

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



Πτυχιακή Εργασία

Ο ΜΙΣΟΓΥΝΙΣΜΟΣ ΣΤΙΣ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΕΣ ΚΑΙ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

Ειρήνη Παντέλα

Λεμεσός 2016

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Πτυχιακή Εργασία

Ο ΜΙΣΟΓΥΝΙΣΜΟΣ ΣΤΙΣ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΕΣ ΚΑΙ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

Ειρήνη Παντέλα
Επιβλέπων καθηγητής
Κος Νίκος Σύννος

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Ειρήνη Παντέλα, 2016

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων της συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον υπεύθυνο καθηγητή και σύμβουλο μου κ. Νίκο Σύννο που με βοήθησε καθόλη τη διάρκεια της πτυχιακής μου εργασίας. Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω την οικογένεια, φίλους και ιδιαίτερα την αδερφή μου Κατερίνα Παντέλα για την συνεχή υποστήριξη τους στη διεκπεραίωση της πτυχιακής μου εργασίας.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα έρευνα έχει σκοπό να καταγράψει γνωστές κινηματογραφικές παραγωγές κινουμένων σχεδίων, να εξετάσει σε αυτές την ιδέα “της φυσικής ανωτερότητας του άνδρα”. Δηλαδή την πρωτοκαθεδρία του αρσενικού ενάντια στο θηλυκό, όπως προκύπτει από τις κοινωνικές δομές και πολιτικές πρακτικές διακρίσεων που θεωρούν τη γυναίκα “ασθενές φύλο” και που εκφράζεται σχεδιαστικά σε γνωστούς γυναικίους χαρακτήρες κινουμένων σχεδίων και να προτείνει για τους χαρακτήρες αυτούς, νέες σχεδιαστικές λύσεις.

Η έρευνα εστιάζεται στις γνωστές παραγωγές κινουμένων σχεδίων από τον Δυτικό πολιτισμό, με κύριο άξονα την Αμερική και συγκεκριμένα σε παραγωγές της Ντίσνεϊ. Θα εστιήσει στο σενάριο, τον σχεδιασμό χαρακτήρων, τη δημιουργία της κίνησης και των συμπεριφορών που λειτούργησαν ως τεχνικά μέσα προς την παραγωγή κινηματογραφικού υλικού και κινηματογραφικής γλώσσας και που όμως προβάλλουν τον μισογυνισμό στις κοινωνίες στις οποίες απευθύνονται.

Στα παραδοτέα αυτής της έρευνας είναι το θεωρητικό κομμάτι που εστιάζει στην καταγραφή ανάδειξη και ανάλυση του προβλήματος, και το πρακτικό μέρος που περιλαμβάνει τον επανασχεδιασμό χαρακτήρων από πέντε γνωστές παραγωγές κινουμένων σχεδίων και το οποίο λειτουργεί ως προτεινόμενη σχεδιαστική λύση στο πρόβλημα που πραγματεύεται η έρευνα. Ο επανασχεδιασμός αυτός που πιθανόν να προκαλέσει θετικές ή αρνητικές αντιδράσεις, έχει κύριο στόχο να απογυμνώσει κάθε μισογυνιστικό στερεότυπο από τους γυναικίους χαρακτήρες γνωστών παραγωγών κινουμένων σχεδίων, και να ανταποκριθεί περισσότερο στις φεμινιστικές τάσεις της εποχής μας.

Λέξεις κλειδιά: κινούμενα σχέδια, σεξισμός, σχεδιασμός χαρακτήρα, μισογυνισμός, Ντίσνεϊ

ABSTRACT

This research records well-known animation productions in order to examine the idea of “man’s physical superiority”. The primacy of the male against the female, in the way that is derived from our social structures and political discriminatory practices, which consider the woman to be “the weaker sex”. This theory is reflected on the design of female characters from well-known animation productions, thus this research makes some new proposals, which will work as a solution for these characters.

The research is focused on well-known animation productions of the Western and American culture and mostly on specific productions of Disney. It is focused on script, character design and the creation of movement and behavior, which served as technical means for the production, cinematographic material and film language, highlighting the misogyny in our society.

The deliverables of this research are focused on the document of survey records that enhance and analyze the problem, and on the practical part which includes redesigning the characters of five known animation productions, which act as design proposals in order to solve the problem addressed in this research. These redesigns have as a main objective to strip each and every single misogynistic stereotype of the female characters, in order to respond better to the feministic trends of our time.

Keywords: animation, sexism, character design, misogyny, Disney

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	4
ABSTRACT	5
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ	8
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ	9
ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ	13
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	14
1 Κύριο Μέρος	17
1.1 Επεξήγηση Θέματος	17
1.2 Οι Κακές Γυναίκες.....	17
1.3 Γυναίκες σε Πρωταγωνιστικούς Ρόλους	19
1.4 Ταινίες Κινουμένων Σχεδίων όπου δεν Παρουσιάζεται ο Μισογυνισμός	28
1.5 Γιατί είναι Σημαντικό να Εξαληφθεί ο Μισογυνισμός;.....	29
2 Μεθοδολογία	41
2.1 Συνεντεύξεις	41
2.2 Αποτελέσματα Συνεντεύξεων.....	42
2.3 Συμπεράσματα Συνεντεύξεων	47
3 Διαδικασία Επανασχεδιασμού Γυναικείων Χαρακτήρων	49
3.1 Άριελ.....	49
3.2 Αυγή.....	56
3.3 Γιασμίν.....	61
3.4 Χιονάτη	66
3.5 Μεγάρα	70
4 Αξιολόγηση Προτεινόμενου Επανασχεδιασμού	78
4.1 Συνεντεύξεις Αξιολόγησης	78

4.2	Αποτελέσματα Συνεντεύξεων Αξιολόγησης	78
4.3	Συμπεράσματα Συνεντεύξεων Αξιολόγησης	81
4.4	Μελλοντικές Βελτιώσεις	82
	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....	84
	ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	86
	ΤΑΙΝΙΕΣ	88
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ	90
	Παράρτημα Α [Συνεντεύξεις].....	90
	Παράρτημα Β [Συνεντεύξεις Αξιολόγησης].....	97
	Παράρτημα Γ [Φόρμες Συγκατάθεσης].....	100
	Παράρτημα Δ [Επανασχεδιασμοί].....	112
	Παράρτημα Ε [Ψηφιακά Δεδομένα].....	124

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας 1: Πόσο γνώστης περί του θέματος του Μισογυνισμού είστε; Εξηγήστε με δικά σας λόγια τι νομίζεται ότι είναι ο Μισογυνισμός.....	σελ. 43
Πίνακας 2: Πιστεύετε πως υπάρχουν στοιχεία Μισογυνισμού σε ταινίες κινουμένων σχεδίων;	σελ. 44
Πίνακας 3: Αν ναι, με ποιο τρόπο;	σελ. 45
Πίνακας 4: Πιστεύετε πως οι ταινίες κινουμένων σχεδίων μπορούν να επηρεάσουν τη ζωή ή τον τρόπο σκέψης κάποιου ατόμου, ή συγκεκριμένα των νεαρών κοριτσιών;	σελ. 46
Πίνακας 5: Μπορείτε να αναφέρετε συγκεκριμένα παραδείγματα σχεδιασμού γυναικείου χαρακτήρα που υποστηρίζει μισογυνιστικά στερεότυπα;	σελ. 46-47
Πίνακας 6: Χιονάτη	σελ. 79
Πίνακας 7: Αυγή.....	σελ. 79-80
Πίνακας 8: Άριελ.....	σελ. 80
Πίνακας 9: Γιασμίν.....	σελ. 80-81
Πίνακας 10: Μεγάρα	σελ. 81

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

- Εικόνα 1: Η πριγκίπισσα Άννα (στα αριστερά) και η πριγκίπισσα Έλσα (στα δεξιά), από την ταινία "Ψυχρά κι Ανάποδα", Ντίσνεϊ σελ. 20
- Εικόνα 2: Μάτι χαρακτήρων hentai σελ. 21
- Εικόνα 3: "Ποιά είναι η πιο όμορφη"; Χρήστης της σελίδας www.deviantART.com εν ονόματι Μέρεντιθ Βιγκέτ (Meridith Viguet) σατιρίζει και συνάμα δημιουργεί μία σειρά από εκπαιδευτικές εικόνες για το πως μπορείς να δημιουργήσεις πριγκίπισσες της Ντίσνεϊ (πνευματική ιδιοκτησία της Μέρεντιθ Βιγκέτ) σελ. 22
- Εικόνα 4α & 4β: "Βρήκα το κόλπο". Συμβουλές που περιλαμβάνουν να μην σχεδιάζεις καθόλου γοφούς ή μύες στους γυναικείους χαρακτήρες σου. Τα αποτελέσματα θα είναι απίστευτα (πνευματική ιδιοκτησία της Μέρεντιθ Βιγκέτ) σελ. 23-24
- Εικόνα 5: "Ευρωκεντικές". Οι λευκές πριγκίπισσες διακρίνονται από τις εξωτικές γυναίκες της Ντίσνεϊ. Η Μέρεντιθ Βιγκέτ υποστηρίζει πως όλες οι λευκές γυναίκες της Ντίσνεϊ ουσιαστικά είναι οι ίδιες (πνευματική ιδιοκτησία της Μέρεντιθ Βιγκέτ) σελ. 25
- Εικόνα 6α & 6β: "Οι κοπέλες του Πικάσο". Η Μέρεντιθ Βιγκέτ δείχνει πως το πρόσωπο, μάτια και το σχήμα της μύτης μπορούν να κάνουν τη διαφορά, ούτως ώστε να καταφαίρεις να δημιουργήσεις μία εξωτική γυναίκα της Ντίσνεϊ (πνευματική ιδιοκτησία της Μέρεντιθ Βιγκέτ)..... σελ. 26
- Εικόνα 7: Ευγενική προσφορά των Κάρμεν Φωτ (Carmen Fought) και Κάρεν Αϊζενχάουερ (Karen Eizenhauer)..... σελ. 27
- Εικόνα 8: Η πριγκίπισσα Μέριντα όπως παρουσιάζεται στην ταινία "Γενναία" (στα αριστερά) και η ωραιοποιημένη Μέριντα (στα δεξιά) σελ. 28
- Εικόνα 9: Μάρι Κιούρι (Marie Curie) "Η Πριγκίπισσα των Νόμπελ" (πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ)..... σελ. 30
- Εικόνα 10: Χάριετ Τάπμαν (Harriet Tubman) "Η Πριγκίπισσα της Άρσης Μέτρων" (πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ)..... σελ. 31
- Εικόνα 11: Τζέιν Γκούτολ (Jane Coodall) "Η Πριγκίπισσα της Ζούγκλας" (πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ)..... σελ. 32
- Εικόνα 12: Μαλάλα Γιουσαφζάι (Malala Yousafzai) "Η Ανυπάκουη Πριγκίπισσα" (πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ)..... σελ. 33

Εικόνα 13: Σούζαν Άνθονι (Susan B. Anthony) "Η Πριγκίπισσα της Ψήφου" (πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ).....	σελ. 34
Εικόνα 14: Άννα Φρανκ (Anne Frank) "Η Πριγκίπισσα του Ολοκαυτώματος" (πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ).....	σελ. 35
Εικόνα 15: Ρουθ Μπάτερ Γκίνσμπεργκ (Ruth Bader Ginsburg) "Η Ανώτατη Πριγκίπισσα" (πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ).....	σελ. 36
Εικόνα 16: Ρόζα Παρκς (Rosa Parks) "Η Πριγκίπισσα της Ισότητας" (πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ).....	σελ. 37
Εικόνα 17: Γκλόρια Στάινμεν (Gloria Steinmen) "Η Πρωτοποριακή Πριγκίπισσα" (πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ).....	σελ. 38
Εικόνα 18: Χίλαρι Κλίντον (Hillary Clinton) "Η Πριγκίπισσα του 2016" (πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ).....	σελ. 39
Εικόνα 19: Αυθεντικός σχεδιασμός του χαρακτήρα της Άριελ από την ταινία κινουμένων σχεδίων "Η Μικρή Γοργόνα"	σελ. 50
Εικόνα 20: Επανασχεδιασμός Άριελ 1 (χαρακτηριστική πόζα) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).....	σελ. 51
Εικόνα 21: Μιρέγια Μπελμόντ (Mireia Belmonte). Γυναίκα κολυμβήτρια από Ισπανία.....	σελ. 52
Εικόνα 22: Κατίνκα Χόσσου (Katinka Hosszu). Γυναίκα κολυμβήτρια από Ουγγαρία	σελ. 53
Εικόνα 23: Τρισδιάστατο μοντέλο γυναικείου σώματος από την ιστοσελίδα http://www.posemaniacs.com	σελ. 53
Εικόνα 24: Τρισδιάστατο μοντέλο γυναικείου σώματος από την ιστοσελίδα http://www.posemaniacs.com	σελ. 54
Εικόνα 25: Επανασχεδιασμός Άριελ 2 (πρότυπο φύλλου από κάθε πλευρά - model sheet) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα)	σελ. 54
Εικόνα 26: Επανασχεδιασμός Άριελ 2 (χαρακτηριστική πόζα) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).....	σελ. 55
Εικόνα 27: Αυθεντικός σχεδιασμός χαρακτήρα της Αυγής από την ταινία κινουμένων σχεδίων "Η Ωραία Κοιμωμένη"	σελ. 56
Εικόνα 28: Επανασχεδιασμός Αυγής 1 (χαρακτηριστική πόζα) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).....	σελ. 57
Εικόνα 29: Γυναίκα 14 ^{ου} αιώνα - Αγγλία, ενδυμασία.....	σελ. 58

Εικόνα 30: Γυναίκα 14 ^{ου} αιώνα - Αγγλία, ενδυμασία.....	σελ. 59
Εικόνα 31: Επανασχεδιασμός Αυγής 2 (πρότυπο φύλλου από κάθε πλευρά - model sheet) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα)	σελ. 60
Εικόνα 32: Επανασχεδιασμός Αυγής 2 (χαρακτηριστική πόζα) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).....	σελ. 61
Εικόνα 33: Αυθεντικός σχεδιασμός του χαρακτήρα της Γιασμίν από την ταινία κινουμένων σχεδίων "Αλαντίν".....	σελ. 62
Εικόνα 34: Γυναίκες προ-ισλαμικής περιόδου - Αραβία, ενδυμασία	σελ. 63
Εικόνα 35: Επανασχεδιασμός Γιασμίν (πρότυπο φύλλου από κάθε πλευρά - model sheet) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα)	σελ. 64
Εικόνα 36: Επανασχεδιασμός Γιασμίν (χαρακτηριστική πόζα) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).....	σελ. 65
Εικόνα 37: Αυθεντικός σχεδιασμός του χαρακτήρα της Χιονάτης από την ταινία κινουμένων σχεδίων "Η Χιονάτη και οι Εφτά Νάνοι".....	σελ. 66
Εικόνα 38: Κορίτσι ηλικίας 14 ετών - 16 ^{ου} αιώνας - Γερμανία.....	σελ. 67
Εικόνα 39: Υπηρέτριες 16 ^{ου} αιώνα - Γερμανία, ενδυμασία	σελ. 68
Εικόνα 40: Επανασχεδιασμός Χιονάτης (πρότυπο φύλλου από κάθε πλευρά - model sheet) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα)	σελ. 68
Εικόνα 41: Επανασχεδιασμός Χιονάτης (χαρακτηριστική πόζα) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).....	σελ. 69
Εικόνα 42: Αυθεντικός σχεδιασμός του χαρακτήρα της Μεγάρας από την ταινία κινουμένων σχεδίων "Ηρακλής"	σελ. 70
Εικόνα 43: Άγαλμα - Κόρη. Μουσείο Ακρόπολης. Αθήνα.....	σελ. 71
Εικόνα 44: Απεικόνιση Ελληνίδας, αρχαϊκή περίοδος	σελ. 72
Εικόνα 45: Απεικόνιση κτενισμάτων Ελληνίδων, αρχαϊκή περίοδος	σελ. 72
Εικόνα 46: Άγαλμα - Κόρη. Μουσείο Ακρόπολης. Αθήνα.....	σελ. 73
Εικόνα 47: Επανασχεδιασμός Μεγάρας 1 (πρότυπο φύλλου από κάθε πλευρά - model sheet) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα)	σελ. 74
Εικόνα 48: Επανασχεδιασμός Μεγάρας 2 (πρότυπο φύλλου από κάθε πλευρά - model sheet) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα)	σελ. 75
Εικόνα 49: Επανασχεδιασμός Μεγάρας 1 (χαρακτηριστική πόζα) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).....	σελ. 76

Εικόνα 50: Επανασχεδιασμός Μεγάρων 2 (χαρακτηριστική πόζα) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα)..... σελ. 77

ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ

Βλ. :	Βλέπε
Εικ. :	Εικόνα
Πιν. :	Πίνακας

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο μισογυνισμός θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας μας. Μπορεί να εντοπιστεί σε παράγοντες γύρω μας όπως για παράδειγμα την διαφήμιση, την οικογένεια, το σχολείο, τη θρησκεία κλπ.

Ο σεξισμός εννοιολογικά, γίνεται αντιληπτός ως μία αντανάκλαση της εχθρότητας που εκφράζεται ενάντια στις γυναίκες. Από αυτή την έννοια, αμελούμε μία σημαντική πτυχή του σεξισμού, τα υποκειμενικά θετικά συναισθήματα που συχνά συνοδεύονται με τη σεξιστική αντιπάθεια. Βλέπουμε το σεξισμό, ως μία πολυδιάστατη δομή η οποία περικλείει δύο πτυχές της σεξιστικής συμπεριφοράς: τον εχθρικό σεξισμό και τον καλοκάγαθο σεξισμό. Ο εχθρικός σεξισμός, είναι ίσως ο κλασσικός ορισμός της προκατάληψης, ενώ ο καλοκάγαθος σεξισμός είναι ένα σύνολο αλληλένδετων συμπεριφορών έναντι των γυναικών, που εκφράζονται ως σεξισμός στον τρόπο που προβάλλουν τις γυναίκες να έχουν στερεοτυπικούς ρόλους. Υποκειμενικά ωστόσο, έχουν θετικό τόνο και τείνουν να προκαλούν συμπεριφορές (Glick P., Fiske S. T., 1996).

Ένας από τους πιο σημαντικούς παράγοντες ωστόσο, ο οποίος ξεκινά να βρίσκεται στις ζωές μας από αρκετά νεαρή ηλικία, είναι οι κινηματογραφικές ταινίες κινουμένων σχεδίων.

Η Γουόλτ Ντίσνεϊ (Walt Disney) είναι μία πανίσχυρη εταιρεία που συμβάλει στα παιδικά μέσα μαζικής ενημέρωσης, ιδιαίτερα όσο αφορά τον τομέα των βίντεο. Αναλυτές των μέσων μαζικής ενημέρωσης, ισχυρίζονται ότι οι ταινίες που παράγονται από αυτή την εταιρεία, έχουν περισσότερη δύναμη στη εκπαίδευση των παιδιών όσο αφορά τα δύο φύλα, παρά τη δύναμη που έχουν τα σχολεία, οι θρησκείες ή οι οικογένειες. Σύμφωνα με πρόσφατες μελέτες, τα παιδιά παρακολουθούν ταινίες της Ντίσνεϊ επανειλημμένα. Κατά μέσο όρο, τα παιδιά παρακολουθούν δυόμισι ως τρεις ώρες τηλεόραση καθημερινά. Η έρευνα διαπιστώνει ότι τα παιδιά παρακολουθούν ταινίες τόσο πολύ, όσο παρακολουθούν και τηλεόραση. Θεωρητικά λοιπόν, τα παιδιά παρακολουθούν ταινίες της Ντίσνεϊ για περίπου δύο μέχρι τρεις ώρες την ημέρα (Ellington E. S., 2009).

Οι απεικονίσεις των δύο φύλων, δηλαδή των χαρακτήρων που υποδύονται τον πρίγκιπα και την πριγκίπισσα, εξαρτώνται από τα χαρακτηριστικά στις συμπεριφορές τους. Στις περισσότερες ταινίες της Ντίσνεϊ, εξετάστηκαν οι σκηνές διάσωσης που πραγματοποιήθηκαν

για τον κάθε χαρακτήρα (είτε από αυτόν που διασώθηκε, είτε από αυτόν που πραγματοποίησε τη διάσωση). Η προσέγγιση αυτής της έρευνας είχε σκοπό να δείξει τον επηρεασμό που μπορεί να επιφέρει ο κάθε ρόλος του φύλου, στις πεποιθήσεις των παιδιών σχετικά με το φύλο, την κοινωνική συμπεριφορά και τους κανόνες (England D. E., Descartes L., Collier-Meek M. A., 2011).

Σε μία ανάλυση που έγινε από την Γουίρσμα (Wiersma - 2001), όπου ανάλυσε δεκαέξι ταινίες κινουμένων σχεδίων της Ντίσνεϊ, διαπιστώθηκε ότι οι απεικονίσεις των δύο φύλων δεν έχουν εξελιχθεί ούτως ώστε να ταιριάζουν με τις αλλαγές που έχουν επέλθει στην κοινωνία. Αντίθετα, παραμένουν στερεοτυπικές. Με βάση αυτή την ανάλυση, παρατηρούμε ότι η εργασία εκτός σπιτιού που έχουν οι άντρες-χαρακτήρες της Ντίσνεϊ, επεκτώνονται σε μία μεγάλη ποικιλία από εργασίες. Μέσα σε αυτές συμπεριλαμβάνονται οι ανθρακωρύχοι, οι σεφ, οι κυβερνήτες, οι πωλητές, οι γιατροί, οι δικηγόροι, οι ναύτες, οι αστροναύτες και οι μουσικοί. Συνολικά υπάρχουν εικοσιέξι κατηγορίες θέσεων για τους άντρες-χαρακτήρες της Ντίσνεϊ μέσα σε αυτές τις δεκαέξι ταινίες που μελετήθηκαν. Ωστόσο, παρατηρήθηκαν μόνο τέσσερις γυναίκες οι οποίες είχαν κάποια απασχόληση εκτός σπιτιού. Οι δουλειές τους ήταν, ηθοποιοί, βοσκοί, κλέφτες και νεράιδες. Εξετάστηκαν επίσης απεικονίσεις περιπτώσεων όπου η γυναίκα-χαρακτήρας εργαζόταν στο σπίτι και βρέθηκαν εικοσιτέσσερα παραδείγματα γυναικών που εκτελούσαν οικιακές εργασίες. Σε αυτή τη μελέτη παρουσιάζονται μόνο τέσσερα παραδείγματα ανδρών-χαρακτήρων που εκτελούν κατοίκων εργασία, μία από αυτές ήταν το επάγγελμα του μπάτλερ στην ταινία *Οι Αριστόγατες* (1970), και θα μπορούσε επίσης να θεωρηθεί ως μέρος της δουλειάς του (Towbin M. A. et al, 2004).

Αυτή η εργασία έχει στόχο να δημιουργήσει μία σειρά από επανασχεδιασμένους γυναικείους χαρακτήρες που είχαν πρωταγωνιστικό ρόλο σε γνωστές παραγωγές κινουμένων σχεδίων, συγκεκριμένα ταινίες της Ντίσνεϊ. Αυτοί οι επανασχεδιασμοί προτείνουν σχεδιαστικές λύσεις που να είναι απαλλαγμένες από σεξιστικά χαρακτηριστικά.

Κατά τη διάρκεια της έρευνας δημιουργήθηκαν τα εξής ερευνητικά ερωτήματα, τα οποία η παρούσα εργασία στοχεύει να απαντήσει:

- Υπάρχουν στοιχεία Μισογυνισμού στις ταινίες κινουμένων σχεδίων;
- Μέσω ποιου/ποιών τρόπων παρατηρούνται;
- Μπορεί να επηρεαστεί το κοινό που παρακολουθεί αυτές τις ταινίες;

- Ο σχεδιασμός ενός γυναικείου χαρακτήρα σε μία ταινία κινουμένων σχεδίων επιτρέπει σε μία γυναίκα να ταυτιστεί μαζί της;
- Πώς πρέπει να σχεδιάζεται ένας γυναικείος χαρακτήρας σε μία ταινία κινουμένων σχεδίων;

Η παρούσα έρευνα αποτελείται από το θεωρητικό μέρος και το πρακτικό μέρος.

1 Κύριο Μέρος

1.1 Επεξήγηση Θέματος

Για την διεκπεραίωση αυτής της εργασίας, έγινε σχετική έρευνα από προϋπάρχουσα βιβλιογραφία κυρίως μέσω διαδικτύου αλλά και από βιβλία. Συγκεκριμένα, η έρευνα αφορούσε θέματα όπως το σεξισμό, τον μισογυνισμό και την αντικειμενοποίηση της γυναίκας σε ταινίες κινουμένων σχεδίων και ο ρόλος που έχει. Το πρόβλημα του μισογυνισμού όπως έχει προαναφερθεί είναι όντως φανερό και αναπόσπαστο κομμάτι στην καθημερινότητα μίας γυναίκας και είναι υπαρκτό και στις ταινίες κινουμένων σχεδίων, κάτι που με μια πρώτη ματιά ίσως να κρίναμε αθώο.

Ακολούθως, δημιουργήθηκε μία σειρά από σχετικά με το θέμα κεφάλαια τα οποία και αναλύονται στο θεωρητικό μέρος.

1.2 Οι Κακές Γυναίκες

Οι ταινίες τρόμου έχουν πολλά κοινά χαρακτηριστικά με τις ταινίες κινουμένων σχεδίων της Ντίσνεϊ. Αυτό συμβαίνει γιατί μπορούμε να πούμε χωρίς αμφιβολία πως οι περισσότερες ταινίες κινουμένων σχεδίων της Ντίσνεϊ, είναι βασισμένες πάνω σε παραμύθια όπου διακρίνουμε στοιχεία του καλού και του κακού (όπως άλλωστε και σε κάθε ταινία τρόμου). Οι ταινίες της Ντίσνεϊ στις οποίες πρωταγωνιστούν ανθρωπίνοι χαρακτήρες συγκεκριμένα, έχουν πολλά από τα κύρια χαρακτηριστικά μίας ταινίας τρόμου. Για παράδειγμα, την ηρωίδα/θύμα, το τερατώδες στοιχείο της υπόθεσης και τον νικηφόρο ήρωα που έρχεται να σώσει την κατάσταση και να εξοντώσει το κακό. Οι ταινίες τρόμου και η Ντίσνεϊ, ασχολούνται με αντιλήψεις για το τι είναι και το τι δεν είναι κατάλληλο για τα δύο φύλα (αρσενικό-θηλυκό). Είναι όντως αλήθεια πως η Ντίσνεϊ και οι ταινίες τρόμου ασχολούνται ξανά και ξανά τουλάχιστον σε ένα υποκειμενικό επίπεδο με αυτά τα θέματα. Για παράδειγμα τι είναι πρόπον και τι όχι για μία γυναίκα, πως πρέπει να συμπεριφέρεται, με ποιόν πρέπει να ερωτεύεται, θέματα τα οποία έχουν να κάνουν με τη σεξουαλικότητα και άλλες έννοιες σχετικές με το φύλο. Πιο φύλο πρέπει να σώσει και πιο φύλο πρέπει να σωθεί και τι είδους συμπεριφορές καθορίζουν ένα χαρακτήρα καλό ή κακό; Αυτά είναι θέματα τα οποία μοιράζονται οι ταινίες κινουμένων σχεδίων της Ντίσνεϊ και οι ταινίες τρόμου γενικότερα (Zipes J., 2008).

Σύμφωνα με τον Πάτρικ Μέρφι, η σύγχυση και η υποταγή των γυναικών, είναι ιδιαίτερα εμφανές σε έξι από τις γνωστές ταινίες κινουμένων σχεδίων της Ντίσνεϊ: *Τα 101 Σκυλιά της Δαλματίας* (1961), *Το Βιβλίο της Ζούγκλας* (1967), *Μπερνάρ και Μπιάνκα: Κομμάντος της Σωτηρίας* (1977, 1990), *Η Μικρή Γοργόνα* (1989) και *Η Πεντάμορφη και το Τέρας* (1991). Για τον Μέρφι, η Ντίσνεϊ κατασκεύασε την έννοια του φύλου και της φύσης, βασισμένη στην ανδρική κυριαρχία, παρουσιάζοντας τις γυναίκες ως αντικείμενα προς το όφελος των ανδρών. Σε αυτούς τους κόσμους των κινουμένων σχεδίων, οι καλές γυναίκες παρουσιάζονται ως λάφυρα ή έπαθλα ενώ οι κακές γυναίκες παρουσιάζονται ως μοχθηρές, άπληστες και διατροφικές. Σε αντίθεση, οι άντρες κατέχουν ολοκληρωτικούς παραγωγικούς ρόλους, με δύναμη και εκπολιτιστική εξουσία σε αυτούς τους κόσμους (Bell E., Haas L., Sells L., 1995).

Στις ταινίες τρόμου γίνεται έντονη η παρουσία της γυναικείας φιγούρας. Πολλές από αυτές φαίνεται να έχουν γεννηθεί από εφιαλτικές εικόνες. Το γυναικείο τέρας, ή το τερατώδες θηλυκό, έρχεται με τη μορφή πολλών προσώπων. Για παράδειγμα, η ανήθικη αρχέγονη μητέρα (*Aliens*, 1986), η βρικόλακας (*The Hunger*, 1983), η μάγισσα (*Carrie*, 1976), η τερατώδες μήτρα (*The Brood*, 1979), η γυναίκα ως πληγή που αιμορραγεί (*Dressed to Kill*, 1980), η γυναίκα με το δαιμονισμένο σώμα (*The Exorcist*, 1973), η μητέρα του ευνουχισμού (*Psycho*, 1960), η όμορφη ωστόσο θανατηφόρα γυναίκα (*Basic Instinct*, 1992), το τερατώδες αγοροκόριτσο (*A Reflection of Fear*, 1972), η γυναίκα ως μη ανθρωπόμορφο ζώο (*Cat People*, 1942), η ευνουχισμένη γυναίκα (*I Spit On Your Grave*, 1978). Παρόλο που ένα μεγάλο ποσοστό, έχει γραφτεί για τις ταινίες τρόμου, πολύ λίγο από αυτό το ποσοστό έχει συζητηθεί για την αντιπροσωπεία της γυναίκας ως τέρας. Γιατί η γυναίκα ως τέρας αγνοείται στη φεμινιστική θεωρία και σε όλες σχεδόν τις σημαντικές θεωρητικές αναλύσεις ταινίες τρόμου; Έτσι και αλλιώς, αυτές οι εικόνες δεν είναι καθόλου νέες για εμάς (Creed B., 1993).

Απαιτείται οι γυναικείοι χαρακτήρες να έχουν μεγαλύτερη γκάμα από εκφράσεις από τους ανδρικούς χαρακτήρες και παρουσιάζονται με πιο γελοία χαρακτηριστικά μόνο όταν πρόκειται για τις “κακές” της υπόθεσης (όπως για παράδειγμα τον χαρακτήρα της Κρουέλλα Ντε-Βιλ στην ταινία “101 σκυλιά της Δαλματίας” ή τον χαρακτήρα της Μέδουσας στην ταινία “Μπερνάρ και Μπιάνκα: Κομμάντος της Σωτηρίας”). Ακόμη και κατά τη διάρκεια της χρυσής εποχής της Ντίσνεϊ, οι σχεδιαστές κινουμένων σχεδίων (animators), διαμαρτύρονταν όταν τους ανέθεταν να δημιουργήσουν πριγκίπισσες και άλλους γυναικείους πρωταγωνιστικούς χαρακτήρες γιατί έπρεπε να κρατήσουν τη δημιουργία της κίνησης τους

όπως θα προβλεπόταν από το κοινό και να διατηρηθεί η ομορφιά τους. Το να υπάρχουν δύο γυναικείοι πρωταγωνιστικοί χαρακτήρες μέσα σε μία ταινία, μετατρέπεται αμέσως σε πρόκληση (Amidi A., 2013).

1.3 Γυναίκες σε Πρωταγωνιστικούς Ρόλους

Δεν είναι πως η γυναίκα είναι φυσικά αδύναμη. Το πρόβλημα είναι η εικόνα του “ιδανικού” που έχει γίνει σημαντική εμμονή στις γυναίκες. Στον κόσμο των ανδρών η γυναίκα έχει απλά το ρόλο της “ομορφιάς”, ούτως ώστε αυτός ο κόσμος να παραμείνει “αρρενωπός”. Όταν μία γυναίκα λοιπόν, εμφανίσει μερικά στοιχεία του χαρακτήρα της, δεν είναι πλέον επιθυμητή. Μία όμορφη ηρωίδα, έρχεται σε αντίθεση με τους κανονισμούς, εφόσον ο ηρωισμός ως έννοια μιλά για τη μοναδικότητα και τον ενδιαφέρον ατομικισμό που συνεχώς μεταβάλλεται. Αντίθετα, η ομορφιά από μόνη της είναι κάτι το πολύ γενικό, και αδρανές. Η κουλτούρα προσθέτει το στερεότυπο της γυναικείας ομορφιάς, ισοπεδώνοντας τη θηλυκότητα σε μία ομορφιά χωρίς νοημοσύνη. Επιτρέπεται οι γυναίκες να έχουν σώμα ή μυαλό αλλά όχι και τα δύο. Αυτή είναι μία κοινή αλληγορία η οποία διδάσκει στις γυναίκες αυτό το απαγορευμένο ταίριασμα (Wolf N., 1991).

Στα σύγχρονα μάτια, οι τρεις κλασικές ταινίες κινουμένων σχεδίων με πριγκίπισσες, προβλήθηκαν το 1937, 1950 και 1950 – και θα μπορούσαμε να πούμε πως μοιάζουν οδυνηρά αναδρομικές. Γιατί οι σχεδιαστές είναι τόσο επίμονοι με την εμφάνιση της Χιονάτης; Γιατί η Σταχτοπούτα δεν παρουσιάζεται να έχει καθόλου ταλέντα ή χόμπι; Γιατί η Ωραία Κοιμωμένη δεν κάνει τίποτα περισσότερο από το να υπνωτίζεται και να περιμένει την διάσωσή της (Guo J., 2016);

Σύμφωνα με τον Λίνο Ντι Σάλβο (Lino Di Salvo - 2013), τον head animator της ταινίας *Ψυχρά κι Ανάποδα* (2013), το να δημιουργείς γυναικείους χαρακτήρες, είναι πάρα πολύ δύσκολο γιατί πρέπει να δημιουργηθεί μία σειρά από εκφράσεις, ενώ παράλληλα, πρέπει να διατηρηθεί η ομορφιά αυτών των χαρακτήρων. Έτσι το να δημιουργηθεί μία ταινία που έχει δύο γυναικείους χαρακτήρες ως πρωταγωνίστριες ήταν υπερβολικά δύσκολο. Σε γενικές γραμμές, οι γυναικείοι χαρακτήρες στις ταινίες κινουμένων σχεδίων είναι δύσκολο να σχεδιαστούν διότι πρέπει να είναι πάντα όμορφες (βλ. εικ. 1). Αυτό το θέμα επιδεινώνεται με το γεγονός του ότι στις ταινίες κινουμένων σχεδίων φαίνεται να υπάρχει μόνο ένα είδος που ανταποκρίνεται στην γυναικεία ομορφιά (Gardam T., 2015).



Εικόνα 1: Η πριγκίπισσα Άννα (στα αριστερά) και η πριγκίπισσα Έλσα (στα δεξιά), από την ταινία “Ψυχρά κι Ανάποδα”, Ντίσνεϊ (Smith A., 2013).

Ο φεμινισμός, υπήρχε στις ζωές μας για πολλά χρόνια. Ακόμα και την εποχή του 6^{ου} αιώνα μ. Χ. Ωστόσο, όταν πρόκειται για περιπτώσεις κινουμένων σχεδίων, παρατηρούμε πως κυριαρχεί η αρρενωπότητα, ενώ οι γυναικείοι χαρακτήρες αποδίδονται σε ρόλους που αποδεικνύουν πως αυτός ο τομέας έχει μείνει πίσω, στις σκιές του μισογυνισμού. Η ταινία *Ποιος παγίδεψε τον Ρότζερ Ράμπιτ* (1988) και ο χαρακτήρας της Τζέσικα Ράμπιτ (Jessica Rabbit), είναι ένα πολύ καλό παράδειγμα, το οποίο παρουσιάζει ότι ο αντρικός πληθυσμός βλέπει το γυναικείο φύλο σαν τίποτα περισσότερο από ένα σύμβολο του σεξ. Η Τζέσικα σχεδιάστηκε λοιπόν για ακριβώς αυτό το λόγο. Βασισμένη σε κάθε μισογυνιστικό στερεότυπο, αποδίδει στην “τέλεια γυναίκα” στα μάτια του κάθε άντρα. Τα μακριά της μαλλιά, το τέλειο σώμα της, η λεπτή και όμορφη σιλουέτα της (Read J., 2012).

Μπορεί η ταινία της Ντίσνεϊ “Ψυχρά κι Ανάποδα”, να έκανε ένα βήμα προσπαθώντας να ανατρέψει τα μισογυνιστικά στερεότυπα που υπήρχαν, αυτό που παράβλεψε όμως, το οποίο ήταν σημαντικό κομμάτι κατά την γνώμη μου, ο τρόπος με τον οποίο σχεδιάστηκαν.

Τόσο η Έλσα, όσο και η Άννα, έχουν τις ίδιες διαστάσεις στα σώματα τους. Οι μικροσκοπικές τους μέσες, η απώλεια των γοφών, τα υπερβολικά μακριά πόδια, τα λεπτά τους χέρια, το ωραίο στήθος και τα τριπλάσια σε μέγεθος από το κανονικό μάτια τους, θα μπορούσαν να κάνουν ακόμη και την Μπάρμπι (Barbie) να φαίνεται ογκώδες μπροστά τους. Γνωρίζουμε πως τα μεγάλα μάτια είναι χαριτωμένα, αλλά στους γυναικείους χαρακτήρες,

είναι επίσης κάτι σαν “συντομογραφία” στην ελκυστικότητα. Το χαρακτηριστικό των μεγάλων ματιών παρατηρείται επίσης και στις γιαπωνέζικες ταινίες για ενηλίκους (γνωστές ως hentai, βλ. εικ. 2). Το γεγονός του ότι τα μεγάλα μάτια χρησιμοποιούνται ως πρότυπο για τη δημιουργία δήθεν ρεαλιστικών γυναικείων χαρακτήρων, μειώνει την ατομικότητα των χαρακτήρων και στέλνει ένα μήνυμα. Πως μία πριγκίπισσα θα πρέπει όχι μόνο να είναι γενναία, αλλά να έχει επίσης ένα συγκεκριμένο, ανέφικτο σήμα ομορφιάς. Αυτό είναι εμφανές και σε άλλες ταινίες της Ντίσνεϊ όπως: η πριγκίπισσα Αυγή (Aurora) από την ταινία *Η Ωραία Κοιμωμένη* (1959), η Γιασμίν από την ταινία *Αλαντίν* (1992) και άλλα πολλά παραδείγματα όπου οι πριγκίπισσες έχουν παρόμοια, αν όχι σχεδόν την ίδια εμφάνιση στο παρελθόν (βλ. εικ. 3, 4α, 4β 5, 6α, 6β) (Smith A., 2013).



Εικόνα 2: Μάτι χαρακτήρων hentai (Wikipedia, 2016).

oceanstarlet's Disney GIRLS tutorial!

Ever wanted to draw a Disney-style chick, but she ended up looking like a deformed Paris Hilton bobblehead?

Well, forget THAT. First, check out the difference between a real woman's silhouette (courtesy of Senshistock) and, oh, Jasmine's:



Εικόνα 3: “Ποια είναι η πιο όμορφη”; Χρήστης της σελίδας www.deviantART.com εν ονόματι Μέρεντιθ Βιγκέτ (Meridith Viguet) σατιρίζει και συνάμα δημιουργεί μία σειρά από εκπαιδευτικές εικόνες για το πώς μπορείς να δημιουργήσεις πριγκίπισσες της Ντίσνεϊ (πνευματική ιδιοκτησία της Μέρεντιθ Βιγκέτ) (Gardner J., 2013).

THE marina example

Marina Seadrift is a creation of *Disneyfan-01, and I think she's a sweetie so I talk about her pretty often. She's supposed to be a Disney girl herself, and even though she's been looking better lately (Disneyfan-01 took anatomy classes), she's looking...gasp...TOO REALISTIC.

I'm not suggesting you don't learn anatomy. YOU SHOULD LEARN ANATOMY. If you ever in a billion years want to be good at drawing, you have to understand what you're drawing. But after you learn anatomy, you can play around with it.

Marina here is a thirtysomething Disney girl. "Wait," you cry. "She's older, not sixteen like Ariel or Sleeping Beauty-slash-Aurora. Of course she'll look different!"

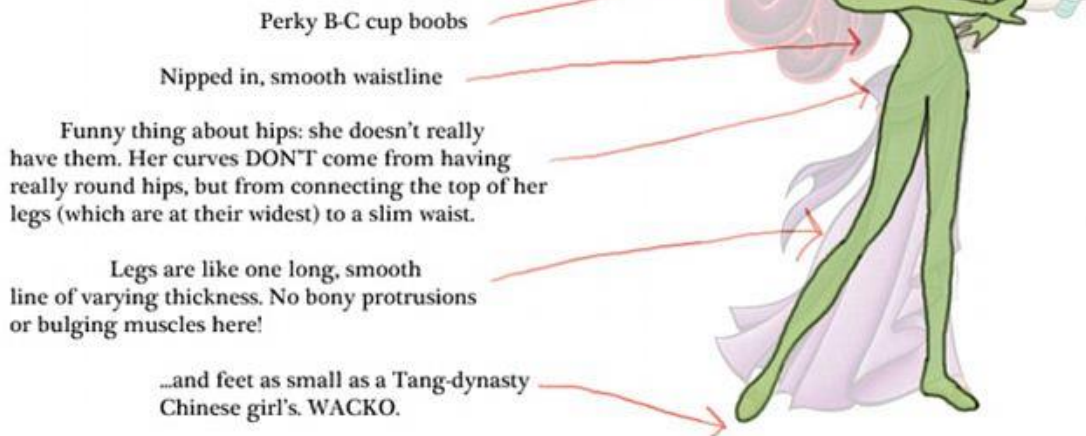
Not in the Disney-verse. Want to see their idea of a matured woman? Look at Ariel, thirteen years after having her first kid, and at LEAST thirty. Lookin' good, Queen Ariel.



LESS Disney

more Disney

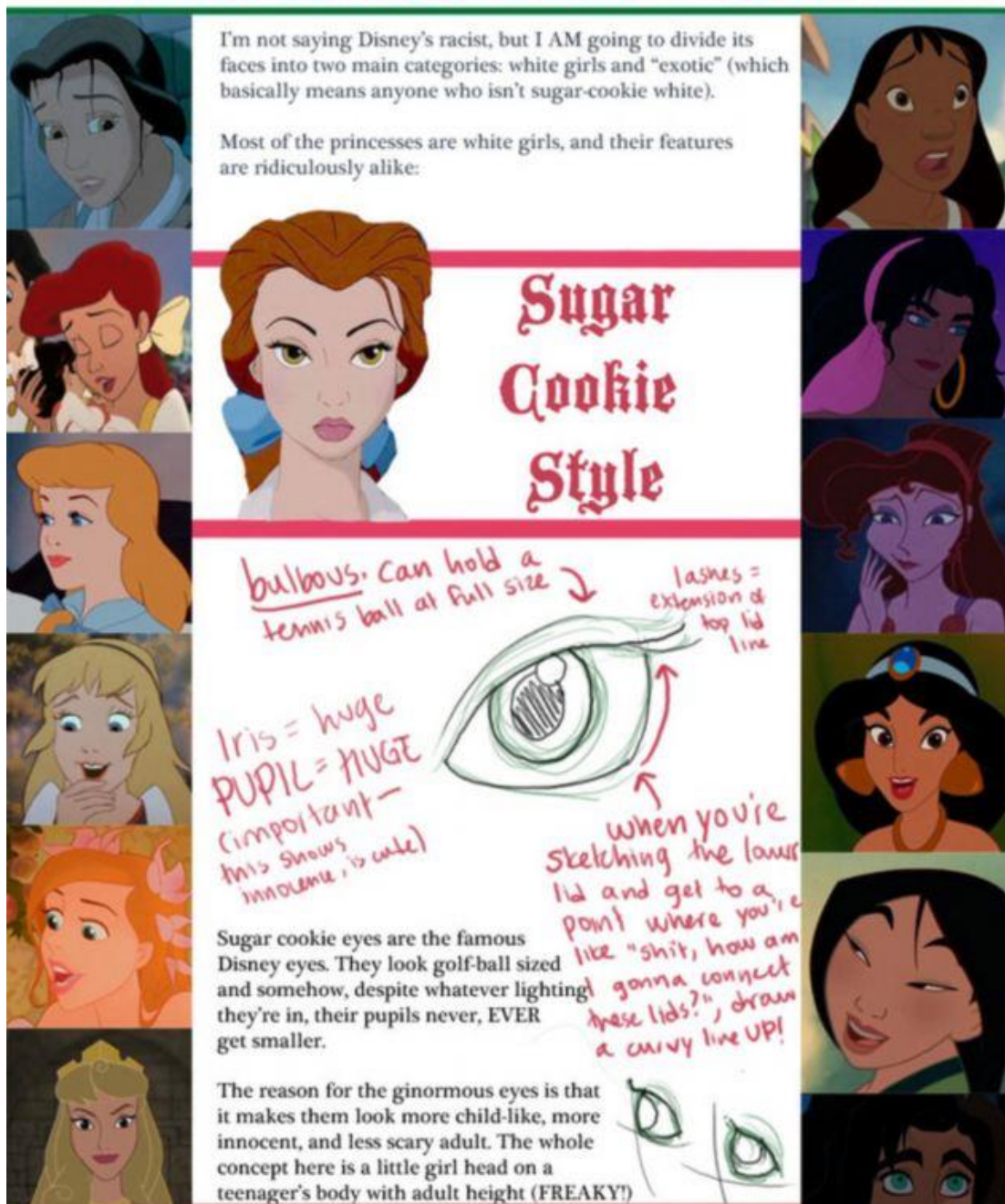
Megara here is a PERFECT example. Check it out...



© Meridith Vigué

Εικόνα 4α & 4β: “Βρήκα το κόλπο”. Συμβουλές που περιλαμβάνουν να μην σχεδιάζεις καθόλου γοφούς ή μύες στους γυναικείους χαρακτήρες σου. Τα αποτελέσματα θα είναι απίστευτα (πνευματική ιδιοκτησία της Μέρεντιθ Βιγκέτ) (Gardner J., 2013).

WHAT ABOUT THE FACE?!?



I'm not saying Disney's racist, but I AM going to divide its faces into two main categories: white girls and "exotic" (which basically means anyone who isn't sugar-cookie white).

Most of the princesses are white girls, and their features are ridiculously alike:

Sugar Cookie Style

bulbous, can hold a tennis ball at full size

lashes = extension of top lid line

*Iris = huge
PUPIL = HUGE
(important - this shows innocence, is cute)*

when you're sketching the lower lid and get to a point where you're like "shit, how am I gonna connect these lids?", draw a curvy line UP!

Sugar cookie eyes are the famous Disney eyes. They look golf-ball sized and somehow, despite whatever lighting they're in, their pupils never, EVER get smaller.

The reason for the ginormous eyes is that it makes them look more child-like, more innocent, and less scary adult. The whole concept here is a little girl head on a teenager's body with adult height (FREAKY!)

Εικόνα 5: “Ευρωκεντρικές”. Οι λευκές πριγκίπισσες διακρίνονται από τις πιο εξωτικές γυναίκες της Ντίσνεϊ. Η Μέρεντιθ Βιγκέτ υποστηρίζει πως όλες οι λευκές γυναίκες της Ντίσνεϊ ουσιαστικά είναι οι ίδιες (πνευματική ιδιοκτησία της Μέρεντιθ Βιγκέτ) (Gardner J., 2013).



HAHAHAHA, sorry, I couldn't resist putting this picture...

Exotic Style

Back in 1992, Disney discovered that there were stories to be told outside of the usual England, Denmark, France, and Germany, and they ended up making a movie called Aladdin. They obviously couldn't have Jasmine looking like she was Caucasian, so they gave her our ideals (big eyes, slender, demure chin) but with an Arabian twist.

This pretty much got repeated for EVERY "exotic" or "ethnic" Disney girl, so you still see the Disney trademark (especially them eyes), but they'll be very different depending on where they come from. Chart follows. (WOW A CHART!!!)

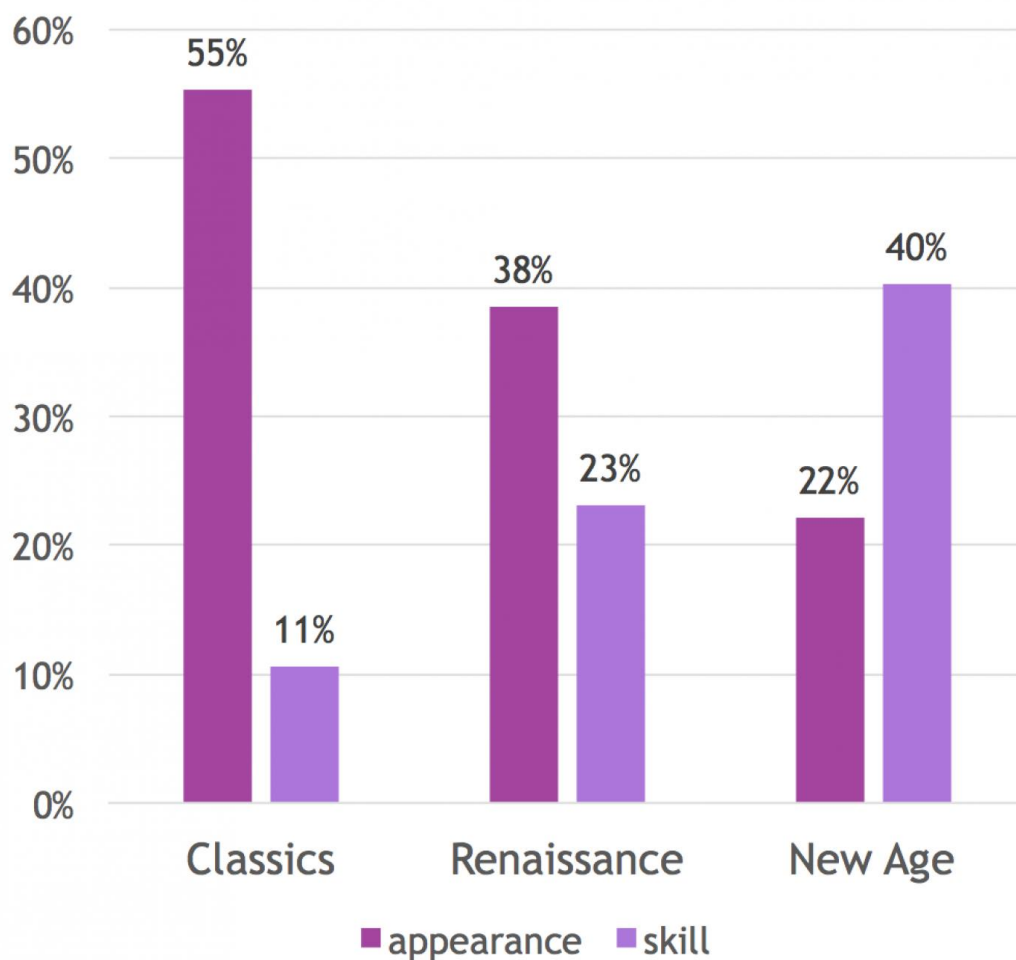
"SC" = same lips/nose/eyes as sugar cookie girls

face shape	eyes	nose	lips	other
bunny cheeks				GREEK DISNEY Sort of more angular, with pointy nose, lips, even eyebrows
teardrop				EAST ASIAN DISNEY thicker eyebrows, no nose bridge EVER, and pretty lips SUPA-DEEP cupid's bow--all the way to center!
elongated stop sign				Native American Disney puffy, bee-stung lips upper lip = huge/no cupid's bow to make a character look different, give her different LIPS, or face shape. Eyes, nose, etc. stay the same.

Εικόνα 6α & 6β: “Οι κοπέλες του Πικάσο”. Η Μέρεντιθ Βιγκέτ δείχνει πως το πρόσωπο, μάτια και το σχήμα της μύτης μπορούν να κάνουν τη διαφορά, ούτως ώστε να καταφέρεις να δημιουργήσεις μία εξωτική γυναίκα της Ντίσνεϊ (πνευματική ιδιοκτησία της Meridith Viguet) (Gardner J., 2013).

Αν προσέξουμε καλά μπορούμε να παρατηρήσουμε πως στις περισσότερες ταινίες κινουμένων σχεδίων της Ντίσνεϊ, παρατηρείται να επικεντρώνεται σχεδόν εξολοκλήρου το σενάριο περισσότερο στην εμφάνιση μίας γυναίκας, παρά στις ικανότητες που μπορεί να προσφέρει η ίδια (βλ. εικ. 7).

Female Receivers: Appearance vs. Skill



Εικόνα 7: Ευγενική προσφορά των Κάρμεν Φωτ (Carmen Fought) και Κάρεν Αϊζενχάουερ (Karen Eisenhauer) (Guo J., 2016).

Η υποτιθέμενη εποχή της “Αναγέννησης” για τις ταινίες που συμπεριλαμβάνουν πριγκίπισσες, ξεκινούν από τη δεκαετία του '90. Αυτή η περίοδος αποδεικνύει πως τα περισσότερα κομπλιμέντα που απευθύνονται προς τους γυναικείους χαρακτήρες σε ταινίες κινουμένων σχεδίων, είναι σχετικά με την εμφάνιση των γυναικών παρά για τις ικανότητες ή τα κατορθώματά τους (Guo J., 2016).

1.4 Ταινίες Κινουμένων Σχεδίων όπου δεν Παρουσιάζεται ο Μισογυνισμός

Σύμφωνα με την Ρεμπέκα Χέινς (Rebecca Hains - 2013), η δημιουργία του χαρακτήρα της Μέριντα στην ταινία *Γενναία* (2012), ήταν ένα βήμα προς τη σωστή κατεύθυνση για να διευρυνθεί τι είναι ο ορισμός της πριγκίπισσας. Θα μπορούσε αυτός ο χαρακτήρας να ανταποκρίνεται σε νεαρά κορίτσια τα οποία ψάχνουν για ένα είδωλο. Έτσι όταν ήρθε στην επιφάνεια η “ωραιοποιημένη” μορφή της Μέριντα, θα μπορούσαμε να πούμε ότι έγιναν δύο βήματα προς τα πίσω (βλ. εικ. 8). Αν απεικονιζόταν στον πραγματικό κόσμο με πραγματικά γυναικεία πρότυπα, αλλά παράλληλα να συμμορφωνόταν με τα συγκεκριμένα πρότυπα μιας πριγκίπισσας της Ντίσνεϊ, φανερώναται πόσο γελοίο είναι να περιορίζονται οι γυναικείοι χαρακτήρες σε αυτό το αρχέτυπο (Charman B., 2013).



Εικόνα 8: Η πριγκίπισσα Μέριντα όπως παρουσιάζεται στην ταινία “Γενναία” (στα αριστερά) και η ωραιοποιημένη Μέριντα (στα δεξιά) (Charman B., 2013).

Ο χαρακτήρας της Μέριντα δημιουργήθηκε για να κάνει τη διαφορά στην ιστορία των πριγκιπισσών της Ντίσνεϊ. Είναι μία πριγκίπισσα με δυνατή θέληση, πείσμα που πρόκειται να μάθει πολλά. Κατά τη διάρκεια της ταινίας, κάνει διάφορα λάθη και μαθαίνει από αυτά. Δεν έχει έμμονες ιδέες σχετικά με τα ρούχα της και δεν έχει στόχο να είναι ελκυστική στους άντρες που βρίσκονται γύρω της. Είναι ένα νεαρό κορίτσι που σε καμία περίπτωση δεν είναι έτοιμη να σκεφτεί τίποτα περί ρομαντισμού και γάμου, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι σκέφτεται με λάθος τρόπο ή ότι δεν θα παντρευτεί ποτέ. Σημαίνει απλά ότι είναι ένα άτομο το οποίο έχει τα δικά του ενδιαφέροντα. Μάλιστα, αυτό δείχνει ότι με αυτό τον τρόπο θα έπρεπε να σκέφτονται όλα τα νεαρά άτομα στην εφηβεία τους. Για αυτό το λόγο, ο χαρακτήρας της Μέριντα είναι τόσο αγαπητός στα νεαρά κορίτσια, όπως επίσης και σε ενηλικιωμένες γυναίκες (Chapman B., 2013).

1.5 Γιατί είναι Σημαντικό να Εξαληφθεί ο Μισογυνισμός;

Με αφορμή το άρθρο του εικονογράφου Ντέιβιντ Τράμπολ (David Trumble - 14/3/2013), το οποίο απεικονίζει 10 σημαντικές γυναίκες από την ιστορία, ως πριγκίπισσες της Ντίσνεϊ, η δόκτορ Ρεμπέκα Χέινς υποστηρίζει πως θα ήταν καλή αρχή για τα νεαρά κορίτσια να μάθουν περισσότερες πληροφορίες για αυτές (βλ. εικ. 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 & 18). Συγκεκριμένα, αυτή η σειρά του Ντέιβιντ, απεικονίζει γυναίκες όπως την Μαλάλα, την Χίλαρι Κλίντον και την Άννα Φρανκ, αλλά με μεγαλύτερα μάτια, μικρότερη μέση και όμορφα λαμπερά μαλλιά, με σκοπό να σατιρίσει. Όντως, το κόλπο φαίνεται να πιάνει, αφού τραβά τις ματιές των μικρών κοριτσιών προκαλώντας τους το ενδιαφέρον. Ωστόσο, αυτό το γεγονός θα έπρεπε να μας προβληματίσει. Θα έπρεπε η κριτική μας σκέψη να αφυπνιστεί και να διερωτηθούμε γιατί οι γυναίκες στο χώρο των κινουμένων σχεδίων απεικονίζονται με βάση τα σεξιστικά στερεότυπα και γιατί αυτό μας κινεί τόσο το ενδιαφέρον ως καταναλωτές (Hains R., 2013);



PRINCESS MARIE CURIE
"Nobel Princess"



Εικόνα 9: Μαρί Κιούρι (Marie Curie) "Η Πριγκίπισσα των Νόμπελ" (πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ) (Trumble D., 2013).

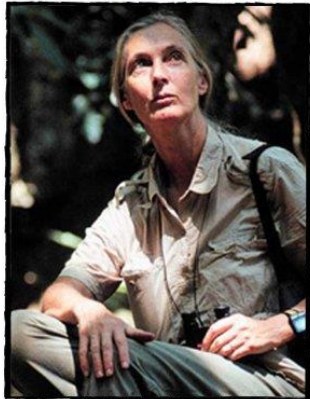


PRINCESS HARRIET TUBMAN
"Abolition Princess"



Trumble

Εικόνα 10: Χάριετ Τάμπμαν (Harriet Tubman) “Η Πριγκίπισσα της Άρσης Μέτρων”
(πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ) (Trumble D., 2013).

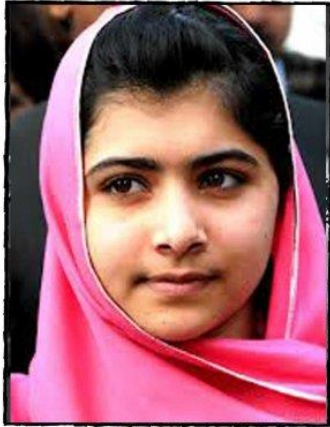


PRINCESS JANE GOODALL
"Jungle Princess"



Trumble

Εικόνα 11: Τζέιν Γκούτολ (Jane Goodall) "Η Πριγκίπισσα της Ζούγκλας" (πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ) (Trumble D., 2013).



PRINCESS MALALA YOUSAFZAI
"Defiant Princess"



Trumble

Εικόνα 12: Μαλάλα Γιουσαφζάι (Malala Yousafzai) "Η Ανυπάκουη Πριγκίπισσα" (πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ) (Trumble D., 2013).



PRINCESS SUSAN B. ANTHONY
"Suffrage Princess"



Trumble

Εικόνα 13: Σούζαν Άνθονι (Susan B. Anthony) “Η Πριγκίπισσα της Ψήφου” (πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ) (Trumble D., 2013).

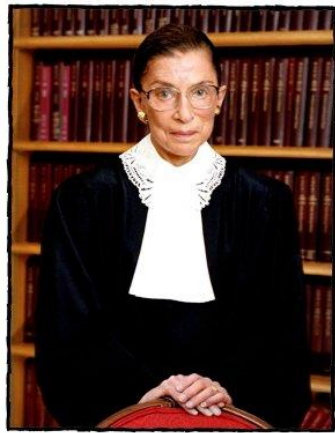


PRINCESS ANNE FRANK
"Holocaust Princess"



Trumble

Εικόνα 14: Άννα Φρανκ (Anne Frank) "Η Πριγκίπισσα του Ολοκαυτώματος" (πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ) (Trumble D., 2013).



PRINCESS RUTH BADER GINSBERG
"Supreme Princess"

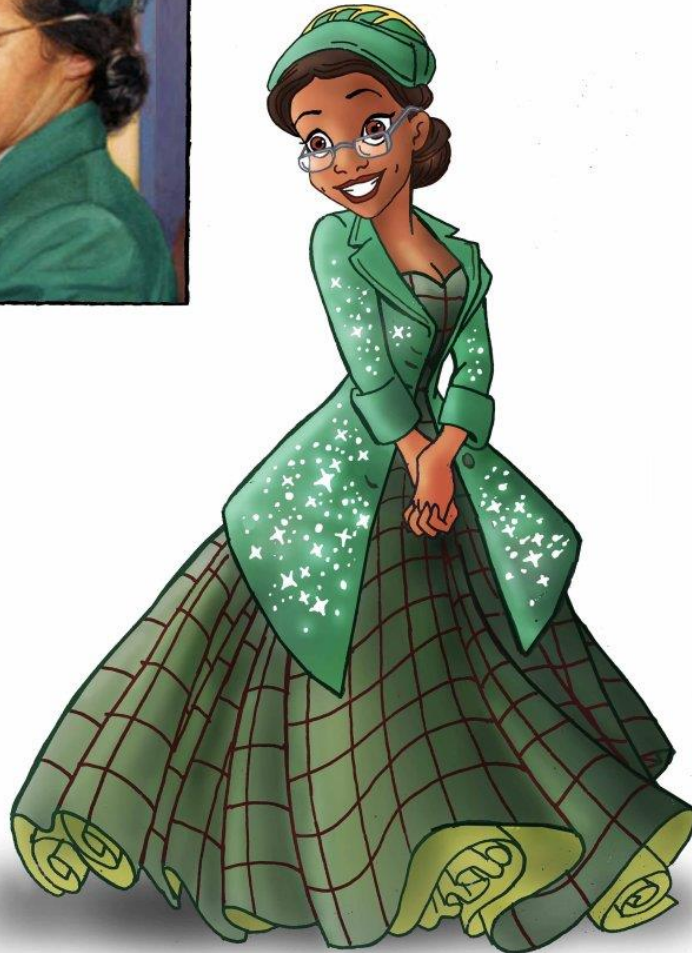


Trumble

Εικόνα 15: Ρουθ Μπάτερ Γκίνσπεργκ (Ruth Bader Ginsburg) “Η Ανώτατη Πριγκίπισσα” (πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ) (Trumble D., 2013).

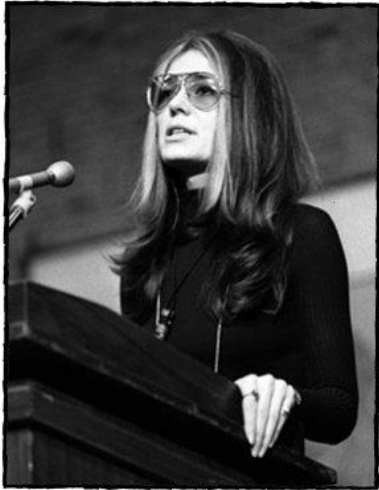


PRINCESS ROSA PARKS
"Equality Princess"



Trumble

Εικόνα 16: Ρόζα Παρκς (Rosa Parks) "Η Πριγκίπισσα της Ισότητας" (πνευματική ιδιοκτησία Ντέβιντ Τράμπολ) (Trumble D., 2013).

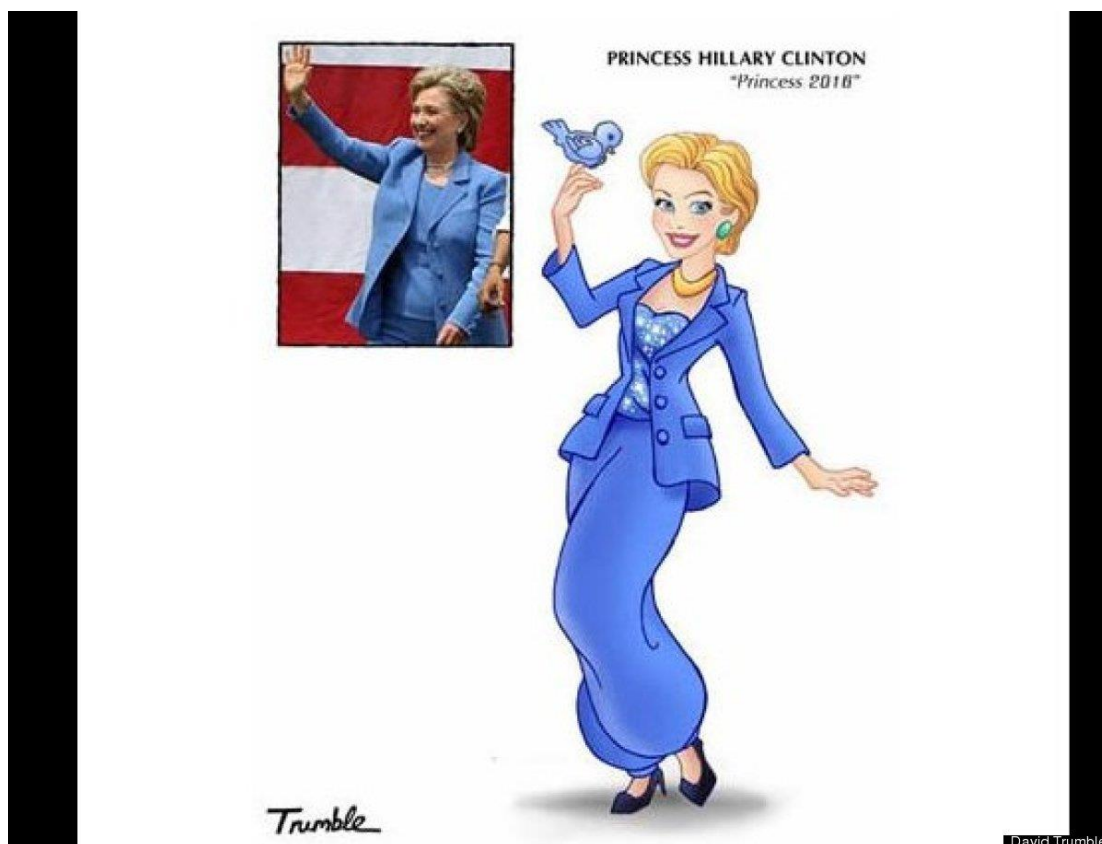


PRINCESS GLORIA STEINEM
"Trailblazer Princess"



Trumble

Εικόνα 17: Γκλόρια Στάνεμ (Gloria Steinem) “Η Πρωτοποριακή Πριγκίπισσα” (πνευματική ιδιοκτησία Ντέιβιντ Τράμπολ) (Trumble D., 2013).



Εικόνα 18: Χίλαρι Κλίντον (Hillary Clinton) “Η Πριγκίπισσα του 2016” (πνευματική ιδιοκτησία του Ντέιβιντ Τράμπολ) (Trumble D., 2013).

Είναι εντάξει λοιπόν για τους αντρικούς ρόλους στις ταινίες κινουμένων σχεδίων να θυμώνουν και να μοιάζουν ανόητοι επειδή είναι αγόρια, αλλά οι γυναικείοι χαρακτήρες πρέπει να διατηρούν την ομορφιά τους κατά τη διάρκεια ολόκληρης της ταινίας; Για την βιομηχανία προϊόντων ομορφιάς, αυτό ίσως να λειτουργεί προς όφελος τους. Για τους γονείς όμως; Δεν υπονοείται πως πρέπει να σταματήσουν τα παιδιά να παρακολουθούν ταινίες κινουμένων σχεδίων. Αφού όμως αυτό φαίνεται να επηρεάζει τα νεαρά παιδιά, και ιδιαίτερα όταν παρατηρείται πως τα νεαρά κορίτσια ταυτίζονται με τις πριγκίπισσες των κινουμένων σχεδίων, έχοντάς τες σαν πρότυπο και παράδειγμα προς μίμηση, ίσως να είναι καιρός αυτή η φόρμουλα της “τέλειας γυναίκας” να αλλάξει (Smith A., 2013).

Ακόμα και αν αποδεχτούμε πως τα κινούμενα σχέδια πρόκειται για δημιουργία καθαρής φαντασίας, στην οποία ο κάθε χαρακτήρας πρέπει να αποδίδεται με μία υπερβολική αισθητική για να γίνει ξεκάθαρο το αποτέλεσμα του κωμικού στοιχείου, η διαφορά μεταξύ άντρα και γυναίκας στους χαρακτήρες εγείρει σημαντικά ζητήματα. Στους άντρες

παρατηρείται το διογκωμένο στήθος και οι ανοικτοί ώμοι, όμως αυτά τα στοιχεία είναι τουλάχιστον εφικτά. Τουλάχιστον οι μισοί από τους κολυμβητές των Ολυμπιακών αγώνων, μπορούν να περάσουν για πρίγκιπες της Ντίσνεϊ. Από την άλλη, ούτε καν η Ντίτα Βον Τιζ (Dita Von Teese) δεν μπορεί να συγκριθεί με τις ηρωίδες της ταινίας “Ψυχρά κι Ανάποδα”, αλλά ούτε και η πραγματική πριγκίπισσα της Αγγλίας, Κέιτ (Kate) (Smith A., 2013).

2 Μεθοδολογία

Στην παρούσα εργασία αρχικά έγινε ανασκόπηση προϋπάρχουσας βιβλιογραφίας, που αφορούσε το συγκεκριμένο θέμα (“Ο Μισογυνισμός στις Ταινίες Κινουμένων Σχεδίων από την Αμερική και τον Δυτικό Πολιτισμό”), ή το θέμα του Μισογυνισμού γενικότερα. Έπειτα μελετήθηκαν ταινίες κινουμένων σχεδίων από γνωστές παραγωγές του Δυτικού πολιτισμού και κυρίως από την Αμερική (συγκεκριμένα της Ντίσνεϊ). Αυτό έγινε, ούτως ώστε να εντοπιστούν τα μισογυνιστικά στοιχεία που υπάρχουν σε αυτές.

Ακολούθησαν συνεντεύξεις με σκοπό να γίνει η επιλογή των ηρωίδων από ταινίες κινουμένων σχεδίων οι οποίες επανασχεδιάστηκαν. Επίσης οι συνεντεύξεις στόχευαν στο να ανακαλυφθεί πως το κοινό αντιμετωπίζει τους γυναικείους χαρακτήρες σε μία ταινία κινουμένων σχεδίων και αν επηρεάζονται.

2.1 Συνεντεύξεις

Οι συνεντεύξεις ήταν κυρίως δομημένες και είχαν στόχο να καταγράψουν απαντήσεις στα εξής ερωτήματα που στάθηκαν σαν βάση των συνεντεύξεων:

1. Υπάρχουν στοιχεία Μισογυνισμού στις ταινίες κινουμένων σχεδίων;
2. Με πιο τρόπο είναι αντιληπτό;
 - Μέσω του σεναρίου
 - Μέσω της κίνησης και της συμπεριφοράς του γυναικείου χαρακτήρα
 - Μέσω του σχεδιασμού που έχει ένας γυναικείος χαρακτήρας
3. Πιστεύετε πως οι ταινίες κινουμένων σχεδίων μπορούν να επηρεάσουν τη ζωή ή τον τρόπο σκέψης κάποιου ατόμου, ή συγκεκριμένα των νεαρών κοριτσιών;
4. Μπορείτε να αναφέρετε συγκεκριμένα παραδείγματα σχεδιασμού γυναικείου χαρακτήρα που υποστηρίζει μισογυνιστικά στερεότυπα;

Οι πιο πάνω ερωτήσεις προκαθορίστηκαν ως βάση ούτως ώστε να γίνει μία πιο δομημένη συνέντευξη με πιο στοχευμένες υποερωτήσεις στο κάθε ερώτημα. Παρόλο που οι συνεντεύξεις που έγιναν ήταν κυρίως δομημένες, σε ορισμένους από τους συμμετέχοντες έγιναν νέες ερωτήσεις που δεν ήταν κάπου καταγραμμένες, ούτως ώστε να ληφθούν όσες το δυνατό περισσότερες πληροφορίες. Αυτό έγινε διότι υπήρχαν περιπτώσεις όπου οι

συμμετέχοντες ήταν περισσότερο γνώστες στο θέμα του Μισογυνισμού παρά στο θέμα των κινουμένων σχεδίων, ή το αντίθετο.

Οι συμμετέχοντες επιλέχθηκαν σκόπιμα. Δηλαδή, προσεγγίστηκαν άτομα τα οποία ήταν γνώστες του θέματος του Μισογυνισμού σε γενικά πλαίσια. Επίσης επιλέχθηκαν άτομα τα οποία ειδικεύονταν στον τομέα των κινουμένων σχεδίων. Συγκεκριμένα, επιλέχθηκαν κοινωνιολόγοι, ψυχολόγοι και σχεδιαστές κινουμένων σχεδίων (animators). Ο κάθε συμμετέχοντας συμπλήρωσε τη φόρμα συγκατάθεσης η οποία ενημέρωνε το θέμα της συνέντευξης και τα δικαιώματα του.

Οι περισσότερες συνεντεύξεις που έγιναν, ήταν γραπτές εφόσον πολλοί από τους συμμετέχοντες βρίσκονταν στο εξωτερικό και προτιμούσαν να ολοκληρώσουν τη συνέντευξη γραπτώς. Ωστόσο, έγιναν και ηχογραφημένες συνεντεύξεις στις οποίες ακολούθησε απομαγνητοφώνηση και ακολούθως, έγινε η κωδικοποίηση τους όπως φαίνεται πιο κάτω στον εννοιολογικό χάρτη. Όλες οι συνεντεύξεις, είτε γραπτές, είτε ηχογραφημένες, έγιναν μετά από την έγκριση των συμμετεχόντων.

2.2 Αποτελέσματα Συνεντεύξεων

Τα αποτελέσματα της κωδικοποίησης για κάθε συνέντευξη εμφανίζονται στους πίνακες 1-5. Κάθε κώδικας καταγράφεται μία φορά ανά συμμετέχοντα. Δηλαδή, σε ένα ερώτημα ο συμμετέχοντας μπορεί να έχει αναφέρει τον κώδικα «Μίσος προς τη γυναίκα» πολλές φορές, στον πίνακα όμως καταγράφεται απλά η συμβολή του κώδικα από τον συγκεκριμένο συμμετέχοντα (π. χ Σ1, Σ2).

Ο συνολικός αριθμός των συμμετεχόντων στις συνεντεύξεις ήταν 12 άτομα. 5 στους 12 συμμετέχοντες ήταν άντρες, ενώ οι υπόλοιποι (7 άτομα) , ήταν γυναίκες. Όπως έχει προαναφερθεί, το δείγμα ήταν σκόπιμο, έτσι οι περισσότεροι συμμετέχοντες ειδικεύονταν σε τομείς όπως είναι ο σχεδιασμός κινουμένων σχεδίων. Συγκεκριμένα, 9 στους 12 συμμετέχοντες εργάζονται ως σχεδιαστές κινουμένων σχεδίων (animators) και από αυτά τα άτομα, κάποιοι ειδικεύονται σε πιο συγκεκριμένα επαγγέλματα όπως: 2 από τους 12 συμμετέχοντες εργάζονται ως σχεδιαστές τρισδιάστατης ψηφιακής μοντελοποίησης (3D artists), 2 από τους 12 συμμετέχοντες εργάζονται ως σχεδιαστές οπτικού ψηφιακού σχεδιασμού (digital & visual artists) και άλλοι 2 από τους 12 συμμετέχοντες εργάζονται ως σχεδιαστές εικονογραφημένου σεναρίου (storyboard artists). Οι υπόλοιποι 3 συμμετέχοντες που δήλωσαν ως σχεδιαστές κινουμένων σχεδίων δεν όρισαν κάποια ειδικευση, ενώ τα

υπόλοιπα άτομα από τους 12 συμμετέχοντες εργάζονταν σε άλλους τομείς. Αναλυτικά αυτοί οι τομείς ήταν: 2 από τους 12 συμμετέχοντες ειδικεύονται στη ψυχολογία και 1 συμμετέχοντας από τους 12, στην κοινωνιολογία. Για αυτή τη φάση της έρευνας ήταν σημαντικό επίσης να βρεθεί δείγμα από αρκετές ηλικιακές ομάδες. Έτσι, ηλικιακά οι συμμετέχοντες είχαν ηλικίες από 21 ετών μέχρι και 53 ετών. Αυτό έγινε για να παρθούν όσο το δυνατό περισσότερες διαφορετικές απόψεις.

Πίνακας 1

Καταγραφή Κωδικών: Πόσο γνώστης περί του θέματος του Μισογυνισμού είστε; Εξηγήστε με δικά σας λόγια τι νομίζεται ότι είναι ο Μισογυνισμός.

Απαντήσεις	Συνεντεύξεις
Όχι ιδιαίτερα, γνωρίζω ορισμένα πράγματα	(Σ2, Σ4, Σ5, Σ6, Σ9, Σ12)
Αρκετά	(Σ1, Σ3, Σ7, Σ8, Σ10, Σ11)
Μίσος προς τη γυναίκα	(Σ2, Σ11)
Προκαταλήψεις, κοινωνικά στερεότυπα	(Σ1, Σ3, Σ4, Σ5, Σ9)
Ο σεξισμός που εκφράζεται προς τη γυναίκα	(Σ1, Σ2, Σ3, Σ4, Σ7, Σ8, Σ9, Σ10)
Η αντικειμενοποίηση της γυναίκα	(Σ5, Σ7, Σ8, Σ10, Σ12)
Η μειωτική αντιμετώπιση της γυναίκας	(Σ5, Σ6, Σ7, Σ10, Σ11, Σ12)

Στον πιο πάνω πίνακα (βλ. πιν. 1) παρατηρούμε πως οι μισοί συμμετέχοντες του δείγματος δεν γνώριζαν συγκεκριμένες ορολογίες για το θέμα του μισογυνισμού, ενώ οι άλλοι μισοί συμμετέχοντες του δείγματος ήταν αρκετά γνώστες του θέματος. Συγκεκριμένα, μόνο 2 από τους 12 συμμετέχοντες έθεσαν τον μισογυνισμό ως “μίσος προς τη γυναίκα”, ενώ οι περισσότεροι (8 στους 12 συμμετέχοντες) θεωρούν πως η έννοια του μισογυνισμού γενικότερα, είναι ο σεξισμός που εκφράζεται προς στις γυναίκες. Επίσης 5 από τους 12 συμμετέχοντες έθεσαν πως ο μισογυνισμός είναι η αντικειμενοποίηση της γυναίκας και οι μισοί από τους συμμετέχοντες του δείγματος πιστεύει πως ο μισογυνισμός είναι η μειωτική αντιμετώπιση της γυναίκας.

Πίνακας 2

Καταγραφή Κωδικών: Πιστεύετε πως υπάρχουν στοιχεία Μισογυνισμού σε ταινίες κινουμένων σχεδίων;

Απαντήσεις	Συνεντεύξεις
Ναι	(Σ2, Σ1, Σ8, Σ9, Σ12)
Οι ταινίες γενικότερα είναι η αντανάκλαση της καθημερινής κοινωνίας οπότε ναι	(Σ4)
Σίγουρα υπάρχει, αλλά δεν παρατηρείται εύκολα γιατί θεωρούνται “αθώες” περιπτώσεις	(Σ5)
Υπάρχει γενικά στη βιομηχανία κινουμένων σχεδίων	(Σ7, Σ2)
Παρόλο που δεν παρακολουθώ πολλές, φαντάζομαι πως ναι γιατί κυριαρχεί η αντρική φιγούρα	(Σ3)
Όχι από την πλευρά του μίσους προς τις γυναίκες αλλά ως προς την αντικειμενοποίηση της γυναίκας ναι	(Σ2, Σ9, Σ11)
Δεν γνωρίζω, υποθέτω πως ναι	(Σ10, Σ6)

Στον πιο πάνω πίνακα (βλ. πιν. 2), παρατηρούμε πως σχεδόν όλες οι απαντήσεις που δόθηκαν από τους συμμετέχοντες, υπάρχει θετική ανταπόκριση ως προς το αν υπάρχει μισογυνισμός σε ταινίες κινουμένων σχεδίων. Συγκεκριμένα, 5 στους 12 συμμετέχοντες απάντησαν ξεκάθαρα πως υπάρχει μισογυνισμός σε ταινίες κινουμένων σχεδίων. Καθώς όλοι από τους συμμετέχοντες συμφωνούν με αυτή τη δήλωση, ορισμένοι το έθεσαν διαφορετικά, όπως παρατηρείται συγκεκριμένα στον πιο πάνω πίνακα. Επίσης, 3 από τους 12 συμμετέχοντες πιστεύουν πως υπάρχει μεν ο μισογυνισμός σε ταινίες κινουμένων σχεδίων, ωστόσο όχι ως προς την έννοια “μίσος προς τη γυναίκα” αλλά ως προς την αντικειμενοποίηση της.

Πίνακας 3

Καταγραφή Κωδικών: Αν ναι, με πιο τρόπο;

Απαντήσεις	Συνεντεύξεις
Μέσω σεναρίου	(Σ1, Σ4, Σ5, Σ7, Σ3, Σ2, Σ8, Σ9, Σ6, Σ10, Σ11, Σ12)
Μέσω των πράξεων και τη συμπεριφορά του γυναικείου χαρακτήρα	(Σ1, Σ4, Σ5, Σ2, Σ8, Σ9, Σ6, Σ10)
Με το σχεδιασμό τους	(Σ1, Σ4, Σ5, Σ7, Σ2, Σ8, Σ9, Σ6, Σ10, Σ11)
Με τον τρόπο που αντιμετωπίζεται μέσα στην ταινία	(Σ1, Σ5, Σ7, Σ2, Σ8, Σ9)
Στερείτε ο διάλογος του γυναικείου χαρακτήρα	(Σ9)
Οι γυναίκες ερωτεύονται τον ωραίο και δυνατό άντρα που μπορεί να τις σώσει	(Σ9)

Στον πιο πάνω πίνακα (βλ. πιν. 3), αναλύεται ο τρόπος με τον οποίο εκφράζεται ο μισογνισμός. Όλοι οι συμμετέχοντες συμφώνησαν πως ο μισογνισμός είναι φανερός μέσω του σεναρίου και του σχεδιασμού, ωστόσο υπάρχουν και άλλες απαντήσεις που δείχνουν πως ο μισογνισμός εκφράζεται και με άλλους τρόπους. Συγκεκριμένα, 8 από τους 12 συμμετέχοντες δήλωσαν πως η κίνηση και η συμπεριφορά του γυναικείου χαρακτήρα φανερώνει ένα είδος μισογνισμού, καθώς 10 από τους 12 συμμετέχοντες έκφρασαν ότι ο σχεδιασμός διαγράφει τη μοναδικότητα του κάθε χαρακτήρα.

Πίνακας 4

Καταγραφή Κωδικών: Πιστεύετε πως οι ταινίες κινουμένων σχεδίων μπορούν να επηρεάσουν τη ζωή ή τον τρόπο σκέψης κάποιου ατόμου, ή συγκεκριμένα των νεαρών κοριτσιών;

Απαντήσεις	Συνεντεύξεις
Αν επηρεάστηκα εγώ, σίγουρα μπορούν να επηρεαστούν και άλλοι	(Σ1)
Σίγουρα, ιδικά όταν είσαι σε μια μικρή ηλικία	(Σ3, Σ7, Σ2, Σ8, Σ9, Σ5, Σ10, Σ11, Σ12)
Όταν πρόκειται για μία εμπορική ταινία που θα παρακολουθήσει 1000 000 κόσμος, σίγουρα επηρεάζει	(Σ4)
Ναι όπως και άλλοι παράγοντες	(Σ6, Σ2, Σ11)

Στον πιο πάνω πίνακα (βλ. πιν. 5), αναλύεται το γεγονός εάν μπορεί μία ταινία κινουμένων σχεδίων να επηρεάσει ένα συγκεκριμένο κοινό ατόμων (νεαρά κορίτσια). Όλοι οι συμμετέχοντες συμφώνησαν με αυτό το γεγονός. Συγκεκριμένα 9 από τους 12 συμμετέχοντες δήλωσαν πως μπορούν να επηρεαστούν πολλοί άνθρωποι αλλά ειδικά σε νεαρή ηλικία είναι πιο εύκολο να επηρεαστεί κάποιος.

Πίνακας 5

Καταγραφή Κωδικών: Μπορείτε να αναφάρετε συγκεκριμένα παραδείγματα σχεδιασμού γυναικείου χαρακτήρα που υποστηρίζει μισογυνιστικά στερεότυπα;

Απαντήσεις	Συνεντεύξεις
Χιονάτη	(Σ1, Σ2, Σ6)
Ωραία Κοιμωμένη	(Σ1, Σ5, Σ7)
Μικρή Γοργόνα	(Σ1, Σ2, Σ9)
Δεν ξέρω	(Σ3, Σ12)

Τζέσικα Ράμπιτ	(Σ4)
Μεγάρα	(Σ5, Σ7, Σ2)
Οι περισσότερες πριγκίπισσες της Ντίσνεϊ	(Σ7, Σ9, Σ10, Σ11)
Γιασμίν	(Σ7, Σ2, Σ9)
Χάνι Λέμον	(Σ2)
Μπελ	(Σ8)
Έλσα και Άννα	(Σ8, Σ9)
Τζέιν	(Σ9)
Ροξάν Ρίτσι (Mega Mind)	(Σ9)
Σταχτοπούτα	(Σ6, Σ11)

Στον πιο πάνω πίνακα (βλ. πιν. 6), αναλύονται οι γυναικείοι χαρακτήρες οι οποίοι θεωρείται από τους συμμετέχοντες του δείγματος, πως σχεδιαστικά εκφράζουν μισογυνιστικά στερεότυπα. Οι περισσότεροι συμμετέχοντες (4 από τους 12), έκφρασαν τη γνώμη πως οι περισσότεροι γυναικείοι χαρακτήρες της Ντίσνεϊ, σχεδιαστικά ανταποκρίνονται θετικά στο μισογυνισμό. Συγκεκριμένα δημιουργήθηκαν 5 ομάδες από άτομα που έκφρασαν τη γνώμη τους πως η πριγκίπισσα Χιονάτη, η πριγκίπισσα Αυγή (από την ταινία “Η Ωραία Κοιμωμένη”), η πριγκίπισσα Άριελ (από την ταινία “Η Μικρή Γοργόνα”), η πριγκίπισσα Γιασμίν (από την ταινία “Αλαντίν”) και η Μεγάρα (από την ταινία “Ηρακλής”), κουβαλούν μισογυνιστικά στερεότυπα.

2.3 Συμπεράσματα Συνεντεύξεων

Όπως είναι φανερό, αρκετά από τα ερευνητικά ερωτήματα έχουν απαντηθεί σε γενικά πλαίσια.

Στο πρώτο ερευνητικό ερώτημα, το οποίο ρωτά αν υπάρχουν στοιχεία μισογυνισμού σε ταινίες κινουμένων σχεδίων, όλοι από τους συμμετέχοντες συμφώνησαν καθώς κανένας δεν απάντησε ξεκάθαρα το αντίθετο. Άρα το πρόβλημα εντοπίστηκε και τονίστηκε ακόμη περισσότερο με το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα που ρωτά με ποιο/ποιους τρόπους γίνεται φανερό αυτό το φαινόμενο. Όλοι οι συμμετέχοντες εξέφρασαν πως είναι πιο έντονο στο

σενάριο και στο σχεδιασμό που δίνεται σε ένα γυναικείο χαρακτήρα σε μια ταινία κινουμένων σχεδίων, όπως επίσης και στη συμπεριφορά/κίνηση που της αποδίδουν οι σχεδιαστές. Το τρίτο ερευνητικό ερώτημα που απαντήθηκε ήταν: Μπορεί να επηρεάσει το κοινό που παρακολουθεί αυτές τις ταινίες; Πάλι, όλοι οι συμμετέχοντες συμφώνησαν με αυτή την άποψη υποστηρίζοντας πως ειδικά όταν πρόκειται για νεαρά κορίτσια ο επηρεασμός είναι ευκολότερος εφόσον η παιδική ηλικία γενικότερα, είναι η ηλικία που πλάθεται ο χαρακτήρας του κάθε ατόμου και επιτρέπει να δημιουργηθούν ορισμένες τάσεις και απόψεις.

Εκτός από τις απαντήσεις στα τρία ερευνητικά ερωτήματα, λήφθηκαν και απαντήσεις που βοήθησαν στη συνέχεια και στην ολοκλήρωση της παρούσας εργασίας όσο αφορά τον επανασχεδιασμό γυναικείων χαρακτήρων που επρόκειτο να γίνει. Όπως έχει προαναφερθεί πιο πάνω (βλ. πιν. 6), η πλειοψηφία των συμμετεχόντων πρότειναν τον επανασχεδιασμό των ηρωίδων από τις γνωστές παραγωγές της Ντίσνεϊ: Αριελ (“Η Μικρή Γοργόνα”), Αυγή (“Η Ωραία Κοιμωμένη”), Γιασμίν (“Αλαντίν”), Χιονάτη (“Χιονάτη και οι Επτά Νάνοι”) και Μεγάρα (“Ηρακλής”).

3 Διαδικασία Επανασχεδιασμού Γυναικείων Χαρακτήρων

Αφού έγινε η απαραίτητη έρευνα σχετικά με το θέμα της παρούσας εργασίας, και όταν ολοκληρώθηκε το πρώτο κομμάτι των συνεντεύξεων, σειρά είχε το πρακτικό μέρος.

Χρησιμοποιήθηκαν οι πληροφορίες που λήφθηκαν από τις συνεντεύξεις που έγιναν. Μία από αυτές τις πληροφορίες ήταν και ποίοι γυναικείοι χαρακτήρες θα επανασχεδιάζονταν. Όπως αναφέρεται ξανά πιο πάνω οι περισσότεροι συμμετέχοντες πρότειναν να επανασχεδιαστούν οι γνωστές ηρωίδες της Ντίσνεϊ: Άριελ (“Η Μικρή Γοργόνα”), Αυγή (“Η Ωραία Κοιμωμένη”), Γιασμίν (“Αλαντίν”), Χιονάτη (“Χιονάτη και οι Επτά Νάνοι”) και Μεγάρα (“Ηρακλής”).

Για την διεκπεραίωση και την ολοκλήρωση αυτού του κομματιού, έπρεπε να τεθούν κάποια όρια στον τρόπο με τον οποίο θα επανασχεδιάζονταν οι πιο πάνω ηρωίδες ούτως ώστε η εργασία να μην ξεφύγει θεματικά. Αυτά τα όρια αναφέρονται συγκεκριμένα πιο κάτω, αναλυτικά για τον κάθε χαρακτήρα.

Έπρεπε να γίνει η συγκεκριμένη έρευνα σχετικά με την περίοδο, την εθνικότητα και τις καταστάσεις της συγκεκριμένης εποχής στην οποία “ζούσε” η κάθε μία από τις ηρωίδες που επιλέχθηκαν. Στόχος ήταν να παραμείνουν όσο πιο κοντά στο σενάριο και στην ιστορία των κινουμένων σχεδίων όπου πρωταγωνιστούσαν. Επίσης έπρεπε οι προτεινόμενοι σχεδιασμοί να μοιάζουν ένα περίπου με τους αυθεντικούς σχεδιασμούς της Ντίσνεϊ, ούτως ώστε να είναι κατανοητό για ποια ηρωίδα πρόκειται. Ωστόσο, όπως αναφέρθηκε σε πολλές από τις συνεντεύξεις που έγιναν, ήταν απαραίτητο αυτές οι ηρωίδες να μοιάζουν σε μία πιο καθημερινή γυναίκα η οποία μπορεί να είναι όμορφη χωρίς να κουβαλά μαζί της τα σεξιστικά και μισογυνιστικά στερεότυπα της εποχής μας.

3.1 Άριελ

Ξεκινώντας από τον χαρακτήρα της Άριελ, η οποία είναι μία νεαρή γοργόνα γεμάτη ζωντάνια και ενέργεια, με πάθος για περιπέτεια και εξερεύνηση. Έχει την τάση να εξερευνά ακόμα και τα πιο σκοτεινά και μυστήρια βάθη του ωκεανού, ωστόσο πάντα αυτές οι περιπέτειες την οδηγούν σε μελάδες. Ζει σε ένα φανταστικό βασίλειο, την Ατλάντικα την οποία κυβερνά ο υπερπροστατευτικός πατέρας της, βασιλιάς Τρίτωνας. Παρόλο που αρκετές φορές παρουσιάζεται να δρα απερίσκεπτα, την βλέπουμε να είναι επίσης σοβαρή και

προσεκτική. Η απερισκεψία και η ενέργειά της δικαιολογούνται με την ηλικία της, αφού ήταν μόλις δεκαέξι ετών. Η Άριελ εμφανίζεται με λεπτή μέση, όμορφο δέρμα, μακριά κατακόκκινα μαλλιά, γαλάζια μάτια, φοράει μοβ στηθόδεσμο από κοχύλια και η ουρά της είναι πράσινη και έχει οριζόντια κατεύθυνση (βλ. εικ. 19) (The Little Mermaid, 1989).

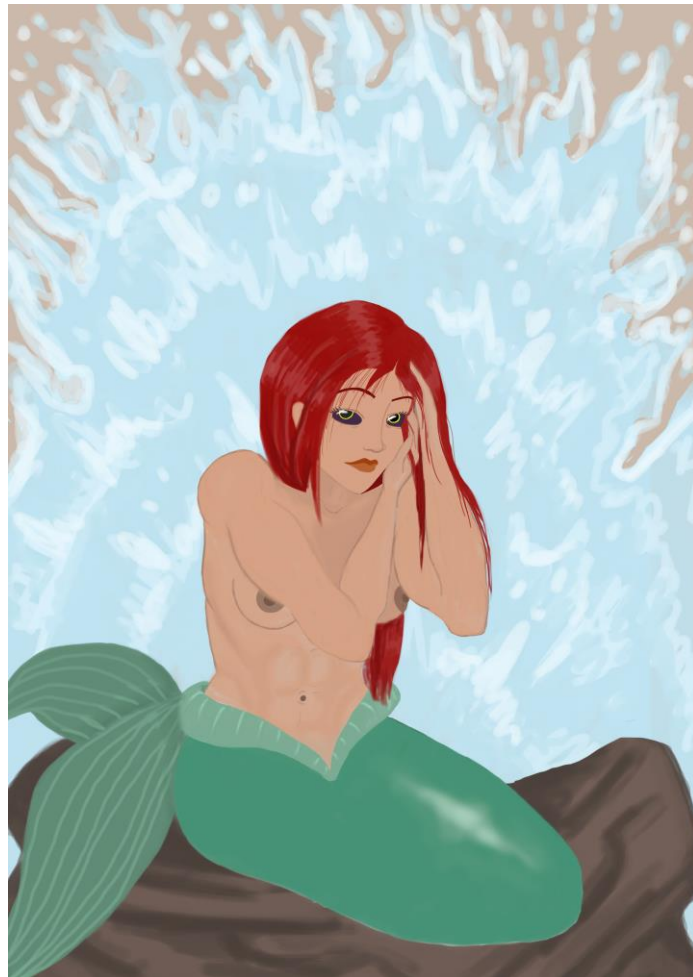


Εικόνα 19: Αυθεντικός σχεδιασμός του χαρακτήρα της Άριελ από την ταινία κινουμένων σχεδίων “Η Μικρή Γοργόνα”.

Επανασχεδιάζοντας την Άριελ, δεν απέκλεισα τις πιο πάνω πληροφορίες, ωστόσο πρόσθεσα κάποια στοιχεία που θεώρησα απαραίτητα χαρακτηριστικά της εμφάνισής της. Εφόσον η Άριελ ήταν γοργόνα και εφόσον ήταν πάντα γεμάτη ενέργεια και πάθος για νέες περιπέτειες, το κολύμπι ήταν σίγουρα αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς της. Γιαυτό το λόγο θα ήταν πιο ρεαλιστικό εάν ήταν περισσότερο μυώδες παρά τόσο λεπτή. Κάνοντας έρευνα σε κολυμβήτριες (βλ. εικ. 21 & 22) αλλά και στη ανατομία του γυναικείου σώματος (όσο αφορά τη δομή των μυών) (βλ. εικ. 23 & 24), προσπάθησα να κρατήσω όσο πιο ρεαλιστικό γινόταν τον χαρακτήρα της Άριελ στον επανασχεδιασμό, ούτως ώστε να είναι εύκολο για μία νεαρή

κοπέλα που ασχολείται με την κολύμβηση να ταυτιστεί μαζί της. Ακόμη, αυτό το χαρακτηριστικό προσθέτει περισσότερη ευελιξία στην έννοια της λέξης “ομορφιά”. Όπως είναι φανερό και στις πιο κάτω εικόνες του επανασχεδιασμού, η Άριελ πλέον εκφράζει κάποιου είδους αρρενωπότητα. Αυτό το γεγονός αποκλείει το στερεότυπο της γυναικείας ομορφιάς όπου μία γυναίκα πρέπει να είναι αδύνατη και να φαίνεται κάπως αθώα για να θεωρείται ελκυστική.

Ο πρώτος προτεινόμενος σχεδιασμός που έγινε ήταν ο πιο κάτω (βλ. εικ. 20), ο οποίος αργότερα απορρίφθηκε για τον λόγο του ότι η ηρωίδα φαινόταν αρκετά αθώα και κάπως φοβισμένη. Το γεγονός του ότι δεν φορούσε στηθόδεσμο δεν έδινε το σωστό νόημα που είχε ως σκοπό να δείξει η εργασία αυτή. Ωστόσο ήταν ένα βήμα το οποίο ώθησε την εξέλιξη του επανασχεδιασμού.



Εικόνα 20: Επανασχεδιασμός Άριελ 1 (χαρακτηριστική πόζα) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).

Εφόσον, η Άριελ ήταν γοργόνα και μπορούσε να αναπνέει κάτω από το νερό τα μαλλιά δεν θα αναπτύσσονταν αφού όπως είναι γνωστό, ούτε τα ψάρια αλλά ούτε και τα θηλαστικά έχουν μαλλιά ή τρίχες στα σώματα/δέρματα τους (φάλαινες και δελφίνια). Έτσι, στη θέση των μαλλιών προστέθηκε κάποιου είδους περύγιο. Με αυτό το χαρακτηριστικό στην εμφάνιση της ανατρέπεται το στερεότυπο ότι μία όμορφη γυναίκα πρέπει να έχει μακριά πλούσια μαλλιά. Τέλος, αφαιρέθηκε το στήθοδεσμο εφόσον ούτε το υπόλοιπο σώμα της δεν ήταν καλυμμένο με οποιοδήποτε είδους ενδυμασίας. Το γεγονός αυτό ανατρέπει και το γεγονός του ότι το στήθος είναι σεξουαλικό μέρος του σώματος. Σε ολόκληρο το επανασχεδιαστικό κομμάτι οι τόνοι και τα χρώματα παρέμειναν τα ίδια με τον αυθεντικό σχεδιασμό της Άριελ, με σκοπό να καταλαβαίνει το κοινό για ποια πριγκίπισσα πρόκειται (βλ. εικ. 25 & 26).

Εικόνα 21: Μιρέγια Μπελμόντε (Mireia Belmonte). Γυναίκα κολυμβήτρια από Ισπανία





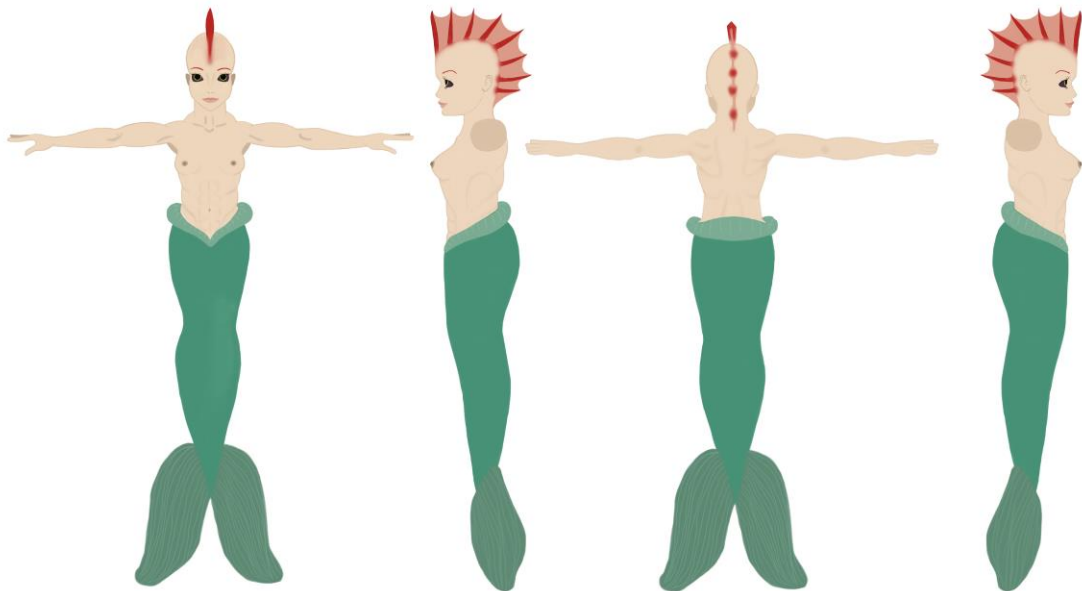
Εικόνα 22: Κατίνκα Χόσσου (Katinka Hosszu). Γυναίκα κολυμβήτρια από Ουγγαρία.



Εικόνα 23: Τρισδιάστατο μοντέλο γυναικείου σώματος από την ιστοσελίδα <http://www.posemaniacs.com>



Εικόνα 24: Τρισδιάστατο μοντέλο γυναικείου σώματος από την ιστοσελίδα <http://www.posemaniacs.com>



Εικόνα 25: Επανασχεδιασμός Άριελ (πρότυπο φύλλου από κάθε πλευρά – model sheet) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).



Εικόνα 26: Επανασχεδιασμός Άριελ 2 (χαρακτηριστική πόζα) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).

3.2 Αυγή

Η πριγκίπισσα Αυγή, από την ταινία “Η Ωραία Κοιμωμένη”, είναι μία νεαρή γυναίκα ηλικίας δεκαέξι ετών. Μεγάλωσε υπό την προστασία των τριών νεραϊδονονών της με σκοπό να την κρατήσουν μακριά από την κατάρα της Μαγκούφισας (Maleficent). Η Αυγή είναι μία ευγενική και στοργική κοπέλα. Στην αρχή παρουσιάζεται λίγο απερίσκεπτη, ωστόσο είναι πιστή και εξαιρετικά υπάκουη στις νεραϊδονονές της και δεν τους φέρνει αντίρρηση. Η πριγκίπισσα Αυγή, από τα πρώτα της γενέθλια, έλαβε ως δώρα από τις τρεις νεράιδες και προστάτιδες της τρεις μαγικές ευχές. Η μία από αυτές ήταν η ομορφιά. Έτσι η Αυγή παρουσιάζεται με μακριά χρυσά μαλλιά που αγγίζουν τη μέση, έχει ψηλόλιγνη φιγούρα και τα χείλη της έχουν κόκκινο χρώμα. Η παρουσία της είναι όμορφη, θα μπορούσαμε να πούμε άψογη. Παρόλο που η Αυγή είναι δεκαέξι ετών μόνο, το πρόσωπό της είναι αρκετά μακρύ και λεπτό, γεγονός που την κάνει να φαίνεται μεγαλύτερη και πιο ώριμη (βλ. εικ 27) (Sleeping Beauty, 1959).



Εικόνα 27: Αυθεντικός σχεδιασμός χαρακτήρα της Αυγής από την ταινία κινουμένων σχεδίων “Η Ωραία Κοιμωμένη”.

Η πρώτη προσπάθεια επανασχεδιασμού ήταν μία προσπάθεια να αποδοθεί μια υπερβολική κατάσταση της πριγκίπισσας Αυγής. Στο συγκεκριμένο σενάριο η Αυγή κοιμόταν αρκετό χρόνο μέχρι το φιλί του πρίγκιπα Φίλιππου το οποίο και την έσωσε. Με αυτό το σκεπτικό η πριγκίπισσα Αυγή θα φαινόταν σχεδόν νεκρή εφόσον δεν θα μπορούσε να φάει ούτε να πει νερό. Έτσι σχεδιάστηκε σκελετωμένη (βλ. εικ. 28). Ωστόσο αυτή η ιδέα απορρίφθηκε αφού η συγκεκριμένη πρόταση ξεφεύγει αρκετά από το θέμα και το σενάριο της ταινίας και έτσι έγινε άλλη προσπάθεια που περιγράφεται πιο κάτω.



Εικόνα 28: Επανασχεδιασμός Αυγής 1 (χαρακτηριστική πόζα) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).

Στη δεύτερη προσπάθεια, έχοντας υπόψη τις πιο πάνω πληροφορίες που αφορούν τον αυθεντικό σχεδιασμό της πριγκίπισσας Αυγής, ο σχεδιασμός κατευθύνθηκε περισσότερο ως προς στην ενδυμασία, το σώμα και την εποχή στην οποία ζούσε η Αυγή. Η ταινία κινουμένων σχεδίων “Η Ωραία Κοιμωμένη” διαδραματίζεται το 14^ο αιώνα στην Αγγλία.

Εκείνη την εποχή μόλις άρχισε να αναπτύσσεται ο τρόπος με τον οποίο ντύνονταν ιδιαίτερα οι γυναίκες. Για τις γυναίκες ανώτερων τάξεων τα φορέματα ήταν πάντα τόσο μακριά που έπεφταν βαρετά στο έδαφος. Επίσης τα μανίκια κρέμονταν από τον αγκώνα και κάτω, καταλήγοντας σε μεγάλο άνοιγμα όπου ήταν ορατός ο καρπός του χεριού. Τα μαλλιά ήταν πιασμένα σε πλεξούδες ή κότσο (βλ. εικ. 29 & 30) (Werlin K., 2013).



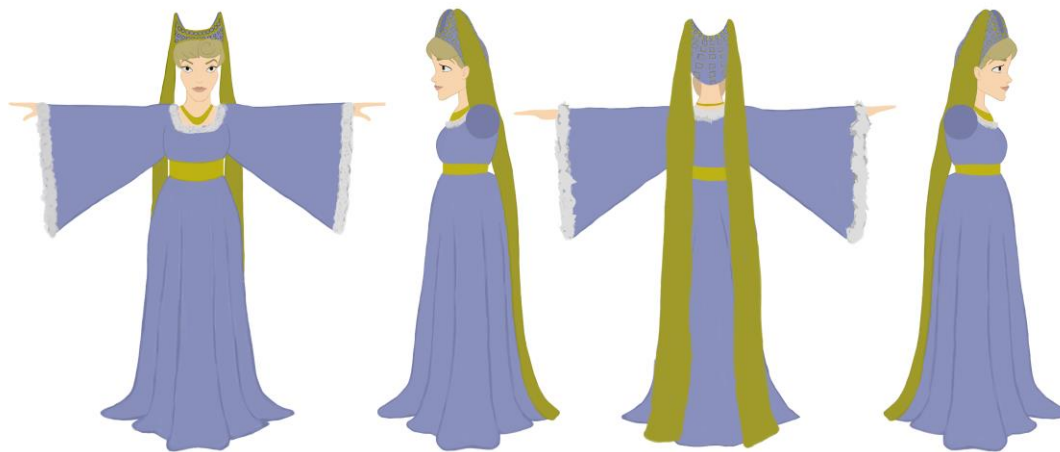
Εικόνα 29: Γυναίκα 14^ο αιώνα – Αγγλία, ενδυμασία.



Εικόνα 30: Γυναίκα 14^{ου} αιώνα – Αγγλία, ενδυμασία.

Πράγματι στον επανασχεδιασμό παρέμειναν αρκετές λεπτομέρειες από τα χαρακτηριστικά του αυθεντικού σχεδιασμού. Ωστόσο, έγινε μεγάλη προσπάθεια ούτως ώστε το τελικό αποτέλεσμα να είναι όσο το δυνατό πιο κοντά στις αναλογίες μιας καθημερινής νεαρής γυναίκας. Για παράδειγμα, το σώμα πλέον έγινε πολύ πιο κοντά εως και εντελώς το ίδιο με μία νεαρή κοπέλα ηλικίας 16 ετών (βλ. εικ. 31). Η μέση δεν είναι τόσο λεπτή όπως επίσης και το στήθος μοιάζει αρκετά φυσικό για αυτή την ηλικία. Λαμβάνοντας υπόψη και τις πληροφορίες σχετικά με την ενδυμασία, άλλαξε ο σχεδιασμός του φορέματος της όπως επίσης και το χρώμα ούτως ώστε να μοιάζει περισσότερο με βασιλικό φόρεμα εκείνης της εποχής. Τα μαλλιά παρέμειναν στους ίδιους τόνους του χρυσού, εφόσον ήταν σημαντικό σημείο στο σενάριο και στην ιστορία της ταινίας, ωστόσο στον επανασχεδιασμό είναι πιασμένα και στο κεφάλι φοράει βασιλικό καπέλο. Όσο αφορά την πόζα που έχει στην

εικόνα με την χαρακτηριστική πόζα (βλ. εικ. 32), είναι πλέον πολύ πιο ρεαλιστική στον τρόπο που ξαπλώνει. Η πόζα που έχει δεν φαίνεται πλέον στημένη και προσθέτει μία αίσθηση πως η πριγκίπισσα Αυγή βρίσκεται πλέον σε μία κατάσταση κόμματος. Επίσης, τα μαλλιά είναι ξεχτένιστα γεγονός που αποδειχνει πως σε καμία περίπτωση θα μπορούσε οποιαδήποτε γυναίκα πέφτοντας σε τόσο βαθύ ύπνο, να κρατήσει τα μαλλιά της σε άψογη κατάσταση.



Εικόνα 31: Επανασχεδιασμός Αυγής 2 (πρότυπο φύλλου από κάθε πλευρά – model sheet) (πνευματική ιδιοκτησία Ειρήνης Παντέλα).



Εικόνα 32: Επανασχεδιασμός Αυγής 2 (χαρακτηριστική πόζα) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).

3.3 Γιασμίν

Η Γιασμίν είναι μία νεαρή κοπέλα ηλικίας δεκαέξι ετών με πολύπλευρο χαρακτήρα. Είναι εξαιρετικά δυναμική και ανεξάρτητη σε πολλούς τομείς. Δεν φοβάται να εκφράσει τη γνώμη της, ανεξάρτητα με το ποιόν έχει να αντιμετωπίσει. Πάντα υποστηρίζει το καλό ιδικά όταν πρόκειται για την ασφάλεια των άλλων. Είναι η πριγκίπισσα ενός φανταστικού κόσμου, του Άκραμπα ωστόσο η ταινία κινουμένων σχεδίων διαδραματίζεται στην προ-ισλαμική περίοδο της Αραβίας. Όπως έχει προαναφερθεί, η Γιασμίν ενδιαφέρεται πολύ για το καλό του λαού της, παρόλα αυτά, έχει και τα μειονεκτήματά της. Αρκετές φορές παρουσιάζεται να είναι πολύ επίμονη με τις απόψεις της λόγω της μεγάλης αυτοπεποίθησης που έχει και πολλές φορές μιλά με σαρκαστικό ύφος. Η Γιασμίν γενικότερα είναι αρκετά ελκυστική κοπέλα με κανονικό ύψος. Το χρώμα του δέρματός της είναι κανονικό προς σκούρο με φουντωτά,

μακριά, μαύρα μαλλιά, με τον κλασσικό σωματότυπο που έχει μια οποιαδήποτε πριγκίπισσα της Ντίσνεϊ (βλ. εικ. 33) (Aladdin, 1992).



Εικόνα 33: Αυθεντικός σχεδιασμός του χαρακτήρα της Γιασμίν από την ταινία κινουμένων σχεδίων “Αλαντίν”.

Για την πριγκίπισσα Γιασμίν, έγινε συγκεκριμένα έρευνα σε γυναίκες της ανώτερης τάξης από την προ-ισλαμική περίοδο της Αραβίας, όπως για παράδειγμα μία πριγκίπισσα.

Το ντύσιμο στην προ-ισλαμική περίοδο στην Αραβία αποτελείτο από μία μεγάλη ποικιλία χρωμάτων τόσο στους άνδρες όσο και στις γυναίκες. Δεν υπήρχε διαφορά στο ντύσιμο όσο αφορούσε το φύλο αλλά όσο αφορούσε την τάξη τους. Παρόλο που εκείνη την περίοδο δεν αντιμετώπιζαν πρόβλημα όσο αφορούσε το σώμα τους, μία πριγκίπισσα δεν θα εξέθετε το σώμα της ή μέρη του σώματος της ως σημάδι και δείγμα ανωτερότητας. Το μοβ χρώμα άρχισε να συνδυάζεται ως το χρώμα της βασιλείας. Ένα είδος τυπικού ντυσίματος ήταν το φόρεμα μέχρι το γόνατο, το οποίο έδεναν στη μέση και διακοσμούσαν με διάφορα κοσμήματα για να δείξουν την οικονομική τους κατάσταση. Από κάτω φορούσαν παντελόνι το οποίο ήταν αρκετά φαρδύ και κατέληγε σε ένα αρκετό στενό άνοιγμα στους αστραγάλους.

Το πέπλο φοριόταν ως ένδειξη αγνότητας και το φορούσαν μόνο κοπέλες ανώτερης τάξης (βλ. εικ. 34) (Htoo N D., 2002).



Εικόνα 34: Γυναίκες προ-ισλαμικής περιόδου – Αραβία, ενδυμασία.

Λαμβάνοντας υπόψη την πιο πάνω έρευνα αλλά παράλληλα κρατώντας και ορισμένες λεπτομέρειες από τον αυθεντικό σχεδιασμό της Γιασμίν, έγινε ένας επανασχεδιασμός ο οποίος μπορούμε να πούμε πως ανταποκρίνεται περισσότερο όσο αφορά την ιστορία και το σενάριο της περιόδου στην οποία διαδραματίζεται η ταινία. Το χρώμα μοβ στην μπλούζα/φανέλα της Γιασμίν, όπως έχει προαναφερθεί πιο πάνω, συμβολίζει την ανωτερότητα της ως πριγκίπισσα ενώ παράλληλα τα μακριά μανίκια δημιουργήθηκαν με σκοπό να μην εκτίθενται μέρη από το σώμα της. Το παντελόνι παρέμεινε το ίδιο εφόσον ανταποκρίνεται στην εθνικότητα και στην ιστορία της προ-ισλαμικής περιόδου. Τα κοσμήματα προστέθηκαν και πάλι ως ένδειξη της θέσης της ως πριγκίπισσα. Παράλληλα, το πέπλο προστέθηκε ως ένδειξη της αγνότητας της. Όσο αφορά το σώμα, η μέση δεν είναι

πλέον τόσο λεπτή όπως επίσης και το στήθος μοιάζει αρκετά φυσικό για την ηλικία που έχει η Γιασμίν. Αυτός ο επανασχεδιασμός αποδεικνύει πως μία γυναίκα ανεξαρτήτου εθνικότητας ή χρώματος, ανεξάρτητα πόσα ρούχα και τι ρούχα φοράει, μπορεί να θεωρείται όμορφη (βλ. εικ. 35 & 36).



Εικόνα 35: Επανασχεδιασμός Γιασμίν (πρότυπο φύλλου από κάθε πλευρά – model sheet)
(πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).



Εικόνα 36: Επανασχεδιασμός Γιασμίν (χαρακτηριστική πόζα) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).

3.4 Χιονάτη

Η Χιονάτη είναι η πιο νεαρή σε ηλικία από όλες τις πριγκίπισσες της Ντίσνεϊ στο σύνολο, αφού έχει ηλικία δεκατεσσάρων ετών. Είναι «η ομορφότερη από όλες» όπως αναφέρεται και στην ταινία. Πάνω στην αθωότητα της ηλικίας της δεν μπορεί να δει κανένα κακό στον κόσμο έτσι ποτέ δεν υποψιάζεται τη ζηλιάρα μητριά της, την κακιά βασίλισσα. Η βασίλισσα, πάντα ήθελε να είναι η πιο όμορφη έτσι για να μην καταφέρει η Χιονάτη να την ξεπεράσει σε ομορφιά, την έντυσε με κουρέλια και την ανάγκασε να δουλεύει ως υπηρέτρια, καθαρίζοντας τον πύργο. Η Χιονάτη στην ταινία κινουμένων σχεδίων παρουσιάζεται λεπτή, με αρκετά γλωμό δέρμα, κόκκινα μάγουλα και μαύρα κυματιστά μαλλιά στο μέγεθος των ώμων της (βλ. εικ. 37) (Snow White and the Seven Dwarves, 1937).



Εικόνα 37: Αυθεντικός σχεδιασμός του χαρακτήρα της Χιονάτης από την ταινία κινουμένων σχεδίων “Η Χιονάτη και οι Εφτά Νάνοι”.

Λαμβάνοντας τις πιο πάνω πληροφορίες σχετικά με το χαρακτήρα της Χιονάτης, ήταν αρκετές οι αλλαγές οι οποίες έπρεπε να γίνουν, χωρίς όμως και πάλι ο επανασχεδιασμός να διαφέρει κατά πολύ από τον αυθεντικό σχεδιασμό του χαρακτήρα. Καταρχήν, εφόσον η πριγκίπισσα Χιονάτη ήταν δεκατεσσάρων χρονών θα έπρεπε να μοιάζει σαν ένα νεαρό κορίτσι στην ηλικία των δεκατεσσάρων ετών. Επίσης, τα ρούχα της θα έπρεπε να μοιάζουν περισσότερο με κουρέλια παρά με πριγκιπικά ρούχα, μιας και αυτό το κομμάτι είναι σημαντική πληροφορία στην ταινία. Παράλληλα, θα ανταποκρινόταν περισσότερο στις καταστάσεις αν τα ρούχα της φαίνονταν λίγο λερωμένα και σκισμένα μιας και η ίδια καθάριζε τον πύργο καθημερινά κάτω από τις διαταγές της μητριάς της. Η ταινία κινουμένων σχεδίων “Η Χιονάτη και οι Εφτά Νάνοι”, διαδραματίζεται τον 16^ο αιώνα στην Γερμανία. Έγινε σχετική έρευνα, σε δεκατετράχρονα κορίτσια τα οποία δούλευαν ως υπηρέτριες (βλ. εικ. 38 & 39) ούτως ώστε το τελικό αποτέλεσμα να ήταν όσο το δυνατό πιο κοντά σε μία πιο ρεαλιστική κατάσταση (βλ. εικ. 40 & 41). Μετά από τη σχετική έρευνα, το πρόσωπο της Χιονάτης έγινε πιο στρογγυλό ούτως ώστε να φαίνεται πιο νεαρή σε ηλικία από ότι στον αυθεντικό σχεδιασμό. Επίσης μεγάλωσε το μέτωπο της και η κορδέλα τοποθετήθηκε στην αρχή των μαλλιών της ούτως ώστε, για πρακτικούς λόγους να μπορούσε να καθάριζε τον πύργο με περισσότερη ευκολία. Παράλληλα προστέθηκε η ποδιά γύρω από τη μέση της, εφόσον ήταν πλέον (όπως έχει προαναφερθεί), υπηρέτρια της βασίλισσας. Οι χρωματισμοί παρέμειναν σε παρόμοιους τόνους με τον αυθεντικό σχεδιασμό ούτως ώστε να είναι ξεκάθαρο για ποια πριγκίπισσα της Ντίσνεϊ πρόκειται.



Εικόνα 38: Κορίτσι ηλικίας 14 ετών – 16^{ος} αιώνας – Γερμανία



Εικόνα 39: Υπηρέτριες 16^{ου} αιώνα – Γερμανία, ενδυμασία



**Εικόνα 40: Επανασχεδιασμός Χιονάτης (πρότυπο φύλλου από κάθε πλευρά – model sheet)
(πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).**



Εικόνα 41: Επανασχεδιασμός Χιονάτης (χαρακτηριστική πόζα) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).

3.5 Μεγάρα

Η Μεγάρα είναι μία κοπέλα με ελεύθερο πνεύμα. Είναι ανεξάρτητη, κοινωνική και πολύ δυναμική σε σύγκριση με τους υπόλοιπους γυναικείους χαρακτήρες της Ντίσνεϊ. Στην ταινία κινουμένων σχεδίων “Ηρακλής” η Μεγάρα δεν έχει τον κύριο πρωταγωνιστικό ρόλο, ωστόσο είναι αρκετά σημαντικός χαρακτήρας στο σενάριο και την εξέλιξη της ταινίας, πέραν από την ρομαντική σχέση που εξελίσσεται μεταξύ εκείνης και του Ηρακλή. Δεν είναι ξεκάθαρη η ηλικία της Μεγάρας αλλά από ότι ξέρουμε ο Ηρακλής είναι δεκαοκτώ ετών και εφόσον ξέρουμε από την ταινία πως η Μεγάρα είχε προηγούμενη ερωτική σχέση με ένα αγόρι, μπορούμε να πούμε πως η ηλικία της κυμαίνεται κάπου μεταξύ των είκοσι με εικοσιπέντε ετών. Η Μεγάρα έχει αρκετά χαμηλή εντύπωση για τους άντρες γενικότερα, εφόσον η προηγούμενη της σχέση της ράγισε την καρδιά, ωστόσο ο Ηρακλής την ερωτεύεται με την πρώτη ματιά και αυτή τον αποπλανεί εκμεταλλεύοντας την ομορφιά της. Παρόλα αυτά, στο τέλος και η ίδια ερωτεύεται τον Ηρακλή μετανιώνοντας τις πράξεις της. Η Μεγάρα παρουσιάζεται πολύ λεπτή με μακριά βυσσινί μαλλιά, πιασμένα σε μία ψιλή αλογοουρά και μεγάλες μπούκλες στις άκρες τους. Τα μάτια της είναι μοβ, όπως και το φόρεμα της το οποίο είναι μακρύ μέχρι το έδαφος και είναι δεμένο στη μέση με ένα πιο σκούρο μοβ ύφασμα. Η ταινία αυτή διαδραματίζεται στην αρχαία Ελλάδα και εν μέρη είναι βασισμένη στο γνωστό μύθο του Ηρακλή (βλ. εικ. 42) (Hercules, 1997).



Εικόνα 42:Αυθεντικός σχεδιασμός του χαρακτήρα της Μεγάρας από την ταινία κινουμένων σχεδίων “Ηρακλής”.

Κύριο στοιχείο κατά τη διάρκεια του επανασχεδιασμού ήταν το γεγονός του ότι η Μεγάρα πρόκειται για μία αρχαία Ελληνίδα. Δεν αποκλείεται το γεγονός του ότι ήταν όντως πανέμορφη, ωστόσο τα χαρακτηριστικά της όσο αφορά την εμφάνιση της είναι αρκετά υπερβολικά αν όχι και αδύνατα για μία καθημερινή γυναίκα εκείνης της εποχής. Δεν ξέρουμε σίγουρα πως έμοιαζαν οι γυναίκες της αρχαίας Ελλάδας εκείνη την περίοδο, ωστόσο από απεικονίσεις τους σε αρχαία αγάλματα όπως είναι οι Κόρες και οι Καρυάτιδες γνωρίζουμε πως είχαν ένα πιο αναγεννησιακό τύπο σώματος, παρά να είναι τόσο λεπτές όπως ο αυθεντικός σχεδιασμός της Μεγάρας (βλ. εικ. 43 & 44).

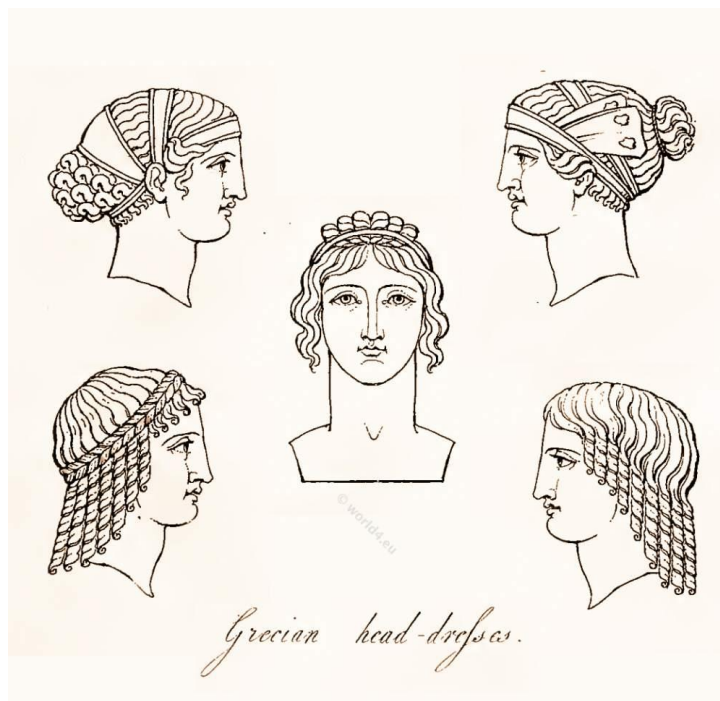


Εικόνα 43: Άγαλμα – Κόρη. Μουσείο Ακρόπολης. Αθήνα.



Εικόνα 44: Απεικόνιση Ελληνίδας, αρχαϊκή περίοδος.

Αυτό το στοιχείο ήταν η σημαντικότερη αλλαγή στον επανασχεδιασμό, αλλά όχι η μοναδική. Κάνοντας έρευνα σε αρχαία ελληνικά αγάλματα όπως για παράδειγμα οι Κόρες, το κτένισμα θα ανταποκρινόταν περισσότερο στην πραγματικότητα της εποχής αν ήταν κάτι παρόμοιο με αυτά των αγαλμάτων (βλ. εικ. 45 & 46).



Εικόνα 45: Απεικόνιση κτενισμάτων Ελληνίδων, αρχαϊκή περίοδος

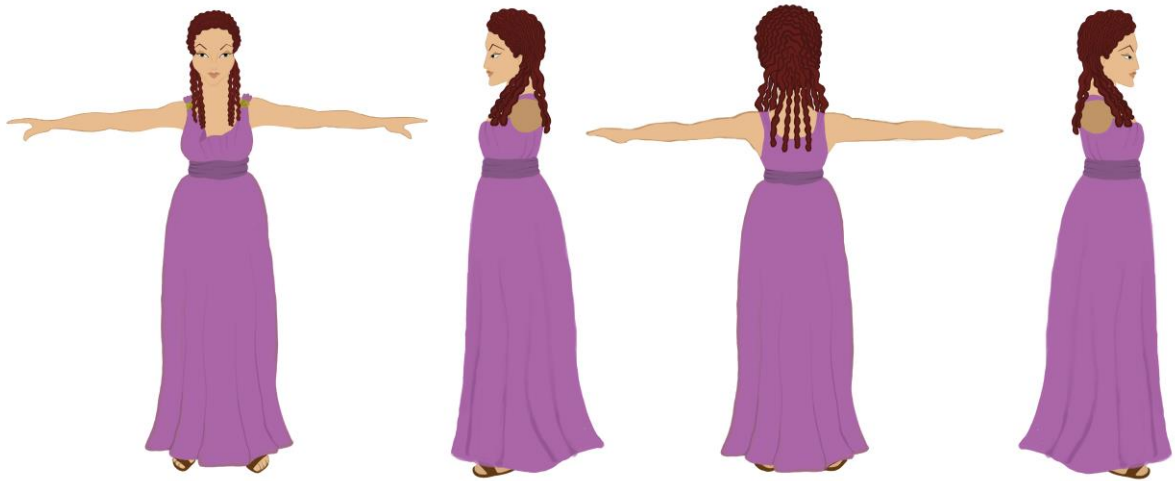


Εικόνα 46: Άγαλμα – Κόρη. Μουσείο Ακρόπολης. Αθήνα.

Ο επανασχεδιασμός του χαρακτήρα της Μεγάρας έγινε για να αποδειχτεί ότι κάθε γυναίκα, ανεξαρτήτως του σωματότυπου που έχει μπορεί να είναι όμορφη, ξεφεύγοντας με αυτό τον τρόπο από τα κοινωνικά στερεότυπα της εποχής στα οποία αναγκάζεται να καλουπώνεται μία γυναίκα ούτως ώστε να θεωρείται ελκυστική και αποδεκτή (βλ. εικ. 47, 48, 49 & 50).



Εικόνα 47: Επανασχεδιασμός Μεγάρας 1 (πρότυπο φύλλου από κάθε πλευρά – model sheet) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).



Εικόνα 48: Επανασχεδιασμός Μεγάρας 2 (πρότυπο φύλλου από κάθε πλευρά – model sheet) (πνευματική ιδιοκτησία Ειρήνης Παντέλα).



Εικόνα 49: Επανασχεδιασμός Μεγάρως 1 (χαρακτηριστική πόζα) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).



Εικόνα 50: Επανασχεδιασμός Μεγάρως 2 (χαρακτηριστική πόζα) (πνευματική ιδιοκτησία της Ειρήνης Παντέλα).

4 Αξιολόγηση Προτεινόμενου Επανασχεδιασμού

Αφού ολοκληρώθηκε το πρακτικό κομμάτι με τους επανασχεδιασμούς των πέντε γυναικείων χαρακτήρων, έγινε αξιολόγηση. Σκοπός της αξιολόγησης ήταν να μαζευτούν απόψεις για τους πιο πάνω προτεινόμενους σχεδιασμούς που έγιναν. Οι αξιολογήσεις είχαν επίσης σκοπό να συλλεχθούν τυχόν μελλοντικές προτάσεις για αλλαγές στους προτεινόμενους σχεδιασμούς.

4.1 Συνεντεύξεις Αξιολόγησης

Για τη διεκπεραίωση του μέρους της αξιολόγησης έπρεπε να γίνει ακόμη μια σειρά συνεντεύξεων. Αυτή τη φορά οι ερωτήσεις ήταν δομημένες και υπήρχαν τρεις ερωτήσεις που στόχευαν σε κάθε ένα από τους προτεινόμενους επανασχεδιασμούς (σύνολο 15 ερωτήσεις).

Οι συμμετέχοντες, όπως και την προηγούμενη φορά επιλέχθηκαν σκόπιμα. Συγκεκριμένα, επιλέχθηκαν ορισμένα άτομα από την προηγούμενη φάση συνεντεύξεων και ήταν άτομα που εργάζονται στον τομέα των κινουμένων σχεδίων. Αυτός ήταν ένας σημαντικός παράγοντας για την αξιολόγηση, εφόσον επρόκειτο να κριθούν εικαστικά στοιχεία όπως και βασικές πληροφορίες από τις ταινίες κινουμένων σχεδίων στις οποίες πρωταγωνιστεί ο κάθε χαρακτήρας από τους προτεινόμενους σχεδιασμούς.

Οι συνεντεύξεις που έγιναν ήταν γραπτές, εφόσον όλοι από τους συμμετέχοντες είτε βρίσκονταν στο εξωτερικό, είτε προτιμούσαν να ολοκληρώσουν τη συνέντευξη γραπτώς, λόγω χρόνου. Όλοι οι συμμετέχοντες γνώριζαν τα δικαιώματά τους κατά τη διάρκεια της συνέντευξης και οι συνεντεύξεις έγιναν μετά από την έγκριση του κάθε συμμετέχοντα για τη συμμετοχή του.

4.2 Αποτελέσματα Συνεντεύξεων Αξιολόγησης

Τα αποτελέσματα της κωδικοποίησης για κάθε συνέντευξη εμφανίζονται στους πίνακες 6-10. Κάθε κώδικας καταγράφεται με τις λέξεις «συμφωνώ» ή «διαφωνώ» μία φορά ανά συμμετέχοντα. Δηλαδή, σε ένα ερώτημα ο συμμετέχοντας μπορεί να αναφέρει τη λέξη «Ναι» πολλές φορές. Στον πίνακα καταγράφετε απλά η συμβολή του κώδικα από τον συγκεκριμένο συμμετέχοντα, δηλαδή με τα επιχειρήματα που δηλώνει να εννοεί ότι συμφωνεί ή διαφωνεί ανάλογα με την κάθε ερώτηση (π. χ Σ1, Σ2).

Στις συνεντεύξεις της αξιολόγησης, έλαβαν μέρος συνολικά 9 συμμετέχοντες. Αυτοί οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε 4 γυναίκες και 5 άντρες. Όλοι οι συμμετέχοντες εργάζονται στον τομέα των κινουμένων σχεδίων και είχαν ηλικίες από 20 ως και 45 ετών.

Πίνακας 6

Καταγραφή Κωδικών: Χιονάτη

Συνεντεύξεις		
	Συμφωνώ	Διαφωνώ
Ερώτηση 1	(Σ1, Σ2, Σ3, Σ4, Σ5, Σ8, Σ6, Σ7, Σ9)	
Ερώτηση 2	(Σ1, Σ2, Σ3, Σ4, Σ5, Σ8, Σ6, Σ7, Σ9)	
Ερώτηση 3	(Σ1, Σ2, Σ3, Σ5, Σ6, Σ7, Σ9)	(Σ4, Σ8)

Πίνακας 7

Καταγραφή Κωδικών: Αυγή

Συνεντεύξεις		
	Συμφωνώ	Διαφωνώ
Ερώτηση 4	(Σ1, Σ2, Σ3, Σ4, Σ5, Σ8, Σ6, Σ7, Σ9)	
Ερώτηση 5	(Σ2, Σ3, Σ4, Σ5,	(Σ1, Σ8)

Σ6, Σ7, Σ9)

Ερώτηση 6 (Σ2, Σ3, Σ4, Σ5, Σ6, Σ9) (Σ1, Σ8, Σ7)

Πίνακας 8

Καταγραφή Κωδικών: Αριελ

Συνεντεύξεις

	Συμφωνώ	Διαφωνώ
Ερώτηση 7	(Σ2, Σ3, Σ4, Σ6, Σ7, Σ9)	(Σ1, Σ5, Σ8)
Ερώτηση 8	(Σ2, Σ3, Σ4, Σ5, Σ6)	(Σ1, Σ8, Σ7, Σ9)
Ερώτηση 9	(Σ2, Σ3, Σ5, Σ6, Σ7, Σ9)	(Σ1, Σ4, Σ8)

Πίνακας 9

Καταγραφή Κωδικών: Γιασμίν

Συνεντεύξεις

	Συμφωνώ	Διαφωνώ
Ερώτηση 10	(Σ1, Σ2, Σ3, Σ4, Σ5, Σ8, Σ6, Σ7, Σ9)	
Ερώτηση 11	(Σ1, Σ2, Σ3, Σ4, Σ5, Σ8, Σ6, Σ9)	(Σ7)

Ερώτηση 12 (Σ1, Σ2, Σ3, Σ4,
Σ5, Σ8, Σ6, Σ7,
Σ9)

Πίνακας 10

Καταγραφή Κωδικών: Μεγάρα

Συνεντεύξεις		
	Συμφωνώ	Διαφωνώ
Ερώτηση 13	(Σ1, Σ2, Σ3, Σ4, Σ5, Σ8, Σ6, Σ7, Σ9)	
Ερώτηση 14	(Σ1, Σ2, Σ3, Σ4, Σ5, Σ8, Σ6, Σ7, Σ9)	
Ερώτηση 15	(Σ1, Σ2, Σ3, Σ5, Σ8, Σ6, Σ7, Σ9)	(Σ4)

Στους πιο πάνω πίνακες (βλ. πιν. 6-10) αναδεικνύονται περιληπτικά οι απόψεις του κάθε συμμετέχοντα (συμφωνώ ή διαφωνώ ανάλογα). Οι ερωτήσεις για κάθε πίνακα βρίσκονται στο δείγμα της συνέντευξης που βρίσκεται στο Παράρτημα Β.

4.3 Συμπεράσματα Συνεντεύξεων Αξιολόγησης

Σε αυτό το σημείο, απαντήθηκαν και τα υπόλοιπα ερευνητικά ερωτήματα που ορίστηκαν. Στο τέταρτο ερευνητικό που ρωτά εάν ο σχεδιασμός ενός γυναικείου χαρακτήρα σε μία ταινία κινουμένων σχεδίων, επιτρέπει σε μία καθημερινή γυναίκα να ταυτιστεί μαζί της, οι περισσότεροι συμμετέχοντες θεωρούν πως υπάρχει περισσότερη ταύτιση μεταξύ των

προτεινόμενων σχεδιασμών και μιας καθημερινής γυναίκας, παρά μεταξύ του αυθεντικού σχεδιασμού. Αυτό αιτιολογείται με το γεγονός του ότι υπάρχει αρκετή αντικειμενοποίηση όσο αφορά τους αυθεντικούς σχεδιασμούς εφόσον όλες οι ηρωίδες μοιάζουν αρκετά ηλικιακά και σε αρκετά χαρακτηριστικά του προσώπου και του σώματος τους.

Γενικότερα, μικρός αριθμός από τους συμμετέχοντες διαφωνούσαν με τα επιχειρήματα ότι οι προτεινόμενοι σχεδιασμοί ανταποκρίνονται καλύτερα στην ιστορία της ταινίας που πρωταγωνιστούν παρά τους αυθεντικούς σχεδιασμούς όπως και στο γεγονός του ότι οι προτεινόμενοι σχεδιασμοί θα μπορούσαν να προβληθούν στις ταινίες της Ντίσνεϊ. Αυτό το φαινόμενο ήταν πιο έντονο στην περίπτωση της Άριελ (βλ. πιν. 8) με ορισμένους από τους συμμετέχοντες να ισχυρίζονται πως για λόγους ηθικής η Ντίσνεϊ δεν θα έδειχνε σε καμία περίπτωση γυμνόστηθη κοπέλα και πως γενικότερα ο αυθεντικός σχεδιασμός ήταν καλύτερος.

Ωστόσο, όπως έχει προαναφερθεί πρόκειται για μικρό αριθμό του δείγματος ενώ οι περισσότεροι συμμετέχοντες έκριναν τους επανασχεδιασμούς πιο λογικούς όσο αφορά την κουλτούρα, την ηλικία και τον σωματότυπο της κάθε ηρωίδας.

4.4 Μελλοντικές Βελτιώσεις

Πράγματι, οι προτεινόμενοι σχεδιασμοί σε γενικά πλαίσια είχαν επιτυχία, παρόλα αυτά δημιουργήθηκαν κάποιες μελλοντικές προτάσεις τόσο για την εξέλιξη τους, όσο και με τη βελτίωση της όλης έρευνας, με σκοπό να ολοκληρωθεί όσο αφορά όλες τις πτυχές της.

Μία εισήγηση θα ήταν η υλοποίηση τρισδιάστατων μοντέλων όσο αφορά τους προτεινόμενους σχεδιασμούς και γενικότερα το σχεδιαστικό κομμάτι. Όπως είναι γνωστό, οι τρισδιάστατες ταινίες κινουμένων έχουν τεράστια απήχηση ανά το παγκόσμιο εφόσον κάθε χρόνο τουλάχιστον 3 ταινίες κινουμένων σχεδίων με τρισδιάστατη μοντελοποίηση προβάλλονται στους κινηματογράφους. Επίσης θα υπήρχε περισσότερο η δυνατότητα να προστεθεί όσο το δυνατό περισσότερη λεπτομέρεια στο σχεδιαστικό κομμάτι, με περισσότερη ευκολία.

Άλλη εισήγηση θα ήταν να προστεθεί η κίνηση (animation) σε κάθε προτεινόμενο σχεδιασμό. Με αυτό τον τρόπο θα γινόταν ακόμη πιο έντονο το αίσθημα πως πρόκειται για ανεξάρτητες και δυναμικές ηρωίδες.

Τρίτη εισήγηση θα ήταν να μελετηθεί σε περισσότερο βάθος το θέμα του μισογυνισμού στο σενάριο της κάθε ταινίας κινουμένου σχεδίου που επιλέχθηκαν για τους προτεινόμενους επανασχεδιασμούς. Μελλοντικά θα μπορούσαν επίσης να γραφτούν και προτεινόμενα σενάρια στα οποία θα υπήρχε ίση αντιμετώπιση μεταξύ των δύο φύλων.

Τέλος, θα ήταν ιδανικό να δημιουργούνταν νέες ταινίες κινουμένων σχεδίων στις οποίες θα πρωταγωνιστούσαν οι νέοι χαρακτήρες των προτεινόμενων σχεδιασμών.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Διαπιστώνεται τελικά πως παρόλο που οι ταινίες κινουμένων σχεδίων θεωρείται πως είναι ένα αθώο μέσο ψυχαγωγίας το οποίο στις περισσότερες περιπτώσεις ελκύει άτομα νεαρής ηλικίας, εξακολουθούν να υπάρχουν και σε αυτόν τον παράγοντα σεξιστικά στοιχεία τα οποία προωθούν μισογυνιστικές συμπεριφορές.

Καταλήγουμε λοιπόν στο τελικό ερευνητικό ερώτημα, το οποίο ίσως είναι και το πιο σημαντικό. Πως πρέπει τελικά να σχεδιάζεται ένας γυναικείος χαρακτήρας σε μία ταινία κινουμένων σχεδίων;

Λαμβάνοντας υπόψη τα στερεότυπα που υπάρχουν στον αυθεντικό σχεδιασμό για κάθε ηρωίδα που επανασχεδιάστηκε, και μετά από την έρευνα που έγινε ανάλογα για την κάθε μία, δημιουργήθηκαν ορισμένες προτάσεις και εισηγήσεις που βάση αυτών έγιναν όλοι οι προτεινόμενοι σχεδιασμοί.

Μία πρόταση είναι, να υπάρχει διαφοροποίηση όσο αφορά το σωματότυπο της κάθε ηρωίδας σε μία ταινία κινουμένων σχεδίων. Για παράδειγμα, όπως σε αρκετές περιπτώσεις ανδρικών χαρακτήρων, θα μπορούσαν και οι γυναικείοι χαρακτήρες να έχουν πιο ρεαλιστικές και λογικές αναλογίες όσο αφορά το σώμα τους. Τολμώντας με αυτό τον τρόπο να ξεφύγουν από τα κοινωνικά στερεότυπα που δημιουργήθηκαν με τον καιρό για το ιδανικό γυναικείο σώμα. Οι χαρακτήρες γενικότερα θα έπρεπε να αποδίδουν τη διαφορετικότητα και ποικιλία που υπάρχει μεταξύ των γυναικείων σωμάτων των καθημερινών γυναικών, αναδεικνύοντας με αυτό τον τρόπο την ομορφιά και τη μοναδικότητα τους. Συγκεκριμένα, θα μπορούσαν όπως φαίνεται και στους προτεινόμενους σχεδιασμούς, να υπήρχαν πιο αναγεννησιακά σώματα ή ακόμη περιπτώσεις όπου μία γυναίκα είναι περισσότερο μυώδης (όπως την περίπτωση της Άριελ, βλ. εικ. 24 & 25). Το γεγονός του ότι κάποια ηρωίδα μπορεί να είναι λεπτή και ελκυστική δεν αποτελεί πρόβλημα, όπως επίσης το γεγονός του ότι κάποια μπορεί να αποκαλύπτει ορισμένα μέρη του σώματος τους. Όταν όμως γίνεται η αντικειμενοποίηση και όταν συγκεκριμένες τάσεις και απόψεις θα μπορούσαμε να πούμε επιβάλλονται στο γυναικείο φύλο, αυτό είναι μεγάλο πρόβλημα.

Ακόμη μία πρόταση που πρέπει να τονιστεί είναι η έλλειψη της εθνικότητας και της ιστορίας σε κάθε ηρωίδα. Είτε αυτό δημιουργήθηκε με το γεγονός του ότι υπάρχει τεράστια ομοιότητα μεταξύ των αυθεντικών σχεδιασμών για κάθε ηρωίδα, είτε δημιουργήθηκε με τη θέληση των σχεδιαστών να μεταφέρουν τις ηρωίδες σε ένα πιο σύγχρονο κόσμο, αυτό το

φαινόμενο και πάλι αντικειμενοποιεί τις ηρωίδες. Η ιστορία καθώς και η κουλτούρα πίσω από τον κόσμο που προέρχεται η κάθε ηρωίδα παίζει αρκετά σημαντικό ρόλο όσο αφορά την πλοκή και την εξέλιξη της κάθε ταινίας. Αυτό το γεγονός αποδίδεται με το σχεδιασμό και την αισθητική της κάθε ταινίας. Ένα έντονο παράδειγμα που μπορεί να δοθεί είναι η περίπτωση της Μεγάρας (βλ. εικ. 41) όπου αγνοήθηκε εν μέρη από τους σχεδιαστές ότι επρόκειτο για μία γυναίκα της αρχαίας Ελλάδας.

Γενικότερα, πρέπει να γίνει προσπάθεια στο να αποφεύγεται η χρήση μιας κοινής φόρμουλας όταν πρόκειται για σχεδιασμό ενός γυναικείου χαρακτήρα. Οι σχεδιαστές πρέπει πάντα να έχουν υπόψη τους όλες τις γυναίκες ανεξαρτήτως χρώματος, εθνικότητας, σωματότυπου ή ηλικίας και να προσπαθούν να αναδείξουν με θετικό τρόπο τη διαφορετικότητα.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Amidi, A. (2013, August 10). "Frozen" Head of Animation Says Animating Women is "Really, Really Difficult". Retrieved December 12, 2015, from <http://www.cartoonbrew.com/disney/frozen-head-of-animation-says-animating-women-is-really-really-difficult-89467.html>
- Bell, E., Haas, L., & Sells, L. (Eds.). (1995). *From mouse to mermaid: The politics of film, gender, and culture*. Indiana University Press.
- Chapman, B. (2013, December 2). Inspired by Merida: Artist Gives Modern Female Role Models a Satirical Princess Makeover. Retrieved December 12, 2015, from <http://brenda-chapman.com/blog/inspired-by-merida-artist-gives-modern-female-role-models-a-satirical-princess-makeover/>
- Chapman, B. (2013, May 24). Staying True To Merida: Why This Fight Matters. Retrieved December 12, 2015, from <http://brenda-chapman.com/blog/staying-true-to-merida-why-this-fight-matters/>
- Creed, B. (1993). *The monstrous-feminine: Film, feminism, psychoanalysis*. Psychology Press.
- Ellington, E. S. (2009). Is Disney Surfing the Third Wave? A Study of the Pervasiveness of the Third Wave of Feminism in Disney's Female Protagonists. *Senior Honors Papers*, 90.
- England, D. E., Descartes, L., & Collier-Meek, M. A. (2011). Gender role portrayal and the Disney Princesses. *Sex Roles*, 64(7-8), 555-567.
- Gardam, T. (2015, September 3). Looking from the Outside In – Gender Representation in Animation. Retrieved December 11, 2015, from http://fourthreefilm.com/2015/09/looking-from-the-outside-in-gender-representation-in-animation/?utm_content=bufferde713&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer
- Gardner, J. (2013, June 4). Busting the Disney myth: Artist tears apart the unbelievably perfect anatomies of your favorite characters step-by-step. Retrieved February 6, 2016, from <http://www.dailymail.co.uk/femail/article-2335545/The-unbelievable-anatomy-Disney-princess-revealed.html>
- Glick, P., & Fiske, S. T. (1996). The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of personality and social psychology*, 70(3), 491.

- Guo, J. (2016, January 25). Researchers have found a major problem with 'The Little Mermaid' and other Disney movies. Retrieved February 3, 2016, from <https://www.washingtonpost.com/news/work/wp/2016/01/25/researchers-have-discovered-a-major-problem-with-the-little-mermaid-and-other-disney-movies/>
- Hains, R. (2013, November 4). Role Models Reimagined as Disney Princesses: A Q&A with Artist David Trumble. Retrieved January 15, 2016, from <http://rebeccahains.com/2013/11/04/role-models-reimagined/>
- Hentai. (2016, February 1). In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved 13:23, February 6, 2016, from <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Hentai&oldid=702788674>
- Htoo, N. D. (2002). Persian Dress Through the Ages. Retrieved March 23, 2016, from <http://www.irandokht.com/editorial/index4.php?area=per&ionID=3&editorialID=958>
- Read, J. (2012, April 23). Feminist perspectives on media. Retrieved January 23, 2016, from <http://feminist-perspectives-on-media.blogspot.com.cy/2012/04/feminism-in-animation.html>
- Smith, A. (2013, November 28). Frozen in time: When will Disney's heroines reflect real body shapes? Retrieved January 23, 2016, from <http://www.theguardian.com/film/filmblog/2013/nov/28/frozen-disney-female-body-image>
- Towbin, M. A., Haddock, S. A., Zimmerman, T. S., Lund, L. K., & Tanner, L. R. (2004). Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films. *Journal of Feminist Family Therapy, 15*(4), 19-44.
- Trumble, D. (2013, November 20). 10 Real World Princesses Who Don't Need Disney Glitter. Retrieved February 6, 2016, from http://www.huffingtonpost.com/david-trumble/ten-real-world-princesses_b_3275835.html
- Werlin, K. (2013, March 13). The Fashion Historian: Head to Toe: A 14th Century Woman. Retrieved March 21, 2016, from <http://www.thefashionhistorian.com/2011/03/head-to-toe-14th-century-woman.html?m=0>
- Wolf, N. (1991). *The beauty myth: How images of beauty are used against women*. New York: W. Morrow.
- Zipes, J. (2008). Good Girls and Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation (review). *Marvels & Tales, 22*(1), 188-190.

TAINIES

- Andrews, M., Chapman, B., & Purcell, S. (Directors). (2012). Brave [Motion picture]. USA: Walt Disney Pictures.
- Buck, C., & Lee, J. (Directors). (2013). Frozen [Motion picture]. USA: Walt Disney Animation Studios.
- Cameron, J. (Director). (1986). Aliens [Motion picture]. Twentieth Century Fox Film Corporation.
- Clements, R., & Musker, J. (Directors). (1989). The little mermaid [Motion picture]. Walt Disney Productions.
- Clements, R., & Musker, J. (Directors). (1992). Aladdin [Motion picture]. USA: Walt Disney Pictures.
- Cronenberg, D. (Director). (1979). The Brood [Motion picture]. Canada: Canadian Film Development Corporation (CFDC).
- Fraker, W. A. (Director). (1972). A Reflection of Fear [Motion picture]. USA: Columbia Pictures Corporation.
- Friedkin, W. (Director). (1973). The exorcist [Motion picture]. USA: Warner Bros.
- Geronimi, C. (Director). (1959). Sleeping beauty [Motion picture]. USA: Walt Disney Productions.
- Geronimi, C., Luske, H., & Reitherman, W. (Directors). (1961). Disney's 101 dalmatians [Motion picture]. Disney.
- Hitchcock, A. (Director). (1960). Psycho [Motion picture]. USA: Shamley Productions.
- Lounsbery, J., Reitherman, W., & Stevens, A. (Directors). (1977). The Rescuers [Motion picture]. Glendale, CA: Walt Disney Productions.
- Palma, B. D. (Director). (1976). Carrie [Motion picture]. United States: United Artists Corp.
- Palma, B. D. (Director). (1980). Dressed to kill [Motion picture]. USA: Filmways Pictures.
- Reitherman, W. (Director). (1970). The Aristocats [Motion picture]. Glendale, CA: Walt Disney Productions.
- Reitherman, W. (Director). (1967). The Jungle Book [Motion picture]. Walt Disney.
- Scott, T. (Director). (1983). The hunger [Motion picture]. United States: MGM/UA Entertainment Co.

Tourneur, J. (Director). (1942). Cat people [Motion picture]. USA: RKO Radio Pictures.

Trousdale, G., & Wise, K. (Directors). (1991). Beauty and the Beast [Motion picture]. Walt Disney Productions.

Verhoeven, P. (Director). (1992). Basic Instinct [Motion picture]. France: Carolco Pictures.

Zarchi, M. (Director). (1978). I Spit On Your Grave [Motion picture]. USA: Cinemagic Pictures.

Zemeckis, R. (Director). (1988). Who Framed Roger Rabbit [Motion picture]. USA: Touchstone Pictures.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Παράρτημα Α [Συνεντεύξεις]

Ερωτήσεις:

1. Φύλο
2. Ηλικία
3. Επάγγελμα
4. Πόσο γνώστης περί του θέματος του Μισογυνισμού είστε;
5. Μπορείτε να εξηγήσετε με δικά σας λόγια τι είναι Μισογυνισμός;
6. Πιστεύετε πως υπάρχει μισογυνισμός στις μέρες μας;
7. Σε ποιόν τομέα υπάρχει περισσότερο ο Μισογυνισμός;

Για παράδειγμα:

- Πολιτικά θέματα
 - Θρησκεία
 - Οικογένεια
 - Επιστήμη
 - Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης
 - Βιομηχανία Ψυχαγωγίας και Τέχνες (Κινηματογράφος, Θέατρο, Λογοτεχνία κλπ)
8. Υπάρχει ο Μισογυνισμός στις ταινίες κινουμένων σχεδίων;
 9. Αν ναι, με πιο τρόπο;

Για παράδειγμα:

- Σενάριο
- Animation κίνηση και συμπεριφορά
- Σχεδιασμός του γυναικείου χαρακτήρα

10. Συμφωνείται με τον τρόπο που συνήθως παρουσιάζεται μία γυναίκα σε μία ταινία κινουμένων σχεδίων;

Εάν όχι (απαντήστε στις ερωτήσεις 11-14):

11. Μπορεί να διορθωθεί;

12. Με πιο τρόπο;

13. Γιατί θα έπρεπε να αλλάξει;

14. Κατά τη διάρκεια της παιδικής σας ηλικίας, παρακολουθούσατε ταινίες κινουμένων σχεδίων;

15. Τι είδους ταινίες ήταν;

Για παράδειγμα:

- Με πριγκίπισσες
- Με σούπερ-ήρωες
- Με τέρατα

16. Κατά πόσο παρακολουθείται ταινίες κινουμένων σχεδίων σήμερα;

17. Τι είδους ταινίες είναι;

Για παράδειγμα:

- Με πριγκίπισσες
- Με σούπερ-ήρωες
- Με τέρατα

18. Πιστεύετε πως επηρέασαν καθόλου τη ζωή σας ή τον τρόπο που σκέφτεστε;

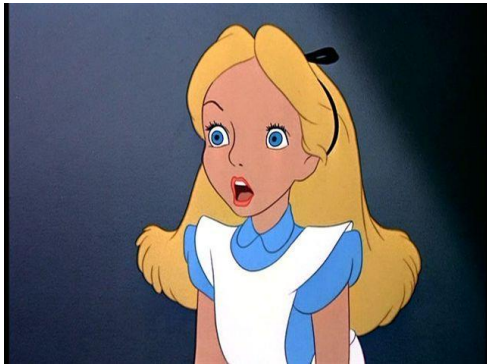
19. Πιστεύετε πως μπορούν να επηρεάσουν καθόλου τη ζωή ή τον τρόπο σκέψης νεαρών κοριτσιών;
20. Μπορείτε να αναφέρετε συγκεκριμένα παραδείγματα Μισογυνισμού σε ταινίες κινουμένων σχεδίων;
21. Μπορείτε να αναφέρετε παραδείγματα όπου δεν υπήρχε ιδιαίτερα ο Μισογυνισμός σε ταινίες animation;
22. Είναι αρκετά τα παραδείγματα όπου δεν υπήρχε ιδιαίτερα ο Μισογυνισμός σε ταινίες animation;
23. Τι σημαίνει για εσάς ο σχεδιασμός ενός ιδανικού γυναικείου χαρακτήρα;
24. Ο τρόπος με τον οποίο απεικονίζεται μία γυναίκα σε μία ταινία κινουμένων σχεδίων (σχεδιασμός χαρακτήρα), είναι ρεαλιστικός;
25. Κατά τη γνώμη θα μπορούσε μία πριγκίπισσα της Disney να ανταποκρίνεται στη ρεαλιστικότητα του σώματος μίας καθημερινής γυναίκας;
26. Κατά τη γνώμη σας οι γυναικείοι χαρακτήρες (για παράδειγμα οι πριγκίπισσες της Disney), ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα της εποχής στην οποία διαδραματίζεται η ταινία; Για παράδειγμα η Μεγάρα στην ταινία “Ηρακλής” ανταποκρίνεται στα φυσικά χαρακτηριστικά μίας γυναίκας στην Ελλάδα (παρακαλώ δείτε τις πιο κάτω εικόνες);



27. Κατά τη γνώμη σας μία φυσιολογική γυναίκα μπορεί να φτάσει τις συγκεκριμένες φυσικές αναλογίες και χάρες που έχει μία πριγκίπισσα της Disney (μεγάλα και τονισμένα μάτια, μικρή μύτη, άψογα μαλλιά, σχηματισμένα σαρκώδη χείλη, μικροσκοπική μέση, τονισμένους γοφούς και στήθος, μακριά και λεπτά πόδια, λεπτοκαμωμένα χέρια και δάχτυλα κλπ - παρακαλώ δείτε τις πιο κάτω εικόνες) ;



28. Κατά τη γνώμη σας υπάρχει σημαντική διαφοροποίηση μεταξύ των γυναικείων χαρακτήρων της Disney, όσο αφορά το σχεδιασμό χαρακτήρα (παρακαλώ δείτε τις πιο κάτω εικόνες);





29. Ως ειδικός μπορείς να προτείνεις ορισμένες λεπτομέρειες που μπορούν να βοηθήσουν στο σχεδιασμό ενός ιδανικού γυναικείου χαρακτήρα και να δείξεις παραδείγματα πιο αντιπροσωπευτικού σχεδιασμού από άλλες εταιρίες/ σχεδιαστές; (μόνο για animators)
30. Θεωρείτε πως σήμερα η βιομηχανία κινουμένων σχεδίων είναι πιο προσεκτικοί ως προς τα θέματα του Μισογυνισμού;

Παράρτημα Β [Συνεντεύξεις Αξιολόγησης]

Δημογραφικά Στοιχεία:

1. Φύλο;
2. Ηλικία;

Αξιολόγηση Προτεινόμενου Επανασχεδιασμού:

ΒΛΕΠΕ ΕΙΚΟΝΕΣ 1α & 1β

3. Πιστεύεται πως θα μπορούσε ο προτεινόμενος σχεδιασμός της Χιονάτης να απεικονιστεί με αυτό τον τρόπο στην ταινία κινουμένων σχεδίων στην οποία πρωταγωνιστεί;
4. Πιστεύεται πως μία καθημερινή κοπέλα/κορίτσι, μπορεί να ταυτιστεί με τον προτεινόμενο σχεδιασμό της Χιονάτης, περισσότερο από τον αυθεντικό σχεδιασμό;
5. Πιστεύεται πως ο προτεινόμενος σχεδιασμός της Χιονάτης, είναι πιο κοντά στα πραγματικά χαρακτηριστικά που θα είχε με βάση την ιστορία;

ΒΛΕΠΕ ΕΙΚΟΝΕΣ 2α & 2β

6. Πιστεύεται πως θα μπορούσε ο προτεινόμενος σχεδιασμός της Αυγής να απεικονιστεί με αυτό τον τρόπο στην ταινία κινουμένων σχεδίων στην οποία πρωταγωνιστεί;

7. Πιστεύεται πως μία καθημερινή κοπέλα/κορίτσι, μπορεί να ταυτιστεί με τον προτεινόμενο σχεδιασμό της Αυγής, περισσότερο από τον αυθεντικό σχεδιασμό;
8. Πιστεύεται πως ο προτεινόμενος σχεδιασμός της Αυγής, είναι πιο κοντά στα πραγματικά χαρακτηριστικά που θα είχε με βάση την ιστορία;

ΒΛΕΠΕ ΕΙΚΟΝΕΣ 3α & 3β

9. Πιστεύεται πως θα μπορούσε ο προτεινόμενος σχεδιασμός της Άριελ να απεικονιστεί με αυτό τον τρόπο στην ταινία κινουμένων σχεδίων στην οποία πρωταγωνιστεί;
10. Πιστεύεται πως μία καθημερινή κοπέλα/κορίτσι, μπορεί να ταυτιστεί με τον προτεινόμενο σχεδιασμό της Άριελ, περισσότερο από τον αυθεντικό σχεδιασμό;
11. Πιστεύεται πως ο προτεινόμενος σχεδιασμός της Άριελ, είναι πιο κοντά στα πραγματικά χαρακτηριστικά που θα είχε με βάση την ιστορία;

ΒΛΕΠΕ ΕΙΚΟΝΕΣ 4α & 4β

12. Πιστεύεται πως θα μπορούσε ο προτεινόμενος σχεδιασμός της Γιασμίν να απεικονιστεί με αυτό τον τρόπο στην ταινία κινουμένων σχεδίων στην οποία πρωταγωνιστεί;
13. Πιστεύεται πως μία καθημερινή κοπέλα/κορίτσι, μπορεί να ταυτιστεί με τον προτεινόμενο σχεδιασμό της Γιασμίν, περισσότερο από τον αυθεντικό σχεδιασμό;
14. Πιστεύεται πως ο προτεινόμενος σχεδιασμός της Γιασμίν, είναι πιο κοντά στα πραγματικά χαρακτηριστικά που θα είχε με βάση την ιστορία;

ΒΛΕΠΕ ΕΙΚΟΝΕΣ 5α, 5β, 5γ, 5δ

15. Πιστεύεται πως μία καθημερινή κοπέλα/κορίτσι, μπορεί να ταυτιστεί με τον προτεινόμενο σχεδιασμό της Μεγάρα, περισσότερο από τον αυθεντικό σχεδιασμό;
16. Πιστεύεται πως ο προτεινόμενος σχεδιασμός της Μεγάρα, είναι πιο κοντά στα πραγματικά χαρακτηριστικά που θα είχε με βάση την ιστορία;
17. Πιστεύεται πως θα μπορούσε ο προτεινόμενος σχεδιασμός της Μεγάρα να απεικονιστεί με αυτό τον τρόπο στην ταινία κινουμένων σχεδίων στην οποία πρωταγωνιστεί;

Παράρτημα Γ [Φόρμες Συγκατάθεσης]

Project Description

This is an interview for my Thesis. Its subject is "Misogyny in Animated Feature Films From American and Western Culture". More specifically it seeks to find whether Misogyny exists in Feature Animated Films or not. If there is, where do you see it and how is it being dealt with, how are people responding to it?

Should you agree to participate in this research you will be asked a series of questions. Once the interview is over and once the samples are analyzed I will create a series of female character redesigns and you will receive a second offer to participate in this project, with different questions. The second interview seeks to find whether Misogyny still exists in the new characters or not.

The following questions are open and you must answer to all of them. Questions 27-29 come with specific pictures that it would be best to look while you answer. Please sign the following consent form. Thank you for being a part of my research.

Your participation in this study is voluntary and there will not be any kind of payment.

Consent:

The study has been described to me. I understand that my participation is voluntary and that I am free to withdraw my consent and discontinue my participation in the project at any time without penalty. I understand that the final profile – in whole or in part – will not be shared with any one (beyond the interviewer and primary researcher), nor will it be cited in published articles or professional presentations, without my explicit permission.

I have read and understood the above information, and I consent to participate in this study by signing below.

Name: Andreas Rossides

Signature: 

Date: 20/2/16

Researcher's Name

Irene Pantela

Cyprus University of Technology



Project Description

This is an interview for my Thesis. Its subject is “Misogyny in Animated Feature Films From American and Western Culture”. More specifically it seeks to find whether Misogyny exists in Feature Animated Films or not. If there is, where do you see it and how is it being dealt with, how are people responding to it?

Should you agree to participate in this research you will be asked a series of questions. Once the interview is over and once the samples are analyzed I will create a series of female character redesigns and you will receive a second offer to participate in this project, with different questions. The second interview seeks to find whether Misogyny still exists in the new characters or not.

The following questions are open and you must answer to all of them. Questions 27-29 come with specific pictures that it would be best to look while you answer. Please sign the following consent form. Thank you for being a part of my research.

Your participation in this study is voluntary and there will not be any kind of payment.

Consent:

The study has been described to me. I understand that my participation is voluntary and that I am free to withdraw my consent and discontinue my participation in the project at any time without penalty. I understand that the final profile – in whole or in part – will not be shared with any one (beyond the interviewer and primary researcher), nor will it be cited in published articles or professional presentations, without my explicit permission.

I have read and understood the above information, and I consent to participate in this study by signing below.

Name: Katerina Pantela

Signature:



Date: 18/2/2016

Researcher's Name

Irene Pantela

Cyprus University of Technology



Project Description

This is an interview for my Thesis. Its subject is “Misogyny in Animated Feature Films From American and Western Culture”. More specifically it seeks to find whether Misogyny exists in Feature Animated Films or not. If there is, where do you see it and how is it being dealt with, how are people responding to it?

Should you agree to participate in this research you will be asked a series of questions. Once the interview is over and once the samples are analyzed I will create a series of female character redesigns and you will receive a second offer to participate in this project, with different questions. The second interview seeks to find whether Misogyny still exists in the new characters or not.

The following questions are open and you must answer to all of them. Questions 27-29 come with specific pictures that it would be best to look while you answer. Please sign the following consent form. Thank you for being a part of my research.

Your participation in this study is voluntary and there will not be any kind of payment.

Consent:

The study has been described to me. I understand that my participation is voluntary and that I am free to withdraw my consent and discontinue my participation in the project at any time without penalty. I understand that the final profile – in whole or in part – will not be shared with any one (beyond the interviewer and primary researcher), nor will it be cited in published articles or professional presentations, without my explicit permission.

I have read and understood the above information, and I consent to participate in this study by signing below.

Name: Parina Mehta

Signature:



Date: 25/2/2016

Researcher's Name

Irene Pantela

Cyprus University of Technology



Project Description

This is an interview for my Thesis. Its subject is “Misogyny in Animated Feature Films From American and Western Culture”. More specifically it seeks to find whether Misogyny exists in Feature Animated Films or not. If there is, where do you see it and how is it being dealt with, how are people responding to it?

Should you agree to participate in this research you will be asked a series of questions. Once the interview is over and once the samples are analyzed I will create a series of female character redesigns and you will receive a second offer to participate in this project, with different questions. The second interview seeks to find whether Misogyny still exists in the new characters or not.

The following questions are open and you must answer to all of them. Questions 27-29 come with specific pictures that it would be best to look while you answer. Please sign the following consent form. Thank you for being a part of my research.

Your participation in this study is voluntary and there will not be any kind of payment.

Consent:

The study has been described to me. I understand that my participation is voluntary and that I am free to withdraw my consent and discontinue my participation in the project at any time without penalty. I understand that the final profile – in whole or in part – will not be shared with any one (beyond the interviewer and primary researcher), nor will it be cited in published articles or professional presentations, without my explicit permission.

I have read and understood the above information, and I consent to participate in this study by signing below.

Name: Kayvon Darabi-Fard

Signature:



Date: 23/2/2016

Researcher's Name

Irene Pantela

Cyprus University of Technology



Project Description

This is an interview for my Thesis. Its subject is “Misogyny in Animated Feature Films From American and Western Culture”. More specifically it seeks to find whether Misogyny exists in Feature Animated Films or not. If there is, where do you see it and how is it being dealt with, how are people responding to it?

Should you agree to participate in this research you will be asked a series of questions. Once the interview is over and once the samples are analyzed I will create a series of female character redesigns and you will receive a second offer to participate in this project, with different questions. The second interview seeks to find whether Misogyny still exists in the new characters or not.

The following questions are open and you must answer to all of them. Questions 27-29 come with specific pictures that it would be best to look while you answer. Please sign the following consent form. Thank you for being a part of my research.

Your participation in this study is voluntary and there will not be any kind of payment.

Consent:

The study has been described to me. I understand that my participation is voluntary and that I am free to withdraw my consent and discontinue my participation in the project at any time without penalty. I understand that the final profile – in whole or in part – will not be shared with any one (beyond the interviewer and primary researcher), nor will it be cited in published articles or professional presentations, without my explicit permission.

I have read and understood the above information, and I consent to participate in this study by signing below.

Name: Heather Vogel

Signature: 

Date: 25/2/2016

Researcher's Name

Irene Pantela

Cyprus University of Technology



Project Description

This is an interview for my Thesis. Its subject is “Misogyny in Animated Feature Films From American and Western Culture”. More specifically it seeks to find whether Misogyny exists in Feature Animated Films or not. If there is, where do you see it and how is it being dealt with, how are people responding to it?

Should you agree to participate in this research you will be asked a series of questions. Once the interview is over and once the samples are analyzed I will create a series of female character redesigns and you will receive a second offer to participate in this project, with different questions. The second interview seeks to find whether Misogyny still exists in the new characters or not.

The following questions are open and you must answer to all of them. Questions 27-29 come with specific pictures that it would be best to look while you answer. Please sign the following consent form. Thank you for being a part of my research.

Your participation in this study is voluntary and there will not be any kind of payment.

Consent:

The study has been described to me. I understand that my participation is voluntary and that I am free to withdraw my consent and discontinue my participation in the project at any time without penalty. I understand that the final profile – in whole or in part – will not be shared with any one (beyond the interviewer and primary researcher), nor will it be cited in published articles or professional presentations, without my explicit permission.

I have read and understood the above information, and I consent to participate in this study by signing below.

Name: Magnus Kråvik

Signature: *Magnus Kråvik*

Date: 18.02.2015

Researcher's Name

Irene Pantela

Cyprus University of Technology



Περιγραφή Έρευνας:

Η παρούσα έρευνα διεξάγεται για λόγους της πτυχιακής μου, με θέμα «Ο Μισογυνισμός στις Ταινίες Κινουμένων Σχεδίων από την Αμερική και τον Δυτικό πολιτισμό». Αναλυτικότερα, αυτή η έρευνα ψάχνει να βρει εάν υπάρχει οποιουδήποτε είδους Μισογυνισμού στις ταινίες κινουμένων σχεδίων. Αν όντως υπάρχει, σε ποιους τομείς παρατηρείται περισσότερο και πως αντιμετωπίζεται, πως αντιδρά το κοινό σε αυτό το γεγονός;

Σε περίπτωση που συμφωνήσετε να λάβετε μέρος σε αυτή την έρευνα, θα ερωτηθείτε μία σειρά από ερωτήσεις. Όταν τελειώσει αυτή η συνέντευξη και όταν μαζευτούν και αναλυθούν όλα τα δείγματα, θα δημιουργηθεί μία σειρά από επανασχεδιασμούς γυναικείων χαρακτήρων. Τότε θα λάβετε μία δεύτερη πρόταση για συμμετοχή στην παρούσα έρευνα, ωστόσο θα περιέχονται διαφορετικές ερωτήσεις (στην δεύτερη συνέντευξη). Η δεύτερη συνέντευξη αναζητά να βρει κατά πόσο ο Μισογυνισμός υπάρχει ακόμα στους “νέους” χαρακτήρες που θα δημιουργηθούν.

Οι ακόλουθες ερωτήσεις είναι ανοικτού τύπου και καλείστε να απαντήσετε σε όλες. Οι ερωτήσεις 27-29 έρχονται μαζί με συγκεκριμένες εικόνες τις οποίες θα ήταν καλύτερα να έχετε υπόψη σας καθώς απαντάτε. Παρακαλώ υπογράψτε στην ακόλουθη φόρμα συγκατάθεσης. Ευχαριστώ που λαμβάνετε μέρος στη έρευνα μου.

Η συμμετοχή σας είναι εθελοντική και δεν θα υπάρξει κανενός είδους πληρωμή.

Συγκατάθεση:

Μου έχει γίνει περιγραφή της παρούσας έρευνας. Αντιλαμβάνομαι ότι η συμμετοχή μου είναι εθελοντική και μπορώ να διακόψω την συνέντευξη, οποιαδήποτε στιγμή χωρίς κάποια ποινή. Αντιλαμβάνομαι ότι το όνομα και η ταυτότητα μου θα παραμείνουν μυστικά και δεν θα δημοσιευθούν πουθενά, χωρίς την επίσημη άδεια μου.

Έχω διαβάσει όλες τις πιο πάνω πληροφορίες και δίνω την συγκατάθεση μου για τη συμμετοχή μου υπογράφοντας πιο κάτω.

Όνομα: Νίκος Σύννος

Υπογραφή:



Ημερομηνία: 10/2/2016

Όνομα Ερευνήτριας:

Ειρήνη Παντέλα

Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου



Περιγραφή Έρευνας:

Η παρούσα έρευνα διεξάγεται για λόγους της πτυχιακής μου, με θέμα «Ο Μισογυνισμός στις Ταινίες Κινουμένων Σχεδίων από την Αμερική και τον Δυτικό πολιτισμό». Αναλυτικότερα, αυτή η έρευνα ψάχνει να βρει εάν υπάρχει οποιουδήποτε είδους Μισογυνισμού στις ταινίες κινουμένων σχεδίων. Αν όντως υπάρχει, σε ποιους τομείς παρατηρείται περισσότερο και πως αντιμετωπίζεται, πως αντιδρά το κοινό σε αυτό το γεγονός;

Σε περίπτωση που συμφωνήσετε να λάβετε μέρος σε αυτή την έρευνα, θα ερωτηθείτε μία σειρά από ερωτήσεις. Όταν τελειώσει αυτή η συνέντευξη και όταν μαζευτούν και αναλυθούν όλα τα δείγματα, θα δημιουργηθεί μία σειρά από επανασχεδιασμούς γυναικείων χαρακτήρων. Τότε θα λάβετε μία δεύτερη πρόταση για συμμετοχή στην παρούσα έρευνα, ωστόσο θα περιέχονται διαφορετικές ερωτήσεις (στην δεύτερη συνέντευξη). Η δεύτερη συνέντευξη αναζητά να βρει κατά πόσο ο Μισογυνισμός υπάρχει ακόμα στους “νέους” χαρακτήρες που θα δημιουργηθούν.

Οι ακόλουθες ερωτήσεις είναι ανοικτού τύπου και καλείστε να απαντήσετε σε όλες. Οι ερωτήσεις 27-29 έρχονται μαζί με συγκεκριμένες εικόνες τις οποίες θα ήταν καλύτερα να έχετε υπόψη σας καθώς απαντάτε. Παρακαλώ υπογράψτε στην ακόλουθη φόρμα συγκατάθεσης. Ευχαριστώ που λαμβάνετε μέρος στη έρευνα μου.

Η συμμετοχή σας είναι εθελοντική και δεν θα υπάρξει κανενός είδους πληρωμή.

Συγκατάθεση:

Μου έχει γίνει περιγραφή της παρούσας έρευνας. Αντιλαμβάνομαι ότι η συμμετοχή μου είναι εθελοντική και μπορώ να διακόψω την συνέντευξη, οποιανδήποτε στιγμή χωρίς κάποια ποινή. Αντιλαμβάνομαι ότι το όνομα και η ταυτότητα μου θα παραμείνουν μυστικά και δεν θα δημοσιευθούν πουθενά, χωρίς την επίσημη άδεια μου.

Έχω διαβάσει όλες τις πιο πάνω πληροφορίες και δίνω την συγκατάθεση μου για τη συμμετοχή μου υπογράφοντας πιο κάτω.

Όνομα: Ηρακλής Ιωάννου

Υπογραφή:



Ημερομηνία: 10/2/2016

Όνομα Ερευνητριας:

Ειρήνη Παντέλα

Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου



Περιγραφή Έρευνας:

Η παρούσα έρευνα διεξάγεται για λόγους της πτυχιακής μου, με θέμα «Ο Μισογυνισμός στις Ταινίες Κινουμένων Σχεδίων από την Αμερική και τον Δυτικό πολιτισμό». Αναλυτικότερα, αυτή η έρευνα ψάχνει να βρει εάν υπάρχει οποιουδήποτε είδους Μισογυνισμού στις ταινίες κινουμένων σχεδίων. Αν όντως υπάρχει, σε ποιους τομείς παρατηρείται περισσότερο και πως αντιμετωπίζεται, πως αντιδρά το κοινό σε αυτό το γεγονός;

Σε περίπτωση που συμφωνήσετε να λάβετε μέρος σε αυτή την έρευνα, θα ερωτηθείτε μία σειρά από ερωτήσεις. Όταν τελειώσει αυτή η συνέντευξη και όταν μαζευτούν και αναλυθούν όλα τα δείγματα, θα δημιουργηθεί μία σειρά από επανασχεδιασμούς γυναικείων χαρακτήρων. Τότε θα λάβετε μία δεύτερη πρόταση για συμμετοχή στην παρούσα έρευνα, ωστόσο θα περιέχονται διαφορετικές ερωτήσεις (στην δεύτερη συνέντευξη). Η δεύτερη συνέντευξη αναζητά να βρει κατά πόσο ο Μισογυνισμός υπάρχει ακόμα στους “νέους” χαρακτήρες που θα δημιουργηθούν.

Οι ακόλουθες ερωτήσεις είναι ανοικτού τύπου και καλείστε να απαντήσετε σε όλες. Οι ερωτήσεις 27-29 έρχονται μαζί με συγκεκριμένες εικόνες τις οποίες θα ήταν καλύτερα να έχετε υπόψη σας καθώς απαντάτε. Παρακαλώ υπογράψτε στην ακόλουθη φόρμα συγκατάθεσης. Ευχαριστώ που λαμβάνετε μέρος στη έρευνα μου.

Η συμμετοχή σας είναι εθελοντική και δεν θα υπάρξει κανενός είδους πληρωμή.

Συγκατάθεση:

Μου έχει γίνει περιγραφή της παρούσας έρευνας. Αντιλαμβάνομαι ότι η συμμετοχή μου είναι εθελοντική και μπορώ να διακόψω την συνέντευξη, οποιανδήποτε στιγμή χωρίς κάποια ποινή. Αντιλαμβάνομαι ότι το όνομα και η ταυτότητα μου θα παραμείνουν μυστικά και δεν θα δημοσιευθούν πουθενά, χωρίς την επίσημη άδεια μου.

Έχω διαβάσει όλες τις πιο πάνω πληροφορίες και δίνω την συγκατάθεση μου για τη συμμετοχή μου υπογράφοντας πιο κάτω.

Όνομα: Γεωργία Νικολάου

Υπογραφή:



Ημερομηνία: 11/2/2016

Όνομα Ερευνήτριας:

Ειρήνη Παντέλα

Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου



Περιγραφή Έρευνας:

Η παρούσα έρευνα διεξάγεται για λόγους της πτυχιακής μου, με θέμα «Ο Μισογυνισμός στις Ταινίες Κινουμένων Σχεδίων από την Αμερική και τον Δυτικό πολιτισμό». Αναλυτικότερα, αυτή η έρευνα ψάχνει να βρει εάν υπάρχει οποιουδήποτε είδους Μισογυνισμού στις ταινίες κινουμένων σχεδίων. Αν όντως υπάρχει, σε ποιους τομείς παρατηρείται περισσότερο και πως αντιμετωπίζεται, πως αντιδρά το κοινό σε αυτό το γεγονός;

Σε περίπτωση που συμφωνήσετε να λάβετε μέρος σε αυτή την έρευνα, θα ερωτηθείτε μία σειρά από ερωτήσεις. Όταν τελειώσει αυτή η συνέντευξη και όταν μαζευτούν και αναλυθούν όλα τα δείγματα, θα δημιουργηθεί μία σειρά από επανασχεδιασμούς γυναικείων χαρακτήρων. Τότε θα λάβετε μία δεύτερη πρόταση για συμμετοχή στην παρούσα έρευνα, ωστόσο θα περιέχονται διαφορετικές ερωτήσεις (στην δεύτερη συνέντευξη). Η δεύτερη συνέντευξη αναζητά να βρει κατά πόσο ο Μισογυνισμός υπάρχει ακόμα στους “νέους” χαρακτήρες που θα δημιουργηθούν.

Οι ακόλουθες ερωτήσεις είναι ανοικτού τύπου και καλείστε να απαντήσετε σε όλες. Οι ερωτήσεις 27-29 έρχονται μαζί με συγκεκριμένες εικόνες τις οποίες θα ήταν καλύτερα να έχετε υπόψη σας καθώς απαντάτε. Παρακαλώ υπογράψτε στην ακόλουθη φόρμα συγκατάθεσης. Ευχαριστώ που λαμβάνετε μέρος στη έρευνα μου.

Η συμμετοχή σας είναι εθελοντική και δεν θα υπάρξει κανενός είδους πληρωμή.

Συγκατάθεση:

Μου έχει γίνει περιγραφή της παρούσας έρευνας. Αντιλαμβάνομαι ότι η συμμετοχή μου είναι εθελοντική και μπορώ να διακόψω την συνέντευξη, οποιαδήποτε στιγμή χωρίς κάποια ποινή. Αντιλαμβάνομαι ότι το όνομα και η ταυτότητα μου θα παραμείνουν μυστικά και δεν θα δημοσιευθούν πουθενά, χωρίς την επίσημη άδεια μου.

Έχω διαβάσει όλες τις πιο πάνω πληροφορίες και δίνω την συγκατάθεση μου για τη συμμετοχή μου υπογράφοντας πιο κάτω.

Όνομα: Ιωάννα Κουταλιανού

Υπογραφή:



Ημερομηνία: 8/2/2016

Όνομα Ερευνήτριας:

Ειρήνη Παντέλα

Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου



Περιγραφή Έρευνας:

Η παρούσα έρευνα διεξάγεται για λόγους της πτυχιακής μου, με θέμα «Ο Μισογυνισμός στις Ταινίες Κινουμένων Σχεδίων από την Αμερική και τον Δυτικό πολιτισμό». Αναλυτικότερα, αυτή η έρευνα ψάχνει να βρει εάν υπάρχει οποιουδήποτε είδους Μισογυνισμού στις ταινίες κινουμένων σχεδίων. Αν όντως υπάρχει, σε ποιους τομείς παρατηρείται περισσότερο και πως αντιμετωπίζεται, πως αντιδρά το κοινό σε αυτό το γεγονός;

Σε περίπτωση που συμφωνήσετε να λάβετε μέρος σε αυτή την έρευνα, θα ερωτηθείτε μία σειρά από ερωτήσεις. Όταν τελειώσει αυτή η συνέντευξη και όταν μαζευτούν και αναλυθούν όλα τα δείγματα, θα δημιουργηθεί μία σειρά από επανασχεδιασμούς γυναικείων χαρακτήρων. Τότε θα λάβετε μία δεύτερη πρόταση για συμμετοχή στην παρούσα έρευνα, ωστόσο θα περιέχονται διαφορετικές ερωτήσεις (στην δεύτερη συνέντευξη). Η δεύτερη συνέντευξη αναζητά να βρει κατά πόσο ο Μισογυνισμός υπάρχει ακόμα στους “νέους” χαρακτήρες που θα δημιουργηθούν.

Οι ακόλουθες ερωτήσεις είναι ανοικτού τύπου και καλείστε να απαντήσετε σε όλες. Οι ερωτήσεις 27-29 έρχονται μαζί με συγκεκριμένες εικόνες τις οποίες θα ήταν καλύτερα να έχετε υπόψη σας καθώς απαντάτε. Παρακαλώ υπογράψτε στην ακόλουθη φόρμα συγκατάθεσης. Ευχαριστώ που λαμβάνετε μέρος στη έρευνα μου.

Η συμμετοχή σας είναι εθελοντική και δεν θα υπάρξει κανενός είδους πληρωμή.

Συγκατάθεση:

Μου έχει γίνει περιγραφή της παρούσας έρευνας. Αντιλαμβάνομαι ότι η συμμετοχή μου είναι εθελοντική και μπορώ να διακόψω την συνέντευξη, οποιαδήποτε στιγμή χωρίς κάποια ποινή. Αντιλαμβάνομαι ότι το όνομα και η ταυτότητα μου θα παραμείνουν μυστικά και δεν θα δημοσιευθούν πουθενά, χωρίς την επίσημη άδεια μου.

Έχω διαβάσει όλες τις πιο πάνω πληροφορίες και δίνω την συγκατάθεση μου για τη συμμετοχή μου υπογράφοντας πιο κάτω.

Όνομα: Κοραλλία Καφούρη

Υπογραφή:



Ημερομηνία: 9/2/2016

Όνομα Ερευνήτριας:

Ειρήνη Παντέλα

Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου



Περιγραφή Έρευνας:

Η παρούσα έρευνα διεξάγεται για λόγους της πτυχιακής μου, με θέμα «Ο Μισογυνισμός στις Ταινίες Κινουμένων Σχεδίων από την Αμερική και τον Δυτικό πολιτισμό». Αναλυτικότερα, αυτή η έρευνα ψάχνει να βρει εάν υπάρχει οποιουδήποτε είδους Μισογυνισμού στις ταινίες κινουμένων σχεδίων. Αν όντως υπάρχει, σε ποιους τομείς παρατηρείται περισσότερο και πως αντιμετωπίζεται, πως αντιδρά το κοινό σε αυτό το γεγονός;

Σε περίπτωση που συμφωνήσετε να λάβετε μέρος σε αυτή την έρευνα, θα ερωτηθείτε μία σειρά από ερωτήσεις. Όταν τελειώσει αυτή η συνέντευξη και όταν μαζευτούν και αναλυθούν όλα τα δείγματα, θα δημιουργηθεί μία σειρά από επανασχεδιασμούς γυναικείων χαρακτήρων. Τότε θα λάβετε μία δεύτερη πρόταση για συμμετοχή στην παρούσα έρευνα, ωστόσο θα περιέχονται διαφορετικές ερωτήσεις (στην δεύτερη συνέντευξη). Η δεύτερη συνέντευξη αναζητά να βρει κατά πόσο ο Μισογυνισμός υπάρχει ακόμα στους “νέους” χαρακτήρες που θα δημιουργηθούν.

Οι ακόλουθες ερωτήσεις είναι ανοικτού τύπου και καλείστε να απαντήσετε σε όλες. Οι ερωτήσεις 27-29 έρχονται μαζί με συγκεκριμένες εικόνες τις οποίες θα ήταν καλύτερα να έχετε υπόψη σας καθώς απαντάτε. Παρακαλώ υπογράψτε στην ακόλουθη φόρμα συγκατάθεσης. Ευχαριστώ που λαμβάνετε μέρος στη έρευνα μου.

Η συμμετοχή σας είναι εθελοντική και δεν θα υπάρξει κανενός είδους πληρωμή.

Συγκατάθεση:

Μου έχει γίνει περιγραφή της παρούσας έρευνας. Αντιλαμβάνομαι ότι η συμμετοχή μου είναι εθελοντική και μπορώ να διακόψω την συνέντευξη, οποιανδήποτε στιγμή χωρίς κάποια ποινή. Αντιλαμβάνομαι ότι το όνομα και η ταυτότητα μου θα παραμείνουν μυστικά και δεν θα δημοσιευθούν πουθενά, χωρίς την επίσημη άδεια μου.

Έχω διαβάσει όλες τις πιο πάνω πληροφορίες και δίνω την συγκατάθεση μου για τη συμμετοχή μου υπογράφοντας πιο κάτω.

Όνομα: Μαρία Ιωάννου

Υπογραφή:



Ημερομηνία: 19.2.2016

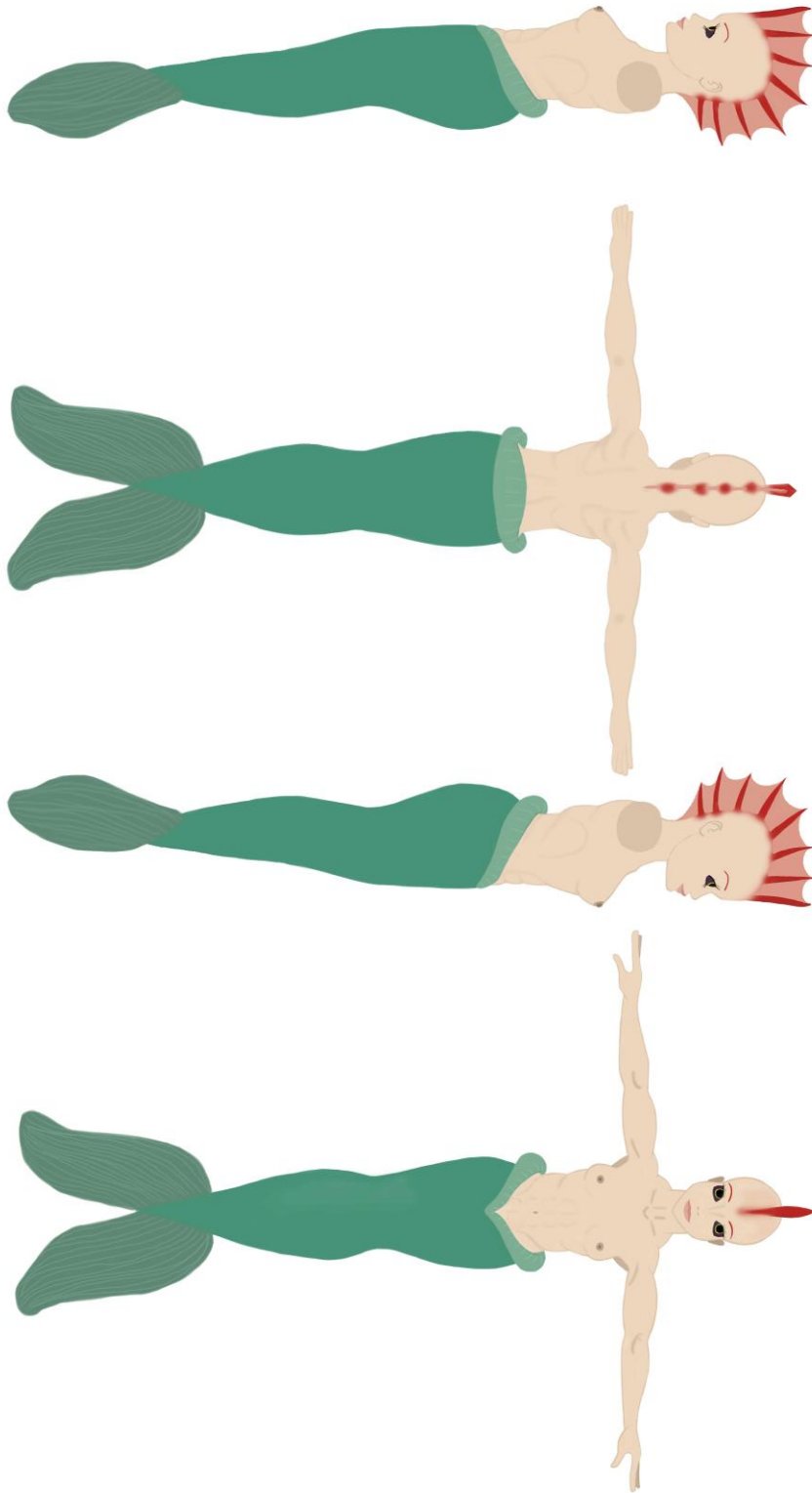
Όνομα Ερευνήτριας:

Ειρήνη Παντέλα

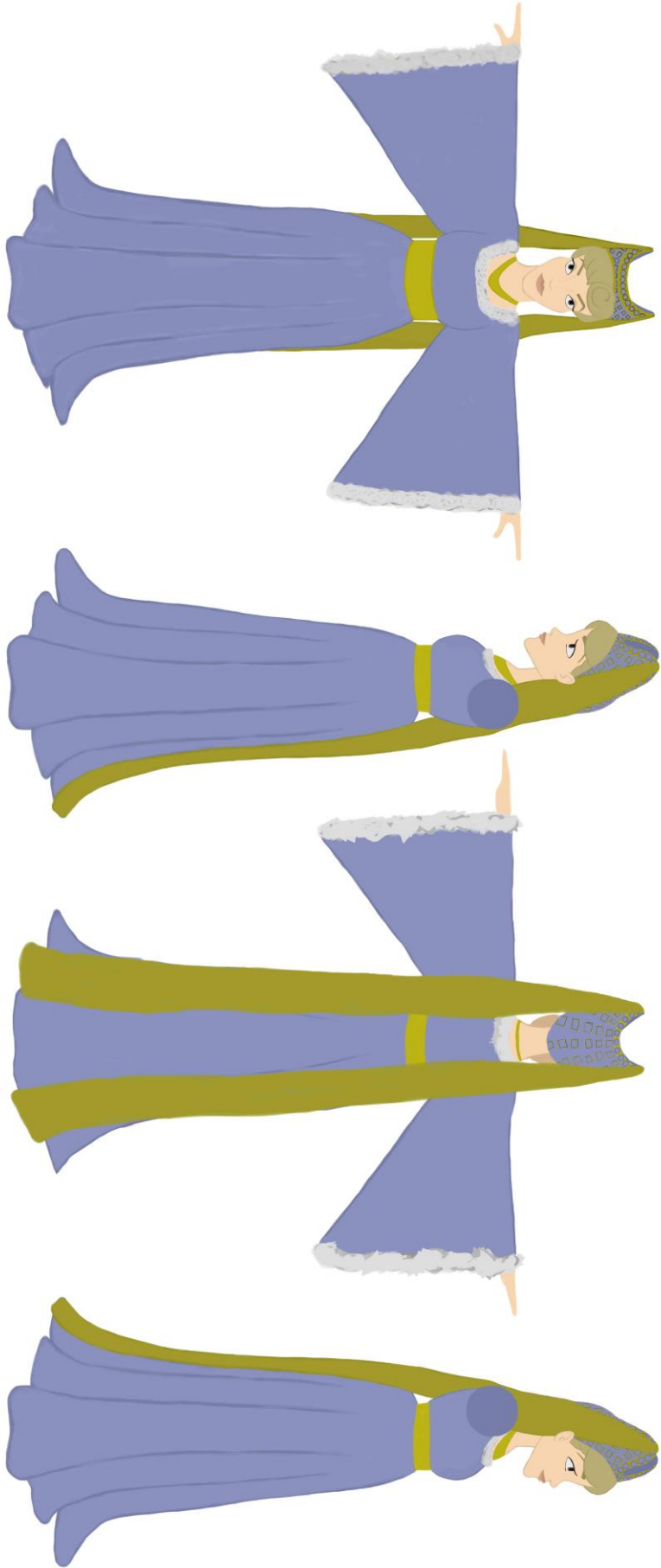
Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου



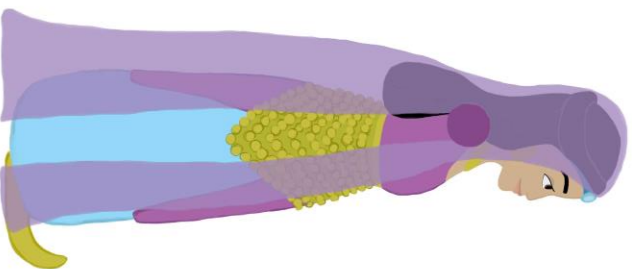
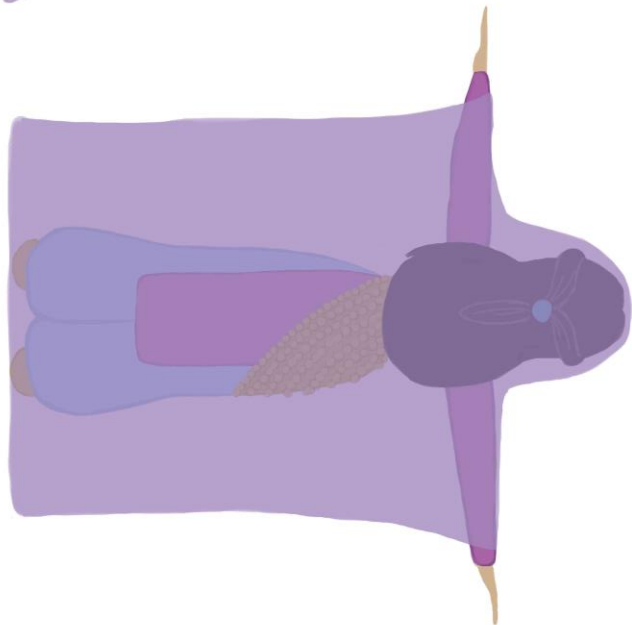
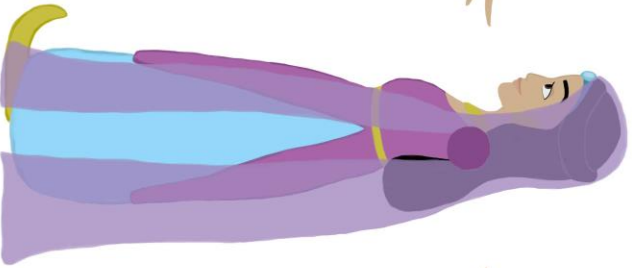
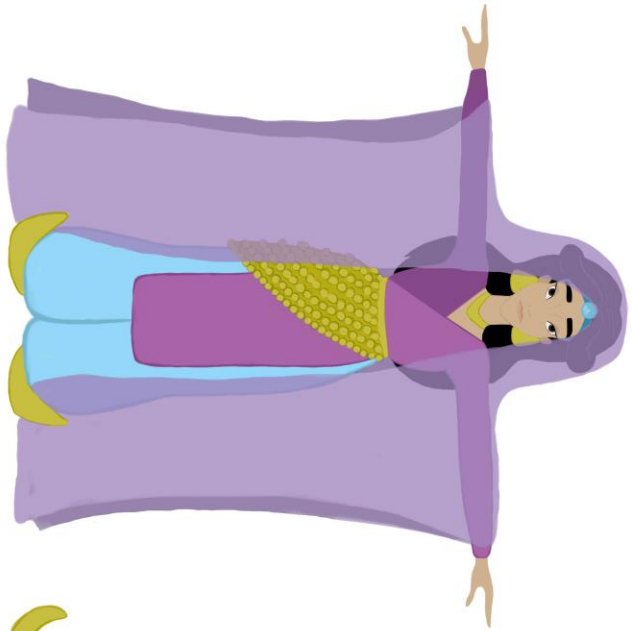
Παράρτημα Δ [Επανασχεδιασμοί]



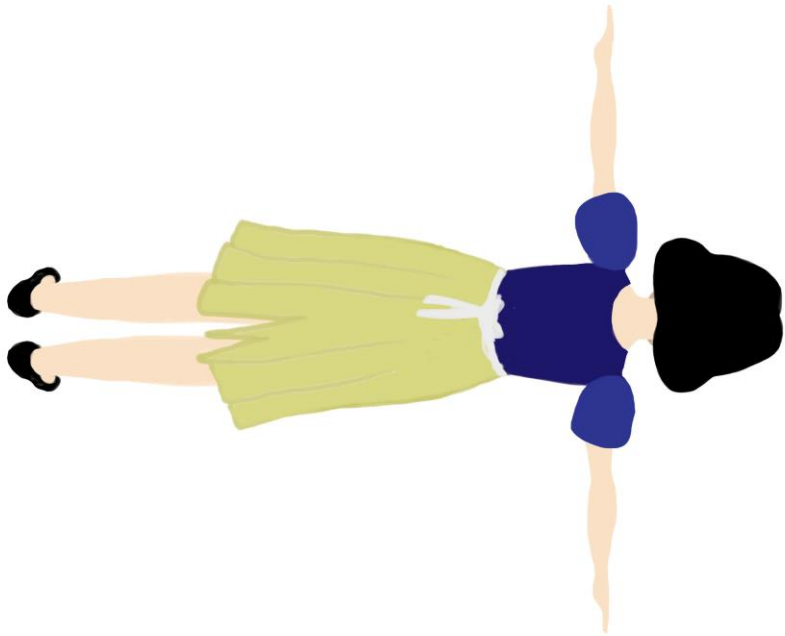
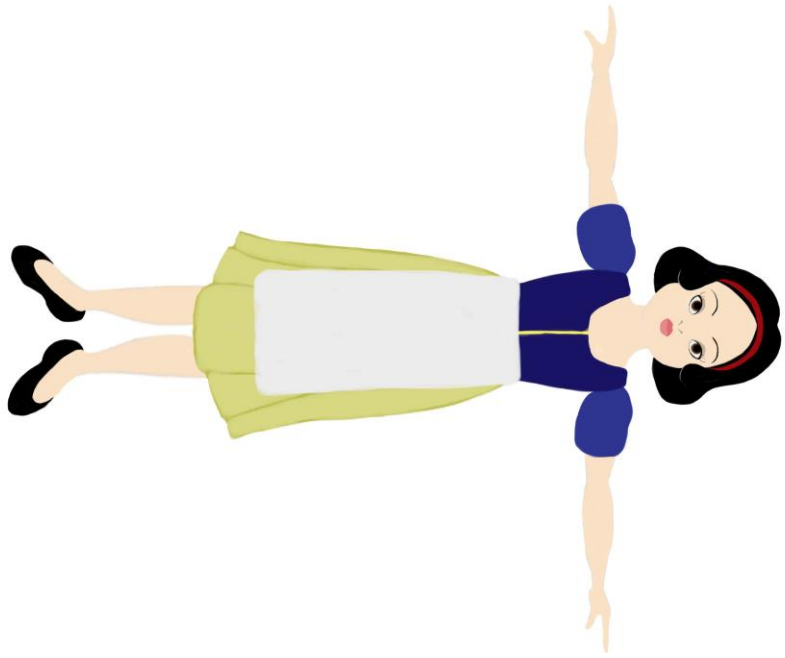




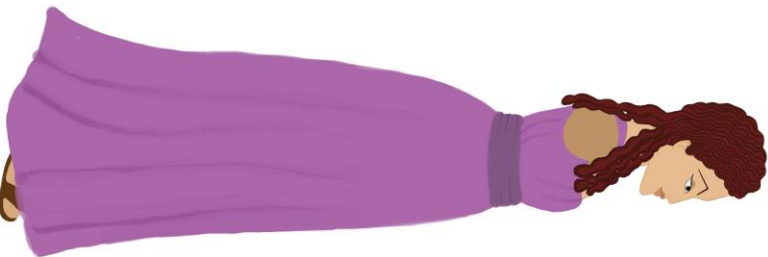
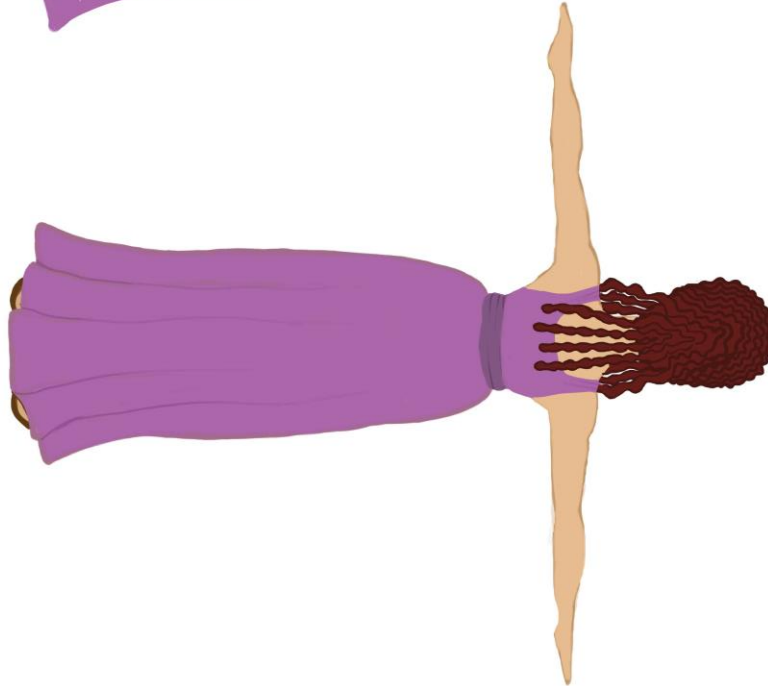
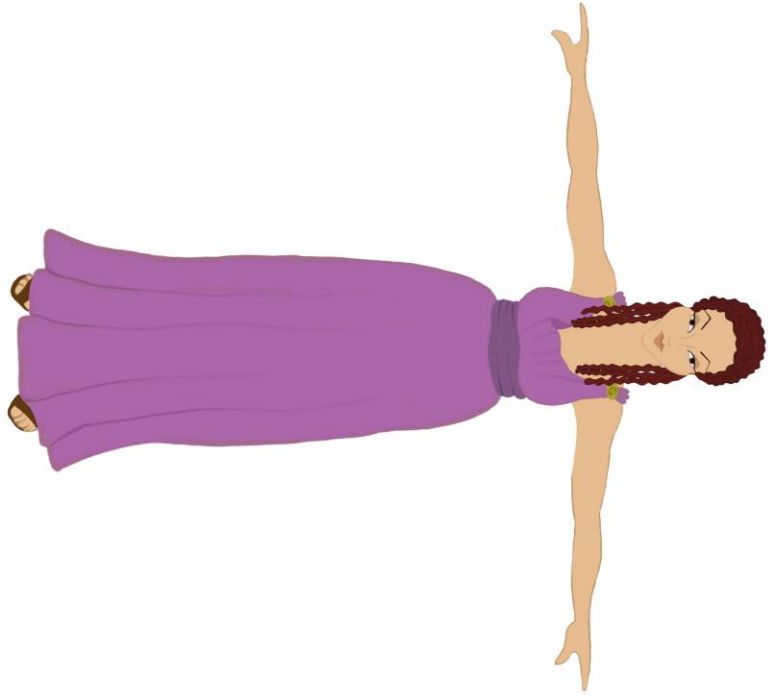


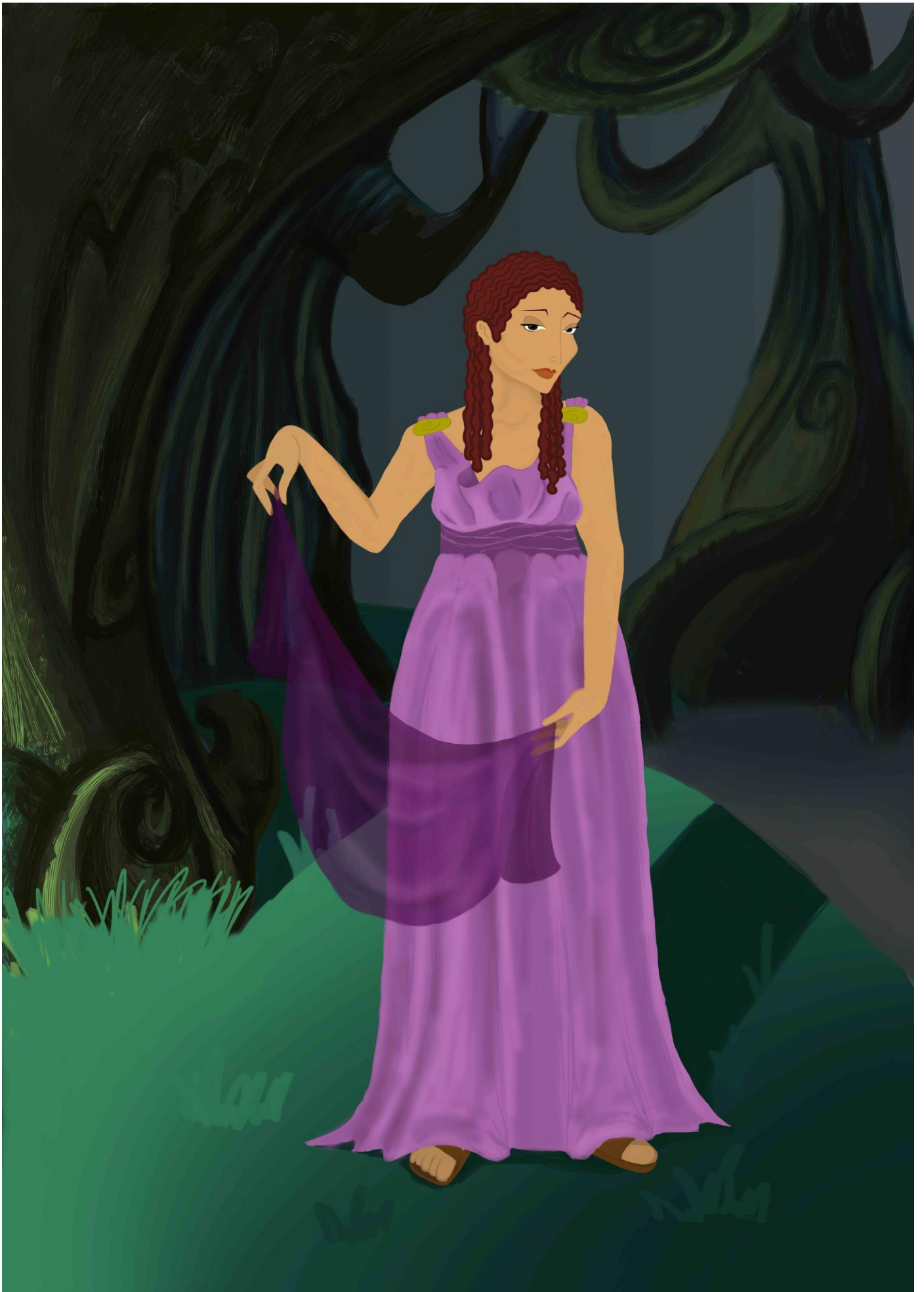


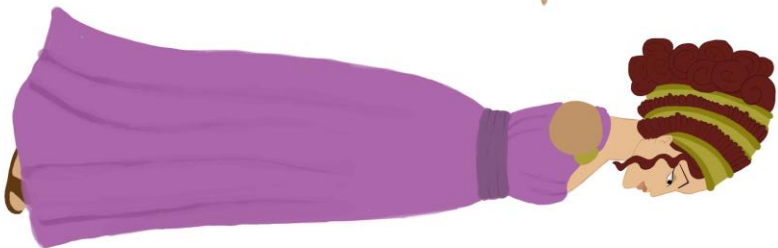
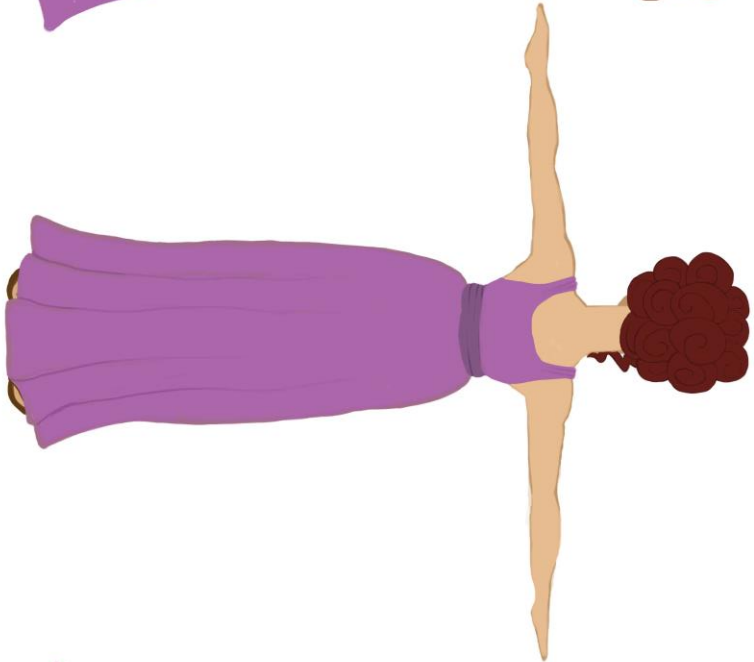
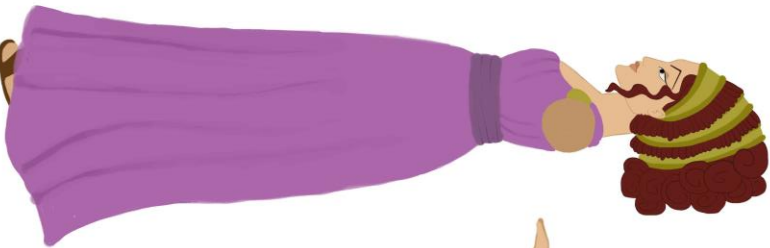
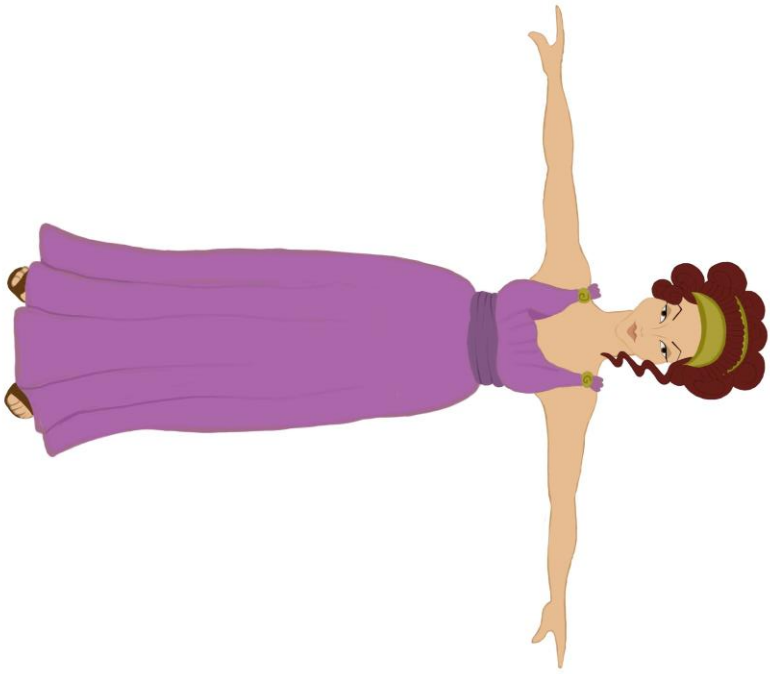


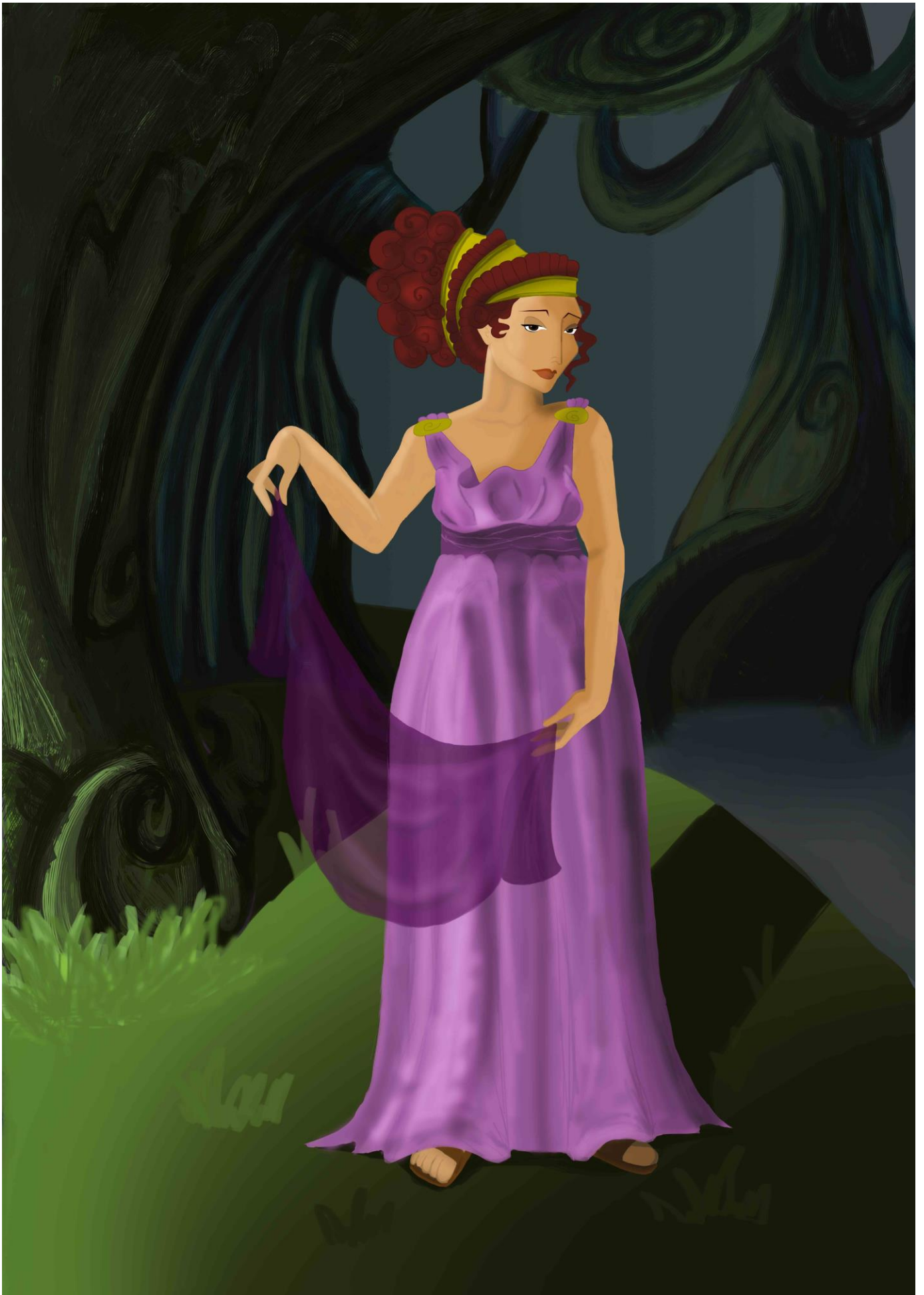












Παράρτημα Ε [Ψηφιακά Δεδομένα]

- Πτυχιακή Εργασία σε Ψηφιακή Μορφή
- Επανασχεδιασμοί Γυναικείων Χαρακτήρων σε Ψηφιακή Μορφή (βίντεο & εικόνες)