



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

Π.Μ.Σ.: Φιλοσοφία και Τέχνες

Διπλωματική Εργασία

Ο πόλεμος μέσα από τα anime: Kingdom, Vinland Saga και Rurouni Kenshin

Θ.Ε. ΦΙΤ52

“Φιλοσοφία και Κινηματογράφος”

ΟΝΟΜΑ ΦΟΙΤΗΤΡΙΑΣ:

Ελένη Μαραγκού

ΟΝΟΜΑ ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑΣ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑΣ Α’

Μαρία Κατσαρίδου

ΟΝΟΜΑ ΕΠΙΒΛΕΠΟΝΤΑ ΚΑΘΗΓΗΤΗ Β’

Γεώργιος Δημητριάδης

Ιούλιος 2026-Πάτρα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγή

Εισαγωγή στον χώρο των anime

Ανάλυση των anime και των Δυτικών cartoon.

Ο ρόλος των anime στην κοινωνία

Η πολιτιστική βιομηχανία

Τα anime ως καθρέφτης κοινωνικών αξιών και ιστορικών στοιχείων.

Η Ιαπωνία και ο πολιτισμικός της ρόλος.

Kingdom: Ο πόλεμος ως μηχανισμός αξιών και ενοποίησης στο Kingdom.

Ανάλυση των χαρακτήρων στο Kingdom και ανάλυση των ιδεολογικών αξιών.

Σύγκριση ανάμεσα στον Shin και στον Ei Sei.

Οι υπόλοιποι χαρακτήρες.

Ο πόλεμος στο Kingdom ως αναγκαίο κακό.

Αισθητική και αναπαράσταση της βίας.

Η παρουσίαση του πολέμου στο Vinland Saga.

Η αποδόμηση του πολεμικού ιδεώδους στο Vinland.

Σύγκριση ανάμεσα στο Vinland Saga με το Kingdom.

Σύγκριση του Shin με τον Thorfinn και η μετάβαση του Thorfinn.

Η εξελικτική πορεία του Thorfinn.

Οι διαφορετικές ιδεολογικές προσεγγίσεις του πολέμου μέσα από άλλους χαρακτήρες στο Vinland Saga.

Ιστορικό πλαίσιο του Vinland.

Η έννοια του πολεμιστή.

Η αισθητική του Vinland Saga.

Rurouni Kenshin: ο πόλεμος ως εσωτερική διαμάχη και η αναζήτηση εξιλέωσης.

Σύγκρουση και εσωτερική μεταμόρφωση.

Μέθοδος μάχης στο Rurouni Kenshin.

Υπόλοιποι χαρακτήρες στο Rurouni Kenshin.

Η παρουσίαση του πολέμου στο Kenshin.

Σύγκριση του Himura Kenshin με τον Thorfinn και τον Shin.

Σύγκριση του παλιού με του νέου anime.

Οπτικοακουστικά μέσα.

Συγκριτική ανάλυση των έργων, ομοιότητες και διαφορές.

Επίλογος.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Εισαγωγή

Ο πόλεμος είναι ένα πολυδιάστατο ζήτημα που απασχολεί εδώ και χρόνια ιστορικούς και θεωρητικούς. Η μελέτη της απεικόνισης του μέσα στην οπτικοακουστική τεχνική είναι μία σύγχρονη, αλλά με αρκετό βάθος τεχνική. Τα τελευταία χρόνια έχει αναδειχθεί ως ένα από τα πιο σημαντικά ερευνητικά θέματα στη σύγχρονη θεωρία της τέχνης. Ιδιαίτερα στον χώρο του Ιαπωνικού animation,

των anime δηλαδή, η βία και ο πόλεμος δεν είναι απλά ιστορικά στοιχεία. Δεν αποτελούν απλώς αφηγηματικές τεχνικές. Είναι βαθιά ριζωμένα πολιτισμικά και πολιτιστικά στοιχεία γεμάτα από ιστορία, συναίσθημα και αισθητικά στοιχεία. Τα anime συνδυάζουν τον χώρο της φαντασίας και των ηρώων μέσω μίας συγκεκριμένης μορφής. Είναι μία ιδιαίτερη μορφή ενοποίησης του κόσμου, όπου ενώνει τον κόσμο με φιλοσοφικούς και κοινωνικούς προβληματισμούς. Έτσι τα καθιστά ένα ιδανικό πεδίο ανάλυσης ζητημάτων όπως ο πόλεμος, η βία, η εξιλέωση και ο ηρωισμός. Το αντικείμενο εδώ είναι η παρουσίαση και η ανάλυση του πολέμου, καθώς και της εσωτερικής και εξωτερικής διαμάχης, μέσα από τρία βασικά anime, το Kingdom, το Vinland Saga και το Rurouni Kenshin.

Τα τρία αυτά έργα προέρχονται από mangaka, δηλαδή συγγραφείς manga και κατά συνέπεια προέρχονται από την βιομηχανία παραγωγής, το ιαπωνικό animation. Και τα τρία μοιράζονται ίδια στοιχεία οπτικοακουστικής κουλτούρας και αισθητικής. Είναι φανερό, αν κάποιος τα παρακολουθήσει, ότι αναπτύσσονται μέσα σε εντελώς διαφορετικές χρονικές περιόδους, σε διαφορετικά πλαίσια, διαφορετικό γεωγραφικό τόπο και διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα. Το Kingdom μεταφέρει τον θεατή στην Κίνα, στην περίοδο των Εμπόλεμων Κρατών και της ενοποίησης της Κίνας, ανάμεσα στο 475 π.Χ. και 221 π.Χ. Είναι μία εποχή που απαρτίζεται από πολλούς πολέμους. Επίσης αναδεικνύονται συγκρούσεις, επεκτατική πολιτική, πολιτικές ανακατατάξεις και στρατηγικές εξελίξεις. Το Vinland Saga παρουσιάζει την Σκανδιναβία και την επέκτασή της στην Αμερική, καθώς και τη σκανδιναβική κοινωνία του 10ου αιώνα μ.Χ. όπου η βία κυριαρχεί στην καθημερινότητα των Βίκινγκς, καθώς και η κουλτούρα της τιμής και της εκδίκησης. Τέλος, το Rurouni Kenshin, αναλύει την Ιαπωνία στα χρόνια των μεταρρυθμίσεων της εποχής Meiji (1868-1912) υπό τον αυτοκράτορα Meiji. Είναι μία περίοδος που επικρατεί μια εσωτερική διαμάχη στην Ιαπωνία λόγω κοινωνικής μεταμόρφωσης, καθώς τα

πρότυπα των Samurai προσπαθούν να καταργηθούν και να εισάγουν τον εκσυγχρονισμό μέσω των δυτικών προτύπων. Το βασικότερο ζήτημα της εργασίας είναι η εύρεση και η ανάλυση από τις ομοιότητες και τις διαφορές στην απεικόνιση του πολέμου σε αυτά τα τρία anime. Όπως επίσης και η κατανόηση του τρόπου με τον οποίο αναλύονται σοβαρά ζητήματα. Για παράδειγμα αναλύονται θέματα όπως η ιστορική βαρύτητα, η μνήμη, η πολιτισμική ταυτότητα, η κοινωνία, η φιλοσοφία και οι ιδέες, όπου ενσωματώνονται στην αφήγηση και στην αισθητική των anime.

Εισαγωγή στον χώρο των anime

Τα anime αποτελούν μορφή κινουμένων σχεδίων που προέρχεται από την Ιαπωνία. Η παγκόσμια διάδοση τους δείχνει κάτι σημαντικό. Δείχνει ότι η ιαπωνική παραγωγή μπορεί να επηρεάσει θεατές εντός και εκτός συνόρων. Επηρεάζει διεθνείς θεατές όχι μόνο μέσω της ψυχαγωγίας, αλλά και μέσω της αφήγησης των ιστοριών που μπορεί να έχει ιστορικό ή και ιδεολογικό χαρακτήρα. Συνιστά ένα ιδιαίτερο πολιτισμικό αλλά και καλλιτεχνικό φαινόμενο. Έχουν σαφή αισθητική, αφηγηματική και ιδεολογική ταυτότητα. Ο όρος anime προέρχεται από την συντόμευση της δανεισμένης ιαπωνικής λέξης animēshiyon (όπου στα αγγλικά είναι animation). Στην Ιαπωνία χρησιμοποιείται για να περιγράψει όλα τα είδη των κινουμένων σχεδίων, ανεξαρτήτου προέλευσης. Στην Δύση όμως όρος anime χρησιμοποιείται για την περιγραφή του Ιαπωνικού animation. Επειδή ο όρος έχει αποκτήσει πιο ειδική σημασία, αναφέρεται αποκλειστικά στην παραγωγή κινουμένων σχεδίων που διαφοροποιούνται από τη δυτική παράδοση του animation, τόσο σε αισθητικό, όσο και σε αφηγηματικό επίπεδο (Merriam - Webster, no date) (LiveAbout, no Date).

Οι απαρχές των anime εντοπίζονται στις αρχές του 20ού αιώνα. Τα πρώτα ιαπωνικά κινούμενα σχέδια αρχίζουν να εμφανίζονται στη δεκαετία του 1910, και συγκεκριμένα στο 1917. Οι πρώτες παραγωγές επηρεάστηκαν από την δυτική τεχνική του animation, ωστόσο, από την αρχή διαμορφώθηκε μία τάση προσαρμογής τους στον ιαπωνικό τρόπο αφήγησης. Αναλύθηκε πάνω στο ιαπωνικό πολιτισμικό και καλλιτεχνικό πλαίσιο, εισάγοντας περισσότερο την ιαπωνική κουλτούρα. Κατά τις επόμενες δεκαετίες, τα ιαπωνικά anime εξελίχθηκαν από σύντομα, πειραματικά φιλμ, συνήθως ασπρόμαυρα στην αρχή, σε πιο σύνθετες αφηγηματικές μορφές. Ακολούθησαν τεχνολογικές και κοινωνικές μεταβολές της ιαπωνικής κοινωνίας. (Nippon.com. no date.) Καθοριστικό σημείο στην εξελικτική πορεία των anime αποτέλεσε ο Osamu Tezuka στη δεκαετία του 1960. Ήταν σημαντική προσωπικότητα, καθώς εισήγαγε την τεχνική του limited animation. Η τεχνική αυτή επέτρεψε τη μαζική παραγωγή τηλεοπτικών σειρών με χαμηλότερο κόστος. Επίσης με την τεχνική του δεν θυσιάστηκε η αφηγηματική ικανότητα ούτε και η πυκνότητα.

Ένα από τα πιο δημοφιλή έργα του Osamu Tezuka είναι το Astro Boy, όπου μέσω του οποίου τα anime άρχισαν να αποκτούν σταθερή ταυτότητα και να διαμορφώνονται ως βασικό καλλιτεχνικό μέσο. Ήταν και είναι ικανά να απευθύνονται όχι μόνο σε παιδικό αλλά και σε ενήλικο κοινό. Από εκείνη την περίοδο και στη συνέχεια, τα anime συνδυάστηκαν στενά με τα manga (τα οποία είναι τα ιαπωνικής προέλευσης comics) όπου λειτουργούν ως μέσο αφήγησης και αισθητικής βάσης. (Studiobinder, no date.). Πολλά anime παίρνουν το πρωτότυπο υλικό τους από τα manga.

Στη σύγχρονη εποχή τα anime αποτελούν μια παγκόσμια βιομηχανία. Έχουν τρομερή απήχηση και μεγάλη θεματική ποικιλία. Καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα οπτικών ειδών και αφηγηματικών μορφών, από την περιπέτεια, στη φαντασία, στο

αίσθημα, στην επιστημονική φαντασία, στο δράμα και στο μυστήριο. Καλύπτουν επίσης θέματα ρεαλισμού, ιστορίας, πολέμου και ηθικών διλημμάτων. Αυτή ακριβώς η ιδιότητα καθιστά τα anime ένα μεγάλο πεδίο θεωρητικής και πολιτισμικής ανάλυσης. Είναι ικανά να προσελκύσουν πολλούς διαφορετικούς θεατές, ανεξαρτήτου προτιμήσεων, ηλικίας, προέλευσης. Η χρήση των κινούμενων εικόνων είναι το βασικό κομμάτι των anime. Η έντονη αισθητική που απεικονίζεται, καθώς και η διαρκής εξέλιξη της ιστορίας μέσα από αφηγηματικά τόξα είναι δομές που κάνουν τα anime ξεχωριστά. Το κινούμενο σχέδιο δίνει τη δυνατότητα στον σκηνοθέτη να παρουσιάσει περιεχόμενο που θεωρείται δύσκολο να γυριστεί με ζωντανούς ηθοποιούς. Επίσης, η συνεχής αφήγηση και η στενή σχέση με την ιστορία και τη συλλογική μνήμη, κάνουν τα anime κάτι περισσότερο από απλή ψυχαγωγία.

Τα anime δεν είναι μόνο για διασκέδαση. Μεταφέρουν εικόνες και ιδέες, πολλά διαφορετικά μηνύματα, και ωθούν διαφορετικές έννοιες στους θεατές. Μεταφέρουν αξίες και πολιτισμικά μηνύματα που επηρεάζουν τον τρόπο που βλέπουμε αλλά και που αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο. Στο πλαίσιο αυτό, η μελέτη της ιστορίας του πολέμου μέσω των anime δεν αφορά μόνο την μελέτη της βίας και την μορφή της, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο αυτή εντάσσεται στην αφήγηση, στην ιστορία και στην ταυτότητα μέσω των anime. (Nippon.com, no date, Medium, no date.)

Ανάλυση των anime και των Δυτικών cartoon.

Σε αντίθεση με τη δυτική αντίληψη περί των κινουμένων σχεδίων, όπου συνήθως τα ταυτίζουν με την παιδική ψυχαγωγία, και προφανώς τον όρο cartoon, τα anime έχουν διαμορφωθεί μέσα σε ένα ευρύτερο κοινό. Τα anime είναι ένα αυτόνομο

αφηγηματικό και καλλιτεχνικό μέσο με ευρύτερο θεματικό υλικό αλλά και απευθύνονται σε ευρύτερο ηλικιακό φάσμα. Τα cartoons της Δύσης συνήθως συνδέονται με σύντομα κωμικά ή σατιρικά έργα, με πιο αποσπασματική αφήγηση και πιο περιορισμένη θεματολογία. Αντίθετα τα anime είναι πιο πολύπλοκα, πιο πολυεπίπεδα συστήματα αφήγησης, Έχουν συνεκτική δομή και εκτενή ανάπτυξη χαρακτήρων. Έχουν συχνή ενασχόληση με διλήμματα, πολιτικά, υπαρξιακά και ιστορικά ζητήματα.

Τα anime δεν αντιμετωπίζονται στην κοινωνία μόνο ως κινούμενα σχέδια. Αντιμετωπίζονται ως φορείς γνώσεων, ταυτότητας και συναισθημάτων. Είναι χώρος πολιτικής και πολιτιστικής διαπραγμάτευσης και ιδεολογίας. Η αφηγηματική τους πολυπλοκότητα, η διακειμενικότητά τους, και η σύνδεσή τους με τα manga, τα καθιστούν μέσο παραγωγής πολιτισμικού λόγου, όπου υπάρχουν οι κοινωνικές αξίες, όπως επίσης και απαιτήσεις, ή και ιστορικές μνήμες. Δεν καταναλώνονται παθητικά, επειδή προσφέρουν γνώση στον θεατή και εντάσσονται σε ένα ευρύτερο πλαίσιο συμμετοχικής κουλτούρας. Η δυναμική αυτή φαίνεται και στον τρόπο που διαμορφώνονται οι διαδικτυακές κοινότητες γύρω από τα anime. Δεν αρκούνται στο να τα παρακολουθήσουν, αλλά χρειάζεται να τα σχολιάσουν ακόμα περισσότερο ή να γράψουν fan fiction ή ακόμα και να συμμετέχουν ενεργά σε κοινότητες. Κάνουν διακειμενικές παρερμηνείες και προχωρούν σε δημιουργικές επανασυνδέσεις των ιστοριών.

Μέσα από αυτές τις πρακτικές, τα anime ξεπερνούν τον ρόλο της απλής ψυχαγωγίας. Παραμένουν επίσης συνδεδεμένα τόσο με την ιαπωνική κουλτούρα, όσο και με την κυκλοφορία των προϊόντων στην αγορά. Τα anime μεταφέρουν νοήματα και είναι αρκετά βαθυστόχαστα. Δεν αντιμετωπίζονται ως απλά κινούμενα σχέδια. Συγκροτούν νέους τρόπους κατανόησης και έκφρασης των ιστοριών και της πλοκής.

Λειτουργούν ως πεδία αναστοχασμού του πολιτισμού. Η δυναμική αυτή επεκτείνεται και στην συμμετοχική κουλτούρα που τα περιβάλλει.

Τα anime διαφοροποιούνται αρκετά από τα δυτικά cartoon, όπως ειπώθηκε προηγουμένως. Το σχέδιο των anime έχει ένα συγκεκριμένο ύφος, κάτι που τα κάνει εύκολα αναγνωρίσιμα. Χαρακτηρίζονται από μεγάλα και εκφραστικά μάτια, ρεαλιστικά χαρακτηριστικά των χαρακτήρων και έντονη εκφραστικότητα. Η δομή των προσωπικοτήτων έχει επίκεντρο το πιο ενήλικο κοινό αλλά και νεανικό, με αποτέλεσμα να απευθύνονται σε διαφορετικές ηλικιακές ομάδες. Τα cartoon τείνουν να είναι πιο απλοϊκά από την άλλη, υιοθετούν πιο υπερβολικά χαρακτηριστικά και είναι συχνά καρικατούρες. Έχουν συνήθως αυτοτελή επεισοδιακή πλοκή και μορφή και συχνότερα απευθύνονται σε πιο παιδικό κοινό. Αυτή η διαφοροποίηση δεν είναι μόνο οπτική αλλά αφορά και την αφήγηση και τη θεματολογία. Επομένως, τα anime αποτελούν ένα διαφορετικό μοτίβο. Έχουν δικό τους χαρακτήρα και ξεχωρίζουν από τα δυτικά cartoon. Αποτελούν ένα αισθητικό, πολιτισμικό και κοινωνικό φαινόμενο με ιδεολογικό και φιλοσοφικό βάθος. Η ικανότητα τους να περιγράφουν σημαντικά θέματα είναι σημαντική. Περιγράφουν τον πόλεμο, την ιστορία, το τραύμα και την κοινωνική ευθύνη και είναι ένα ξεχωριστό αντικείμενο θεωρητικής ανάλυσης.

Ο ρόλος των anime στην κοινωνία

Σε αυτό το σημείο αξίζει να σχολιαστεί ο ρόλος των anime. Ο ρόλος των anime στη σύγχρονη κοινωνία και στην ιαπωνική κουλτούρα, αλλά και στην παγκόσμια βιομηχανία είναι σημαντικός. Τα anime στη σύγχρονη εποχή θεωρούνται πυλώνας μεταφοράς της ιαπωνικής κουλτούρας και του πολιτισμού. Προάγουν την ιαπωνική

πολιτιστική παραγωγή και είναι σημαντικό ιαπωνικό προϊόν που εξάγει τον ιαπωνικό πολιτισμό. Όπως επισημαίνει και ο Nissim Otmazgin στο έργο του *Anime in the US*, η βιομηχανία των anime είναι κάτι που μεγαλώνει στην αγορά, αν και στην Αμερική η αγορά μειώθηκε στα τέλη της δεκαετίας του 2000 με αρχές του 2010. Εντάσσεται στον ευρύτερο μηχανισμό της παγκόσμιας οικονομίας. Η παραγωγή, η διανομή και η κατανάλωση πολιτιστικών και πολιτισμικών αγαθών συνδέονται άμεσα με την ψυχαγωγία και την ιστορία. Συνδέονται επίσης με διακριτικά δίκτυα επιχειρηματικότητας και διαμεσολάβησης. (Otmazgin, Volume 87, No.1, March 2014, *Anime in the US*.) Η ήπια διείσδυση των anime στις Ηνωμένες Πολιτείες, στη δεκαετία του 1960 και του 1970 και η εκρηκτική ανάπτυξη στη δεκαετία του 1990 κατέδειξε την δυναμική των anime ως παγκόσμιο πολιτιστικό προϊόν. Η επιτυχία αυτή δεν οφείλεται μόνο λόγω της αισθητικής και της διαφορετικής κινηματογραφικής οπτικής, οφείλεται και στην λειτουργία τους ως φορείς της ιαπωνικής κουλτούρας, μιας ήρεμης δύναμης και πολιτισμικής επιρροής μέσω της ελκυστικότητας και της διαφοράς των εικόνων και της αφήγησης. (Otmazgin, 2014).

Παράλληλα, πολλές αναφορές, όπως για παράδειγμα Nippon, Studiobinder, επισημαίνουν την εξέλιξη των anime από πρώιμες μορφές κινούμενης εικόνας του 20ού αιώνα, σε ένα βασικό μέσο ψυχαγωγίας. Έχουν γίνει μια παγκόσμια βιομηχανία πολυμέσων, όπου είναι συνδεδεμένη με manga, πωλήσεις, εμπορική ανάδειξη προϊόντων και ψηφιακές πλατφόρμες (Nippon.com, no date). Είναι σημαντικά καθώς παρουσιάζουν ιστορίες που αγγίζουν παγκόσμια ζητήματα. Αναλύουν την ταυτότητα, το τραύμα, την εξουσία, την κοινωνική αλλαγή. Συγκεκριμένα, ο πόλεμος στα anime δεν παρουσιάζεται μόνο ως ένα σκληρό πεδίο μάχης. Παρουσιάζεται ως φαινόμενο που επηρεάζει τις κοινωνίες και τους χαρακτήρες. Διαμορφώνει ταυτότητες και εντάσσονται φιλοσοφικοί

προβληματισμοί. Τα anime αναγνωρίζονται ως ιδιαίτερο αφηγηματικό και αισθητικό ύφος (Studiobinder, no date. LiveAbout, no date). Συνεπώς τα anime λειτουργούν ταυτόχρονα ως εθνικό πολιτισμικό προϊόν αλλά και ως ένα αντικείμενο ή αγαθό που είναι πλέον παγκόσμιο, ενταγμένο στην σύγχρονη βιομηχανία.

Η πολιτιστική βιομηχανία

Η θέση των anime στον σύγχρονο πολιτισμό, εντάσσεται στη σύγχρονη βιομηχανία. Αυτή η θέση μπορεί να φωτιστεί από τη σχολή της Φρανκφούρτης. Στο κεφάλαιο "βιομηχανία της κουλτούρας", οι Adorno και Horkheimer αναλύουν πως τα πολιτισμικά προϊόντα, όταν εκδίδονται και κυκλοφορούν μαζικά, τείνουν να τυποποιούνται και να οργανώνονται γύρω από μηχανισμούς κατανάλωσης. (Adorno and Horkheimer, 1944/1947). Η οπτική αυτή δεν καταγράφεται ώστε να μειώσει τα anime ως τέχνη. Ούτε όμως λειτουργεί για να ακυρώσει το περιεχόμενό τους. Αναλύεται ως ένα σχήμα κατανόησης της διπλής φύσης της βιομηχανίας. Ένα αφηγηματικό μέσο με μεγάλη ιστορία μπορεί να είναι ταυτόχρονα ένα μαζικό προϊόν κατανάλωσης και να ανήκει σε μία παγκόσμια οικονομία. (Otmazgin, 2014).

Η σύγχρονη βιομηχανία των anime αποτελεί ένα τμήμα μίας ευρύτερης οικονομίας. Συνδέεται με εκδοτικούς οίκους, τηλεοπτικά δίκτυα και κινηματογραφικές παραγωγές. Με αυτό το υπόβαθρο, η θεματική του πολέμου μέσα στα anime μπορεί να εντοπιστεί κριτικά και με κάποια βάση. Η αφήγηση του ηθικού και του ιστορικού αναστοχασμού γίνονται έτσι ώστε να δειχθεί η βία, η απώλεια και το τραύμα μέσα στην συλλογική μνήμη. Στα έργα Kingdom, Vinland Saga και Rurouni Kenshin, ο πόλεμος έχει μια διττή θέση και δεν εμφανίζεται μόνο ως δράση αλλά και ως μηχανισμός συγκρότησης ταυτότητας.

Τα anime ως καθρέφτης κοινωνικών αξιών και ιστορικών στοιχείων.

Πέρα από τη βιομηχανική τους κατάσταση, τα anime συνδυάζουν στοιχεία, τα οποία αποτυπώνουν κοινωνικές εντάσεις, συλλογικές μνήμες και πολιτιστικές ιδέες. Η αφήγηση τους έχει μια πολυπλοκότητα, η οποία προσφέρει πολλά θετικά στοιχεία. Επιτρέπει τη διαπραγμάτευση των θεμάτων και την ανάλυση του εκσυγχρονισμού και της τεχνολογικής προόδου. Φέρνει στο επίκεντρο την σύγκρουση της παράδοσης με την εσωτερικότητα αλλά και τον εκσυγχρονισμό. Ενισχύει τη διαπραγμάτευση στη μνήμη του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Τέλος, αναλύει την ηθική ευθύνη και τη βία. Η αφήγηση, η οπτική του και η ακουστική του γλώσσα, όπως για παράδειγμα η ένταση στη φωνή, η προσθήκη μουσικής, η εκφραστικότητα των προσώπων, το σχέδιο το οποίο σχεδόν πάντα μοιάζει πιο ώριμο και η δραματική χρήση του χρόνου, καθώς και η μεγάλη παλέτα χρωμάτων, εξηγούν τη σημασία των ιδεών και ενισχύουν την αισθητικοποίηση της ιστορικής εμπειρίας. (Studiobinder, no date).

Παράλληλα, η επιρροή των anime φαίνεται και στην κουλτούρα των θαυμαστών που έχει δημιουργηθεί. Έρευνες για τα Fandom δείχνουν ότι τα anime φέρνουν κοντά ανθρώπους από όλον τον κόσμο, δημιουργώντας ένα πιο ζεστό κλίμα μεταξύ τους. Αυτοί οι άνθρωποι δημιουργούν και δικές τους ιστορίες, όπως fan-fiction και κάνουν cosplay. Έρχονται συχνά σε επαφή, μέσω συζητήσεων, καθώς εκφράζουν κοινές αφηγήσεις, παρόμοια ενδιαφέροντα και κοινές συναισθηματικές αφηγήσεις. Οι κοινότητες αυτές λειτουργούν ως χώροι πολιτισμικής και κοινωνικής ταύτισης. Έτσι διαμορφώνεται ένα παγκόσμιο δίκτυο θαυμαστών που δίνει νέα νοήματα στον κόσμο των anime.

Η διεθνής αυτή κυκλοφορία και επιτυχία, επιβεβαιώνει πως δεν πρόκειται μόνο για ένα αισθητικό προϊόν, αλλά κάτι μεγαλύτερο. Είναι χώρος πολιτισμικής διαπραγμάτευσης, ανάλυσης ιστορικών γεγονότων, συγκέντρωσης απόψεων. Είναι κάτι μεγαλύτερο από ένα είδος αισθητικής τέχνης, αφού μέσω των anime ανασυγκροτούνται ταυτότητες και ιδεολογικά νοήματα. Τα anime συνδέονται με αφηγήσεις που θεωρούνται πιο ώριμες και εκτείνονται πέρα από την παιδική ψυχαγωγία. Απευθύνονται σε πολλαπλά ηλικιακά στρώματα και κοινωνικά πλαίσια. (Merriam - Webster, no date, LiveAbout, no date.). Στο πλαίσιο αυτό, τα anime λειτουργούν ως καθρέφτης της κοινωνίας, αλλά και μέσω αντίληψης και επεξεργασίας κοινωνικών, συλλογικών και προσωπικών τραυμάτων.

Η Ιαπωνία και ο πολιτισμικός της ρόλος.

Η Ιαπωνία αποτελεί ένα ιδιαίτερο πολιτισμικό παράδειγμα. Οι κοινωνίες μέσα στην Ιαπωνία, ο πολιτισμός, η ιστορία και η κοινωνική οργάνωση διαμορφώνουν μία μοναδική συλλογική ταυτότητα. Η ιαπωνική κοινωνία χαρακτηρίζεται από έντονη ιεραρχία. Είναι φανερό η οργάνωση, η πειθαρχία και η ομαδικότητα, όπου είναι στοιχεία που διαμορφώνονται από την παιδική ηλικία, όπως και ο σεβασμός, τα όποια καθορίζουν τη συμπεριφορά του ατόμου μέσα στην ιαπωνική κοινωνία. Όπως επισημαίνει η Ruth Benedict, η ιαπωνική κοινωνία οργανώνεται μέσα από την τάξη. Οργανώνεται γύρω από ένα αυστηρά δομημένο σύστημα ιεραρχίας και κοινωνικών ρόλων. Κάθε άτομο πρέπει να αναγνωρίζει την θέση του μέσα στο σύνολο και να είναι ικανό να ενεργεί σύμφωνα με τις προσδοκίες που απορρέουν από αυτό. Η θέση στην κοινωνία και η κοινωνική συμπεριφορά είναι καταστάσεις όπου δεν βασίζονται αποκλειστικά στην ατομική επιλογή.

Επιπρόσθετα, είναι έντονα σημαντικός ο σεβασμός, όπου εμφανίζεται από τον τρόπο ομιλίας μέχρι και τη στάση του σώματος. Διαμορφώνονται, οι αξίες τους, μέσα από υποχρεώσεις, κανόνες και αξίες που καθορίζουν τη λειτουργία της κοινωνίας. Η τήρηση αυτών των ρόλων είναι η βασική δομή της ιαπωνικής αρμονίας, η οποία θεωρείται ως θεμελιώδη αξία στην ιαπωνική κουλτούρα. Η απόκλιση από αυτούς τους ρόλους μπορεί να οδηγήσει σε απώλεια της τιμής καθώς και κοινωνική αποδοκιμασία. (Ruth Benedict, 1946).

Η ιστορική εξέλιξη της Ιαπωνίας συμβαδίζει άμεσα με αυτούς τους θεσμούς. Η περίοδος Heian (794-1185) είναι η πρώτη καθαρά ιαπωνική περίοδος, όπου διαμορφώνονται τα πρώτα καθαρά ιαπωνικά γράμματα, δηλαδή η πρώτη ιαπωνική γραφή, το πρώτο αλφάβητο, οι πρώτες μορφές στρατιωτικής ελίτ και η πρώτη ιαπωνική κουλτούρα μέσω διάσπασης από την κινεζική κουλτούρα. Αν και η εξουσία βρισκόταν στα χέρια της αριστοκρατίας, άρχισαν να αποκτούν έλεγχο οι στρατιωτικές ομάδες, οι οποίες αναλάμβαναν την προστασία των τοπικών συμφερόντων.

Η μετάβαση ολοκληρώνεται κατά την περίοδο Kamakura (1185 - 1333) όταν εγκαθίσταται το σύστημα του shogunate - σογκουνάτο. Αυτό σηματοδοτεί τη μεταφορά της πολιτικής και στρατιωτικής εξουσίας από την αριστοκρατία στους σαμουράι. Καθιερώνεται έτσι ένα καθεστώς δύναμης όπου η πίστη και η πειθαρχία αποτελούν κεντρικές αξίες. (Asian Studies Association, n.d.).

Μετά την περίοδο Kamakura και τη σταδιακή ενίσχυση της εξουσίας από τον στρατό και των σαμουράι, η Ιαπωνία εισέρχεται σε μία μακρά περίοδο εσωτερικών συγκρούσεων, γνωστή ως Sengoku Jidai, Περίοδος Σένγκοκου (1467-1600). Αυτή η περίοδος χαρακτηρίζεται από συνεχής πολέμους μεταξύ των αρχηγών των ανταγωνιστικών φεουδαρχικών περιοχών (daimyō). Η περίοδος αυτή αποτελεί τη βασική σειρά γεγονότων όπου ενισχύεται το βασικότερο σημείο της διαμόρφωσης

της πολεμικής κουλτούρας. Η επιβίωση εξαρτάται από την ικανότητα μάχης και τη στρατηγική ικανότητα και την πειθαρχία. Μέσα από αυτό το πλαίσιο ενισχύονται οι αξίες των σαμουράι και αποκτούν πρακτική εφαρμογή, συνδέοντας την έννοια της τιμής με την πολεμική δράση (Asian Studies Association, n.d.).

Κατά την περίοδο Tokugawa, ή αλλιώς περίοδο Edo (1603-1868), οι πόλεμοι σταματούν, η πρωτεύουσα μεταφέρεται από το Κιότο στο Τόκιο, ή αλλιώς Έντο και η Ιαπωνία εισέρχεται σε μία μακρά περίοδο ειρήνης και πολιτικής σταθερότητας. Το φεουδαρχικό σύστημα γίνεται μόνιμο μέσα από μία αυστηρή κοινωνική ιεραρχία. Οι σαμουράι παραμένουν στην κορυφή ως βασικό κέντρο δύναμης. Λειτουργούν ως διοικητική και ηθική ελίτ ακόμα και σε περίοδο ειρήνης. Στο πλαίσιο αυτό, ο κώδικας bushidō (μπουσίντο) εμφανίζεται, και αποκτά δύναμη, ο οποίος είναι ο ηθικός κώδικας συμπεριφοράς τιμής και αξιών και συνδυάζει αξίες του Κομφουκιανισμού, του Βουδισμού και του Σιντοϊσμού. Αποκτά πιο συστηματική μορφή καθώς προωθεί τις πολεμικές αρχές, όπως τιμή, αξίες, πειθαρχία και πίστη, σε όλη την κοινωνία. (Japan Travel, n.d.).

Η περίοδος Meiji (1868-1912) σηματοδοτεί τη λήξη του φεουδαρχικού συστήματος και την εισαγωγή στη δυτική κοινωνία, καθώς μεταμορφώνει ριζικά την Ιαπωνία με την κατάργηση του υπάρχοντος συστήματος και την είσοδο στον εκσυγχρονισμό και στην εκβιομηχάνιση. Παρά τις ριζικές αλλαγές, οι αξίες που έχουν διαμορφωθεί από τα προηγούμενα χρόνια δεν εξαφανίζονται, αλλά ενσωματώνονται στη νέα εθνική ταυτότητα. Η έννοια της πειθαρχίας και της αφοσίωσης συνεχίζει να αποτελεί βασικό κομμάτι της ιαπωνικής κουλτούρας και της κοινωνίας. Έτσι επηρεάζει τόσο την πολιτική όσο και τις σύγχρονες μορφές πολιτισμικής έκφρασης.

Κατά την περίοδο Taishō (1912-1926), η Ιαπωνία, έρχεται στην πρώτη περίοδο άμεσης επαφής με τη Δύση και συνδυάζει παραδοσιακές ιαπωνικές αξίες με δυτικά πρότυπα εκσυγχρονισμού. Είναι η πρώτη περίοδος όπου οι ενδυμασίες είναι μεικτές.

Εμφανίζονται οι παραδοσιακές ιαπωνικές ενδυμασίες, σε συνδυασμό με τις πιο μοντέρνες δυτικές ενδυμασίες.

Η περίοδος Shōwa (1926-1989), είναι άλλη μία σημαντική περίοδος, η οποία περιλαμβάνει τον δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο αλλά και τις μεταρρυθμίσεις που ακολούθησαν, καθώς και τη μεταπολεμική οικονομική άνθηση, όπου ενισχύει τις αξίες και την έννοια της συλλογικής ταυτότητας.

Η περίοδος Heisei (1989-2019) στη συνέχεια, χαρακτηρίζεται από οικονομική στασιμότητα. Χαρακτηρίζει επίσης την εισαγωγή στην τεχνολογική περίοδο της Ιαπωνίας και την πολιτισμική εξωστρέφεια.

Η σύγχρονη περίοδος Reiwa (2019 - σήμερα) συνεχίζει να προσδιορίζει τον πολιτισμό της Ιαπωνίας με την παράδοση και τη νεωτερικότητα. Οι παραδοσιακές αξίες δεν εγκαταλείπονται σε καμία περίοδο, αφού πάντα προσαρμόζονται δυναμικά, επηρεάζοντας και σύγχρονες πολιτισμικές μορφές, όπως τα anime. Αυτό είναι κάτι φανερό και στην ίδια τη χώρα, καθώς αν κάποιος την επισκεφθεί μπορεί να παρατηρήσει έντονες διαφορές ανάμεσα στο παραδοσιακό και στο σύγχρονο, μέσα από τα κτήρια, την τεχνολογία και τους ναούς.

Όπως προαναφέρθηκε, κεντρικό ρόλο στην κουλτούρα της Ιαπωνίας κατείχε η τάξη των σαμουράι, οι οποίοι αποτέλεσαν στρατιωτική, αλλά και ηθική ελίτ. Ανέπτυξαν τον κώδικα bushidō, ο δρόμος του πολεμιστή, ο οποίος διαμόρφωσε ένα σύστημα αξιών που περιλάμβανε αρετές όπως η δικαιοσύνη, το θάρρος, η πίστη, η τιμή και η ευγένεια. (Vidal Mir, 2020). Οι αξίες αυτές δεν βασίστηκαν μόνο στους σαμουράι για την ύπαρξη και τη συνέχισή τους. Επηρέασαν βαθιά τις ιδεολογίες της ιαπωνικής κουλτούρας και τη δομή της ιαπωνικής κοινωνίας, ακόμα και μετά την κατάργηση του φεουδαρχικού συστήματος. Η έννοια της τιμής συνδέεται άμεσα με την έννοια

της ντροπής και την εικόνα του ατόμου στην κοινωνία, δημιουργώντας ένα σύστημα διαφορετικό από το δυτικό, αφού βασίζεται στον κοινωνικό έλεγχο.

Η κοινωνία της Ιαπωνίας λειτουργεί με την αποφυγή της ντροπής και την προστασία του ονόματος και την ανάγκη διατήρησης της αξιοπρέπειας και διαφοροποιείται έτσι από την έννοια της ενοχής που κυριαρχεί στη Δύση. Η αυτοθυσία για την προστασία του ονόματος, ακόμα και μέσω πρακτικών όπως *seppuku*, αποτελούσε κύριο παράδειγμα ιδεολογίας. Η έννοια του *Seppuku* ή αλλιώς *Harakiri*, η οποία προέρχεται από την ιαπωνική ετυμολογία *hara wo kiru* 腹を切る, όπου σημαίνει το κόψιμο της κοιλιάς, είναι μια ιαπωνική τελετουργία στην οποία ο θάνατος έπρεπε να θεωρείται έντιμος, οδηγώντας τους σαμουράι να αποφύγουν την ατίμωση και την ντροπή. Αποτελούσε τρόπο διατήρησης της τιμής, αποδεικνύοντας τη σημασία της ηθικής απέναντι στην ίδια τη ζωή. (Vidal Mir, 2020).

Η επιρροή αυτών των αξιών φτάνει μέχρι και τη σύγχρονη εποχή. Παρά την εκβιομηχάνιση και τον εκσυγχρονισμό, παρατηρούμε ακόμα στοιχεία ηθικής και πειθαρχίας στην ιαπωνική κοινωνία, όπως επίσης και στοιχεία του καθήκοντος. Τα *anime* ενσωματώνουν αυτές τις αξίες, είτε αν αναπαράγεται η ιστορία της Ιαπωνίας, είτε άλλων κρατών, είτε ακόμα και αν αναπαράγονται στοιχεία μυθοπλασίας. Παρουσιάζονται ήρωες που λειτουργούν με βάση την τιμή, επικεντρώνονται στη θυσία, την πίστη και σε έναν ανώτερο σκοπό. Μέσα από αυτές τις αφηγήσεις, οι ιαπωνικές ιδεολογίες και η παραδοσιακή κοσμοθεωρία μεταφέρονται στο σύγχρονο κοινό, είτε εντός, είτε εκτός Ιαπωνίας.

Συνολικά, η Ιαπωνία παρουσιάζει έναν έντιμο τρόπο ζωής και ενσωματώνει στοιχεία τιμής και πειθαρχίας στην καθημερινότητα. Παρουσιάζει πολιτισμική συνέχεια, όπου το παρελθόν δεν αντικαθιστά το παρόν, ούτε το μέλλον, καθώς όλα είναι αλληλένδετα και ενσωματώνει όλες τις θεωρίες μαζί. Είναι μία χαρακτηριστική εικόνα της χώρας, όπου παραδοσιακά στοιχεία υπάρχουν στον ίδιο

χώρο αρμονικά με τον εκσυγχρονισμό και την τεχνολογία, όπου είναι φανερό στην αρχιτεκτονική, στην τεχνολογία, στη γλώσσα, στον πολιτισμό και στο τοπίο. Από τους σαμουράι έως τα σύγχρονα anime, οι έννοιες της τιμής, της πειθαρχίας και της αυτοθυσίας συνδυάζονται αρμονικά στη ζωή. Έτσι αποτελούν βασικά στοιχεία που διαμορφώνουν την ιαπωνική ταυτότητα.

Kingdom: Ο πόλεμος ως μηχανισμός αξιών και ενοποίησης στο Kingdom.

Σε αυτό το σημείο, ερχόμαστε να αναλύσουμε το anime Kingdom και τον πόλεμο σχετικά με το πώς παρουσιάζεται στο Kingdom. Το Kingdom βασίζεται στο manga του Yasuhisa Hara, το οποίο ξεκίνησε να δημοσιεύεται στο περιοδικό Weekly Young Jump της Shueisha στις 26 Ιανουαρίου 2006 και συνεχίζεται μέχρι σήμερα, καθώς η ιστορία δεν έχει ολοκληρωθεί. Η πρώτη σεζόν της τηλεοπτικής μεταφοράς του anime προβλήθηκε στις 4 Ιουνίου 2012 από το Studio Pierrot. Το έργο τοποθετείται στην περίοδο των Εμπόλεμων Κρατών της αρχαίας Κίνας. Αντλεί έμπνευση από πραγματικά ιστορικά πρόσωπα και γεγονότα που σχετίζονται με την ενοποίηση της Κίνας σαν ενιαίου κράτους υπό τον Ying Zheng. Το anime Kingdom αποτελεί και περιγράφει την ίδια ιστορία με το manga και είναι μια από τις πιο χαρακτηριστικές αναπαραστάσεις του πολέμου. Είναι σημαντική πηγή ως ιστορικό και πολιτικό φαινόμενο. Τοποθετείται, όπως και το manga στην περίοδο των Εμπόλεμων Κρατών της Κίνας, δηλαδή περίπου ανάμεσα στο 476 με 221 π.Χ.

Όπως αναφέρθηκε, το έργο αντλεί πραγματικά ιστορικά γεγονότα, με κάποια διαφοροποίηση λόγω πλοκής, που οδήγησαν στην πρώτη επίσημη ενοποίηση της

Κίνας υπό τον βασιλιά Zheng, μετέπειτα Qin Shi Huang. Η συγκεκριμένη ιστορική περίοδος χαρακτηρίζεται από συνεχόμενους εσωτερικούς πολέμους, ανάμεσα στα ανεξάρτητα κράτη της Κίνας. Η ισχύς, η στρατηγική, η ικανότητα μάχης και η πολιτική φιλοδοξία καθορίζουν την επιβίωση. Στο πλαίσιο αυτό το Kingdom δεν παρουσιάζει τον πόλεμο μόνο σαν καταστροφή, αλλά ως αναγκαία διαδικασία μετάβασης προς την ειρήνη. Η ιδέα ότι η ειρήνη μπορεί να επιτευχθεί μόνο μέσω του πολέμου αποτελεί βασικό ιδεολογικό άξονα της αφήγησης και της εικόνας που επικρατούσε εκείνα τα χρόνια στην Κίνα.

Παρά την εμφανή ωραιοποίηση της στρατιωτικής δράσης, το Kingdom δεν αποφεύγει να αναδείξει τις αντιφάσεις του πολέμου. Ενώ η αφήγηση επικεντρώνεται στην πορεία προς την κατάληξη της ιστορίας, την ενοποίηση των ανεξάρτητων κρατών, στη διάρκεια της ιστορίας παρουσιάζει τις ανθρώπινες απώλειες, την καταστροφή, τον θάνατο σημαντικών χαρακτήρων και το ψυχολογικό βάρος που συνοδεύουν τη βία. Με αυτόν τον τρόπο ο πόλεμος έχει διττή εικόνα. Λειτουργεί ως μέσο πολιτικής και αφετέρου ως πεδίο ηθικής δοκιμασίας για τους χαρακτήρες της ιστορίας. Η ιδέα της ειρήνης μέσω της κυριαρχίας και του πολέμου μπορεί να θεωρηθεί και ως εικόνα πολιτικής νομιμοποίησης της βίας, η οποία προκαλεί ερωτήματα σχετικά με το πόσο στην πραγματικότητα ο τρόπος, ο πόλεμος, και η κατάληξη, η ενοποίηση δηλαδή, αγιάζουν τα μέσα. Η ανάλυση του πολέμου στο Kingdom, λοιπόν, παρουσιάζει την αφήγηση της ιστορίας της ενοποίησης της Κίνας, τον πόλεμο ως μέσο επίτευξης των στόχων, αλλά επίσης αντανακλά προβληματισμούς όπως η βία, η φύση της εξουσίας και η συλλογική ταυτότητα.

Η αφήγηση ξεκινάει στην περίοδο πριν την ενοποίηση της Κίνας, δηλαδή κοντά στο 450 π.Χ., όπου τα κράτη βρίσκονται σε διαρκή σύγκρουση. Αν και το anime, και το manga δεν έχουν φτάσει αφηγηματικά ακόμα στην κατάληξη της ιστορίας, η τελική ενοποίηση λειτουργεί ως σαφής τελολογικός στόχος. Ο στόχος αυτός οδηγεί την

πλοκή όσο και τη δράση των χαρακτήρων όπως επίσης και την εξέλιξη των χαρακτήρων. Η έννοια της ιστορικής αναγκαιότητας προβάλλεται έντονα, καθώς η τελική ενοποίηση παρουσιάζεται ως η μόνη δυνατή λύση απέναντι στο χάος των συνεχών πολέμων. Η χρήση πραγματικών ιστορικών προσώπων, όπως ο βασιλιάς Ei Sei (ή αλλιώς Ying Zheng), ενισχύει την αίσθηση της ιστορικής αυθεντικότητας και της πραγματικότητας.

Παράλληλα επιτρέπει στο έργο να γεφυρώσει την ιστορία, την πραγματικότητα, με τη μυθοπλασία. Αυτοί οι χαρακτήρες όμως δεν λειτουργούν μόνο σαν αναπαράσταση, αλλά το νόημα λειτουργεί ιδεολογικά, καθώς οι χαρακτήρες μετατρέπονται σε φορείς συγκεκριμένων αντιλήψεων. Εμφανίζονται θεσμοί όπως η εξουσία, η πολιτική και η νομιμοποίηση. Οι στρατηγοί, οι μάχες, οι πολιτικές ίντριγκες και οι συγκρούσεις δεν αποτελούν μόνο στοιχεία της ιστορίας ή της αφήγησης αλλά η εξουσία προσπαθεί να τα εντάσσει στο πλαίσιο της. Η διερεύνηση γίνεται ώστε να αντλήσει, η ιστορία και η φύση της εξουσίας, περισσότερες πληροφορίες.

Σε αυτό το πλαίσιο, η εξουσία δεν παρουσιάζεται μόνο ως ιστορικό πλαίσιο, ούτε μόνο ως πολιτικό εργαλείο. Λειτουργεί σε μεγάλο βαθμό ως ιστορική αναγκαιότητα και υπαρξιακό κομμάτι. Οι ηγεμόνες καλούνται να βρουν λύσεις ανάμεσα στη βία και τη στρατηγική και τη νομιμοποίηση, την πολιτική και την κοινωνία, ενώ η επιδίωξη της ενοποίησης λειτουργεί συχνά ως ηθική δικαίωση των πράξεων τους. Ο πόλεμος, λοιπόν, δεν παρουσιάζεται μόνο ως κάτι καταστροφικό αλλά εμφανίζεται ως τρόπος με τον οποίο δημιουργούνται κράτη και οργανώνεται η πολιτική και η κοινωνική ζωή. Δείχνει, δηλαδή, ότι μέσα από τη σύγκρουση μπορεί να προκύψει τάξη και σταθερότητα. Ταυτόχρονα, το έργο δείχνει πόσο λεπτή είναι η γραμμή διαχωρισμού της μυθοπλασίας με την πραγματικότητα. Καθώς οι ήρωες της ιστορίας προβάλλονται ως τα βασικά πρόσωπα και ενισχύεται η δραματικός

τρόπος αφήγησης, δημιουργείται μία νέα εκδοχή της πραγματικότητας. Η ιστορία με αυτόν τον τρόπο δεν ακολουθεί τα ακριβή ιστορικά στοιχεία, δεν είναι φανερό δηλαδή πως έγινε πραγματικά, αλλά αποκτά νέο νόημα, νέα ερμηνεία και νέους χαρακτήρες. Με αυτόν τον τρόπο το Kingdom δεν είναι μόνο ένα anime ψυχαγωγίας, ούτε είναι μια απλή αφήγηση ιστορικών γεγονότων, αλλά ένας τρόπος συνδυασμού των όρων και μια μέθοδος να μεταδοθούν ιδέες, επηρεάζοντας το πως ο θεατής αντιλαμβάνεται το παρελθόν. Συνολικά, το έργο δεν δείχνει απλώς μια ιστορική εποχή αλλά ξανά θέτει ερωτήματα σχετικά με τη βία, τον πόλεμο, την εξουσία και το πως δημιουργούνται ενωμένα κράτη. Προσφέρει δηλαδή μια πιο σύνθετη αφήγηση, όπου η ιστορία και η φιλοσοφία και οι ιδέες συνδέονται και επηρεάζονται μεταξύ τους.

Ανάλυση των χαρακτήρων στο Kingdom και ανάλυση των ιδεολογικών αξιών.

Η έννοια του πολέμου στο Kingdom δεν παρουσιάζεται για κανένα λόγο ως κάτι αφηρημένο και είναι ένα βασικό στοιχείο της πλοκής. Η έννοια του πολέμου παρουσιάζεται μέσα από τους ίδιους τους χαρακτήρες και τις επιλογές τους. Ο κάθε ένας διαφορετικός χαρακτήρας αντιπροσωπεύει μία δική του φιλοσοφική στάση, αλλά και μια διαφορετική στάση απέναντι στον πόλεμο και την εξουσία. Ο Shin (Xin) είναι ο πρωταγωνιστής και ο βασικός χαρακτήρας της πλοκής. Συμβολίζει την ιδέα ότι κάποιος, ο οποιοσδήποτε, μπορεί να ανέβει κοινωνικά μέσω της προσωπικής προσπάθειας, της τόλμης και του θάρρους. Ξεκινά από μία απίστευτα χαμηλή θέση, ως απλός χωρικός, ο οποίος δεν έχει τίποτα. Έχει όμως μεγάλες βλέψεις, όνειρα και στόχους, καθώς θέλει να γίνει μεγάλος στρατηγός, ένα αξίωμα πολύ υψηλό. Είναι ένας έντονος χαρακτήρας, ο οποίος δείχνει ότι η τόλμη και το

πάθος μπορούν να ωθήσουν τους ανθρώπους να επιτύχουν τους στόχους τους. Για αρχή, το έργο εδώ, μέσω του πρωταγωνιστή, θέλει να περάσει μία πολύ βασική αξία. Την αξία ότι η επιμονή και η πίστη στον στόχο μπορούν να οδηγήσουν στην επιτυχία, ανεξαρτήτου γλώσσας, προέλευσης, θέσης και οικονομικής τάξης.

Παράλληλα όμως η φιλοδοξία του δεν είναι μόνο προσωπική, καθώς θέλει να τιμήσει τον πλέον νεκρό φίλο του Piao (Hyou). Εκπαιδευμένοι από μικρή ηλικία, μόνοι τους, μέσω μεμονωμένης εξάσκησης ο Shin και ο Piao είχαν βλέψεις να γίνουν μεγάλοι στρατηγοί. Λόγω εσωτερικών πολιτικών συγκρούσεων και εσωτερικής διαμάχης, η ζωή του Ei Sei, βρέθηκε σε κίνδυνο. Ο Ei Sei ήταν ο νέος βασιλιάς του κράτους Qin, όμως επειδή ήταν αρκετά νέος η βασιλεία του τέθηκε υπό αμφισβήτηση. Οι φατρίες της αυλής λοιπόν προκάλεσαν πραξικόπημα ώστε να πάρουν την εξουσία από τον Ei Sei. Ο Piao, ο οποίος αναφέρθηκε προηγουμένως, ήταν ένα παιδί που έμοιαζε πάρα πολύ με τον βασιλιά, τόσο που έγινε ο σωσίας του. Για να προστατευτεί ο βασιλιάς, ο Piao, λόγω της εξαιρετικής του ομοιότητας με τον Ei Sei, ανέλαβε το ρόλο ως ζωτικής σημασίας σωσίας του σε μία μεταφορά του βασιλιά λόγω της εξέγερσης, με σκοπό να αποπροσανατολίσει τους εχθρούς του βασιλιά. Ωστόσο, στην προσπάθεια αυτή, κατά τη διάρκεια της μεταφοράς, ο Piao εντοπίστηκε από τους εχθρούς και σκοτώθηκε, λειτουργώντας ουσιαστικά ως πραγματικός σωσίας, ως θυσία, για τη διατήρηση της ζωής του Ei Sei. Το γεγονός αυτό αποτελεί σημείο τομής για την εξέλιξη του Shin. Έχασε ένα άτομο πολύ αγαπητό προς αυτόν, καθώς για τον Shin, ο Piao δεν ήταν μόνο φίλος του, αλλά ήταν κάτι πιο κοντά σε αδελφική φιγούρα. Μεγάλωσαν μαζί ως ορφανά και μοιράζονταν το ίδιο όνειρο. Μετά τον Piao αρχίζει να ενσωματώνεται στην πολιτική ώστε να εκπληρώσει το όνειρο και των δύο τους. Επίσης, λόγω του θανάτου του Piao, γνωρίζει τον Ei Sei και η σχέση τους σχηματίζεται ως ένας από τους πιο βασικούς άξονες της ιστορίας. Έτσι, αν και ο Shin εκπαιδεύτηκε από μικρή ηλικία

στον πόλεμο και στις μάχες, δεν παραμένει προσκολλημένος μόνο στην προσωπική του φιλοδοξία. Αντίθετα, μετά από την απώλεια του Piao αλλά και τη συνάντηση του με τον Ei Sei, αφού έμαθε τις φιλοδοξίες και τις προσδοκίες του Ei Sei, η θέληση του σταδιακά αποκτά βαθύτερο νόημα, καθώς εντάσσεται στον πνεύμα ενοποίησης της Κίνας, όπως επίσης και στην θέληση να γίνει μεγάλος στρατηγός για να τιμήσει το δικό του όνειρο μαζί με το όνειρο του φίλου του Piao.

Όσο εξελίσσεται η αφήγηση, η ιδέα της ενοποίησης της Κίνας, υπό το κρατίδιο του Qin, γίνεται ολοένα και πιο κεντρική και καθοριστική. Έτσι, το έργο δείχνει πως το άτομο, η κάθε μεμονωμένη προσωπικότητα, μπορεί να γίνει μέρος μιας μεγαλύτερης εικόνας, μιας ιστορικής διαδικασίας. Από την άλλη πλευρά, ο Ei Sei εκπροσωπεί μια πιο ώριμη και πολιτική μορφή εξουσίας. Καθώς ο Shin είναι έντονος χαρακτήρας, όπως αναφέρθηκε, άμεσος και ευθύς, δεν βασίζεται σε σχέδια και στρατηγική στη μάχη, αλλά κατά κύριο λόγο στο ένστικτο του. Είναι κάτι εξαιρετικά αντίθετο από αυτό που βλέπουμε από τον χαρακτήρα του Ei Sei ο οποίος δείχνει μια άλλη πλευρά στη μορφή εξουσίας. Δεν ενδιαφέρεται απλώς να νικήσει στους πολέμους, αλλά να δημιουργήσει ένα ενιαίο κράτος και να μειώσει τους πολέμους στο μέλλον. Αυτό σημαίνει ότι ο πόλεμος για τον Ei Sei είναι ένα αναγκαίο κακό, ένα μέσο, όχι ο τελικός στόχος. Μέσα από τον χαρακτήρα του, φαίνεται καθαρά η ιδέα ότι η βία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να επιφέρει την τάξη και τη σταθερότητα. Ταυτόχρονα όμως δημιουργεί ένα δίλημμα, ένα ηθικό ερώτημα, ότι μέχρι ποιο σημείο δικαιολογείται η χρήση της βίας, και μέχρι πότε δικαιολογείται ο μεγάλος σκοπός που κρύβεται πίσω από αυτό.

Σύγκριση ανάμεσα στον Shin και στον Ei Sei.

Η πιο ενδιαφέρουσα σύγκριση ανάμεσα σε αυτούς τους δύο δεν είναι η διαφορά ανάμεσα σε πολεμιστή και βασιλιά. Εμφανίζεται πως έχουν το ίδιο πρόβλημα, αλλά σε διαφορετικό επίπεδο. Όπως αναφέρθηκε, ο Shin ξεκίνησε από το κατώτερο δυνατό στάδιο και σε όλη τη διάρκεια της ιστορίας πρέπει να αποδεικνύει ότι αξίζει και πως έχει τη δυνατότητα να ανέβει σε μεγαλύτερο κοινωνικό στάδιο. Ο Ei Sei από την άλλη ξεκινά απευθείας από την κορυφή, χωρίς όμως να γίνεται αποδεκτός στους γύρω του. Έτσι πρέπει να αποδείξει ότι αξίζει να παραμείνει στην κορυφή. Ο Ei Sei δεν θα μπορούσε να πραγματοποιήσει το όραμά του μόνο μέσω της πολιτικής. Χρειάζεται μία προσωπικότητα που να μετατρέπει αυτό το όραμα σε πραγματικότητα μέσα στο πεδίο της μάχης. Ο Shin αντίστοιχα δεν θα μπορούσε να εξελιχθεί στην ιστορία αν δεν υπήρχε ένα σχέδιο αρκετά μεγάλο ώστε να δίνει νόημα στην άνοδό του.

Μία ενδιαφέρουσα αντίθεση είναι ότι ο ένας είναι ο άνθρωπος της ιδέας και ο άλλος είναι ο άνθρωπος της πράξης. Ο Ei Sei είναι ρεαλιστής αλλά ταυτόχρονα είναι και ο πιο ιδεαλιστής χαρακτήρας του έργου. Πιστεύει ότι η ενοποίηση θα σταματήσει τον κύκλο του πολέμου, και χωρίς καμία υποστήριξη από τα γύρω κράτη, ξεκινά να θέτει σε εφαρμογή το σχέδιο του μέσω του στρατού. Ο Shin ξεκινά τελείως από το αντίθετο στάδιο, όντας αντί ιδεολογικός. Δεν ξεκινά έχοντας κάποια θεωρία για τον κόσμο, παρά μόνο με τις βλέψεις του να γίνει μεγάλος στρατηγός. Κρίνει τους ανθρώπους αλλά και τις καταστάσεις εμπειρικά, χωρίς κάποιο κρυφό σχέδιο από πίσω. Η αντίθεση βρίσκεται σε αυτό ακριβώς το σημείο γιατί καθώς ο Ei Sei είναι αυτός που θέλει να τερματίσει τον πόλεμο μέσω ενοποίησης, ο Shin είναι εκείνος που μάχεται και βλέπει καθημερινά το κόστος αυτού του οράματος. Ένα εξίσου σημαντικό γεγονός εδώ είναι η αναφορά στις ικανότητες του Shin. Είναι φανερό μέσα στην ιστορία, πως ο Shin φτάνει στο σημείο που βρίσκεται κοινωνικά και στρατιωτικά, μόνο με τις ικανότητές του. Ο Shin είναι αυτός που παίρνει την

αναγνώριση από τον Ei Sei, καθώς φαίνεται πως ο Ei Sei δεν τον τοποθετεί σε κάποιο υψηλό αξίωμα επειδή είναι φίλος του, αλλά επειδή ο Shin αποδεικνύει την αξία του συνεχώς μέσα στην ιστορία. Με την ίδια λογική αποδεικνύεται και το αντίστροφο. Η αφοσίωση και η πίστη του Shin προς τον Ei Sei λειτουργεί ως απόδειξη ότι ο Ei Sei δεν είναι ένας απλός ηγεμόνας που κάνει κατάχρηση της εξουσίας.

Όταν ένας άνθρωπος που προέρχεται από το κατώτατο κοινωνικό στρώμα, προσφέρει δύναμη αλλά και πίστη στον βασιλιά και είναι διατεθειμένος να ακολουθήσει ένα τόσο μεγάλο όραμα, τότε το όραμα αποκτά κοινωνική αποδοχή και νομιμοποίηση. Ο Shin λειτουργεί ως ένας ηθικός φακός, καθώς ο αναγνώστης ή ο θεατής αποδέχεται τον Ei Sei επειδή τον αποδέχεται ο Shin, ο πρωταγωνιστής της ιστορίας. Αν ο Shin αφαιρεθεί από την εξίσωση, κάποιος θα μπορούσε εύκολα να θεωρήσει τον Ei Sei ως έναν αδίστακτο κατακτητή. Σε αυτό το σημείο αξίζει να αναφερθεί και το κρυφό τρίτο μέλος της σχέσης, ο Piao. Είναι το σημείο σύνδεσης αυτών των δύο, καθώς αρχικά ο Shin βλέπει στο πρόσωπο του Ei Sei, το πρόσωπο του φίλου που έχασε. Ο Ei Sei βλέπει στο πρόσωπο του Shin τη θυσία που μεταφέρει ο Piao. Ακόμα και αν δεν αναφέρεται φανερά στην ιστορία, η σχέση τους είναι χτισμένη πάνω σε αυτήν την απουσία.

Οι υπόλοιποι χαρακτήρες.

Οι υπόλοιποι χαρακτήρες της σειράς, ιδιαίτερα οι στρατηγοί, δείχνουν διαφορετικούς τρόπους σκέψης. Κάποιοι βασίζονται, σαν τον Shin, στο ένστικτο και στην ένταση, ενώ άλλοι στη στρατηγική και στη λογική. Μέσα από αυτούς το

anime, δείχνει ότι ο πόλεμος δεν είναι μόνο μάχη σώμα με σώμα αλλά είναι και ψυχολογικό παιχνίδι.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί ο Ri Boku ο οποίος λειτουργεί ως στρατηγός με μακρινή σκέψη, μακροπρόθεσμης τεχνικής, επηρεάζοντας τις κινήσεις του πολύ πριν ξεκινήσει η μάχη, καθώς διαβάζει τις δυνατότητες του στρατού του, αλλά και τις δυνατότητες των αντιπάλων του.

Αντίθετα, ο Ousen αντιπροσωπεύει την ψυχρή λογική και τον υπολογισμό, καθώς εμπλέκεται μόνο σε σίγουρες μάχες, σε αυτές που στο μυαλό του έχει ήδη εξασφαλίσει τη νίκη.

Ο Renpa συνδυάζει τη δύναμη με τη στρατηγική, λειτουργώντας τόσο ως στρατηγός και πολεμιστής αλλά και ως ηγέτης, καθώς σπέρνει τον φόβο στους αντιπάλους του.

Ένας άλλος μεγάλος στρατηγός της σειράς, ο Kanki, όντας αμφιλεγόμενος χαρακτήρας, είναι γνωστός για τις ανορθόδοξες επιλογές μάχης. Πολεμά με τον φόβο και το χάος, καθώς επιλέγει, ενέδρες και ύπουλες τακτικές, αφού μπορεί να διαβάζει καθαρά τους εχθρούς του και να δημιουργεί σχέδια για επιθέσεις και αιφνίδιες μάχες.

Η Yotanwa, μια από τις λίγες γυναίκες στρατηγούς της ιστορίας, βασίζεται στην ταχύτητα και τον αιφνιδιασμό, αλλά και στην ψυχολογία και στο ηθικό των στρατευμάτων της, ακολουθώντας επίσης πιο ανορθόδοξες τακτικές.

Παράλληλα, ο Του (Teng) παρουσιάζεται στην αρχή ως το δεξί το χέρι του Ou ki. Φαίνεται να είναι και στην πορεία της ιστορίας ένας ισορροπημένος και ευέλικτος στρατηγός, με ικανότητα προσαρμογής σε όλες τις καταστάσεις.

Από την άλλη, ο Moubu εμφανίζεται ως ένας στρατηγός απόλυτης δύναμης, επιλέγοντας την ωμή ισχύ, και επικεντρώνεται στο να συνθλίψει τους αντιπάλους του μέσω άμεσης σύγκρουσης.

Ιδιαίτερη θέση στην ιστορία, αλλά και στην εξέλιξη του πρωταγωνιστή, έχει ο Ouki, ο οποίος ενσαρκώνει την ιδέα του μεγάλου στρατηγού. Λειτουργεί ως πρότυπο του Shin και ως καταλύτης ωρίμανσης. Μεταδίδει την έννοια της ευθύνης και της διορατικότητας στον Shin, δείχνοντας ότι ένας μεγάλος στρατηγός δεν έχει μόνο ωμή δύναμη, αλλά ταυτόχρονα τον εμπνέει και τον δοκιμάζει, αναγκάζοντάς τον να ξεπεράσει τα όριά του. Ο θάνατος του, σε αρχικά σημεία της ιστορίας, γίνεται σημείο καμπής για τον πρωταγωνιστή, αφού δίνει στον Shin ένα ξεκάθαρο στόχο και ένα βαθύτερο κίνητρο να συνεχίσει τον δρόμο του. Ως στρατηγός, είναι διορατικός και δεν βασίζεται μόνο στην στρατηγική, αλλά και στην ψυχραιμία και στο βάρος της ευθύνης απέναντι στους στρατιώτες του. Μέσα από αυτήν την ποικιλία χαρακτήρων, το Kingdom αναδεικνύει ότι ο πόλεμος δεν είναι απλώς σύγκρουση δυνάμεων. Είναι ένα πεδίο διαφορετικών αντιλήψεων και στρατηγικών επιλογών. Παράλληλα, μεταδίδει αξίες όπως η τιμή, η τόλμη, η ευφυΐα και η αφοσίωση, όπου παρουσιάζονται σαν στοιχεία ταυτότητας των χαρακτήρων, δίνοντας στον πόλεμο μια βαθύτερη ιδεολογική διάσταση.

Ο πόλεμος στο Kingdom ως αναγκαίο κακό.

Ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία του Kingdom είναι η παρουσίαση του πολέμου ως αναγκαίου κακού, όχι μόνο στο πεδίο της αφήγησης, αλλά και ως θεμελιώδης αρχή της επεκτατικής πολιτικής. Το έργο δεν περιορίζεται μόνο στην απεικόνιση της βίας, αλλά επικεντρώνεται στην ένταξη της σε ένα ευρύτερο ιδεολογικό άξονα.

Λειτουργεί ως μέσο μεταφοράς ώστε να κάνει μετάβαση από το χάος στην τάξη. Η επιδίωξη της ενοποίησης της Κίνας από τον Ei Sei λειτουργεί με έναν βασικό χαρακτήρα, όπου αποδίδει στον πόλεμο την εξουσία που χρειάζεται για ενοποιήσει την Κίνα και η βία παρουσιάζεται ως αυτό το απαραίτητο στάδιο για την εγκαθίδρυση μίας ανώτερης ενότητας. Σε αυτό το πλαίσιο, η διπλή όψη του πολέμου αποκτά ιδιαίτερο βάθος. Ο πόλεμος στο Kingdom δεν φαίνεται ούτε τελείως ως ειδικός και σωστός, ούτε όμως απορρίπτεται. Αντίθετα, παρουσιάζεται ως μία δύναμη, καταστροφική μεν, αλλά όπου χρειάζεται για να ενώσει την κοινωνία. Καταστρέφει ζωές, αλλά δημιουργεί κράτη. Η διττή αυτή φύση αναλύει μία αμφιλεγόμενη φιλοσοφία, σύμφωνα με την οποία η ιστορία προχωρά μέσα από συγκρούσεις και αντιθέσεις.

Αισθητική και αναπαράσταση της βίας.

Η οπτική και η αισθητική του Kingdom δεν περιορίζεται μόνο στον ρεαλισμό των μαχών, αλλά προσπαθεί να διευκρινίσει και το νόημα της βίας. Το σημαντικό είναι πως οι σκηνές του πολέμου δεν παρουσιάζονται μόνο ως σκηνές δράσης. Είναι μορφές στρατηγικής σκέψης, καθώς βλέπουμε και ακούμε τις σκέψεις των χαρακτήρων, βλέπουμε την κίνηση των στρατευμάτων και εμφανίζεται και η γεωγραφία του πεδίου της μάχης. Όλα αυτά, μαζί με την χρονική επιβράδυνση της αφήγησης, δημιουργούν μία χαρτογράφηση του πολέμου και μεταφέρουν στον τηλεθεατή ολόκληρη την εικόνα. Ιδιαίτερη σημασία φαίνεται να έχει η απεικόνιση των στρατηγών. Χαρακτήρες όπως ο Ousen, ο Ou ki, ο Riboku, ακόμα και ο Shin που δεν είναι στρατηγός ακόμα, φαίνονται όχι μόνο ως πολεμιστές, αλλά παρουσιάζονται ως φορείς διαφορετικών μορφών λογικής και εξουσίας. Οι αποφάσεις τους κυμαίνονται ανάμεσα στη στρατηγική αλλά και στο ανθρώπινο

κόστος, μετατρέποντας αυτούς, αλλά και τον πόλεμο, σε πεδίο προβληματισμού. Η έννοια της νίκης συνδέεται με την εξυπνάδα και από την πονηριά. Συνδέεται επίσης και με την ικανότητα διαχείρισης της ζωής και του θανάτου. Με τον ίδιο τρόπο, αποσυνδέεται από την απλή επικράτηση στο πεδίο της μάχης.

Παράλληλα, η αισθητική της βίας και ο τρόπος που το anime προσπαθεί να της αποδώσει αισθητική, μέσα από την ένταση και τον ρυθμό, δεν λειτουργεί μόνο ως ιστορικό ή ως ένα εντυπωσιακό στοιχείο. Λειτουργεί ως μηχανισμός εμπλοκής του θεατή, καθώς η αφήγηση προσπαθεί να φέρει τον θεατή μέσα στην ιστορία και να τον προβληματίσει. Ο θεατής από τη μία καλείται να θαυμάσει τη στρατηγική και τον ρυθμό αποφάσεων, την πολεμική δύναμη, καθώς και την ένταση και τα συναισθήματα των χαρακτήρων. Από την άλλη όμως καλείται να έρθει αντιμέτωπος με τις συνέπειες του πολέμου. Δημιουργείται μία μορφή διπλής θέασης και δίλημμα στο μυαλό του θεατή. Το Kingdom λοιπόν, αναδεικνύει τον πόλεμο ως σύνθετο πολιτισμικό και ιδεολογικό φαινόμενο, το οποίο δεν περιορίζεται μόνο στην αφήγηση της σύγκρουσης. Μέσα από την παρουσίαση της ιστορίας, σε συνδυασμό με τη μυθοπλασία, παρουσιάζει τον πόλεμο ως εξουσία, βία, ταυτότητα και συλλογικότητα. Η επιδίωξη της ενοποίησης, σε συνδυασμό με τις έννοιες της τιμής και της δόξας, μετατρέπει τη βία του πολέμου σε μέσο διακύμανσης του ανθρώπινου μυαλού. Ταυτόχρονα, η ηθική που παρουσιάζεται, καθώς και η διπλή φύση του πολέμου, αποτρέπει τον θεατή να υπονοήσει πως ο πόλεμος έχει μόνο μία μονοδιάστατη πλευρά. Το Kingdom δεν δικαιολογεί τον πόλεμο, τουλάχιστον δεν τον εξιδανικεύει τελείως. Αναδεικνύει την εσωτερική αντίφαση πως ο πόλεμος είναι μεν καταστροφέας, αλλά και δημιουργός. Μέσα λοιπόν από αυτό, το Kingdom, υπερβαίνει τα όρια του πολεμικού αφηγήματος και μετατρέπεται σε ευρύτερη μελέτη της εξουσίας και της φιλοδοξίας.

Η παρουσίαση του πολέμου στο Vinland Saga.

Το Vinland Saga βασίζεται στο manga του Makoto Yukimura, το οποίο ξεκίνησε τη δημοσίευσή του στις 13 Απριλίου 2005. Αρχικά δημοσιεύθηκε στο Weekly Shōnen Magazine και στη συνέχεια μεταφέρθηκε στο περιοδικό Monthly Afternoon της Kodansha. Η πρώτη σεζόν της τηλεοπτικής μεταφοράς στη σειρά του anime προβλήθηκε στις 8 Ιουλίου 2019 από το Studio Wit. Το έργο αντλεί έμπνευση από τη σκανδιναβική ιστορία και πραγματικά ιστορικά πρόσωπα της εποχής των Βίκινγκ. Στο Vinland ο πόλεμος παρουσιάζεται ως ένας φαύλος κύκλος βίας και υπαρξιακής κρίσης. Ο πόλεμος δεν παρουσιάζεται ως εργαλείο ιστορικής αναγκαιότητας ή μηχανισμός πολιτικής συγκρότησης στο Vinland. Παρουσιάζεται ως ένας ασταμάτητος και επαναλαμβανόμενος κύκλος βίας ο οποίος διαβρώνει τόσο τη συλλογική όσο και την ατομική ταυτότητα. Σε αντίθεση με άλλες αφηγήσεις πολεμικών anime, όπως για παράδειγμα το Kingdom, όπου ο πόλεμος παρουσιάζεται με επίκεντρο τον σκοπό και το αποτέλεσμα, δηλαδή οδηγεί στην ενοποίηση της Κίνας και στη συγκρότηση της κρατικής εξουσίας, ο πόλεμος στο Vinland επικεντρώνεται στις συνέπειες και αποδομείται ως αδιέξοδη διαδικασία. Ο πόλεμος στο Vinland παρουσιάζεται μέσα από διαφορετικές οπτικές κατά τη διάρκεια της αφήγησης. Στο πρώτο στάδιο της αφήγησης, ο πόλεμος ενσωματώνεται πλήρως στην κοσμοαντίληψη των Βίκινγκς. Η βία φανερώνεται με γρήγορους ρυθμούς και εμφανίζεται ως κανονικότητα, ως τρόπος ζωής. Συγκεκριμένα, λειτουργεί ως μέσω τιμής και επίτευξης της δόξας. Μεγάλοι ήρωες δεχόταν κοινωνική αναγνώριση μέσω των επιτευγμάτων τους στους πολέμους. Επίσης, ο πόλεμος φέρει έννοιες, όπου πέρα της τιμής, συνδέεται και με την ανδρεία, την γενναιότητα και την τόλμη. Περαιτέρω, ο πόλεμος παρουσιάζεται αρκετά ειδυλλιακά, σαν κάτι ωραίο και συνάμα φυσιολογικό, σαν να είναι ένα κομμάτι της

καθημερινής ζωής των ανθρώπων και όχι κάτι σπάνιο ή αρκετά εξαιρετικό που συμβαίνει μόνο υπό ιδιαίτερες συνθήκες. Αυτή η ιδέα ανήκει σε ένα πιο παλιό σκεπτικό, όπου ο πόλεμος θεωρούταν αποδεκτός, μέσο πολιτικής, ακόμα και σωστός από ηθική άποψη.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να σημειωθεί πως η αφετηρία του Vinland δεν διαφέρει πολύ από την ιδεολογία του Kingdom ως προς το πολιτικό και πολιτιστικό κομμάτι του πολέμου. Ωστόσο, η αφήγηση δεν παραμένει μονίμως σε αυτό το στάδιο. Αρχίζει να αναιρεί αυτήν την άποψη σταδιακά. Την αμφισβητεί και αρχίζει να δείχνει ότι ο πόλεμος δεν είναι τελικά τόσο σωστός και φυσικός, όπως προβάλλεται στην αρχή.

Η αποδόμηση του πολεμικού ιδεώδους στο Vinland.

Όπως σχολιάστηκε προηγουμένως, στα αρχικά σημεία της πλοκής, η αφήγηση του Vinland κρατούσε μία πιο δεκτική στάση απέναντι στον πόλεμο και την βία. Καθώς όμως εξελίσσεται η πλοκή του Vinland Saga, παρατηρείται μια σαφής μετάβαση της αφήγησης. Παρατηρείται μετατόπιση από την αρχική ηρωοποίηση της βίας, στην προοδευτική απογύμνωσή της. Ο πόλεμος, στην εξέλιξη της ιστορίας, σταματάει να λειτουργεί ως κάτι δημιουργικό και μέσο που εξυψώνει τη δύναμη, αλλά αρχίζει να φέρει έννοιες καταστροφής. Ο πόλεμος και η βία στη συνέχεια της αφήγησης στο Vinland παρουσιάζονται ως ένας μηχανισμός καταστροφής που επηρεάζει τόσο σε συλλογικό όσο και σε προσωπικό επίπεδο.

Πιο συγκεκριμένα, η αφήγηση αναδεικνύει ότι ο πόλεμος δεν επιλύει προβλήματα ούτε συγκρούσεις αλλά μόνο ωθεί τη βία και αναπαράγει το μίσος. Επιπλέον προωθεί συνεχώς νέες μορφές βίας κάνοντας τη σύγκρουση ανεξέλεγκτη. Αυτό ωθεί τη σύγκρουση να εξελιχθεί σε έναν φαύλο κύκλο, ο οποίος φέρει βία σε

συνεχόμενους ρυθμούς. Είναι κάτι που εγκλωβίζει το άτομο σε έναν αέναο κύκλο εκδίκησης και βίας, τραύματος και εσωτερικής φθοράς.

Σε αυτό το πλαίσιο, η βία παύει να είναι ένα μέσο επίτευξης στόχων. Γίνεται ένα μέσο προς έναν εξωτερικό σκοπό. Μετατρέπεται ο ίδιος ο στόχος της βίας σε κάτι που γίνεται απλώς για να γίνεται. Αυτό έχει σοβαρές συνέπειες για τον άνθρωπο και για την κοινωνία. Αντί ο άνθρωπος να δυναμώνει μέσα από συγκρούσεις ή να βρίσκει κάποιο νόημα, αρχίζει να χάνει τον εαυτό του. Μπερδεύεται, δίχως να γνωρίζει πια την κατεύθυνση του, δεν γνωρίζει προς τα που βαδίζει και τι θέλει. Σταδιακά νιώθει ότι η ζωή του δεν έχει ξεκάθαρο νόημα. Με λίγα λόγια, η συνεχής και άσκοπη βία δεν χτίζει την προσωπικότητα κάποιου, αλλά τη διαλύει.

Ιδιαίτερη σημασία έχει το γεγονός ότι το έργο δεν προχωρά σε αυτή την αποδόμηση απότομα. Την προετοιμάζει από τα πρώτα στάδια της αφήγησης σταδιακά. Από την αρχή της σειράς η βία φαίνεται να παρουσιάζεται ως ένα βασικό σημείο του κόσμου των Βίκινγκ, αλλά όχι μόνο, καθώς συνδέεται άμεσα με την έννοια της εκδίκησης. Στα πρώτα επεισόδια, η εκδίκηση λειτουργεί ως κινητήρια δύναμη της δράσης και παρουσιάζεται ως κάτι φυσικό και αναμενόμενο. Ο Thorfinn μεγαλώνει έχοντας την ιδέα ότι πρέπει να εκδικηθεί τον θάνατο του πατέρα του και δίνει νόημα στις πράξεις του. Ωστόσο, από την αρχή το έργο αρχίζει να υπονομεύει αυτή τη λογική, δείχνοντας ότι η βία δε φέρει λύσεις και ότι η εκδίκηση δεν προσφέρει πραγματική λύτρωση, αλλά παγιδεύει το άτομο σε έναν αέναο και ατέρμονο κύκλο βίας. Πριν ακόμη περάσει τις ιδέες θεοποίησης της βίας, καθώς βλέπουμε ότι είναι ένα σταθερό στάδιο για τους Βίκινγκ, αρχίζει να τη μειώνει σαν ιδέα. Καθοριστικό ρόλο σε αυτό παίζει ο χαρακτήρας Thors, ο πατέρας του Thorfinn. Η σκηνή στην οποία ο Thorfinn ανακαλύπτει τα σπαθιά μέσα στο μπαούλο και ο Thors τον σταματά αποτελεί κομβικό σημείο της αφήγησης. Εκεί ο Thors, ένας πρώην πολύ θρυλικός πολεμιστής, γνωστός για τη βίαιη συμπεριφορά του στις μάχες, απορρίπτει ρητά τη λογική της βίας. Η σημασία της σκηνής έγκειται στο ότι παρουσιάζει με μόνο λίγες πράξεις μια

εναλλακτική ηθική απέναντι στον πόλεμο. Ακόμη, αποκαλύπτει την εσωτερική μεταστροφή ενός ανθρώπου που έχει βιώσει τον πόλεμο και τη βία στο απόλυτο επίπεδο. Επιπλέον εισάγει την ιδέα ότι η πραγματική δύναμη δεν ταυτίζεται με τη βία αλλά με την άρνηση της. Τέλος, εισάγει και την έννοια της ειρήνης έμμεσα. Λειτουργεί ως την πρώτη ουσιαστική αμφισβήτηση της εκδίκησης και του πολέμου ως σκοπό ζωής μέσα σε ένα φαινομενικά πολεμικό anime. Η σκηνή αυτή λειτουργεί ως πρόδρομος της συνολικής αποδόμησης του πολέμου ως ιδεώδες.

Παράλληλα, η σκηνοθεσία ενισχύει αυτήν την άποψη. Βλέπουμε πως μέσα από κοντινά πλάνα, έμφαση στη ρεαλιστική παλέτα χρωμάτων, έμφαση στα πρόσωπα και στον ανθρώπινο πόνο, το έργο καταρρίπτει την εξιδανίκευση της μάχης. Φέρνει τον θεατή αντιμέτωπο με τις συνέπειες της βίας. Έτσι, η εκδίκηση που αρχικά παρουσιάζεται ως η κινητήρια δύναμη της ιστορίας, αποκαλύπτεται σταδιακά ως μια δύναμη που διαβρώνει και αλλοτριώνει τον άνθρωπο.

Σύγκριση ανάμεσα στο Vinland Saga με το Kingdom.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να αναφερθεί μία σημαντική σύγκριση ανάμεσα στο Kingdom με το Vinland Saga. Η αναφορά στο Kingdom και η διαφοροποίησή του από το Vinland είναι ένα σημαντικό κομμάτι για την κατανόηση της ιδεολογικής θέσης του Vinland Saga. Ο πόλεμος στο Kingdom, όπως έχει αναφερθεί, εντάσσεται σε μία γραμμική ιστορική αφήγηση. Λειτουργεί ως κάτι ηρωικό και ως μέσο ενοποίησης. Έχει πολιτική και κοινωνική χροιά και συμβάλλει στη συγκρότηση της πολιτικής εξουσίας. Η ολοκλήρωση του, που δεν έχει έρθει ακόμα, οδηγεί σε ένα σαφές τέλος, την ίδρυση ενός ενωμένου έθνους, της Κίνας.

Αντίθετα όμως, στο Vinland Saga, ο πόλεμος παρουσιάζεται μέσα από πολλές έννοιες. Παρουσιάζεται ως πράξη χωρίς σκοπό, ως ένας μηχανισμός παραγωγής

τους χάους. Προάγει την αρνητική όψη του πολέμου, καθώς βλέπουμε την εμπειρία των ανθρώπων όπου ο πόλεμος δεν θα τους οδηγήσει σε πρόοδο αλλά σε υπαρξιακή κρίση. Αυτή η αντίθεση δεν είναι απλώς ιδεολογική, καθώς στο Kingdom, ο πόλεμος παρουσιάζεται σαν ιστορική εξελικτική πορεία, ενώ στο Vinland ως ένα υπαρξιακό αδιέξοδο.

Σύγκριση του Shin με τον Thorfinn και η μετάβαση του Thorfinn.

Η σύγκριση είναι κάτι που εμφανίζεται και μέσα από τους πρωταγωνιστές. Είναι δύο σημαντικοί πρωταγωνιστές μέσα σε ιστορικά, πολεμικά anime. Αν και προέρχονται από διαφορετική εποχή και διαφορετική προέλευση, παρουσιάζουν ομοιότητες και διαφορές.

Αρχικά και οι δύο χαρακτήρες ξεκινούν από χαμηλή θέση. Διαμορφώνονται και οι δύο μέσα σε ένα περιβάλλον βίας. Ο Shin, μεγαλώνει ως ορφανός υπηρέτης σε μία περίοδο πολέμου και ο Thorfinn μεγαλώνει ως ορφανός στον κόσμο των Βίκινγκ, όπου η πολεμική δύναμη και η εκδίκηση θεωρούνται βασικά στοιχεία της κοινωνίας. Αναπτύσσουν και οι δύο πολεμικές δεξιότητες από πολύ μικρή ηλικία. Ο Shin μεγαλώνει σε μία κοινότητα όπου η πολεμική επιτυχία ταυτίζεται με την κοινωνική άνοδο και την οικονομική ευημερία αλλά και την προσωπική ολοκλήρωση. Στο Vinland Saga, ο Thorfinn μεγαλώνει αρχικά μέσα σε μία παρόμοια ιδέα, αν και περισσότερο επικεντρωμένος στην εκδίκηση για τον θάνατο του πατέρα του, αλλά σταδιακά απορρίπτει αυτήν την ιδέα.

Σε αυτό το σημείο είναι φανερή η διαφορά τους, η οποία εμφανίζεται με τον τρόπο που εξελίσσονται ιδεολογικά. Ο Shin αντιμετωπίζει τον πόλεμο ως σκαλοπάτι και μέσο επιτυχίας. Πιστεύει ότι μέσα από τις μάχες θα εκπληρώσει το όνειρό του και θα συμβάλει στην ενοποίηση της Κίνας. Παρά τις δυσκολίες που βιώνει, σε

συνδυασμό με τις απώλειες, δεν αμφισβητεί ποτέ πλήρως την αναγκαιότητα του πολέμου. Αντίθετα ο Thorfinn ακολουθεί μία πορεία τελείως διαφορετική. Ξεκινά την ιστορία έχοντας μίσος, με μοναδικό σκοπό την εκδίκηση. Στην αρχή θεωρεί τη βία ως το μοναδικό μέσο επίτευξης του στόχου του. Μετά τον θάνατο του Askeladd αρχίζει να καταρρέει ψυχολογικά. Αρχίζει να αμφισβητεί τις αξίες πάνω στις οποίες είχε χτίσει την ιδεολογία του. Σταδιακά καταλήγει να απορρίπτει τη βία. Αναζητά έναν διαφορετικό τρόπο ζωής, βασισμένο στην απόρριψη της βίας και στην προώθηση της ειρήνης.

Αυτοί οι δύο ήρωες λοιπόν παρουσιάζουν διαφορετικές ιδέες για τον πόλεμο. Μέσα από αυτήν την διαφοροποίηση, τα έργα παρουσιάζουν διαφορετικές φιλοσοφικές προσεγγίσεις σχετικά με τη βία και την ειρήνη.

Έτσι λοιπόν, γίνεται μία μετάβαση στον Thorfinn και στις αξίες του ως πρωταγωνιστή. Η θεματική της αποδοχής της βίας και στη συνέχεια η αποδόμησή της είναι ένα χαρακτηριστικό που εμφανίζεται στον Thorfinn, ο οποίος λειτουργεί ως κεντρικός φορέας υπαρξιακής μετάβασης. Τα συναισθήματά του αλλά και η πορεία του στη σειρά ακολουθούν τρία βασικά σημεία.

Το πρώτο και το αρχικό στάδιο είναι το στάδιο ταύτισης με τη βία. Καθώς βιώνει ζωντανά τον θάνατο του πατέρα του, μέσα από κάτι που θα λέγαμε σήμερα δολοφονία, υιοθετεί πλήρως τη λογική της εκδίκησης. Ο πόλεμος μετατρέπεται σε σκοπό ζωής και η εκδίκηση λειτουργεί ως κινητήρια δύναμη του. Η ύπαρξη του σε αυτό το στάδιο δεν έχει άλλο νόημα παρά να εκδικηθεί τον άδικο χαμό του πατέρα του.

Το επόμενο στάδιο, που είναι εξίσου σημαντικό, είναι η συνειδητοποίηση του κενού αφού επιτευχθεί ο αρχικός του στόχος, να πάρει εκδίκηση. Η βία στη ζωή του, με τις πράξεις του και με τις καταστάσεις που βιώνει παίρνει μία τροπή επανάληψης, αποκαλύπτοντας το υπαρξιακό κενό της βίας. Μαθαίνει πως η εκδίκηση δεν

προσφέρει τη λύτρωση, αλλά οδηγεί σε εσωτερικό κενό και ανασφάλεια, ηττοπάθεια, απώλεια ταυτότητας, θρήνο, και ψυχική καταστροφή.

Το τρίτο και τελικό στάδιο είναι η απόρριψη της βίας. Ο Thorfinn θέλει να υπερβεί τον ατέρμονο και φαύλο κύκλο της εκδίκησης. Στρέφεται σε μία νέα προσέγγιση ηθικής και σε διαφορετική στάση, αναζητώντας έναν τρόπο ύπαρξης που δεν βασίζεται στη βία.

Η εξελικτική πορεία του Thorfinn.

Η εξέλιξη αυτή και η γενική πορεία του Thorfinn κάνει κάτι πολύ σημαντικό. Ενώνει τις οπτικές του πολέμου αλλά και της κοινωνίας και της προσωπικής σκέψης. Μετατρέπει τον πόλεμο από ένα εξωτερικό ιστορικό γεγονός σε εσωτερικό βίωμα. Ενώ στην αρχή φαίνεται πως είναι μία σύγκρουση μεταξύ στρατών, τώρα βλέπουμε πως δεν ισχύει κάτι τέτοιο αλλά είναι μια διαδικασία που αναδιαμορφώνει και τέλος απορρίπτει την ανθρώπινη ταυτότητα. Παράλληλα, η ιδεολογία του Thors παραμένει σημαντική και καθοριστική. Η ιδεολογία του ότι ο αληθινός πολεμιστής δεν κρατάει και ούτε χρειάζεται σπαθί λειτουργεί ως τον κεντρικό πυρήνα που θα ακολουθήσει ο Thorfinn στη συνέχεια και θα τον βοηθήσει να ξανά βρει την ταυτότητά του.

Σύμφωνα με την ανάλυση των προηγούμενων βημάτων της ιδεολογίας του Thorfinn, αξίζει να αναλυθεί ολόκληρη η ψυχολογική εξέλιξη του Thorfinn, αναλύοντας όλα τα στάδια που περνάει από τη βία, στην ενοχή και στην άρνηση της βίας. Λειτουργεί ως μοντέλο ψυχολογίας και υπαρξιακής εξέλιξης, θέτοντας τον στο προσκήνιο για αναφορά στην ψυχροσύνησής του.

Το πρώτο στοιχείο της ταυτότητας του, αυτό που μαθαίνει πολύ νωρίς, είναι το μίσος, η οργή και η εκδίκηση. Σε αυτήν την αρχική φάση, η ταυτότητα του Thorfinn

είναι δυσεύρετη, η μάλλον συγκροτείται αποκλειστικά γύρω από την εκδίκηση. Για αυτόν όλα είναι άσπρο ή μαύρο. Ο κόσμος διαχωρίζεται σε φίλους ή συμμάχους και εχθρούς, χωρίς κάτι ενδιάμεσο. Η βία λειτουργεί ως το μόνο σημείο αναφοράς του, ως μοναδικός τρόπος νοήματος. Στη συνέχεια αυτό το μίσος γίνεται ακόμα μεγαλύτερο, κανονικοποιώντας τη βία πλήρως. Η επιβίωση συνδέεται άμεσα με τη μάχη και τη δολοφονία. Επίσης κάθε ηθικός προβληματισμός απουσιάζει. Ο πόλεμος εδώ δεν θεωρείται μόνο ένας εξωτερικός παράγοντας αλλά και εσωτερική δομή και ύπαρξη. Καθοριστική καμπή αποτελεί το αμέσως επόμενο στάδιο, η επιστροφή της συνείδησης. Σε αυτό το σημείο αρχίζει να εμφανίζεται η ενοχή. Η βία παύει να φαίνεται ως φυσική πράξη και αρχίζει να εσωτερικεύεται ως τραύμα. Οι εικόνες των νεκρών, η μνήμη των πράξεών του και το παρελθόν επιστρέφουν ως ψυχολογικό βάρος, πνίγοντάς τον με σκέψεις. Ως επακόλουθο, επέρχεται στο επόμενο μέρος, που είναι η ψυχολογική κατάρρευση. Η ενοχή αρχίζει σταδιακά να διαλύει την ύπαρξή του και την ψυχολογία του. Οι εφιάλτες, ο πόνος, η απώλεια του σκοπού, η έλλειψη θέλησης για ζωή και η δυσκολία να συνεχίσει όπως πριν, δείχνουν ότι ο πόλεμος και η βία δεν τραυματίζουν μόνο το σώμα. Είναι υπαίτιοι για τα τραύματα της ψυχής και το μυαλό των ανθρώπων. Αντιμέτωπος με αυτές τις δυσκολίες, εισέρχεται σε ακόμα ένα ψυχολογικό στάδιο. Ο Thorfinn, θεωρεί τον πόνο ως αυτότιμωρία και ο λόγος είναι η εύρεση της εξιλέωσης. Αρχίζει να αποδέχεται όλον αυτόν τον πόνο ως τιμωρία για τις πράξεις του. Αρχίζει να αρνείται τη βία, ψάχνοντας νέο νόημα στη ζωή του. Έχοντας πάρει την εκδίκησή του, και βιώνοντας τον πόνο στη συνέχεια αρχίζει να αποδέχεται το κενό μετέπειτα. Η άρνηση της βίας σε αυτό το στάδιο δεν αποτελεί απλώς νέα επιλογή, αλλά ανάγκη εξιλέωσης απέναντι στο παρελθόν του και συγχώρεσης του ίδιου του εαυτού. Τελικό στάδιο στην εξελικτική του πορεία βρίσκεται η τελική μεταμόρφωση. Αναζητά έναν νέο τρόπο ύπαρξης και έναν νέο σκοπό στη ζωή του. Ο νέος του τρόπος προσέγγισης της ζωής είναι βασισμένος στην ειρήνη και όχι στη σύγκρουση.

Η ταυτότητα του βρίσκει νέο προσδιορισμό και απομακρύνεται από τη λογική του πολέμου. Αυτό ακριβώς είναι το σημαντικό στάδιο του Vinland Saga. Η αναζήτηση μίας κοινής γης, μακριά από τον τόπο τους, η οποία θα είναι κοινή και ίση για όλους, προωθώντας την ειρήνη.

Η εξέλιξη αυτή αποτελεί το πιο φιλοσοφικό σημείο του έργου. Έχοντας ισχυρή ανάλυση και σύγκριση του Thorfinn μεγαλώνει τον ίδιο του παρελθοντικό εαυτό, καταφέρνει να περάσει τα μηνύματα της ειρήνης και του πολέμου στους θεατές. Μεταδίδει ότι ο πόλεμος δεν καταστρέφει μόνο στρατούς ή και κοινωνίες, αλλά διαβρώνει την ψυχή των ανθρώπων και την ανθρώπινη συνείδηση.

Οι διαφορετικές ιδεολογικές προσεγγίσεις του πολέμου μέσα από άλλους χαρακτήρες στο Vinland Saga.

Υπάρχουν πολλοί σημαντικοί χαρακτήρες στο Vinland, οι οποίοι μεταφέρουν διαφορετικές ιδέες του πολέμου και είναι οι σημαντικότεροι ιδεολογικοί πόλοι της σειράς. Αρχικά, ένας πολύ σημαντικός χαρακτήρας είναι ο Thors. Είναι ο πατέρας του Thorfinn, ο οποίος στη νεανική του ηλικία ήταν ένας σκληρός Βίκινγκ, που έπαιρνε μέρος σε πολλούς πολέμους. Σταδιακά όμως αρνείται τη βία. Συνειδητοποιεί ότι η επίτευξη της αρμονίας δεν μπορεί να σχηματιστεί μέσω του πολέμου. Αντιπροσωπεύει με αυτόν τον τρόπο την απόρριψη της βίας καθώς και την έννοια του πραγματικού πολεμιστή, ο οποίος είναι αυτός που μπορεί να απαρνηθεί τη βία. Αντιπροσωπεύει επίσης την ιδέα ότι η δύναμη δεν βρίσκεται στη μάχη, αλλά στον αυτοέλεγχο.

Ο Askeladd είναι ο δεύτερος σημαντικός χαρακτήρας, όπου από αρκετούς οπαδούς της σειράς θεωρείται ο πιο ενδιαφέρων χαρακτήρας. Αντιπροσωπεύει τον πολιτικό ρεαλισμό και την ωμή βία της εποχής. Ενσαρκώνει τη στρατηγική και τη σημασία

της σε εκείνα τα χρόνια. Επίσης αντιπροσωπεύει την επιβίωση, καθώς μέσω της στρατηγικής επιτυγχάνεται η επιβίωση του ίδιου και της ομάδας του. Τέλος, μεταφέρει την ιδέα ότι ο κόσμος δε λειτουργεί με ιδανικά ούτε με δικαιοσύνη, αλλά με δύναμη και εξυπνάδα. Γνωρίζει ότι ο πόλεμος είναι άδικος αλλά τον χρησιμοποιεί ως εργαλείο επίτευξης των στόχων του. Θα μπορούσε να σχολιαστεί πως η ιδεολογία του Askeladd ταιριάζει αρκετά με τα ιδανικά στο Kingdom.

Τέλος, ο τρίτος και σημαντικός χαρακτήρας της σειράς είναι ο Canute. Ξεκινά ως ένας φοβισμένος αρχηγός, όντας αδύναμος, χωρίς να θέλει να πάρει μέρος στη μάχη. Στη συνέχεια της ιστορίας καταλήγει δυναμικός βασιλιάς και ηγέτης που ωθεί την ενοποίηση υπό το όνομα του. Είναι ο άνθρωπος της ιστορίας που θεωρεί ότι η ειρήνη χρειάζεται πολιτική δύναμη για να επιτευχθεί. Θα μπορούσε να σχολιαστεί πως είναι κάπως το αντίστοιχο του Ei Sei στο Kingdom, καθώς μοιράζονται κοινά ιδανικά.

Ιστορικό πλαίσιο του Vinland.

Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να δούμε και το ιστορικό πλαίσιο της ιστορίας. Το Vinland τοποθετείται ιστορικά στην περίοδο του 11ου αιώνα μ.Χ. Μέσα σε μία περίοδο έντονων πολιτικών και κοινωνικών καταστάσεων στη Σκανδιναβία. Η περίοδος αυτή χαρακτηρίζεται από επιδρομές, μετακινήσεις πληθυσμών και συγκρούσεις. Η εποχή των Βίκινγκ, όπως βλέπουμε και στην αρχή του anime, παρουσιάζεται ως ένα μέρος αβεβαιότητας. Είναι ένα περιβάλλον όπου η επιβίωση ξεκινά από τις στρατιωτικές δεξιότητες και τη στρατιωτική ισχύ. Προφανώς, η βία παίζει έναν πολύ μεγάλο ρόλο σε αυτό. Αν και η αφήγηση αναλύει πραγματικά ιστορικά πρόσωπα και γεγονότα, ο στόχος του έργου δεν είναι η βασική ιστορική αναπαράσταση. Η ιστορία προσπαθεί να αναλύσει ένα φιλοσοφικό και υπαρξιακό ζήτημα. Μέσα από αυτό τίθεται το ερώτημα της βίας και της ανθρώπινης φύσης. Η

πραγματικότητα εδώ δεν παρουσιάζεται απλώς ως μία σειρά γεγονότων αλλά θέλει να δείξει και την κρίση του ανθρώπου. Ο πόλεμος λοιπόν δεν εμφανίζεται μόνο ως ιστορικό γεγονός. Λειτουργεί ως μία κατάσταση που επηρεάζει βαθιά τον άνθρωπο. Μέσα από αυτόν διαμορφώνονται οι συνειδήσεις και οι ταυτότητες, αλλά επίσης και οι ηθικές επιλογές. Οι άνθρωποι δεν αλλάζουν επειδή συμμετέχουν σε μεγάλα γεγονότα που αποδεικνύονται ιστορικά στη συνέχεια, αλλά επειδή αναγκάζονται να αντιμετωπίσουν τη βία, τον φόβο, τον πόλεμο και την απώλεια.

Σε αντίθεση με το Kingdom που αναλύθηκε νωρίτερα, στο Vinland δεν υπάρχει ένας αντίστοιχος ιστορικός προορισμός (δηλαδή σκοπός) που να δίνει νόημα στον πόλεμο. Στο Kingdom η ιστορία, όπως είδαμε, αποσκοπεί στην πολιτική ενοποίηση της Κίνας και τη δημιουργία ενός ισχυρού και ενωμένου κράτους. Στο Vinland η αφήγηση δεν προσπαθεί να δώσει μια πολιτική λύση, αλλά επικεντρώνεται στην εσωτερική ψυχολογία των χαρακτήρων. Ιδιαίτερα στην προσπάθεια του Thorfinn να αναζητήσει και να κατανοήσει το τι σημαίνει πραγματικά ζωή χωρίς βία.

Παράλληλα, η χρήση της ιστορικής περιόδου των Βίκινγκ δεν σκοπεύει μόνο να εξηγήσει τα ιστορικά γεγονότα, αλλά αντίθετα προσεγγίζει ξανά το παρελθόν μέσα από μία σύγχρονη οπτική όπου προσπαθεί να αναλύσει και σύγχρονα φιλοσοφικά ζητήματα μαζί. Σύμφωνα με σχετικές μελέτες (Danesin, 2017), το Vinland αντλεί πολλά στοιχεία από την Σκανδιναβία και την νορδική ιστορία, όχι όμως για να δημιουργήσει ένα ουδέτερο έργο. Δεν παρουσιάζεται μόνο ως μία περίοδος πολέμων αλλά και ως αναζήτηση της αλήθειας. Η βία δεν παρουσιάζεται απλώς ως ένα φυσικό στοιχείο της εποχής. Παρουσιάζεται ως κάτι που επηρεάζει την ανθρώπινη συνείδηση και σκέψη με βάση την κοινωνία. Διαμορφώνει τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται τον εαυτό τους και τους άλλους. Με αυτόν τον τρόπο, η ιστορία δεν εμφανίζεται ως ένα σύνολο γεγονότων που συνέβησαν στο παρελθόν. Λειτουργεί ως ένας χώρος ο οποίος φέρει συμβολισμούς, μέσα από τον οποίο το έργο εξετάζει διαχρονικά ανθρώπινα ζητήματα. Οι συγκρούσεις και οι

πόλεμοι μέσω των Βίκινγκ χρησιμοποιούνται για να εξεταστούν ερωτήματα που παραμένουν επίκαιρα και σήμερα, όπως η σχέση ανάμεσα στη δύναμη και τη δικαιοσύνη.

Η έννοια του Vinland επίσης αποτελεί έναν μεγάλο παράγοντα. Αρχικά, το Vinland συνδέεται με τις σκανδιναβικές εξερευνήσεις στη Βόρεια Αμερική. Δεν παρουσιάζεται μέσα από το anime μόνο ως ένας γεωγραφικός προσδιορισμός. Το Vinland περιγράφεται ως μία εύφορη γη, όπου οι άνθρωποι μπορούν να ζήσουν ειρηνικά χωρίς πολέμους. Λειτουργεί ως ένα διαφορετικό και ειρηνικό όραμα απέναντι στη βία που επικρατεί στην Ευρώπη αυτήν την εποχή. Η αναζήτηση του Vinland δεν εκφράζει μόνο την επιθυμία για εξερεύνηση νέων περιοχών. Εμφανίζει την ανάγκη δημιουργίας μίας νέας κοινωνίας, βασισμένη στη συνεργασία και στην ισότητα.

Έτσι, η εποχή των Βίκινγκ έχει έναν διπλό ρόλο στο Vinland Saga. Διατηρεί μεν την ιστορική διάσταση, αφού βασίζεται σε ιστορικά στοιχεία, αλλά από την άλλη μετατρέπεται και σε ένα φιλοσοφικό πεδίο όπου αμφισβητείται η εικόνα της βίας και αναλύεται έτσι και το ενδεχόμενο για το αν μπορεί να υπάρχει ένας διαφορετικός τρόπος ζωής.

Η έννοια του πολεμιστή.

Ένα από τα πιο ριζοσπαστικά φιλοσοφικά στοιχεία του Vinland Saga εμφανίζεται στη φράση "Ένας αληθινός πολεμιστής δεν έχει εχθρούς". Η φράση έχει ειπωθεί από τον Thors. Η φράση αυτή δεν λειτουργεί απλώς ως ένα ηθικό μήνυμα που θέλει να μεταδώσει ο Thors. Αντίθετα, αποτελεί τον κεντρικό ιδεολογικό άξονα του έργου, καθώς ανατρέπει την παραδοσιακή ιδέα του πολέμου που επικρατούσε στη Σκανδιναβία. Στο πολεμικό πρότυπο ο πολεμιστής ορίζεται ως κάποιος που έχει

στρατιωτικές ικανότητες και είναι αυτός που καταστρέφει τα πάντα και επιβάλλεται σε άλλους. Η βία γενικά παρουσιάζεται ως απόδειξη ισχύος. Όμως στο Vinland η αντίληψη αυτή αντιστρέφεται. Θεωρείται πως ο πραγματικός πολεμιστής δεν είναι αυτός που σκοτώνει, όπως βλέπουμε στα λόγια του Thors. Επίσης είναι αυτός που αρνείται να σκοτώσει, και υπερβαίνει τον κύκλο του μίσους. Η βία αρχίζει να παρουσιάζεται ως ένδειξη ψυχικής αδυναμίας και ένδειξη αδυναμίας επίλυσης των προβλημάτων με διάλογο. Η πραγματική ισχύς δεν βρίσκεται στην καταστροφή του άλλου, αλλά στην ικανότητα υπέρβασης της βίας και επίλυσης των ζητημάτων μέσω της συζήτησης και του διαλόγου. Ιδιαίτερα, λοιπόν, σημαντικός είναι ο ρόλος του Thors. Είναι ένας μεγάλος θρυλικός πολεμιστής που έχει βιώσει τον πόλεμο και τη βία. Όμως, υποστηρίζει την απόρριψη της βίας. Η μετάβαση των ιδεών του δεν προέρχεται από αδυναμία, αλλά από βαθιά κατανόηση της φύσης του πολέμου. Μέσα από αυτήν την ανατροπή το έργο μετατοπίζει το ενδιαφέρον από τη στρατιωτική νίκη στην ηθική αυτογνωσία.

Η αισθητική του Vinland Saga.

Η αισθητική εμπειρία στο Vinland δεν χρησιμοποιείται μόνο για να δημιουργήσει εντυπωσιακές σκηνές ή θεαματικές μάχες. Λειτουργεί ως ένας τρόπος μετάδοσης των συναισθημάτων, ένας τρόπος μέσα από τον οποίο ο θεατής βιώνει τη σκληρότητα της κοινωνίας. Η σειρά δεν παρουσιάζει τον πόλεμο ως κατι ηρωικό. Τον παρουσιάζει ως μία τραυματική εμπειρία που επηρεάζει τόσο το σώμα όσο και την ανθρώπινη συνείδηση.

Η σκηνοθεσία συμβάλλει αρκετά σε αυτό. Οι αργοί ρυθμοί της ιστορίας αλλά και ο τρόπος μετάδοσης της, δίνουν έμφαση στη συναισθηματική ένταση των σκηνών. Δεν δίνουν σημασία μόνο στη δράση, αν και προφανώς η δράση είναι μεγάλη πηγή

της ιστορίας. Οι σιωπές που συχνά ανιχνεύουμε στην πλοκή δημιουργούν ένα αίσθημα κενού και φόβου, καθώς θέλουν να κάνουν τον τηλεθεατή να σκεφτεί και να προβληματιστεί. Επιτρέπουν στον θεατή να νιώσει και αυτός την ψυχική κατάσταση των χαρακτήρων.

Παράλληλα, η παλέτα, η οποία είναι αρκετά ρεαλιστική, με όχι πολλά έντονα χρώματα και καθώς είναι αρκετά σκοτεινή, ενισχύει την ατμόσφαιρα του πολέμου και της βίας. Η παλέτα μπορεί να θεωρηθεί σκοτεινή καθώς μεταδίδει την απελπισία που κυριαρχεί στον κόσμο της σειράς. Επιπλέον, η απεικόνιση των τραυματισμών παρουσιάζονται με έναν αρκετά ρεαλιστικό τρόπο. Οι μάχες δεν δείχνουν μόνο την ηρωικότητα των πολεμιστών. Συμβάλλουν στην επίδειξη των σωματικών και ψυχολογικών συνεπειών της σύγκρουσης. Αυτή η αισθητική επιλογή λοιπόν φαίνεται αρκετά έντονα στο Vinland. Η μάχη εμφανίζεται ως χαοτική, μεταδίδοντας τον πόνο των χαρακτήρων που ζητούν εκδίκηση. Εμφανίζεται η βία ως μία βαθιά ανθρώπινη εμπειρία που προκαλεί κενό και πόνο. Ο πόλεμος σίγουρα δεν εξιδανικεύεται. Παρουσιάζεται ως μία κατάσταση που καταστρέφει κοινωνίες και ανθρώπους. Αφήνει πίσω της μόνο απώλεια. Έτσι ο θεατής δεν ενθαρρύνεται να θαυμάσει τη βία. Καλείται να αισθανθεί το ψυχολογικό βάρος και να προβληματιστεί. Η σειρά λειτουργεί ως εργαλείο αποδόμησης του πολέμου και απομακρύνει τη βία από την εικόνα της δόξας.

Rurouni Kenshin: ο πόλεμος ως εσωτερική διαμάχη και η αναζήτηση εξιλέωσης.

Το Rurouni Kenshin βασίζεται στο manga του Nobuhiro Watsuki. Δημοσιεύθηκε στο περιοδικό Weekly Shōnen Jump από τις 12 Απριλίου 1994. Η πρώτη τηλεοπτική

μεταφορά του anime προβλήθηκε στις 10 Ιανουαρίου 1996 από τα Studio Gallop και Studio Deen. Το 2023 κυκλοφόρησε νέα τηλεοπτική μεταφορά (remake) από το Studio LIDENFILMS. Έκανε πρεμιέρα στις 7 Ιουλίου 2023. Και οι δύο εκδοχές βασίζονται στην ίδια ιστορία, αλλά η νεότερη ακολουθεί πιο πιστά την ιστορία του manga και δίνει μεγαλύτερη έμφαση στον ιστορικό ρεαλισμό. Δίνει επίσης έμφαση στην ψυχολογική κατάσταση των χαρακτήρων.

Το Rurouni Kenshin αποτελεί μία από τις πιο σημαντικές αναπαραστάσεις του πολέμου και της βίας, κάτι που όπως και αναφέρθηκε προηγουμένως και στα προηγούμενα anime, και τα παρουσιάζει με έναν δικό του τρόπο. Δεν επικεντρώνεται κυρίως στις στρατιωτικές μάχες ή στην πολιτική επέκταση, ούτε όμως στη σταδιακή φθορά που προκαλεί η βία. Επικεντρώνεται στις ψυχολογικές και ηθικές συνέπειες της βίας πάνω στους ανθρώπους και συγκεκριμένα πάνω στον πρωταγωνιστή.

Σε αντίθεση με το Kingdom, όπου ο πόλεμος παρουσιάζεται ως μέσο πολιτικής σταθερότητας και σε αντίθεση με το Vinland Saga, όπου η βία αρχίζει να χάνει τη βάση της σταδιακά και οδηγεί σε υπαρξιακή κρίση, το Rurouni Kenshin εξετάζει τι συμβαίνει μετά το τέλος του πολέμου και της βίας. Το βασικό ερώτημα εδώ δεν είναι ούτε το πως θα διεξαχθεί μία μάχη, ούτε πως να προχωρήσει κάποιος εν περίοδο πολέμου αποφασίζοντας να αλλάξει στάση μέσα στην ίδια την περίοδο. Το Kenshin εξετάζει το τι συμβαίνει μετά το τέλος του πολέμου, δηλαδή το πως ένας άνθρωπος μπορεί να συνεχίσει να ζει κανονικά σε μία περίοδο ειρήνης, έχοντας στο μυαλό του τις βιαιότητες που έχει προκαλέσει.

Για αρχή, αξίζει να αναφερθεί και το ιστορικό πλαίσιο του anime. Τοποθετείται στην περίοδο Meiji, δηλαδή στα τέλη του 19ου αιώνα. Είναι μία εποχή ριζικής αλλαγής για την Ιαπωνία. Η Ιαπωνία προσπαθεί να αλλάξει πολιτικά και κοινωνικά.

Μετά το τέλος της περιόδου Bakumatsu και την πτώση του σογκουνάτου Tokugawa, ή Ιαπωνία αφήνει την περίοδο της φεουδαρχίας. Η περίοδος Bakumatsu είναι η τελευταία περίοδος του Edo στην Ιαπωνία. Χρονολογικά βρίσκεται ανάμεσα στο 1853 και το 1868.

Η περίοδος ξεκινά με την άφιξη του Αμερικανού Commodore Perry και τον μαύρων πλοίων, όπου πίεσαν την Ιαπωνία να ανοίξει τα σύνορά της. Τελειώνει με την πτώση του Tokugawa Yoshinobu, ο οποίος ήταν ο δέκατος πέμπτος και τελευταίος shogun του σογκουνάτου Tokugawa. Τότε η Ιαπωνία άρχισε να καταργεί την πολιτική απομόνωσης, άρχισαν συγκρούσεις εντός της Ιαπωνίας για την υποστήριξη του σόγκουν και του αυτοκράτορα και άρχισε να εμφανίζεται γρήγορα η δυτικοποίηση. Η χώρα εισέρχεται σε περίοδο εκσυγχρονισμού. Η νέα κυβέρνηση Meiji επιδιώκει να δημιουργήσει ένα κράτος πιο σύγχρονο σύμφωνα με τις επιρροές από τη Δύση. Αρχικά οι παλιές τάξεις των σαμουράι αρχίζουν να χάνουν σταδιακά την δύναμή τους. Επίσης, τα όπλα, κυρίως τα σπαθιά και τα κατάνα άρχισαν να περιορίζονται. Η κουλτούρα του πολέμου αρχίζει να αντικαθίσταται από νέα πολιτικά και κοινωνικά πρότυπα. Μέσα σε αυτήν την αλλαγή παρατηρούμε συγκρούσεις μέσω υποστηρικτών του παλιού και του νέου. Το Rurouni Kenshin λοιπόν χρησιμοποιεί αυτήν ακριβώς την περίοδο μετάβασης και ως βάση της πλοκής. Δείχνει την κρίση ταυτότητας της ιαπωνικής κοινωνίας. Η Ιαπωνία προσπαθεί από τη μία να απομακρυνθεί από το βίαιο παρελθόν της, όμως υπάρχουν ακόμα σκέψεις και τραύματα που ανήκουν στο παρελθόν.

Εδώ λοιπόν ο Himura Kenshin αποτελεί κλειδί της πλοκής και λειτουργεί ως σύμβολο. Αποτελεί τον βασικό φορέα της ιστορίας και της εσωτερικής σύγκρουσης. Κατά τη διάρκεια της περιόδου Bakumatsu, ο Kenshin ήταν ο διάσημος Hitokiri Battosai. Για αρχή η έννοια Hitokiri Battosai σημαίνει ο έμπειρος ξιφομάχος όπου "κόβει" και σκοτώνει ανθρώπους. Ήταν ένας αδίστακτος δολοφόνος που σκότωνε ανθρώπους του σογκουνάτου, για λογαριασμό του ιμπεριαλισμού, κατά την περίοδο

της επανάστασης. Εκείνη την περίοδο πίστευε πως η βία ήταν απαραίτητη για τη δημιουργία μιας νέας κοινωνίας. Έρχεται όμως η περίοδος όπου αυτός ο πόλεμος τελειώνει. Αμέτρητοι νεκροί και μία χώρα διχασμένη. Ο Kenshin μετά το τέλος του πολέμου αρχίζει να γίνεται σκεπτικός και να αδυνατεί να αποδεχτεί το παρελθόν του. Οι φόνοι που διέπραξε τώρα παίρνουν τη μορφή τρόμου μπροστά του. Μετατρέπονται σε ψυχικό βάρος, μία πληγή που δεν κλείνει.

Μέσω αυτού δημιουργείται ένα αίσθημα ενοχής που τον ακολουθεί παντού. Ο χαρακτήρας του δεν παρουσιάζεται ούτε ως ήρωας, ούτε ως θριαμβευτής πολεμιστής. Παρουσιάζεται ως άνθρωπος ο οποίος είναι βαριά πληγωμένος από τη βία. Αυτό το σημείο είναι και ένα από τα πιο σημαντικά σημεία του anime. Το anime ξεκινάει με τη λήξη του πολέμου, βλέποντας έναν Kenshin μόνο του, να περιπλανιέται από πόλη σε πόλη, ζητώντας, κυρίως από τον εαυτό του, εξιλέωση για το παρελθόν του. Βλέπουμε πως ο πόλεμος δεν τελειώνει όταν τελειώνει και η μάχη. Παραμένει μέσα στους ανθρώπους ως μνήμη και ως βάρος. Ο Kenshin λοιπόν περιπλανιέται ως "Rurouni", όπου οι Rurouni ήταν οι περιπλανώμενοι ξιφομάχοι, χωρίς αφέντη, χωρίς νόημα στη ζωή τους και χωρίς πατρίδα. Όπως ειπώθηκε και πριν, η συνεχόμενη περιπλάνηση του λειτουργεί ως συνεχής προσπάθεια αναζήτησης εξιλέωσης. Προσπαθεί να βοηθήσει ανθρώπους, να δώσει το χέρι του όπου τον χρειάζονται, να προστατεύει ανθρώπους και να γίνει σύμμαχος της ειρήνης. Δεν πιστεύει πως είναι δυνατόν να διαγράψει το παρελθόν του, αλλά αναλαμβάνει ευθύνες και προσπαθεί να συμφιλιωθεί μαζί του.

Σύγκρουση και εσωτερική μεταμόρφωση.

Ερχόμαστε στο περιεχόμενο των συγκρούσεων, όπου η σύγκρουση του Kenshin είναι κυρίως εσωτερική. Ο Kenshin Himura βρίσκεται διαρκώς μέσα σε δύο

ταυτότητες, τον Hitokiri Battosai από τη μία μεριά, τον αδίστακτο δολοφόνο δηλαδή, και από την άλλη τον Himura Kenshin, τον καλόκαρδο και ευγενικό rurouni. Η μία πλευρά είναι βίαιη και η άλλη επιδιώκει μία ζωή ειρήνης. Το παρελθόν του στη συνέχεια της ιστορίας δεν παρουσιάζεται ως κάτι που έχει συμβεί και έχει τελειώσει. Αντίθετα μας το εμφανίζει σαν κάτι που υπάρχει ακόμα μέσα του. Είναι μία παρουσία που επιστρέφει μέσα από αναμνήσεις και εχθρούς. Παρότι λοιπόν έχει εγκαταλείψει την πλευρά του δολοφόνου, αυτή υπάρχει ακόμα μέσα του. Το anime έτσι δείχνει πως η ανθρώπινη φύση δεν αλλάζει εύκολα και πως, ακόμα και αν αλλάξει, τα τραύματα του παρελθόντος παραμένουν.

Η ταυτότητα είναι σημαντική για τον Kenshin, και μέσω αυτής βλέπουμε ότι το τραύμα του πολέμου παραμένει ενεργό. Υπάρχει ακόμη και σε περιόδους ειρήνης. Η ένταση αυτή εμφανίζεται αλλά και κορυφώνεται κάθε φορά που ο Kenshin πρέπει να πολεμήσει, είτε για να σώσει τους φίλους του, είτε για να υποστηρίξει το σωστό. Η προσωπικότητα του αλλάζει, γίνεται πιο σοβαρός και σε κάποιες περιπτώσεις εμφανίζεται ο Battosai από μέσα του. Αποκαλύπτει ότι η βία δεν έχει εξαφανιστεί εντελώς αλλά πλέον χρησιμοποιείται ως άμυνα απέναντι σε μοχθηρούς σκοπούς. Έτσι, το anime θέτει φιλοσοφικά ερωτήματα, σχετικά με το αν ένας άνθρωπος μπορεί πραγματικά να αλλάξει, αφού έχει υπάρξει δολοφόνος στο παρελθόν. Το ερώτημα συνεχίζει σχετικά με το αν μπορεί να παραμείνει ειρηνικός ή αν το παρελθόν του συνεχίζει να τον καθορίζει. Η σύγκρουση αυτή, μαζί με την ψυχοσύνθεση του Kenshin αποτελούν τον βασικό πυρήνα της ιστορίας και της αφήγησης.

Μέθοδος μάχης στο Rurouni Kenshin.

Κεντρικό συμβολικό στοιχείο του anime αποτελεί το κατάνα του Kenshin, το sakabatō. Είναι ένα ανεστραμμένο σπαθί χωρίς να έχει κόψη. Το όπλο αυτό λειτουργεί ως υπενθύμιση προς τον ίδιο να μην σκοτώσει ξανά. Παρότι είναι ένας εξαιρετικός ξιφομάχος, όπου ακόμα χρησιμοποιεί φοβερές δεξιότητες, αρνείται να αφαιρέσει ανθρώπινη ζωή. Προσπαθεί να συμφιλιώσει τη διαμάχη, τη δύναμη, με την ηθική αυτοσυγκράτηση. Το sakabatō συμβολίζει την απόρριψη της βίας, την προσπάθεια προσωπικής εξιλέωσης και τη διαρκή σύγκρουση στις διαμάχες σχετικά με το αν ο Kenshin υποστηρίζει τη βία ή την ηθική.

Εδώ αξίζει να αναφερθεί και ο τρόπος ξιφομαχίας του Kenshin. Χρησιμοποιεί ένα στυλ που λέγεται Hiten Mitsurugi-ryū. Θεωρείται μία δυνατή μέθοδος, η οποία σχεδιάστηκε με σκοπό να επιτρέπει σε έναν πολεμιστή να νικάει αμέτρητους αντιπάλους ταυτόχρονα. Εδώ έρχεται και η σημασία του sakabatō. Επειδή το στυλ Hiten Mitsurugi-ryū είναι θανατηφόρο, ο Kenshin πρέπει να ελέγξει τη δύναμη του με ακρίβεια. Χρησιμοποιεί λοιπόν την πλευρά που δεν κόβει για να ακινητοποιεί τους εχθρούς χωρίς να τους αφαιρεί τη ζωή.

Το στοιχείο αυτό διαφοροποιεί το Rurouni Kenshin από άλλες πολεμικές αφηγήσεις. Η δύναμη δεν παρουσιάζεται ούτε μέσω της νίκης ούτε μέσω της κατανόησης του πόνου. Η μεγαλύτερη αξία της σειράς είναι η ικανότητα ελέγχου της βίας και η δυνατότητα του ανθρώπου να αντιστέκεται στη φύση του. Είναι ένας άνθρωπος που μάχεται πλέον για το καλό και για την υπεράσπιση των αδύναμων. Έτσι το anime μετατοπίζει την έννοια του πολεμιστή. Ο δυνατός άνθρωπος δεν είναι αυτός που σκοτώνει συνέχεια. Είναι αυτός που μπορεί να ελέγχει και να περιορίζει την βία αλλά και να προστατεύει τους άλλους.

Υπόλοιποι χαρακτήρες στο Rurouni Kenshin.

Το anime, σε αυτό το σημείο αξίζει να αναφερθεί, ότι προσφέρει και άλλους χαρακτήρες με διαφορετικές απόψεις. Δεν επικεντρώνεται μόνο στον Himura αλλά αναλύει και διαφορετικούς χαρακτήρες. Βλέπουμε τις αντιδράσεις των ανθρώπων από τη μετάβαση της χώρας και ποίες είναι οι οπτικές τους αλλά και ποιος ο ρόλος τους στην ιστορία.

Αρχικά, σημαντικός χαρακτήρας είναι η Kaoru Kamiya. Λειτουργεί ως ένα σύμβολο της καθημερινότητας και της ηρεμίας. Βλέπουμε την ζωή της και πως προσπαθεί να ενσωματωθεί στην κοινωνία μετά τον πόλεμο. Η ίδια έχει σχολή ξιφασκίας, δηλαδή dōjō, έχει δηλαδή έναν χώρο, όπου διδάσκονται πολεμικές τέχνες. Η σχολή της δεν βασίζεται στη δολοφονία αλλά στην προστασία. Η φιλοσοφία της σχολής της είναι "το σπαθί που δίνει ζωή", κάτι που μετέπειτα αλλάζει και την οπτική του Kenshin. Στην αρχή του anime δυσκολεύεται να βρει μαθητές επειδή αρκετοί απατεώνες δυσφήμιζαν το όνομα του dōjō. Στην συνέχεια της ιστορίας αυτό λύνεται, καθώς ο Kenshin καθαρίζει το όνομα της οικογένειάς της και μεταδίδει την αφοσίωση της πάνω στην εκμάθηση της τεχνικής του σπαθιού, υπέρ της προστασίας των άλλων. Μέσα από αυτό παρουσιάζεται η απομάκρυνση από την ωμή βία. Επίσης εμφανίζεται η εικόνα της κοινωνίας, στην οποία το σπαθί δεν χρησιμοποιείται για πολεμικούς σκοπούς. Παράλληλα, η σχέση της με τον Kenshin είναι σημαντικός παράγοντας στην αφήγηση, καθώς τον στηρίζει και τον ενώνει με την ανθρώπινη πλευρά του. Η σχέση προσφέρει ηθική σταθερότητα, ένωση με τη ζωή και απομακρύνει τον Kenshin από τον ρόλο του δολοφόνου. Η Kaoru είναι η καρδιά του anime. Στην συνέχεια της ιστορίας αποτελεί συναισθηματικό πυρήνα του Kenshin, βοηθώντας τον να βρει τη δύναμη να εξιλεωθεί. Είναι ο πρώτος άνθρωπος που αρχίζει να αγαπά τον Kenshin, χωρίς να τον φοβάται και χωρίς να θαυμάζει τον προηγούμενο εαυτό του, δηλαδή την πλευρά του ως Battousai.

Ένας άλλος σημαντικός χαρακτήρας στην ιστορία είναι ο Sagara Sanosuke, ο οποίος αντιπροσωπεύει μία διαφορετική πλευρά ενός τραύματος. Ήταν μέλος του στρατού

Sekihō, ένα επαναστατικό στράτευμα που δημιουργήθηκε από εμπόρους και αγρότες, οι οποίοι αποτέλεσαν μία βασική αντίσταση στην κυβέρνηση. Αρχικά υποστήριξαν το νέο καθεστώς Meiji, καθώς τους υποσχέθηκε έσοδα και μείωση των φόρων. Όμως το νέο καθεστώς τους πρόδωσε, καθώς υπολόγισε πως δεν μπορούσαν να σταθούν οικονομικά απέναντι στις εξαλείψεις των φόρων, αρχίζοντας να εκτελεί τους αρχηγούς της ομάδας και ονομάζοντάς τους έναν ψεύτικο στρατό. Τα υπόλοιπα μέλη αισθάνθηκαν έντονο θυμό και απογοήτευση, καθώς τους πρόδωσε το καθεστώς για το οποίο πολέμησαν για την επανάσταση. Ο Sanosuke συγκεκριμένα, μετά την εκτέλεση του αρχηγού της δικής του ομάδας. Μέσα από τον χαρακτήρα του παρουσιάζεται η απογοήτευση όσων πίστεψαν ότι ο πόλεμος και η επανάσταση θα έφερναν ευημερία και δικαιοσύνη, αλλά τελικά ένιωσαν εγκαταλελειμμένοι από το νέο σύστημα. Αργότερα στην ιστορία, όντας πικραμένος, πολέμησε με τον Kenshin, και αφού ο Kenshin τον νίκησε, αποφάσισε να ακολουθήσει τον Kenshin, κάτι που στην πορεία τον έκανε έναν από τους πιο κοντινούς φίλους του Himura. Η εξέλιξη αυτή αργότερα δείχνει την δυσκολία επαναπροσδιορισμού της ταυτότητας και νέας εμπιστοσύνης σε μία νέα εποχή ειρήνης.

Ένας ακόμα ιδιαίτερα σημαντικός χαρακτήρας είναι ο Shishio Makoto. Ο Makoto εξυπηρετεί ως τον κακό της ιστορίας και είναι ένας άνθρωπος που εναντιώνεται στο σκεπτικό του Himura. Λειτουργεί ως το σκοτεινό είδωλο του Kenshin. Όπως και ο Kenshin, το ίδιο και ο Makoto, ήταν δολοφόνος της περιόδου Bakumatsu, όμως βλέπουμε καθαρά πως ο Kenshin πλέον επιλέγει τη μετάνοια και την άρνηση της βίας. Δυστυχώς, ο Shishio Makoto αποδέχεται πλήρως τη λογική της δύναμης και τη δύναμη της βίας. Δεν επιλέγει ποτέ την εξιλέωση. Δεν αναζητά τη συγχώρεση. Θεωρεί πως η δύναμη σημαίνει επιβίωση. Πιστεύει πως ο κόσμος κυβερνάται αποκλειστικά από τους ισχυρούς και τους δυνατούς, οπότε το να είναι κάποιος δυνατός μέσα σε μία κοινωνία όπως αυτή σημαίνει πως θα έχει εξουσία. Θεωρεί

πως η βία αποτελεί τη φυσική κατάσταση της κοινωνίας. Έτσι, μέσα από αυτή τη σύγκρουση το anime μας δείχνει δύο διαφορετικές φιλοσοφίες.

Η πρώτη είναι η εμφάνιση της βίας ως μέσο κυριαρχίας. Η δεύτερη εμφανίζει τη βία ως κάτι κακό που προάγει το τραύμα το οποίο πρέπει να ξεπεραστεί. Ο Shishio όμως δεν παρουσιάζεται μόνο ως απλά "κακός". Παρουσιάζεται ως προϊόν του ίδιου του πολέμου, ένας άνθρωπος που καταστράφηκε λόγω της βίας. Βίωσε τον πόλεμο και την πολιτική εγκατάλειψη σε μεγάλο βαθμό, κάτι που τον κατέστρεψε σωματικά, νοητικά και ψυχικά. Ο Shishio προδόθηκε από την κυβέρνηση Meiji, η οποία έκανε απόπειρα να τον δολοφονήσει, βάζοντας του φωτιά. Ο ίδιος όμως επέζησε, κάτι που τον άφησε με έντονα τραύματα, σοβαρά εγκαύματα σε ολόκληρο το σώμα, που ρυθμίζουν τη θερμοκρασία του σώματός του, αποτρέποντάς τον από το να ιδρώνει. Το ίδιο το καθεστώς τον μετέτρεψε σε ένα σύμβολο σκοτεινής πλευράς. Ο ίδιος δημιούργησε μία ομάδα, ονομάζοντάς την "τα δέκα σπαθιά" με σκοπό την εξόντωση της κυβέρνησης και του ελέγχου της Ιαπωνίας.

Παράλληλα, ιδιαίτερη σημασία στην ιστορία έχουν και οι Shinsengumi. Ήταν μία αδίστακτη ομάδα από ελίτ ξιφομάχους, οι οποίοι θεωρούνταν ως η στρατιωτική αστυνομία. Υπηρέτησαν υπό το καθεστώς Tokugawa, γύρω στο 1860 και λειτούργησαν ως αντί επαναστατική δύναμη στο Kyoto. Οι Shinsengumi αντιπροσωπεύουν την παλιά τάξη των πραγμάτων και την προσπάθειά διατήρησης του σογκουνάτου. Πολλά μέλη ήταν απλοί χωρικοί ή αγρότες οι οποίοι ήταν πολύ καλοί ξιφομάχοι και πιστοί στο σογκουνάτο. Σε αντίθεση με τους επαναστάτες, οι Shinsengumi εμφανίζονται ως επίσημοι πολεμιστές. Όπως αναφέρθηκε, υπερασπίζονται την παράδοση, τους σαμουράι και τη φεουδαρχική Ιαπωνία. Η ύπαρξη τους στο anime ενισχύει την σύγκρουση ανάμεσα στο παλιό και στο νέο. Επίσης ενισχύεται η αντίθεση ανάμεσα στην παράδοση και τον εκσυγχρονισμό. Τέλος, εμφανίζεται η Ιαπωνία των σαμουράι έναντι της δυτικοποιημένης Ιαπωνίας της περιόδου Meiji. Η σύγκρουση αυτή δεν παρουσιάζεται μόνο πολιτικά ή

πολεμικά αλλά και ψυχολογικά. Πολλοί χαρακτήρες του Kenshin, μέσα στους οποίους και οι Shinsengumi, αρνούνται να αποδεχθούν ότι η περίοδος των σαμουράι τελειώνει.

Η παρουσίαση του πολέμου στο Kenshin.

Σε αντίθεση με το Kingdom, αλλά παρόμοια με το Vinland Saga, στο Rurouni Kenshin η βία παρουσιάζεται ως τραύμα. Οι χαρακτήρες κουβαλούν το παρελθόν τους, χωρίς να μπορούν να το αποχωριστούν. Πολλοί από τους χαρακτήρες στο Kenshin εμφανίζονται ως άνθρωποι που έβλαψαν ή βλάφθηκαν κατά τη διάρκεια της εσωτερικής σύγκρουσης της Ιαπωνίας. Αρκετοί από αυτούς καταστράφηκαν στην μετάβαση της περιόδου Meiji. Έτσι, οι συγκρούσεις δεν παρουσιάζονται μόνο ως ο καλός ενάντια στον κακό χαρακτήρα, αλλά βλέπουμε ανθρώπους που δυσκολεύονται να προσαρμοστούν στις αλλαγές της κοινωνίας ή ακόμα και η ίδια η κοινωνία δεν τους αφήνει να ενσωματωθούν στις αλλαγές. Στο Kenshin βλέπουμε πως ακόμα και η ειρήνη μετά το τέλος του πολέμου δεν είναι σημάδι ηρεμίας ούτε λύτρωσης. Οι χαρακτήρες συνεχίζουν να κουβαλούν τις πληγές ή τις ενοχές τους. Αξίζει να σταθούμε εκτενέστερα στο συγκεκριμένο σημείο στο anime και να αναφερθούμε στην αισθητική του. Η αισθητική του Rurouni ενισχύει την μελαγχολία και την εσωτερική φάση του πολέμου. Οι σκηνές δράσης δεν υπάρχουν μόνο για να προφέρουν ένταση στον θεατή. Πολλές φορές λειτουργούν ως καθρέφτης των συναισθημάτων των χαρακτήρων, καθώς μέσω της μάχης, παρουσιάζονται οι σκέψεις, οι φόβοι, οι πεποιθήσεις και οι ενοχές των χαρακτήρων. Η χρήση του φωτισμού, η γρήγορη εναλλαγή σκηνών, η χρωματική παλέτα και η μουσική, δημιουργούν μία ατμόσφαιρα που δείχνει ότι το περιβάλλον συνεχίζει να επηρεάζει τους χαρακτήρες. Επίσης, οι σκηνές ηρεμίας της καθημερινής ζωής, όπως

για παράδειγμα οι μέρες που περνάει στο dojo ο Kenshin, ή οι στιγμές με την Kaoru, δείχνουν την αντίθεση ανάμεσα στην ένταση του πολέμου και στην ησυχία της καθημερινότητας. Μέσω αυτού, η αντίθεση ανάμεσα στις στιγμές καθημερινότητας και στις ξαφνικές εκρήξεις βίας, δείχνει ότι πολλοί χαρακτήρες δεν έχουν αντιμετωπίσει όλους τους φόβους τους και πως ακόμα έχουν πληγές που δεν έχουν κλείσει πραγματικά. Επιπλέον σε πολλές περιπτώσεις το ενδιαφέρον δεν βρίσκεται τόσο στην ίδια την μάχη αλλά στα συναισθήματα των χαρακτήρων κατά τη διάρκεια εκμάθησης μιας νέας τεχνικής ή κατά τη διάρκεια έντασης της μάχης. Για αυτό εμφανίζονται οι σκέψεις και τα διλήμματά τους. Έτσι λοιπόν η βία παρουσιάζεται ως κάτι ψυχολογικό και βαθύ και οι σκηνές βοηθούν τους θεατές να κατανοήσουν καλύτερα τους χαρακτήρες, το βάθος τους και τις εμπειρίες τους.

Σύγκριση του Himura Kenshin με τον Thorfinn και τον Shin.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να αναφερθεί μία γενική σύγκριση ανάμεσα στους τρεις πρωταγωνιστές μας. Αρχικά, σημαντικός είναι ο Kenshin. Ο Kenshin βρίσκεται σε μία περίοδο μετά τη λήξη του πολέμου. Η ενοχή υπάρχει μέσα του. Αναζητά την ανάγκη για εξιλέωση μέσα στην καθημερινότητα, δε συνεχίζει να ζει μέσα σε μία περίοδο πολέμου. Είναι ο χαρακτήρας ο οποίος έχει ήδη διαπράξει τη βία, αλλά η βία στην κοινωνία έχει τελειώσει. Δεν προσπαθεί να την αναιρέσει, αλλά να τη μετατοπίσει ηθικά μέσω πράξεων προστασίας απέναντι σε άλλους ανθρώπους. Η βία για αυτόν δεν εξαφανίζεται. Περιορίζεται και ελέγχεται, μέσω τακτικής επιλογής και αυτοσυγκράτησης. Άρα η ταυτότητά του Himura βασίζεται στη συνεχή αυτοσυγκράτηση και στην ευθύνη, καθώς είναι ένας χαρακτήρας με μεγάλη αυτογνωσία, γνωρίζει τα εγκλήματα του, επιλέγει να τα αποφύγει στο παρόν και επιλέγει συνειδητά τρόπους απόρριψης του παρελθόντος του.

Ο επόμενος σημαντικός χαρακτήρας είναι ο Thorfinn. Ο Thorfinn έχει ως αφετηρία μία παρόμοια θέση, ο οποίος από παιδί γίνεται απευθείας πολεμιστής. Η εξέλιξή του όμως είναι ριζικά διαφορετική από άλλους χαρακτήρες. Δεν επιδιώκει απλώς την εξιλέωση, σαν τον Himura, αλλά αναζητά τη ριζική αποδόμηση της βίας. Την αρνείται ως σύστημα δύναμης. Στο δεύτερο κομμάτι της ιστορίας, εγκαταλείπει την ιδέα του εχθρού και της εκδίκησης. Προσπαθεί να ζήσει χωρίς να έχει συγκρούσεις και ασπάζεται την ειρήνη. Η δική του πορεία στην ιστορία είναι περισσότερο υπαρξιακή και φιλοσοφική αλλά και ιδεολογική.

Τέλος, αξίζει να παρουσιαστεί ο τρίτος πρωταγωνιστής των ιστοριών, ο Shin. Ο Shin λειτουργεί μέσα σε ένα εντελώς διαφορετικό πλαίσιο. Η φιλοσοφία του είναι διαφορετική, καθώς δεν αμφισβητεί τη βία. Τη χρησιμοποιεί ως εργαλείο επίτευξης των στόχων του αλλά επίσης τη νομιμοποιεί ως εργαλείο ιστορικής εξέλιξης, του ίδιου και της ίδιας της ιστορίας. Στο σύμπαν του Kingdom, η βία είναι σημαντικό κομμάτι, καθώς είναι δομικό στοιχείο της ιστορίας. Το anime εξιστορεί την ενοποίηση της Κίνας και εξηγεί ότι δε θα μπορούσε να συμβεί χωρίς την παρουσία της βίας. Ο Shin τη βιώνει ως αναγκαίο μέσο και τη θεωρεί ως ένα αναπόσπαστο κομμάτι της ιστορίας για πολιτική σταθερότητα και κοινωνική πρόοδο. Δεν τη θεωρεί ως ηθικό τραύμα ή υπαρξιακό πρόβλημα και δεν μπορεί να την απαρνηθεί.

Σύγκριση του παλιού με του νέου anime.

Παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον η σύγκριση ανάμεσα στο anime του 1996 και στο remake του 2023. Η παλιότερη σειρά εστιάζει λίγο περισσότερο στο συναίσθημα, αφού επικεντρώνεται περισσότερο στη νοσταλγία των anime της δεκαετίας 1990. Επίσης επικεντρώνεται περισσότερο στη συναισθηματική πλευρά του Kenshin, κάτι

που σε αρκετούς μοιάζει ως κάτι πιο χαλαρό. Ο Kenshin στο παλιό anime παρουσιάζεται πιο χαλαρός και σε κάποια σημεία πιο αστείος, παρουσιάζοντας το anime πιο ήπιο με μία πιο χαλαρή προσέγγιση. Ο πρωταγωνιστής έχει περισσότερες εκφράσεις, καθώς υπάρχουν περισσότερες κωμικές στιγμές, ταυτόχρονα με τις σοβαρές σκηνές. Είναι κάτι που δημιουργεί μεγάλη αντίθεση με την κρύα του εμφάνιση όταν σοβαρεύει.

Αντίθετα, η νέα εκδοχή δίνει μεγαλύτερη έμφαση στον ιστορικό ρεαλισμό αλλά και στην εξιστόρηση του manga με μεγαλύτερη ακρίβεια. Παρουσιάζει περισσότερο την ωμή βία της περιόδου Bakumatsu και αναδεικνύει περισσότερο το βάθος και την ψυχολογική διάσταση. Οι μάχες εμφανίζονται πιο βίαιες. Η παλέτα στο νέο anime είναι πιο φωτεινή, με μεγαλύτερη ευκρίνεια, σε αντίθεση με την σκοτεινή παλέτα του αρχικού anime, η οποία μεταφέρει διαφορά συναισθήματα κάθε φορά που η σκηνή αλλάζει. Ο Kenshin παρουσιάζεται πιο σοβαρός και συγκρατημένος. Οι κωμικές σκηνές στο νέο anime υπάρχουν ακόμα, αλλά είναι πιο αραιές σε σύγκριση με το παλιό. Ο Kenshin διατηρεί την ήρεμη και ώριμη όψη του. Όταν γίνεται πιο σοβαρός στις μάχες δεν εμφανίζεται ως κάποιος δαίμονας, διατηρεί την ανθρωπιά του αλλά φαίνεται πιο επικίνδυνος. Μία ακόμα μεγάλη διαφορά είναι στην διαρρύθμιση των επεισοδίων. Το αρχικό anime στη μέση της ιστορίας πρόσθεσε πολλά επεισόδια που δεν υπήρχαν στο manga, προσθέτοντας επιπρόσθετο υλικό στην ιστορία χωρίς να χρειάζεται. Το νέο anime απομακρύνει το περιττό στοιχείο και ακολουθεί την ιστορία με μεγαλύτερη συνέπεια, μεταφέροντας όλα τα συναισθήματα στην οθόνη. Τέλος, ο Kenshin στο νέο anime εμφανίζεται περισσότερο ως ένας άνθρωπος που προσπαθεί να καταπιέσει την επικίνδυνη ταυτότητα του. Η νέα εκδοχή, παρόλο που χρησιμοποιεί πιο φωτεινή παλέτα από την πρώτη εκδοχή, μεταφέρει μία πιο σκοτεινή εικόνα, εστιασμένη στην ψυχολογία των χαρακτήρων. Η παλιότερη εκδοχή επικεντρώνεται στην συναισθηματική

πλευρά της όλης ιστορίας αλλά και στην ψυχολογική διάθεση των θεατών και στη νοσταλγία που προκαλεί.

Εν κατακλείδι, το Rurouni Kenshin μεταφέρει μία πολύ βαριά, βαθιά και ψυχολογική ιστορία. Μεταφέρει ψυχολογικές αναπαραστάσεις του πολέμου στον χώρο των anime. Ο πόλεμος εδώ δεν παρουσιάζεται ούτε ως σημείο δόξας, ούτε ως σημείο ιστορικής σύγκρουσης, ούτε ως εύρεση εκδίκησης. Μετατρέπεται σε προσωπική μνήμη, καθώς ο Kenshin έχοντας μέσα του πληγές, μετατρέπει το τραύμα σε ενοχές και σε συνεχή εσωτερική διαμάχη προς την αναζήτηση της εξιλέωσης. Σε αντίθεση με το Kingdom, όπου η βία νομιμοποιείται πολιτικά και σε αντίθεση με το Vinland Saga όπου η βία οδηγεί σε ολική άρνηση της, το Rurouni Kenshin εστιάζει κυρίως στη δυνατότητα εύρεσης εξιλέωσης και στη δυνατότητα ηθικής μεταμόρφωσης του ανθρώπου. Το anime μας δείχνει ότι το παρελθόν δεν είναι κάτι που διαγράφεται, η βία αφήνει μόνιμα τραύματα αλλά μερικές φορές δεν μπορείς να την αποφύγεις και ότι η ειρήνη δεν είναι μία σταθερή κατάσταση αλλά ένας συνεχής προσωπικός αλλά και καθολικός αγώνας.

Οπτικοακουστικά μέσα.

Ένα ενδιαφέρον σημείο που αξίζει να αναφερθεί είναι τα οπτικοακουστικά μέσα. Η μουσική αποτελεί ένα βασικό στοιχείο της αναπαράστασης του πολέμου, αλλά επίσης προσπαθεί να φέρει έννοιες και συναισθήματα στους θεατές. Δεν λειτουργεί μόνο ως συνοδευτικό στοιχείο της εικόνας, καθώς καθοριστικό ρόλο παίζει και η μουσική εισαγωγής αλλά και η μουσική τίτλου τέλους κάθε επεισοδίου. Αυτό συμβάλει ενεργά στη μετάδοση των συναισθημάτων στους θεατές. Η μουσική υπόκρουση στη μέση του επεισοδίου περιλαμβάνει ενορχήστρωση και μουσική σύνθεση αλλά και επιλογή φωνής και χορωδίας. Η επιλογή των μοτίβων μουσικής

ενισχύει την ένταση των μαχών, αλλά και τα εσωτερικά συναισθήματα των χαρακτήρων. Ενισχύει επίσης τη δραματικότητα των απωλειών και τη συναισθηματική βαρύτητα των αποφάσεων.

Στο Kingdom, η μουσική σε κάποια σημεία παίζει εμπυχωτικό ρόλο. Συνοδεύει κυρίως μεγάλες στρατιωτικές συγκρούσεις και ενισχύει την αφήγηση. Επίσης μεταφέρει την αίσθηση των σκληρών αποφάσεων, της νίκης και της ήττας. Οι συνθέσεις αποδίδουν ένταση, ενέργεια και συναίσθημα. Αποδίδουν την αίσθηση της στρατιωτικής δύναμης, της φιλοδοξίας και της ιστορικής σημασίας των γεγονότων. Στο Vinland Saga, η μουσική χρησιμοποιείται με πιο ήπια μοτίβα για να αναδείξει την εσωτερική σύγκρουση αλλά και την εναλλαγή έντασης με την εσωτερική μοναξιά. Μεταδίδει το ψυχολογικό βάρος των χαρακτήρων, προσδίδοντας ένα μελαγχολικό στοιχείο στην αφήγηση. Στο Rurouni Kenshin, ιδιαίτερα στην νέα εκδοχή η οποία λόγω χρονολογίας διαθέτει περισσότερα οπτικοακουστικά μέσα, η μουσική κινείται ανάμεσα στην ένταση και την εσωτερική σκέψη. Είναι φανερό η ένταση των συγκρούσεων και της εσωτερικής σύγκρουσης ενός παρελθόντος που πλέον δεν θεωρείται ηθικό. Σε όλα τα anime η μουσική προσδίδει την αίσθηση στους θεατές ότι συνεχίζει να επηρεάζει τους ήρωες.

Η παλέτα χρωμάτων.

Εξίσου σημαντικό στοιχείο των anime, είναι η παλέτα χρωμάτων, κάτι που δεν είναι τόσο εύκολο να επιλεγεί σε σειρές ζωντανής δράσης, με κανονικούς ηθοποιούς. Τα χρώματα δεν χρησιμοποιούνται μόνο για αισθητικούς λόγους, αλλά όπως και η μουσική, μεταφέρουν συναισθήματα και ενισχύουν το νόημα της ατμόσφαιρας. Στο Kingdom, κυριαρχούν ρεαλιστικά εν μέρει και θερμά χρώματα με κάποια δόση ψυχρών χρωμάτων. Είναι φανερό το κόκκινο, το μπλε, το χρυσαφί και το καφέ. Συνδέονται με την τοποθεσία, με την ενδυμασία αλλά και με τη δύναμη και τη στρατιωτική δόξα. Μεταφέρουν μηνύματα πολιτικής φιλοδοξίας. Οι μεγάλες μάχες

παρουσιάζουν εναλλαγή φωτισμού συνεχώς και χρησιμοποιούνται πολλά χρώματα για να μεταδώσουν τις δυναμικές αντιθέσεις.

Στο Vinland Saga, κυριαρχούν ψυχρότερες αποχρώσεις χρωμάτων. Η παλέτα, όπως και στο Kingdom προσπαθεί να αναλύσει το περιεχόμενο της πλοκής αλλά να δώσει την αίσθηση της τοποθεσίας ταυτόχρονα. Χρώματα όπως το μπλε, το γκρι και το λευκό του χιονιού που εντοπίζεται στις βόρειες χώρες, παίζουν βασικό ρόλο στο Vinland Saga. Το φυσικό περιβάλλον ενισχύει την αίσθηση των χαρακτήρων και λειτουργεί ως αντανάκλαση της ψυχολογικής κατάστασης των χαρακτήρων. Η εναλλαγή ανάμεσα στο φως και στο σκοτάδι είναι επίσης κάτι που συμβάλλει στη δημιουργία της ατμόσφαιρας. Μεταφέρει την υπαρξιακή κρίση, τους εσωτερικούς προβληματισμούς και τα εσωτερικά διλήμματα.

Στο Rurouni Kenshin, η παλέτα χρωμάτων είναι πάλι ρεαλιστική, συνδυάζοντας στοιχεία της παραδοσιακής Ιαπωνίας με στοιχεία εκσυγχρονισμού. Χρησιμοποιεί παλέτα χρωμάτων που υπήρχε κατά τη διάρκεια του εκσυγχρονισμού της εποχής Meiji. Οι πιο ήρεμες αποχρώσεις και το φωτεινό περιβάλλον, καθώς το Kenshin έχει αρκετά έντονα, φωτεινά και καθημερινά χρώματα, έρχονται συχνά σε αντίθεση με την εσωτερική πληγή αλλά και τις σκοτεινές σκηνές σε περιόδους μάχης ή αυτές που συνδέονται με το παρελθόν του Kenshin. Έτσι, υπογραμμίζει τη σύγκρουση ανάμεσα στην ειρήνη της παρούσας εποχής στο anime με την αιματοχυσία του παρελθόντος.

Συγκριτική ανάλυση των έργων, ομοιότητες και διαφορές.

Μετά την ανάλυση των τριών έργων είναι φανερό πως τα anime Kingdom, Vinland Saga και Rurouni Kenshin προσεγγίζουν τον πόλεμο με διαφορετικό τρόπο. Μοιράζονται όμως κάποιους βασικούς άξονες. Αρχικά για τις ομοιότητες αξίζει να

αναφερθεί πως και στα τρία αυτά anime ο πόλεμος δεν παρουσιάζεται μόνο ως εξωτερική σύγκρουση ανάμεσα σε στρατεύματα. Αντίθετα, λειτουργεί ως δύναμη που επηρεάζει τους χαρακτήρες, αλλάζει τον τρόπο που σκέφτονται και νιώθουν και τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονται τον εαυτό τους και τον κόσμο. Κοινά στοιχεία και των τριών είναι η τιμή, η βία, η δόξα και ο πόλεμος, αλλά και η αναζήτηση νοήματος. Κάθε έργο όμως τα αναπτύσσει με διαφορετικό τρόπο και διαφορετικό ιστορικό πλαίσιο.

Μια βασική ομοιότητα ανάμεσα σε αυτά τα τρία anime είναι ότι ο ήρωας δεν μάχεται μόνο με τους αντιπάλους του, αλλά και με τον ίδιο του τον εαυτό. Στο Kingdom, ο Shin, προσπαθεί να ξεπεράσει την κοινωνική του θέση, να βελτιωθεί και να γίνει μεγάλος στρατηγός. Για να το πετύχει αυτό πρέπει να ξεπεράσει τα εμπόδια γύρω του, να ανέβει στην πυραμίδα της κοινωνίας, γίνοντας καλύτερος και να εντάξει την προσωπική του ιδεολογία στο όραμα της ενοποίησης. Στο Vinland Saga, ο Thorfinn, στην αρχή της ιστορίας παρουσιάζεται βίαιος αναζητώντας εκδίκηση. Οδηγείται όμως σταδιακά σε έναν άνθρωπο με ανθρωπιά, σε έναν άνθρωπο που αποκτά εσωτερική κρίση. Συνειδητοποιεί το ηθικό βάρος της βίας και προσπαθεί να την αποφύγει. Στο Rurouni Kenshin, ο Himura Kenshin παλεύει με το παρελθόν του ως δολοφόνος. Προσπαθεί να ζήσει ειρηνικά, ψάχνοντας εξιλέωση για τα λάθη του παρελθόντος. Προσπαθεί να μην επαναλάβει την ακραία βία που τον χαρακτήριζε στην περίοδο Bakumatsu. Έτσι, σε όλες αυτές τις σειρές, η βία και ο πόλεμος μετατρέπονται σε προσωπικά προβλήματα, κάνοντας τους χαρακτήρες να περάσουν από ψυχικές δοκιμασίες και δοκιμασία του χαρακτήρα τους.

Μία ακόμα σημαντική ομοιότητα είναι η χρήση του ιστορικού πλαισίου ως αφήγηση, καθώς και τα τρία anime χρησιμοποιούν διαφορετικές ιστορικές περιόδους για να αναλύσουν την ιστορία τους. Κανένα από αυτά τα έργα δεν τοποθετείται σε ένα τυχαίο περιβάλλον, και το ιστορικό κομμάτι παίζει ένα μεγάλο ρόλο στην εξέλιξη της πλοκής. Το Kingdom χρησιμοποιεί την περίοδο των Εμπόλεμων Κρατών της

Κίνας και τον δρόμο προς την ιστορικά ένωση της. Το Vinland Saga χρησιμοποιεί τον κόσμο των Βίκινγκ και το ιστορικό κομμάτι της Σκανδιναβίας στην περίοδο του Μεσαίωνα. Το Rurouni Kenshin χρησιμοποιεί τη μετάβαση της Ιαπωνίας από την περίοδο των Σαμουράι στην μετάβαση προς την περίοδο Meiji και την δυτικοποίηση. Όπως φαίνεται, το ιστορικό πλαίσιο λειτουργεί ως βάση για να ξεδιπλωθεί η πλοκή, για να αναδειχθούν κοινωνικές αξίες και κουλτούρα. Επίσης είναι φανερό πως αναλύονται οι πολεμικές συγκρούσεις της κάθε εποχής αλλά και οι διαφορετικές αντιλήψεις πάνω στο κομμάτι του πολέμου. Έτσι, το ιστορικό κομμάτι δεν αποτελεί απλώς ένα πλαίσιο για να κάνει το περιεχόμενο πιο πλούσιο, αλλά είναι εργαλείο ερμηνείας των χαρακτήρων.

Ένα στοιχείο που είναι κοινό αλλά και διαφορετικό είναι η παρουσία της τιμής και του ηρωισμού. Έχουν ομοιότητες, αλλά οι έννοιες δεν είναι τελείως όμοιες σε κάθε έργο. Στο Kingdom, η τιμή είναι ένα πιο πολεμικό φαινόμενο. Συνδέεται με τη δόξα, τη στρατηγική αξία και την ευφυΐα, καθώς και με την αναγνώριση μέσα στο πεδίο της μάχης. Το να είναι κάποιος στρατιωτικά ικανός είναι σημείο υψίστης σημασίας για το Kingdom. Στο Vinland Saga η τιμή αλλάζει μορφές σε όλη τη διάρκεια της ιστορίας. Στην αρχή συνδέεται με τα δεδομένα της κουλτούρας των Βίκινγκ, οπότε έχει πιο πολεμική οπτική. Στη συνέχεια όμως αμφισβητείται, καθώς το έργο οδηγεί τον πρωταγωνιστή να υποστηρίζει την ιδέα ότι η βία δεν είναι κάτι τίμιο και πιστεύει πως ο πραγματικός πολεμιστής δεν χρειάζεται να σκοτώνει. Στο Rurouni Kenshin, η τιμή από την αρχή της ιστορίας συνδέεται με την αυτοσυγκράτηση και την απόρριψη της αφαίρεσης της ζωής. Η ενοχή και η αναζήτηση εξιλέωσης είναι η βασική τιμή στο Kenshin. Με αυτόν τον τρόπο βλέπουμε διαφορετικά επίπεδα στην παρουσίαση της τιμής. Η τιμή μπορεί να έχει διαφορετικές μορφές, μπορεί να είναι πολεμικού περιεχομένου, δόξα, ηθική, αυτοσυγκράτηση ή και προσωπική.

Παρά τις ομοιότητες που αναφέρθηκαν, αυτά τα τρία anime έχουν αρκετές διαφορές μεταξύ τους. Η πρώτη σημαντική διαφορά αφορά την τοποθεσία και τη χρονολογία. Το Kingdom τοποθετείται στην αρχαία Κίνα γύρω στη χρονολογία 476 με 221 π.Χ. Το Vinland Saga βασίζεται στην Σκανδιναβία του Μεσαίωνα, στις αρχές του 11ου αιώνα μ.Χ. περίπου στο 1002 με 1013. Στο Vinland Saga παρουσιάζονται πολλές περιοχές, μέσα στις οποίες η Ισλανδία, η Αγγλία και η Ουαλία και η Δανία. Το Rurouni Kenshin τοποθετείται στη νεώτερη ιστορία της Ιαπωνίας, στις αρχές της περιόδου Meiji, όπου η ιστορία αρχίζει το 1878 που είναι η 11η χρονιά της περιόδου Meiji. Γιαντό το λόγο αυτά τα anime εξετάζουν διαφορετικά περιεχόμενα, από την επική περίοδο μαχών στην Κίνα, στην επική εισβολή στην περίοδο της Σκανδιναβίας από τη Δανία και στην κατάκτηση της Αγγλίας και τέλος στη λήξη της περιόδου των Σαμουράι και στην είσοδο της εποχής Meiji. Επομένως, το κάθε anime προσεγγίζει τον πόλεμο μέσα από μία διαφορετική εμπειρία.

Η δεύτερη βασική διαφορά αφορά τη ιδεολογία γύρω από τον πόλεμο. Στο Kingdom, ο πόλεμος παρουσιάζεται ως αναγκαίο κακό. Συνδέεται με την ενοποίηση, καθώς στην Κίνα σε αυτήν την περίοδο υπάρχουν πόλεις - κράτη και όχι ένα ενιαίο κράτος. Οπότε ο πόλεμος εδώ συνδέεται με την πολιτική και κοινωνική σταθερότητα και τη δημιουργία ενός συλλογικού σκοπού και κράτους. Στο Vinland Saga, αντίθετα ο πόλεμος έχει δύο πλευρές. Αρχικά φαίνεται ως μέρος της κουλτούρας και συνδέεται με την τιμή. Αργότερα όμως αποδομείται. Δεν οδηγεί σε λύτρωση αλλά σε απώλεια και εσωτερική διάλυση. Στο Rurouni Kenshin, ο πόλεμος έχει τελειώσει και εμφανίζεται ως μνήμη και τραύμα. Η βία έχει ήδη συμβεί και έχει τελειώσει. Το κεντρικό ζήτημα είναι αν μπορεί ο άνθρωπος να ζήσει μετά από αυτήν.

Οι τρεις αφηγήσεις διαφέρουν αρκετά στην αισθητική και στον ρυθμό τους. Το Kingdom έχει πολεμικό χαρακτήρα και είναι βασισμένο σε επική λήψη αποφάσεων. Δίνει έμφαση σε μεγάλες μάχες και στρατηγική. Η εξέλιξη των χαρακτήρων και της ιστορίας γίνεται επιτόπου και κάθε επιλογή έχει βάρος. Έτσι διατυπώνει τη

συλλογική δράση. Το Vinland Saga είναι πιο σκοτεινό και υπαρξιακό. Έχει βαθιά αλλαγή ταυτότητας. Δίνει έμφαση στον πόνο και στη σιωπή. Επεξεργάζεται το τραύμα και την εσωτερική μεταμόρφωση. Βλέπουμε εξελίξεις όχι μόνο πράξεων αλλά και ύπαρξης. Το Rurouni Kenshin έχει περισσότερο δραματικό αλλά και προσωπικό χαρακτήρα. Η ιστορία δεν αναλύει μόνο την εξέλιξη αλλά και το βάρος που υπάρχει στους χαρακτήρες. Η βία παρουσιάζεται μέσα από την ενοχή αλλά και τις προσπάθειες αυτοσυγκράτησης του Kenshin. Ο Kenshin έχει αυτοέλεγχο και αυτοκυριαρχία και ένα ξεκάθαρο ηθικό πλαίσιο, αν και έχει βίαιο παρελθόν, επιλέγει συνειδητά την ηρεμία. Έτσι, όλα αυτά τα έργα παρουσιάζουν μία διαφορετική φιλοσοφία για τον πόλεμο, αλλά και για την εξέλιξη της ιστορίας. Σε πολιτισμικό επίπεδο δείχνουν ότι ο πόλεμος δεν γίνεται αντιληπτός με έναν και μοναδικό τρόπο. Κάθε κοινωνία, κάθε ιστορική περίοδος και κάθε χώρα παράγει διαφορετικές ερμηνείες. Διαφορετικά εμφανίζεται η βία, η θυσία και το καθήκον. Στο Kingdom η θυσία είναι πιο άμεση, χάνεται κάτι άμεσα ώστε να αποκτηθεί κάτι αργότερα. Χάνονται ζωές στον πόλεμο, όπως και προσωπική ασφάλεια και προκαλείται φόβος. Αυτό όμως συνδέεται με το κράτος και την ιστορική ενότητα. Στο Vinland Saga, η θυσία συνδέεται με την ανάγκη απομάκρυνσης από τη βία. Εδώ συνδέεται με την αναζήτηση της ειρηνικής ζωής. Θυσιάζοντας μέρη της προσωπικότητας, αλλάζει η πορεία της ζωής. Στο Rurouni Kenshin η θυσία παίρνει τη μορφή της αυτοσυγκράτησης, μία θυσία του παρελθόντος μέσα στο παρόν. Υπάρχει η ηθική ευθύνη και η επίγνωση ότι ο Kenshin δεν μπορεί να επιστρέψει στον παλιό του εαυτό. Και στα τρία όμως παρουσιάζεται το κοινό του ότι κάτι πρέπει να χαθεί για να υπάρξει εξέλιξη. Έτσι όμως η έννοια της θυσίας μεταβάλλεται ανάλογα το πλαίσιο από κάθε anime. Αυτές οι αφηγήσεις μπορούν να διαβαστούν ως διαφορετικά μοντέλα ηθικής και ιστορικής συνείδησης. Συνολικά η σύγκριση των τριών αυτών anime δείχνει ότι ο πόλεμος μπορεί να παρουσιαστεί ως ιστορική ή και κοινωνική αναγκαιότητα, ως υπαρξιακό αδιέξοδο

αλλά και ως προσωπικό τραύμα. Το Kingdom το συνδέει με την πολιτική, το Vinland το παρουσιάζει με έναν φαύλο κύκλο που πρέπει να σπάσει και το Rurouni Kenshin το μετατρέπει σε εσωτερική μνήμη στην αναζήτηση λύτρωσης. Όλα όμως δείχνουν κατι κοινό, ακόμα και αν διαφέρουν. Δείχνουν ότι ο πόλεμος δεν είναι μόνο εξωτική σύγκρουση, αλλά είναι εμπειρία που διαμορφώνει ανθρώπους και κοινωνίες.

Επίλογος.

Η παρούσα εργασία επιχείρησε να εξετάσει τον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζουν τον πόλεμο τα anime Kingdom, Vinland Saga και Rurouni Kenshin. Η βία αναπαριστάται διαφορετικά μέσα από αυτά. Αν και αυτά τα έργα διαδραματίζονται σε διαφορετικές ιστορικές περιόδους και γεωγραφικές περιοχές, αναδεικνύουν αρκετά κοινά σημεία. Αναλύουν κοινά ερωτήματα που αφορούν την ύπαρξη του ανθρώπου, τον ρόλο της βίας, την σύγκρουση, την εξουσία αλλά και την αναζήτηση του νοήματος μέσα από τη ζωή και τον πόλεμο.

Ο πόλεμος δεν εμφανίζεται μόνο ως ιστορικό γεγονός ή μέθοδος εξουσίας, αλλά λειτουργεί ως μηχανισμός που εξετάζει τις ικανότητες των ανθρώπων, δοκιμάζει τις αξίες, διαμορφώνει ταυτότητες. Ο πόλεμος επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο τα άτομα αντιλαμβάνονται τον κόσμο γύρω τους και τον ίδιο τους τον εαυτό. Όπως έχει αναφερθεί, η βία εδώ έχει διαφορετικές μορφές, είτε ως μέσο πολιτικής, είτε ως παράδειγμα προς αποφυγή ή είτε και πηγή τραύματος και ως εμπόδιο που πρέπει να ξεπεραστεί.

Παράλληλα, τα τρία αυτά anime δείχνουν ότι ανεξάρτητα από την εποχή, ο άνθρωπος βρίσκεται διαρκώς σε εσωτερικές συγκρούσεις και είναι αντιμέτωπος με διλήμματα. Οι συγκρούσεις αυτές είναι εξίσου εσωτερικές και εξωτερικές. Η

εμπειρία επέκτασης, η ενοχή, το τραύμα, η αναζήτηση ενός καλύτερου μέλλοντος, είναι όλα μέρη της ανθρώπινης φύσης και είναι στοιχεία που συνυπάρχουν με τον άνθρωπο από πάντα. Έτσι, βλέπουμε την διαρκή προσπάθεια του ανθρώπου να συνυπάρξει ανάμεσα στη βία και στην ειρήνη, αλλά επίσης ανάμεσα στη φιλοδοξία και στην ηθική.

Η μελέτη των συγκεκριμένων anime αναδεικνύει επίσης τη σημασία του Ιαπωνικού animation ως μέσου πολιτισμικής έκφρασης. Τα anime λοιπόν δεν είναι μόνο ψυχαγωγία αλλά είναι μέσα ανάλυσης ανθρώπων και ιδεών. Είναι φορείς διαφορετικών ιδεών και αξιών. Τα anime μπορούν να είναι σύστημα ανάλυσης της πραγματικότητας, καθώς το περιεχόμενο δεν είναι μόνο η πλοκή και οι χαρακτήρες, αλλά η λήψη αποφάσεων που μπορεί να επηρεάσει και τις ιδέες της πραγματικής ζωής, τα μοτίβα και οι αιτίες και τα αποτελέσματα. Είναι ένα καλό μέσο ανάλυσης λειτουργικών μοντέλων συμπεριφοράς και προκαλείται η σκέψη γύρω στην αλλαγή αλλά και γιατί κάτι άλλαξε.

Ο πόλεμος μέσω των anime δεν παρουσιάζει απλώς χαλάρωση και ψυχαγωγία, αλλά ενεργοποιεί τον εγκέφαλο και χτίζει ιδέες, καθώς μπορούμε να παρατηρήσουμε μία προσομοίωση ανθρώπων και κοινωνίας. Θέματα όπως η τιμή, η ευθύνη, η απώλεια και η ενοχή αποκτούν αφηγηματική μορφή. Η ειρήνη και η αυτοθυσία αναλύονται μέσω τους χαρακτήρες της σειράς. Επιτρέπουν στον θεατή να τα προσεγγίσει όχι μόνο σε γνωστικό ή ιστορικό επίπεδο αλλά και σε συναισθηματικό. Έτσι, με αυτόν τον τρόπο, τα anime μπορούν να λειτουργήσουν και ως πεδίο φιλοσοφίας. Μπορούν να δώσουν ανάλυση σε ερωτήματα ή και να προκαλέσουν τη σκέψη πάνω σε διλήμματα, τα οποία παραμένουν επίκαιρα. Ο χρόνος και ο τόπος δείχνει τη διαφορά αντίληψης πάνω σε τέτοια θέματα, αλλά είναι θέματα διαχρονικά με ίδια μοτίβα. Συμπερασματικά, η ανάλυση του πολέμου στα anime δεν περιορίζεται μόνο στην εξιστόρηση του πολέμου ούτε και στην αφήγηση του παρελθόντος. Δεν περιορίζεται επίσης ούτε μόνο σε στρατιωτικές συγκρούσεις. Αποτελεί μία μέθοδο σκέψης και

έναν τρόπο διερεύνησης της ανθρώπινης φύσης. Η ανθρώπινη κατάσταση αλλά και οι αντιφάσεις που τη συνοδεύουν είναι κομμάτι κλειδί στα anime. Μέσα από διαφορετικές οπτικές και μέσω διαφορετικής εξιστόρησης από τα anime Kingdom, Vinland Saga και Rurouni Kenshin βλέπουμε ότι τα anime μπορούν να αποτελέσουν σημείο ανάλυσης και κατανόησης της βίας. Η ιστορία, η διαχρονική ανθρώπινη αναζήτηση, και το νόημα της ειρήνης είναι σημαντικοί παράγοντες που τα anime προσπαθούν να μεταδώσουν συνεχώς.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (1947). Dialectic of Enlightenment: Philosophical Fragments. Amsterdam: Querido Verlag. Retrieved from <https://archive.org>

Asian Movie Pulse. (2023, September 23). Anime Analysis: Kingdom Season 1 (2012–2013), by Jun Kamiya. Retrieved from <https://asianmoviepulse.com/2023/09/anime-analysis-kingdom-season-1-2012-2013-by-jun-kamiya/>

Asian Studies Association. (n.d.). Once and Future Warriors: The Samurai in Japanese History. Retrieved from <https://www.asianstudies.org/publications/ea/archives/once-and-future-warriors-the-samurai-in-japanese-history/>

Benedict, R. (1946). *The Chrysanthemum and the Sword: Patterns of Japanese Culture*. Boston, MA: Houghton Mifflin.

Diffen. (n.d.). Difference Between Anime and Cartoon. Retrieved February 2026, from https://www.diffen.com/difference/Anime_vs_Cartoon

Japan Cultural Expo. (2025). The Appeal of Japanese Culture. Retrieved from https://japanculturalexpobunka.go.jp/en/article/feature/202509_index/

Japan Travel. (n.d.). History of Japan. Retrieved from <https://en.japantravel.com/guide/japan-history/71636>

LiveAbout. (n.d.). What Is Anime? Retrieved from <https://www.liveabout.com/what-is-anime-144982>

Merriam-Webster. (n.d.). Anime. Retrieved from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/anime>

Nippon.com. (n.d.). A Brief History of Anime. Retrieved from <https://www.nippon.com/en/features/h00043/>

Otmazgin, N. (2014). Anime in the US: The entrepreneurial dimensions of globalized culture. *Pacific Affairs*, 87(1), 53–69. <https://doi.org/10.5509/201487153>

Steele, M. (n.d.). Meiji at 150: Modernity, Memory and Transformation in Japan. University of British Columbia. Retrieved from <https://meiji150dtr.arts.ubc.ca/essays/steele/>

Studiobinder. (n.d.). What Is Anime? Definition and Examples. Retrieved from <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-anime-definition-examples/>

Tiago VF. (2020). The Philosophy of Vinland Saga. Medium. Retrieved from <https://tiagovf.medium.com/the-philosophy-of-vinland-saga-22cfc0450c24>

Vidal Mir, C. (2020). El honor en la cultura japonesa.

Wikipedia contributors. (n.d.). History of Anime. In Wikipedia. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_anime