 2). Από του/τις επτά (7) πρωταγωνιστές/τριες οι έξι (6) είναι άντρες και

υπάρχει μια (1) γυναίκα. Ο Μάουι είναι ένας ημίθεος που συλλέγει δυνάμεις. Αν αυτό θεωρηθεί το «επάγγελμά» του, ο Μάουι είναι ένας στερεοτυπικός ρόλος, όσον αφορά στα επαγγέλματα, καθώς χρησιμοποιεί εξειδικευμένες γνώσεις και διαθέτει πολύ μεγάλη σωματική δύναμη. Ο Chief Tui, είναι ο αρχηγός της φυλής του, διαθέτει όλες τις εξουσίες στο πρόσωπό του και επίσης έχει δυνατό σώμα. Η Sina, σύζυγος του Chief Tui, δεν εργάζεται αλλά ακολουθεί τον σύζυγό της σχεδόν σε όλες του τις εμφανίσεις. Ο Κεραυνός Μακούιν και ο Τζάκσον Στορμ δεν εμφανίζουν ανθρώπινα χαρακτηριστικά, καθώς είναι αυτοκίνητα. Παρ' όλα αυτά, έχουν τυπική ανθρώπινη συμπεριφορά και ως εκ τούτου μπορεί να θεωρηθεί ως επάγγελμά τους οι αγώνες στους οποίους παίρνουν μέρος. Και οι δυο χαρακτήρες έχουν εξειδικευμένες γνώσεις για τα αυτοκίνητα και παρουσιάζουν ανταγωνιστικούς χαρακτήρες. Επίσης, ο Κύριος Απίθανος είναι ένας χαρακτήρας που «υπακούει» στα έμφυλα στερεότυπα του επαγγέλματος καθώς είναι υπερβολικά δυνατός και μυώδης ώστε να ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις ενός σούπερ-ήρωα. Ο Ντέβορ, επίσης είναι ένας άνδρας πετυχημένος, χάριν στις εξειδικευμένες γνώσεις που έχει.

Οι υπόλοιπες γυναικείες αναπαραστάσεις όχι μόνο δεν ακολουθούν τα έμφυλα αυτά στερεότυπα αλλά τα αντικρούουν με τις στάσεις και τα επαγγέλματα που ακολουθούν. Η Τζούντι Χοπς (Ζωούπολη) είναι μια γυναίκα που ακολουθεί το όνειρό της και γίνεται αστυνομικός, ένα στερεοτυπικά ανδρικό επάγγελμα. Η Βαϊάνα, αντίθετα με το στερεοτυπικό πλαίσιο μέσα στο οποίο ζει, τολμά να αναζητήσει τη λύση στο πρόβλημα της φυλής της διαλέγοντας τον πιο δύσκολο δρόμο. Η Κρουζ Ραμίρεζ (Αυτοκίνητα 3) είναι μια γυναίκα προπονήτρια αγωνιστικών αυτοκινήτων ενώ η Mama Imelda (Coco) δεν κλείνεται στο σπίτι όταν την εγκαταλείπει ο άντρας της αλλά ανοίγει δική της επιχείρηση υποδηματοποιίας. Η Έλεν-Ελαστίνα αναλαμβάνει μόνη της μια αποστολή σούπερ ηρώων/ίδων, ενώ ο άντρας της μένει στο σπίτι με τα παιδιά. Τέλος, η Έβελιν είναι μια γυναίκα που ακολουθεί τη μόδα, είναι πολύ έξυπνη και επιτυχημένη επαγγελματικά ενώ η Βανέλοπη, αν και μικρόσωμη, είναι τολμηρή, ώριμη, ονειρεύεται και κάνει πράξη τα όνειρά της.

4. Έμφυλα στερεότυπα ως προς τα σωματικά γνωρίσματα

Στη συγκεκριμένη κατηγορία συμπεριλήφθηκαν οι πρωταγωνιστές/τριες που παρουσιάζουν ανθρώπινα σωματικά χαρακτηριστικά. Έτσι, από τους είκοσι (20) ανθρωπόμορφους χαρακτήρες οι εννέα (9), το 45%, παρουσιάζουν στερεοτυπικά

σωματικά γνωρίσματα. Οι χαρακτήρες αυτοί είναι η Τζούντι Χοπς (Ζωούπολη), ο Μάουι (Βαϊάνα), ο Chief Tui (Βαϊάνα), η Sina (Βαϊάνα), ο Ernesto de la Cruz (Coco), η Έλεν-Ελαστίνα (Οι Απίθανοι 2), ο Κύριος Απίθανος (Οι Απίθανοι 2), ο Ραλφ (Ραλφ εναντίον Ίντερνετ) και η Βανέλοπη (Ραλφ εναντίον Ίντερνετ). Από τους εννέα (9) χαρακτήρες, οι πέντε (5) είναι άνδρες και οι τέσσερις (4) γυναίκες.

Η Τζούντι Χοπς είναι ένα λαγουδάκι, ωστόσο παρουσιάζει ανθρώπινα σωματικά χαρακτηριστικά καθώς έχει ανάστημα, χέρια και πόδια. Η Τζούντι είναι μικρή σε μέγεθος και δείχνει πολύ χαριτωμένη, αποτελώντας έτσι μια στερεοτυπική γυναικεία απεικόνιση. Από την άλλη, ο Μάουι, ο Chief Tui, ο Κύριος Απίθανος και ο Ραλφ δίνουν «σάρκα και οστά» στο έμφυλο στερεότυπο που ορίζει τους άνδρες ως μυώδεις, με έντονα χαρακτηριστικά, ισχυρούς και με μεγάλη σωματική δύναμη. Η Sina και η Έλεν-Ελαστίνα είναι δυο γυναίκες που σωματικά δεν ακολουθούν το πρότυπο ομορφιάς, παρ' όλα αυτά απεικονίζονται κοντύτερες από τους συζύγους τους και πιο μικροκαμωμένες και γι' αυτόν τον λόγο αποτελούν στερεοτυπικές εικόνες. Επιπρόσθετα, ο Ernesto de la Cruz είναι ένας μυώδης άντρας με μεγάλες πλάτες και έντονα χαρακτηριστικά ενώ η Βανέλοπη είναι ένα μικρόσωμο και χαριτωμένο κοριτσάκι.

Αξίζει να σημειωθεί πως οι στερεοτυπικές απεικονίσεις των δυο φύλων ως προς τα σωματικά χαρακτηριστικά σε αρκετές περιπτώσεις έρχονται σε αντίθεση με τα προσωπικά χαρακτηριστικά των ηρώων/ίδων. Για παράδειγμα η μικροκαμωμένη Τζούντι Χοπς κρύβει μια δυναμική γυναίκα που τα καταφέρνει παρά τη μικρή της σωματική διάπλαση, αλλά και η Βανέλοπη που δείχνει μικρή και χαριτωμένη, είναι τολμηρή και πολύ δυναμική σαν χαρακτήρας. Αντίστοιχα, ο Μάουι είναι ένας ημίθεος γίγαντας που τον βλέπουμε αρκετές φορές να δειλιάζει και να τρομάζει, όπως και ο Ραλφ που η στιβαρή του όψη κρύβει έναν ευαίσθητο, ανασφαλή άντρα.

Διαπιστώσεις- Συμπεράσματα

Στην παρούσα εργασία εξετάστηκαν οι φυλετικές αναπαραστάσεις των ταινιών κινουμένων σχεδίων της Disney, οι οποίες προβλήθηκαν στο κοινό κατά τα έτη 2016, 2017 και 2018. Η έρευνα εστίασε στις αναπαραστάσεις όλων των πρωταγωνιστών των ταινιών αυτών. Επιπλέον, αναλύθηκαν τα έμφυλα στερεότυπα που απορρέουν από τις συγκεκριμένες αναπαραστάσεις.

Με σκοπό την εξαγωγή συμπερασμάτων ως προς τις αναπαραστάσεις φύλων, μελετήθηκαν οι εμφανίσεις και οι συμπεριφορές όλων των πρωταγωνιστών/τριων των παραπάνω ταινιών, σε επίπεδο σημαινόντων. Με βάση τα σημαίνοντα αυτά, συντάχθηκαν τα σημαινόμενα των ρόλων, πάντα στο πλαίσιο της φυλετικής απεικόνισης. Στη συνέχεια, παρουσιάστηκαν οι κατηγοριοποιήσεις των πρωταγωνιστών/τριων με βάση την ένταξη τους με τους/τις «κακούς/ες» ή τους/τις «καλούς/ες». Έτσι, έγινε φανερό πως το 89% των ρόλων είναι οι «καλοί/ες», ενώ το 11% εντάσσεται στους «κακούς». Στους «καλούς» πρωταγωνιστές ανήκουν δεκατέσσερις (14) ανδρικές αναπαραστάσεις και έντεκα (11) θηλυκές. Αντίστοιχα, στους «κακούς» κατατάσσονται δυο (2) άνδρες και μία (1) γυναίκα. Πιο αναλυτικά, οι κεντρικοί/ες ήρωες/ίδες των ταινιών που αναλύθηκαν είναι συνολικά εννέα (9). Εξ αυτών, οι αρσενικοί χαρακτήρες είναι τέσσερις (4) (44%) και οι θηλυκοί πέντε (5) (56%), όλοι εκ των οποίων τάσσονται με τη μερίδα των «καλών».

Από την πλευρά των «καλών» υπάρχει ένας διαχωρισμός. Ενώ στους κύριους πρωταγωνιστικούς ρόλους υπερισχύει το γυναικείο φύλο σε ποσοστό 56%, στο σύνολο των πρωταγωνιστών/τριων των ταινιών που μελετήθηκαν η πλειοψηφία των «καλών» είναι γένους αρσενικού (56%). Εξάγεται, συνεπώς, το συμπέρασμα πως οι ταινίες αυτές χρησιμοποιούν το θηλυκό φύλο για τις κεντρικές ηρωίδες των ταινιών, ωστόσο «στελεγχώνουν» την υπόλοιπη ταινία με ρόλους επί το πλείστον ανδρικού φύλου.

Στη συνέχεια παρουσιάστηκαν συνολικές παρατηρήσεις ως προς τα σημειώματα που καταγράφηκαν και αφορούν τις έμφυλες αναπαραστάσεις. Παρατηρείται πως πέντε (5) από τις γυναικείες αναπαραστάσεις των ταινιών του δείγματος μοιράζονται ένα κοινό χαρακτηριστικό. Οι ηρωίδες αυτές βοηθούν στην εξέλιξη και την ωρίμανση των αρσενικών ηρώων που συμπρωταγωνιστούν. Με άλλα λόγια, το θηλυκό φύλο παρουσιάζεται ως ώριμο αρκετά και δυναμικό τόσο ώστε να κινητοποιεί, να συμβουλεύει και να βοηθά ουσιαστικά το ανδρικό φύλο. Ωστόσο, ο τελικός στόχος της ταινίας, η επίλυση του προβλήματος, επιτυγχάνεται όταν συνεργάζονται τα δυο φύλα. Το θηλυκό δείχνει να έχει τα ηνία, όμως στο τέλος η επίλυση έρχεται μέσα από τη συνεργασία θηλυκού και αρσενικού.

Ακόμα, σημειώνεται η αναφορά στον όρο «πριγκίπισσα» αλλά και η επανεμφάνιση των πριγκιπισσών με νέα αμφίεση και χαρακτηριστικά. Παρατηρείται μια μεταφεμινιστική προσέγγιση του όρου της «πριγκίπισσας». Αφενός μέσω της Βανέλοπης και της Βαϊάνας, αφετέρου μέσω της αναπαράστασης των πριγκιπισσών με διαφορετικό τρόπο από ότι είχαμε συνηθίσει. Η Βανέλοπη και η Βαϊάνα, εμπίπτουν στην κατηγοριοποίηση της «πριγκίπισσας», η πρώτη συστήνεται ως τέτοια ενώ η δεύτερη απαρνιέται τον τίτλο, ωστόσο αποτελούν πριγκίπισσες νέας γενιάς. Τα χαρακτηριστικά που παρουσιάζουν δεν ανταποκρίνονται στα σύγχρονα δυτικά πρότυπα ομορφιάς αλλά και ο χαρακτήρας τους είναι αρκετά δυναμικός και ανεξάρτητος. Τέλος, δεν αναζητούν τον πρίγκιπα. Το αρσενικό στοιχείο που υπήρχε ως κίνητρο και «έπαθλο» σε προηγούμενες ταινίες, εδώ λείπει, δίνοντας στις «πριγκίπισσες» αυτές τη δυνατότητα να ανεξαρτητοποιηθούν, να θέσουν στόχους και με δυναμισμό να τους πετύχουν με «έπαθλο» τη δική τους καλύτερη ζωή.

Μεταφεμινιστική αναπαράσταση χαρακτηρίζεται και η επανεμφάνιση των κλασικών πριγκιπισσών της Disney καθώς το κοινό τις βλέπει να «μεταμορφώνονται» από πριγκιπικές παρουσίες σε απλά, καθημερινά κορίτσια που συζητούν μεταξύ τους φορώντας πιτζάμες και πίνοντας αναψυκτικά. Οι πριγκίπισσες δεν χάνουν τις ιδανικές αναλογίες τους όμως χρησιμοποιούν η κάθε μία τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της ώστε να σώσουν από κοινού έναν αρσενικό ήρωα, τον Ραλφ. Με άλλα λόγια, στο *Ραλφ Εναντίον Ίντερνετ* οι πριγκίπισσες, χωρίς την παρουσία/συννοδεία αρσενικών ρόλων, επιδεικνύουν τις δυνάμεις τους, την εξυπνάδα τους αλλά συνάμα και την απλή, ανθρώπινη υπόστασή τους.

Επιπλέον, σε δύο από τις ταινίες του δείγματος παρατηρούνται ομοφυλοφιλικές αναπαραστάσεις. Οι αναπαραστάσεις αυτές αφορούν έναν

αστυνομικό τσιτάχ με θηλυπρεπή χαρακτηριστικά (*Ζωούπολη*) και τον Ραλφ (*Ραλφ Εναντίον Ιντερνετ*), όταν ντυμένος με το φόρεμα της Χιονάτης δέχεται το φιλί ενός βατράχου. Οι αναπαραστάσεις δίνονται με κωμικό τρόπο χωρίς ωστόσο να υπάρχουν στοιχεία ειρωνείας. Με αυτό τον τρόπο η Disney εισάγει ομοφυλοφιλικά στοιχεία στις ταινίες κινουμένων σχεδίων της τελευταίας τριετίας.

Ακολουθώντας, αναλύθηκαν τα έμφυλα στερεότυπα που απορρέουν από τα σημαινόμενα των αναπαραστάσεων. Τα στερεότυπα αυτά κατηγοριοποιήθηκαν με βάση τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά των ηρώων/ίδων, τις καθημερινές τους/τις ασχολίες, το επάγγελμα που ακολουθούν καθώς και τα σωματικά γνωρίσματά τους. Συμπερασματικά, αναφέρεται ότι το 25% των πρωταγωνιστών/τριων παρουσιάζει στερεοτυπικά στοιχεία ως προς τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά, το 2% εμφανίζει στερεοτυπικές συμπεριφορές και εικόνες ως προς τις καθημερινές τους ασχολίες, το 33% του συνόλου των ηρώων/ίδων αυτών ακολουθεί επάγγελμα που ανταποκρίνεται στις στερεοτυπικές αντιλήψεις και τέλος το 45% συνάδει με τα έμφυλα στερεότυπα που αφορούν στα σωματικά γνωρίσματα.

Όσον αφορά τα στερεότυπα που αφορούν στα ανθρώπινα χαρακτηριστικά, οι ήρωες που ανταποκρίνονται σε αυτά είναι έξι (6) και μία (1) ηρώιδα (25%). Παρατηρείται πως τα στερεοτυπικά χαρακτηριστικά εδώ αποδίδονται κυρίως σε αντρικούς ρόλους ενώ δημιουργείται μια αντίθεση σε σχέση με τους γυναικείους ρόλους. Συγκεκριμένα, οι γυναίκες ηρώιδες δεν ακολουθούν τα στερεότυπα αυτά αλλά αντίθετα εμφανίζουν συμπεριφορές που τα καταπατούν. Οι ηρώιδες παρουσιάζονται, ως επί το πλείστον, τολμηρές, δυναμικές και με ισχυρή παρουσία. Δείχνουν να μην υποτάσσονται και εμφανίζουν συναισθήματα, χωρίς όμως αυτά να γίνονται υπερβολικά.

Εν συνεχεία εξετάστηκαν οι στερεοτυπικές αναπαραστάσεις που αφορούν τις καθημερινές ασχολίες των δυο φύλων. Αναλύοντας το διαθέσιμο υλικό προς αξιολόγηση προέκυψε πως δυο (2) ήρωες ανταποκρίνονται σε αυτές(11%). Αναφέρεται επίσης η περίπτωση του Κύριου Απίθανου και της Ελαστίνας (*Οι Απίθανοι 2*), οι οποίοι αντέστρεψαν τους στερεοτυπικούς ρόλους. Έτσι, ο άνδρας έμεινε στο σπίτι με τα παιδιά όσο η γυναίκα ανέλαβε τη δύσκολη και απαιτητική καθημερινότητα έξω από το σπίτι.

Προχωρώντας και εξετάζοντας τα έμφυλα στερεότυπα που αφορούν τα επαγγέλματα, διαπιστώθηκε πως το 33% των πρωταγωνιστών/τριων ανταποκρίνεται σε αυτά. Συγκεκριμένα, έξι (6) ρόλοι ανδρικού φύλου και ένας (1) γυναικείου φύλου.

Οι ανδρικοί χαρακτήρες που εμπίπτουν σε αυτή την κατηγορία ακολουθούν επαγγέλματα που απαιτούν σωματική δύναμη, εξειδικευμένες γνώσεις και τους προσδίδουν ισχυρή θέση. Ωστόσο, αν εξαιρέσουμε τον μοναδικό γυναικείο χαρακτήρα που παρουσιάζει στερεοτυπική αναπαράσταση εδώ, οι υπόλοιπες γυναικείες αναπαραστάσεις αντιτάσσονται στο έμφυλο στερεότυπο του επαγγέλματος και ακολουθούν επαγγέλματα που απαιτούν ειδικές ικανότητες, δυναμισμό και ισχυρή παρουσία.

Αναφορικά με τα στερεότυπα που αφορούν τα σωματικά γνωρίσματα, εξετάστηκαν οι ήρωες/ίδες που έχουν ανθρώπινη μορφή. Ως εκ τούτου, έγινε φανερό πως το 45% των αναπαραστάσεων ανταποκρίνονται σε στερεοτυπικά σωματικά γνωρίσματα. Σε αυτό το ποσοστό ανήκουν πέντε (5) ανδρικοί ρόλοι και τέσσερις (4) γυναικείοι. Σημειώνεται πως συγκρίνοντας τα εξωτερικά σωματικά χαρακτηριστικά αυτών των ρόλων με τα προσωπικά τους γνωρίσματα διαπιστώνεται μια αντίθεση. Έτσι, τόσο οι ανδρικές όσο και οι γυναικείες στερεοτυπικές αναπαραστάσεις που αφορούν τη σωματική απεικόνιση έρχονται σε αντίθεση με τα προσωπικά χαρακτηριστικά των ηρώων/ίδων. Με άλλα λόγια, οι σωματώδεις ανδρικές φιγούρες συχνά κρύβουν δειλία και ανασφάλεια ενώ οι μικρόσωμες και χαριτωμένες γυναικείες φιγούρες υποκρύπτουν τόλμη και δυναμισμό.

Η παράθεση των παραπάνω έκανε σαφές πως τα έμφυλα στερεότυπα και ιδίως αυτά που αφορούν τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά, τα επαγγέλματα και τα σωματικά γνωρίσματα, προβάλλονται και προωθούνται σε αρκετά μεγάλο βαθμό από τις ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney της τελευταίας τριετίας. Αξίζει να αναφερθεί ωστόσο πως οι αναπαραστάσεις που δεν υπάγονται σε στερεοτυπικές κατηγοριοποιήσεις είναι πρωτοποριακές, δίνουν και στα δύο φύλα τολμηρούς ρόλους και έρχονται σε αντίθεση με απεικονίσεις προηγούμενων δεκαετιών.

Συνοψίζοντας, στις ταινίες κινουμένων σχεδίων που κυκλοφόρησαν από τη Disney κατά τα έτη 2016, 2017 και 2018 :

- Συνολικά παρουσιάζονται είκοσι οκτώ (28) πρωταγωνιστές/τριες, δώδεκα (12) γυναίκες και δεκαέξι (16) άνδρες.
- Με την πλευρά των «καλών» τάσσεται το 89% των πρωταγωνιστών, που απαρτίζεται από δεκατέσσερις (14) ανδρικούς και έντεκα (11) γυναικείους ρόλους.

- Με την πλευρά των «κακών» τάσσεται το 11% των πρωταγωνιστών, που απαρτίζεται από δυο (2) άνδρες και μία (1) γυναίκα.
- Οι κεντρικοί/ες ήρωες/ίδες τάσσονται όλοι και όλες υπέρ του «καλού» και είναι εννέα (9) στο σύνολο, πέντε (5) γυναίκες και τέσσερις (4) άνδρες.
- Το γυναικείο φύλο έχει την πρωτιά στους κύριους πρωταγωνιστικούς ρόλους αλλά το αντρικό είναι αυτό που επικρατεί στους επιμέρους κύριους ρόλους.
- Το γυναικείο φύλο εκπροσωπείται επί το πλείστον από ώριμους χαρακτήρες που επιδεικνύουν δυναμισμό και ευστροφία και συχνά νουθετεί, κινητοποιεί και βοηθά το αρσενικό φύλο.
- Παρατηρείται μεταφεμινιστική αναπαράσταση των «κλασικών πριγκιπισσών». Η «σύγχρονη» πριγκίπισσα αποκτά ενεργό ρόλο, είναι δυναμική, ανεξάρτητη και έχει ισχυρή προσωπικότητα. Ακολουθεί τα δικά της προσωπικά όνειρα, θέτει προσωπικούς στόχους που είναι σε θέση να πραγματοποιεί και δεν αναζητά την αποκατάσταση μέσω του «πρίγκιπα».
- Καταγράφονται δυο ομοφυλοφιλικές αναπαραστάσεις.
- Τα στερεοτυπικά ανθρώπινα χαρακτηριστικά εμφανίζονται στο 25% των πρωταγωνιστών, κυρίως σε αντρικούς ρόλους ενώ οι γυναίκες αντιστέκονται, παρουσιάζοντας δυναμικές και ισχυρές προσωπικότητες.
- Τα στερεότυπα ως προς τις καθημερινές ασχολίες των πρωταγωνιστών/τριων εντοπίζονται στο 11% του συνόλου.
- Τα έμφυλα στερεότυπα που αφορούν τα επαγγέλματα εντοπίζονται στο 33%, με τις ανδρικές αναπαραστάσεις να υπερτερούν ως προς τα επαγγελματικά στερεότυπα και τις γυναικείες αντίθετα να επιλέγουν επαγγέλματα που «πλήττουν» το συγκεκριμένο στερεότυπο και αντιστέκονται σε αυτό.
- Τα στερεότυπα που αφορούν τα σωματικά γνωρίσματα συναντώνται στο 45% των πρωταγωνιστών/τριων. Αυτό το σχετικά μεγάλο ποσοστό έρχεται σε αντίθεση με τις ανατρεπτικές και μη στερεοτυπικές ανθρώπινες συμπεριφορές που παρουσιάζουν κάποιοι από αυτούς τους ρόλους.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

Barthes, R. (1979). *Μυθολογίες-Μάθημα*, (μτφ Καίτη Χατζηδήμου και Ιουλιέττα Ράλλη). Αθήνα: Ράππας.

Barthes, R. (1988). *Εικόνα, Μουσική, Κείμενο*. Αθήνα: Πλέθρον.

Beaudine, G., Osibodu.,O. & Beavers, A. (2017). Disney's Metaphorical Exploration of Racism and Stereotypes: A Review of Zootopia. *Comparative Education Review*, 61(1), 227-234 .Ανακτήθηκε στις 14 Μαρτίου 2019 από <https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/690061>

Begley, S. (2000). *Gender Stereotypes: Masculinity and Femininity, The Stereotype Trap*. Newsweek, November 6.

Benabdellah, F. Z. (2018). Impoliteness Strategies and Gender Differences among Disney Modern Protagonists. *European Journal of Multidisciplinary Studies*, 3(4), 40-50. Ανακτήθηκε στις 14 Μαρτίου 2019 από https://www.researchgate.net/publication/330029541_Impoliteness_Strategies_and_Gender_Differences_among_Disney_Modern_Protagonists

Boklund-Λαγοπούλου, Κ. (1983). Τι είναι Σημειωτική. *Διαβάζω* (Αφιέρωμα στη Σημειολογία).

Brode, D. (2005). *Multiculturalism and the Mouse: Race and Sex in Disney Entertainment*. Austin: University of Texas Press.

De Saussure, F. (1979). *Μαθήματα Γενικής Γλωσσολογίας*, (μτφ-σχόλια Φ.Δ. Αποστολόπουλος). Αθήνα: Παπαζήσης.

Disney History. Ανακτήθηκε από <https://d23.com/disney-history/> στις 15 Δεκεμβρίου 2018.

Eagly, A. & Steffen, V.J. (1984). *Gender stereotypes stem from distribution of women and men into social roles*. *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 5, no 46.

Eagly, A. (1995). *The science and politics of comparing women and men*. *American Psychologist*, n.50.

Eagly, A. & Wood, W. & Diekman, A. (2012). *The developmental social psychology*. New York: Psychology Press.

Escalada-Cordova, M. (2018). The disney princesses in their own shining armor: a postmodern characterization of disney animated films. *International Journal of Current Research*, 10(07), 71401-71405. Ανακτήθηκε στις 14 Μαρτίου 2019 από <http://www.journalcra.com/sites/default/files/issue-pdf/31360.pdf>

Golden, J. C. & Jacoby, J. W. (2017). Playing Princess: Preschool Girls' Interpretations of Gender Stereotypes in Disney Princess Media. *Sex Roles*, 79, (5-6), 299-313. Ανακτήθηκε στις 14 Μαρτίου 2019 από <https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11199-017-0773-8>

Hilton, JL & Hippel, Vw. (1996). *Stereotypes*. Annual review of psychology. ProQuest Central, vol.47.

Hofstede, GH. (2001). *Culture's consequences: comparing values, behaviors, institutions and organizations across nations*. 2nd edition.

Jost, H. & Banaji, M. (1994). *The role of stereotyping in system-justification and the production of false consciousness*. New Haven, British Journal of Social Psychology, 33.

Kress G. , van Leeuwen T. (2006). *Reading Images. The Grammar of Visual Dising*. London: Routledge.

Lederer, E. M. (2012). *Passively Ever After: Disney's Cinematic Abuse in Beauty and the Beast*. East Carolina University.

Lippmann, W. (2004). *Public Opinion*. New York: Dover Publications.

Lueptow, L. & Garovich, L. & Lueptow, M. (1995). *The persistence of gender stereotypes in the Face of changing sex roles: evidence contrary to the sociocultural model*. New York: Ethology and Sociobiology 16, Elsevier science Inc. Avenue of the Americas.

Macaluso, M. (2018). Postfeminist Masculinity: The New Disney Norm? *Social Sciences*, 7(11), 1-10. Ανακτήθηκε στις 14 Μαρτίου 2019 από https://www.researchgate.net/publication/328751481_Postfeminist_Masculinity_The_New_Disney_Norm

Snyder, R.C. (2008). What Is Third Wave Feminism? A New Directions Essay. *Signs*, Vol 34 (no1), 175-196.

Soares, T. (2017). *Animated Films and Linguistic Stereotypes: A Critical Discourse Analysis of Accent Use in Disney Animated Films*. Massachusetts: College of Graduate Studies Bridgewater State University Bridgewater. Ανακτήθηκε στις 14 Μαρτίου από: <https://vc.bridgew.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com/&httpsredir=1&article=1053&context=theses>

Streiff, M. & Dundes, L. (2017). From Shapeshifter to Lava Monster: Gender Stereotypes in Disney's Moana. *Social Sciences*. 6(3). Ανακτήθηκε στις 14 Μαρτίου 2019 από <https://www.mdpi.com/2076-0760/6/3/91>

Twenge, J.M. (1997). *Changes in masculine and feminine traits over time: a meta-analysis*. Plenum Publishing Corporation, vol. 36.

Wieresma, B.A. (2000). "The Gendered World of Disney: A content Analysis of Gender Themes in Full-length Animated Disney feature Films". Theses and Dissertations.

Wilkes, A. & Tajfel, H. (1963). *Classification and the quantitative judgement*. British Journal of Psychology, n.54.

Λαμπρίδης, Ε. (2004). *Στερεότυπο, προκατάληψη, κοινωνική ταυτότητα. Μελετώντας τις δυναμικές της κοινωνικής αναπαράστασης για τους τσιγγάνους*. Αθήνα: Gutenberg

Παπαστάμου, Σ. (2008). *Εισαγωγή στην Κοινωνική Ψυχολογία*. Τόμος Β'. Αθήνα: Πεδίο.

Παράρτημα

α/α	Τίτλος Ταινίας, Έτος προβολής	Σκηνοθέτης	Σεναριογράφος	Διάρκεια	Σύνοψη
1	<i>Ζωούπολη (Zootopia, 2016)</i>	Byron Howard Rich Moore Jared Bush	Byron Howard Rich Moore Jared Bush Jim Reardon Josie Trinidad Phil Johnston Jennifer Lee	108'	Η Ζωούπολη είναι μια μεγάλη πόλη όπου θηλαστικά από διαφορετικά περιβάλλοντα συνυπάρχουν ειρηνικά. Η Τζούντι Χοπς είναι ένα μικρόσωμο λαγουδάκι το οποίο μετακομίζει στη Ζωούπολη, ακολουθώντας το όνειρό της, να γίνει μια επιτυχημένη αστυνομικός. Παρά το μέγεθός της, καταφέρνει να συνεργαστεί με μια αλεπού, τον Νικ, έναν δράστη μικροκλοπών και να επιλύσουν μαζί ανεξιχνίαστα ως τότε εγκλήματα.
2	<i>Ψάχνοντας τη Dory (Finding Dory, 2016)</i>	Andrew Stanton Angus Mac Lane	Andrew Stanton	97'	Η Dory είναι ένα βασιλικό μπλε τανκ, ένα ψάρι με απώλεια βραχύχρονης μνήμης. Πρόκειται για τη συνέχεια της ταινίας <i>Ψάχνοντας τον Νέμο (Finding Nemo, 2003)</i> . Η Dory, αρχίζει να έχει επαναφορές μνήμης από την παιδική της ηλικία και τους γονείς της. Οι αναμνήσεις αυτές αποτελούν σημάδια ελπίδας για εκείνη, που αποφασίζει να αναζητήσει τους γονείς της έχοντας στο πλευρό της τον Marlin και τον γιο του, Nemo.
3	<i>Βαϊάνα (Moana, 2016)</i>	Ron Clements John Musker	Ron Clements John Musker Chris Williams Don Hall Pamela Ribon Aaron Kandell	107'	Η Βαϊάνα είναι ένα δυναμικό κορίτσι, κόρη του αρχηγού μιας πολυνησιακής φυλής. Όταν οι κάτοικοι του νησιού της δεν μπορούν να βρουν πια τροφή, εκείνη μαθαίνει πως ο ημίθεος Μάουι προκάλεσε την παρακμή, κλέβοντας την καρδιά της θεάς του νησιού, της Τε Φίτι. Μόνος τρόπος για να επανέλθει η ευημερία στο νησί είναι να πείσει τον Μάουι να επιστρέψει πίσω την καρδιά της θεάς. Έτσι, η Βαϊάνα ξεκινά ένα

			Jordan Kandell		ταξίδι γεμάτο περιπέτειες στον ωκεανό.
4	<i>Αυτοκίνητα 3 (Cars 3, 2017)</i>	Brian Lee	Brian Lee Ben Queen Eyal Podell Jonathan E. Stewart	102'	Ο πρωταθλητής των δυο προηγούμενων ταινιών (Αυτοκίνητα 1 και Αυτοκίνητα 2), Κεραυνός Μακ Κουίν, χάνει τη θέση του από τον ταχύτερο, ανερχόμενο και πολλά υποσχόμενο Jackson Storm. Για να ξαναμπει στο παιχνίδι, ο Μακ Κουίν συνεργάζεται με τη νεαρή προπονήτρια Cruz Ramirez, η οποία τον βοηθάει συνδυάζοντας τις συμβουλές ενός παλαιάμαχου αλλά και δικές της, πρωτοποριακές ιδέες. Η Ramirez καταφέρνει να επαναφέρει στο προσκήνιο των Κεραυνό και να κερδίσουν μαζί τον τελευταίο θρυλικό αγώνα.
5	<i>Coco (2017)</i>	Lee Unkrich Adrian Molina	Lee Unkrich Jason Katz Matthew Aldrich Adrian Molina	105'	Ο 12χρονος Miguel Rivera λατρεύει τη μουσική αλλά προέρχεται από μια οικογένεια υποδηματοποιών που τη μισούν. Σύμφωνα με την οικογενειακή τους ιστορία, ο παππούς του Miguel εγκαταλείπει τη σύζυγό του ώστε να ακολουθήσει το όνειρό του και να γίνει μουσικός. Τότε, εγκαταλείπει την προγιαγιά του παιδιού η οποία αναλαμβάνει τα ηνία της οικογένειας. Ο Miguel, χάρη στην αγάπη του για τη μουσική, μεταφέρεται απρόσμενα στη χώρα των νεκρών, όπου αναζητά τη βοήθεια του αγαπημένου του μουσικού και προπάππου του ώστε να επιστρέψει στην οικογένειά του, στον κόσμο των ζωντανών.
6	<i>Οι Απίθανοι 2 (The Incredibles 2, 2018)</i>	Brad Bird	Brad Bird	118'	Ενώ η οικογένεια των σούπερ ηρώων αποτυγχάνει να σταματήσει τη δράση του Υποχθόνιου, οι υπερ-ήρωες κηρύσσονται εκτός νόμου. Τότε, ένας πλούσιος επιχειρηματίας προσπαθεί να αποκαταστήσει τη φήμη των υπερηρώων και να νομιμοποιήσει τη δράση τους. Έτσι προτείνει στην Ελαστίνη, τη μητέρα των Απίθανων, να ηγηθεί της καμπάνιας αποκατάστασης της φήμης τους. Όταν η Ελαστίνη δέχεται τη δουλειά, ο κύριος Απίθανος αναγκάζεται να μείνει στο σπίτι ώστε να φροντίσει τα παιδιά.
7	<i>Ραλφ εναντίον Τντερνετ</i>	Phil Johnston Rich	Rich Moore Phil Johnston Jim Reardon	112'	Ο Ραλφ και η Βανέλοπη είναι δυο αγαπημένοι φίλοι που «ζουν» μέσα σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι. Ενώ ο Ραλφ είναι ικανοποιημένος με τη ζωή του εκεί, η Βανέλοπη παραδέχεται πως η ζωή της είναι βαρετή και θα

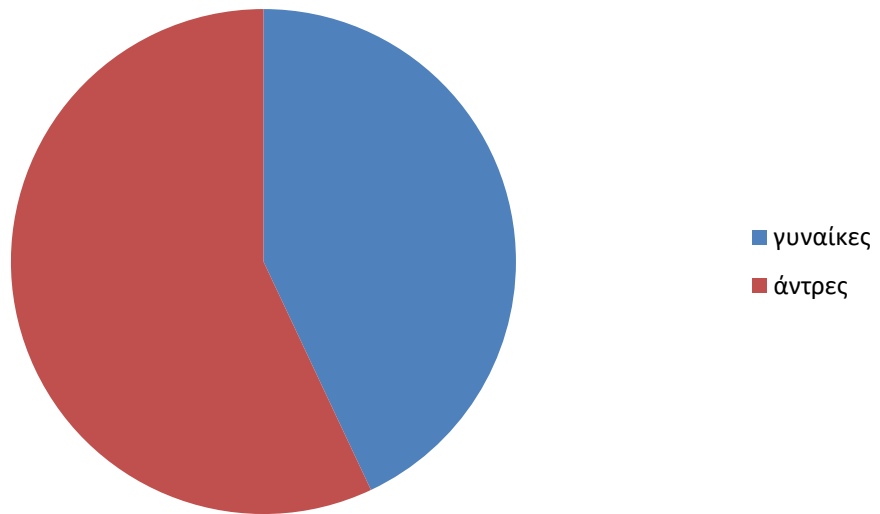
	<i>(Ralph Breaks the Internet, 2018)</i>	Moore	Pamela Ribon Josie Trinidad	ήθελε μια αλλαγή. Μετά από την καταστροφή του παιχνιδιού στο οποίο ανήκει, η Βανέλοπη μαζί με τον Ραλφ μεταφέρονται στο διαδίκτυο προκειμένου να αγοράσουν ένα ανταλλακτικό τιμόνι και να σώσουν το «σπίτι» της Βανέλοπης. Στον νέο κόσμο που ανοίγεται μπροστά τους, η Βανέλοπη βρίσκει ένα καινούριο, πιο ενδιαφέρον παιχνίδι. Μετά από περιπέτειες που θέτουν σε κίνδυνο τόσο το διαδίκτυο όσο και τη σχέση μεταξύ των δυο φίλων, ο Ραλφ και η Βανέλοπη μονοιάζουν και αποδέχονται ο ένας τον άλλον καθώς και τις επιλογές τους.
--	--	-------	--------------------------------	---

Πίνακας 1

Πρωταγωνιστικοί Ρόλοι (100%)	
Καλοί/ες (89%)	Κακοί/ες (11%)
Τζούντι Χοπς	Τζάκσον Στορμ
Νικ Ουάιλντ	Ernesto de la Cruz
Dory	Έβελιν
Marlin	
Nemo	
Hank	
Βαιάνα	
Μάουι	
Chief Tui	
Sina	
Gramma Tala	
Κεραυνός Μακουίν	
Κρουζ Ραμίρεζ	
Miguel	
Hector	
Mama Imelda	
Abuelita	
Έλεν-Ελαστίνια	
Μπομπ-Κύριος Απίθανος	
Βιολέτα, Ντας και Τζακ-Τζακ	
Ντέβορ	
Ραλφ	
Βανέλοπη	

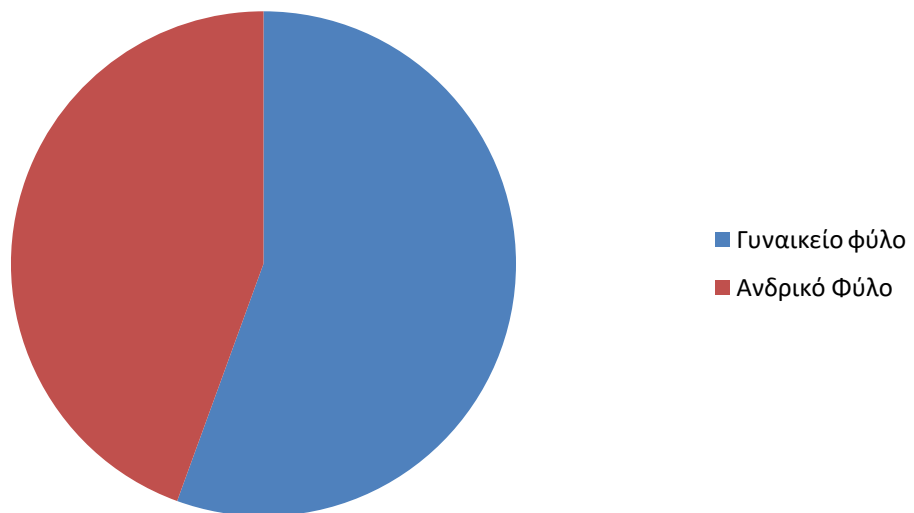
Πίνακας 2

Πρωταγωνιστικοί Ρόλοι



Πίνακας 3

Κεντρικοί/ες ήρωες/ίδες



Πίνακας 4

		Στερεότυπα ως προς τα...			
α/α	Πρωταγωνιστές/τριες	Ανθρώπινα χαρακτηριστικά	Καθημερινές ασχολίες	Επαγγέλματα	Σωματικά Γνωρίσματα
1.1	Τζούντι Χοπς (Ζωούπολη)	όχι	όχι	όχι	ναι
1.2	Νικ Ουάλντ (Ζωούπολη)	όχι	όχι	όχι	όχι
2.1	Dory (Ψάχνοντας την Dory)	όχι	-	-	-
2.2	Marlin (Ψάχνοντας την Dory)	όχι	όχι	-	-
2.3	Nemo (Ψάχνοντας την Dory)	όχι	-	-	-
2.4	Hank (Ψάχνοντας την Dory)	όχι	όχι	-	-
3.1	Βαϊάνα (Βαϊάνα)	όχι	όχι	όχι	όχι
3.2	Μάουι (Βαϊάνα)	όχι	ναι	ναι	ναι
3.3	Chief Tui (Βαϊάνα)	ναι	όχι	ναι	ναι
3.4	Sina (Βαϊάνα)	ναι	όχι	ναι	ναι
3.5	Gramma Tala (Βαϊάνα)	όχι	όχι	όχι	όχι
4.1	Κεραυνός-Μακουίν (Αυτοκίνητα 3)	ναι	-	ναι	-
4.2	Κρουζ Ραμίρεζ (Αυτοκίνητα 3)	όχι	-	όχι	-
4.3	Τζάκσον Στορμ (Αυτοκίνητα 3)	ναι	-	ναι	-
5.1	Miguel (Coco)	όχι	όχι	όχι	όχι
5.2	Hector (Coco)	όχι	όχι	όχι	όχι
5.3	Ernesto de la Cruz (Coco)	ναι	ναι	όχι	ναι
5.4	Mama Imelda (Coco)	όχι	όχι	όχι	όχι
5.5	Abuelita (Coco)	όχι	-	όχι	-
6.1	Έλεν-Ελαστίνα (Οι Απίθανοι 2)	όχι	όχι	όχι	ναι
6.2	Μπομπ-Κύριος Απίθανος (Οι Απίθανοι 2)	ναι	όχι	ναι	ναι

6.3	Βιολέτα, Ντας και Τζακ-Τζακ (Οι Απίθανοι 2)	όχι	-	-	όχι
6.4	Έβελιν (Οι Απίθανοι 2)	όχι	όχι	όχι	όχι
6.5	Ντέβορ (Οι Απίθανοι 2)	ναι	-	ναι	όχι
7.1	Ραλφ (Ραλφ εναντίον Ίντερνετ)	όχι	όχι	όχι	ναι
7.2	Βανέλοπη (Ραλφ εναντίον Ίντερνετ)	όχι	όχι	όχι	ναι

Πίνακας 5