



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών  
Κοινό Διαπανεπιστημιακό  
Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών στη Δημιουργική Γραφή

Διπλωματική Εργασία

**«Anime: το ιαπωνικό animation, καταβολές, αναδρομή και η  
μεταφορά τους στον κινηματογράφο»**

Ελευθέριος Πρωτονοτάριος-Ελευθερίου

ΑΜ: 510796

Επιβλέπων καθηγητής: Σωτήριος Πετρίδης



**スタジオジブリ作品**  
**STUDIO GHIBLI**

Αθήνα, Ιανουάριος 2023

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία του φοιτητή/της φοιτήτριας («συγγραφέας/δημιουργός») που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης ο/η συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΕΑΠ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίας στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας του/της συγγραφέα/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του/της συγγραφέα/δημιουργού. Ο/Η συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.

## Περίληψη

Anime, τι είναι, πως ξεκίνησε και πως εξελίχθηκε. Οι μερικές χιλιάδες λέξεις που ακολουθούν, σκοπεύουν να παρουσιάσουν μια σφαιρική εικόνα του φαινομένου των anime και του ιαπωνικού animation. Ένα μέσο που κάποτε ήταν άγνωστο στις περισσότερες δυτικές χώρες, όταν συχνά περνούσε τα σύνορα, αλλοιωνόταν και μασκαρευόταν προκειμένου να μην φανεί η καταγωγή του. Πλέον διάσημο, εξάγεται σε όλον το κόσμο, η καταγωγή του που τότε κρυβόταν προκειμένου να βοηθήσει στην εμπορικότητα του, τώρα επισημαίνεται για τον ίδιο ακριβώς λόγο.

Ένα ταξίδι πίσω στον χρόνο, όταν το φαινόμενο αρχίζει να πρωτοσχηματίζεται, στάσεις σε σημαντικές στιγμές της ιστορίας του, σε προσωπικότητες που εξέλιξαν και διαμόρφωσαν το μέσο ώσπου να φτάσει στο σημείο που είναι σήμερα. Anime που έχουν ιστορική αξία, το καθένα με τον δικό του τρόπο. Παράλληλα γίνεται μια απόπειρα αποτίμησης της παραγωγής κάθε περιόδου με το πέρασμα από δεκαετία σε δεκαετία. Τέλος θα σχολιαστεί και η τελευταία μόδα της μεταφοράς anime σε ταινίες ή σειρές ζωντανής δράσης. Δυστυχώς σε κάποια anime δεν αφιερώνεται ο χρόνος που πιθανώς να τους άξιζε, κάποια αναφέρονται επιγραμματικά, και φυσικά αναρίθμητα δεν θα αναφέρονται καθόλου, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν υπήρχαν και άλλα αξία αναφοράς.

Εδώ ίσως δημιουργηθεί το ερώτημα, δεν θα ήταν πιο συνετό, η εργασία να επικεντρωνόταν κάπου, σε μια μικρότερη χρονική περίοδο, ή να καταπιανόταν με ελάχιστους τίτλους ώστε να γίνει μια πιο στοχευμένη και λεπτομερής ανάλυση; Και η απάντηση σε αυτήν την ερώτηση θα ήταν πως, πιθανότατα ναι, θα ήταν πιο συνετό αλλά, ίσως είναι πολύ νωρίς για κάτι τέτοιο, όταν η ελληνική έρευνα και βιβλιογραφία για τα anime είναι πρακτικά ανύπαρκτη. Έτσι η έρευνα της εργασίας δεν αποτελείται από αμέτρητες πηγές και επιστημονικά άρθρα, αποτελείται κυρίως από την παρακολούθηση του ίδιου του πρωτογενούς υλικού, από την τριβή και τον στοχασμό πάνω στο αντικείμενο της έρευνας, από βάσεις δεδομένων, και πιθανώς αναπόφευκτα, την

υποκειμενική ματιά του ερευνητή που όσο κι αν προσπαθήσει είναι σχεδόν αδύνατο να αποβάλει εξολοκλήρου.

Τέλος στο δημιουργικό κομμάτι παρατίθεται ένα σενάριο, από το πρώτο επεισόδιο μιας δυναμικής σειράς anime. Την συγγραφή του συγκεκριμένου σεναρίου, έχουν επηρεάσει διαμορφώσει οι στάσεις και οι αναμνήσεις από το ταξίδι που συντελέστηκε κατά την διάρκεια της έρευνας.

### **Λέξεις - Κλειδιά**

Anime, animation, μεταφορά, τηλεόραση, κινηματογράφος, ταινία, σειρά

## **“Anime: the Japanese animation, origins, retrospective and their live-action adaptation”**

Eleftherios Protonotarios-Eleftheriou

### **Abstract**

What is anime, how it begun and how it evolved. The few thousands of words that follow, aim to present an overview of the phenomenon of Japanese animation and anime. A medium once unknown in most western countries, that when it happened to cross the borders, it would get altered, covered so its land of origin wouldn't be known. Now that it is famous, it gets exported all around the world, and its origin, once hidden in order to not compromise its commercial success, gets pronounced in order to assist that success.

A travel back in time, when the medium started to get shaped, visiting important moments of the medium's history, people that changed it and shaped it to what it is today as well as anime with historical importance and relevancy. Meanwhile an attempt to evaluate the production of each era will be made as we travel from decade to decade. Also the latest trend of turning anime into live action shows will be commented upon. Unfortunately some anime won't get the time that they deserve, some others will briefly get commented, while numerous won't even get mentioned, that doesn't mean of course that more of them weren't mention worthy.

This might arise a question, wouldn't it be wiser, for the thesis to be more focused, focused on a shorter time period, or focused on some few specific works so the analysis can be more precise and targeted? The answer to that hypothetical question would be probably yes, that would be wiser, but not yet, it is probably to early for that, when

Greek research and bibliography on the subject is practically non-existent. So the research of this paper doesn't come from numerous sources and studies, it mainly comes from watching and observing the source material, from studying and contemplating on the medium it self, from databases, and somewhat inevitably from the researcher's subjective view, that no matter how hard one tries, can never eliminate completely.

Finally, in the creative part of the paper, the script for the pilot episode of an anime series is presented. It's creation is heavily influenced from what one learned, earned, and felt during the course of the research.

**Keywords**

Anime, animation, adaptation, television, cinema, movie, series

## Περιεχόμενα

Περίληψη.....	3
Abstract.....	5
Περιεχόμενα.....	7
1. Θεωρητικό μέρος	
1.1. Εισαγωγή (αντίθεση, πρόβλημα, στόχος).....	9
1.2. Anime (τι είναι πάλι αυτό;).....	12
1.3. Ο σκοπός αγιάζει τα μέσα (τα anime πριν το 1960).....	15
1.3.1. Κατασχεμένη φαντασία και η πριγκίπισσα που δεν ήταν της Ντίσνεϋ, ο Μομοτάρο και ο Πινόκιο.....	19
1.3.2. Η προπαγάνδα που έγινε Promotion.....	23
1.3. Ο διάλογος και ο καλός θεός (τα anime από το 1960 έως το 1980).....	25
1.3.1. Χαμένοι στην μετάφραση.....	39
1.3.2. Κάτι δίνεις κάτι παίρνεις.....	43
1.3.3. Lejiverse και αληθινά ρομπότ.....	44
1.4. Αντικαταθλιπτικά και ξύλο (τα anime από το 1980 έως το 1990).....	46
1.4.1. VHS, περιοδικά, doujinshi, cosplay, το οικοσύστημα και η βάση δεδομένων.....	49
1.4.1. Level up, Ο Μιγιαζάκι, το Studio Ghibli και το <i>Akira</i> .....	55
1.5. Πως μεγάλωσες έτσι (τα anime από το 1990 έως το 2000).....	59
1.6. Κι είμαστε ακόμα ζωντανοί (τα anime από το 2000 έως το 2010).....	68
1.6.1 Video games, Visual novels, 3D και DVD.....	68

	8
1.6.2. Τα όσκαρ και ο Σατόσι Κον.....	72
1.6.3. The Big Three.....	73
1.6.4. Τα ακόμη πιο ώριμα seinen.....	75
1.6.5. Η χρυσή εποχή.....	77
1.7. Ότι ανεβαίνει κατεβαίνει (τα anime μετά το 2010).....	81
1.7.1. Πειρατεία και Fansubbing.....	81
1.7.2. Όχι άλλα isekai, όχι άλλα shonen.....	84
1.7.4 Χαμένες ευκαιρίες.....	87
1.7.5. Οι εξαιρέσεις.....	88
1.8. Η μεταφορά της μεταφοράς.....	91
1.9. Συμπερασματικά (και τα anime τα πρόσφατα χρόνια και τα χρόνια που έρχονται).....	95
Βιβλιογραφία.....	99
Βάσεις δεδομένων.....	101
Φιλμογραφία.....	101
2. Δημιουργικό μέρος.....	106
2.1. Λίγα λόγια για το σενάριο.....	106
2.2. Σενάριο. Το πρώτο επεισόδιο από μια σειρά Anime.....	108



## 1. Θεωρητικό μέρος

### 1. 1. Εισαγωγή (αντίθεση, πρόβλημα, στόχος)

Ο ιστορικός Τσουγκάτα Νομπογιούκι οριοθετεί τις απαρχές του μέσου των anime μετά τα μισά του εικοστού αιώνα, αναγνωρίζοντας τρία σημεία ξαφνικής η απροσδόκητης ανάπτυξης. Το πρώτο είναι το 1963, η σειρά *Astro Boy*<sup>1</sup> και η επιρροές της. Το δεύτερο η σειρά *Space cruiser Yamato*<sup>2</sup> και η ταινία *Nausicaa of the Valley of the Wind*<sup>3</sup> το 1974 και το 1984 αντίστοιχα και οι επιρροές τους. Τέλος η σειρά *Neon Genesis Evangelion*<sup>4</sup> και η ταινία *Princess Mononoke*<sup>5</sup> και οι επιρροές τους, το 1995 και 1997 αντίστοιχα<sup>6</sup>. Είναι αυτό το τρίπτυχο κάτι που ερευνητές και μη συμφωνούν απόλυτα; Όχι αλλά αναμφίβολα τα έργα που αναφέρει ο Νομπογιούκι ήταν πολύ σημαντικά και για την διαμόρφωση και την εξάπλωση του μέσου. Αναφέρουμε τα όσα έγραψε αφενός για να ενισχύσουμε το σημείο που και εμείς θα οριοθετήσουμε περίπου την αφετηρία του φαινομένου αλλά και για να γίνει σαφές πως δεν υπάρχει μια και μόνη οριοθέτηση που υπερτερεί των άλλων, τουλάχιστον όχι ακόμα. Γιατί η μελέτη και η έρευνα γύρω από τα anime είναι σχετικά νεογνή, ειδικά στον δυτικό κόσμο, αυτό γίνεται προφανές όταν σε σχετική αναζήτηση της αγγλόφωνης βιβλιογραφίας υπάρχει μόνο ένα αποτέλεσμα πριν το 1990<sup>7</sup>, με τα περισσότερα αποτελέσματα να ανήκουν στις δύο τελευταίες δεκαετίες.

Το anime σαν μέσο αποτελεί από μόνο του ένα περίπλοκο αντικείμενο μελέτης, μιας και χαρακτηρίζεται από πολλές αντιθέσεις και οξύμωρα σχήματα, στην ιστορία του, στην

1 *Tetsuwan Atom* (Εδώ να σημειώσουμε πως στο κείμενο θα αναφέρεται ο «δυτικός» τίτλος του anime και σε υποσημείωση ο ιαπωνικός τίτλος στο σύστημα Hepburn, το πιο διαδεδομένο σύστημα ρωμανοποίησης της ιαπωνικής γλώσσας)

2 *Uchuu Senkan Yamato* ή *Star Blazers: The Quest for Iscandar* όπως ήταν συνήθως η σειρά στην δύση

3 *Kaze no Tani Nausicaa*. Η ταινία προβλήθηκε και στην χώρα μας το 1988 ως: *Η Ναυσικά της κοιλάδας των Ανέμων* ή *Οι Μαχητές του Ανέμου*, προφανώς και δυστυχώς η κομμένη αμερικάνικη εκδοχή της που θα σχολιάσουμε και παρακάτω

4 *Shin Seiki Evangelion*

5 *Mononoke Hime*

6 Clements Jonathan, *Anime: A History*, British Film Institute, Palgrave 2013, σελ. 1

7 Ruh Brian, “Conceptualizing Anime and the Database Fantasyscape”, *Mechademia*, Volume 9, 2014, pp. 164-175, σελ. 165

διαμόρφωση του, στο περιεχόμενο και την μορφή του, ακόμα και στον τρόπο διακίνησης και κατανάλωσης του. Η μελέτη του δίνει την αίσθηση πως σαν μορφή έκφρασης, ή έστω σαν βιομηχανία, βρισκόταν σε μια διαρκή μάχη με τον εαυτό της, όπως κατά κάποιο τρόπο σε μια εσωτερική διαμάχη βρισκόταν και η ιαπωνική κοινωνία γενικότερα, μέσα από αυτήν την μάχη δημιουργούνταν προβλήματα των οποίων οι λύσεις αργότερα γινόντουσαν χαρακτηριστικά γνωρίσματα του μέσου. Μπορεί η Δύση να έχει εξωραΐσει την Ιαπωνική κουλτούρα ανάγοντας κάθε πτυχή της σε τέχνη, προκειμένου να την κατανοήσει, παρόλα αυτά η σύγχρονη ιαπωνική κουλτούρα είναι αρκετά μπερδεμένη και ετερογενής<sup>8</sup>, από την μια είναι μια χώρα που στηρίζεται πολύ στην παράδοση (κατά πολλούς αρχαϊστική), φαντάζει οπισθοδρομική και παλαιολιθική σε κάποια πράγματα, από την άλλη είναι μια χώρα συνώνυμη με την πρόοδο, την ανάπτυξη, την πρωτοπορία και την πρωτοτυπία μέσα από τον συνεχή της αγώνα να «προλάβει» την Δύση, ένα νόμισμα με δυο όψεις, αυτή του εθνικισμού που προσπαθεί να διατηρήσει την ταυτότητα και αυτή του διεθνισμού που προσπαθεί να δυτικοποιηθεί, αυτή η ετερογένεια είναι λογικό να επηρεάζει και την καλλιτεχνική της έκφραση.

Για παράδειγμα ήδη από τα μέσα της δεκαετίας του 1960 η βιομηχανία των anime, όπως θα σχολιάσουμε αναλυτικότερα παρακάτω, προσπαθεί να παράξει ένα εξαγωγίμο προϊόν, με παγκόσμια απεύθυνση όπου δεν θα φαίνεται η καταγωγή του, παρόλα αυτά μέχρι και τα μέσα της δεκαετίας του 1990 ένα πολύ συχνό μοτίβο που συναντάται στα anime αποτελεί η μάχη Ιαπώνων ηρώων ενάντια στους «κακούς» δυτικούς χαρακτήρες, οι εμφανώς ιαπωνικής καταγωγής ήρωες, είτε είναι δυνατότεροι είτε καταφέρνουν να νικήσουν τους ξένους, συχνά ξανθούς, αρχικά ισχυρότερους και επιπόλαιους δυτικούς αντιπάλους τους επιδεικνύοντας ισχυρότερη θέληση και πνεύμα.<sup>9</sup> Ως προς το διαπολιτισμικό περιεχόμενο τους λοιπόν τα anime, άλλοτε ήταν ουδέτερα, με σκοπό την εμπορική εξαγωγή, άλλοτε όπως αναφέρθηκε παραπάνω, με σκοπό το χείδεμα του εθνικού φρονήματος, άλλοτε είχαν εμφανώς δυτικές θεματικές με σκοπό την προσέγγιση του αντίστοιχου κοινού, άλλοτε ειδυλλιακά ανατολικές θεματικές με σκοπό

8 Cavallaro Dani, *Japanese Aesthetics and Anime: The influence of Tradition*, McFarland & Company Publishers, North Carolina, 2013, σελ. 5-12

9 Lu A.S., The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime, *Animation*, Volume 3(2), 2008, pp.169-187, σελ. 177

τον εξωραϊσμό του πολιτισμού τους, αυτές οι αντιθέσεις, είναι μόνο δύο από τις πολλές που διαμόρφωσαν την ιδιαίτερη εξελικτική πορεία του μέσου, που του επέτρεψε να δανείζεται στοιχεία από διάφορες κουλτούρες και πολιτισμούς δημιουργώντας την εκφραστική και αφηγηματική του ταυτότητα στην διαδρομή.<sup>10</sup> Μοιραία, μέσα από αυτήν την διαδρομή, αργότερα με την διάδοση του διαδικτύου, δημιούργησε και μια διαπολιτισμική κοινότητα οπαδών<sup>11</sup>, άνθρωποι από διαφορετικές χώρες, θρησκείες, κουλτούρες, φύλα, υπόβαθρα, βρήκαν μια αίσθηση σύνδεσης παρά τις διαφορές τους, μέσα από το κοινό τους ενδιαφέρον για το μέσο.

Πέραν από την ίδια την φύση του αντικειμένου, εμπόδια παρουσιάζει και η βιβλιογραφία, για αρκετούς λόγους. Όπως ήδη αναφέραμε, η ελληνική βιβλιογραφία είναι πρακτικά ανύπαρκτη (όχι μόνο πρωτότυπη αλλά και μεταφρασμένη), η αγγλόφωνη παρότι νεαρή ακόμα, φυσικά είναι πολύ πιο πλούσια, όχι όμως αρκετά πλούσια, και όχι χωρίς τα προβλήματα της. Οι αξιόλογες μελέτες που έχουν γραφτεί στην αγγλική γλώσσα και έχουν εκδοθεί είναι διαρκώς εξαντλημένες, οι δε αξιόλογες μελέτες στην ιαπωνική γλώσσα σπανίως έχουν μεταφραστεί. Επιπρόσθετα, όπως αναφέρει και στο βιβλίο του ο Clements (*Anime: A History*), ακόμα και πολλές πηγές που προέρχονται από την Ιαπωνία (όχι μεταφρασμένες) και κάποιες από αυτές αποτελούν τις μοναδικές πηγές για συγκεκριμένες πληροφορίες, δεν είναι απόλυτα έγκυρες, αφού είτε είναι ανθολογία-ιστορίες συγκεκριμένων στούντιο παραγωγής anime που έχουν γραφτεί από τα ίδια τα στούντιο, είτε αυτοβιογραφίες.<sup>12</sup> Και στις δύο περιπτώσεις δεν είναι δύσκολο να σκεφτεί κανείς γιατί τα γεγονότα μπορεί να μην καταγράφονται όπως έγιναν ή εντελώς αντικειμενικά.

Κατά την διάρκεια της έρευνας παρατηρήθηκε και κάτι ακόμη με τα επιστημονικά άρθρα γύρω από το αντικείμενο. Ένα μεγάλο ποσοστό από αυτά, αν όχι το μεγαλύτερο, δεν προέρχεται από ανθρώπους των κλάδων που θα περίμενε κανείς, όπως του κινηματογράφου για παράδειγμα, γιατί αντίθετα με το δυτικό animation που αναπτύχθηκε σαν βιομηχανία που στόχευε στα παιδιά σαν κοινό, τα anime αναπτύχθηκαν

10 Στο ίδιο, σελ. 183

11 Annett Sandra, *Anime Fan Communities: Transcultural Flows and Frictions*, Palgrave Macmillan, New York, 2014, σελ. 6

12 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 12

όπως ο κινηματογράφος σε άλλες χώρες, σαν μέσο που απευθύνεται σε όλες τις ηλικίες, έτσι ακόμη και η τηλεοπτικές σειρές anime είχαν σκηνοθεσία και φιλική γλώσσα πιο κοντινή στο live-action.<sup>13</sup> Πέραν τούτου οι περισσότερες μελέτες δεν επικεντρώνονται στο μέσο καθαυτό σαν καλλιτεχνική διαδικασία, σαν μια μορφή έκφρασης, αλλά σε άλλα στοιχεία, όπως η αναπάντεχη εξάπλωση του, η σχέση του με την κοινότητα εντός και εκτός συνόρων και η μορφές διακίνησης του. Η δε πλειοψηφία των μελετών που εξετάζει anime μέσα από ένα καλλιτεχνικό πρίσμα, καταπιάνεται με τους πολύ γνωστούς τίτλους στην Δύση (δημιουργώντας βιβλιογραφία γι αυτούς, παρακινώντας έτσι την έρευνα να ασχοληθεί με αυτούς αφού υπάρχει βιβλιογραφία δημιουργώντας έναν φαύλο κύκλο) όπως το *Neon Genesis Evangelion*, τις ταινίες του Μιγιαζάκι και το *Ghost in the Shell*.<sup>14</sup>

Η συγκεκριμένη έρευνα στοχεύει να παρουσιάσει την ιδιαίτερη αυτή διαδρομή που ακολούθησε το μέσο. Μέσα από τον σχολιασμό όλων αυτών των αντιθέσεων και των προβλημάτων που το διαμόρφωσαν, δυστυχώς και προφανώς όχι όσο αναλυτικά γίνεται όταν καταπιάνεται με τόσες δεκαετίες, αγγίζοντας όμως έστω και επιδερμικά κάθε πτυχή του αντικειμένου, απώτερος σκοπός είναι να αναδειχθεί πως τα anime αποτελούν ένα μέσο που αξίζει αξίζει ερευνητική προσέγγιση, και βιβλιογραφικό εμπλουτισμό στην ελληνική γλώσσα.

## 1. 2. Anime (τι είναι πάλι αυτό;)

Τι εννοούμε με την λέξη anime; Πολλοί πιστεύουν πως anime είναι οι μεταφορές των manga<sup>15</sup> σε animation, παρότι όντως η πλειοψηφία τους στηρίζεται σε αυτά, κάτι τέτοιο δεν ισχύει. Η απάντηση ετυμολογικά είναι πολύ απλή, στην Ιαπωνία, η λέξη anime είναι η συντόμευση της λέξης animation όπως προκύπτει από τον τρόπο που οι Ιάπωνες

13 Daliot-Bul Michal & Otmazgin Nissim, *The Anime Boom in the United States: Lessons for Global Creative Industries*, Harvard University Press, Cambridge, 2017, σελ. 10

14 *Koukaku Kidoutai*

15 Ιαπωνικά έργα αντίστοιχα με τα δυτικά κόμικ

προφέρουν την λέξη. Έτσι δημιουργήθηκε η λέξη, όμως αντίθετα με αυτό που συμβαίνει συνήθως, αυτό που η λέξη προσδιορίζει δημιουργήθηκε ή σχηματίστηκε μετά από αυτή.

Προσπαθώντας να δώσουμε έναν ορισμό για την λέξη anime, συναντάμε ξανά προβλήματα, αφού διάφοροι μελετητές αλλά και φυσικά οπαδοί του μέσου έχουν διαφορετική άποψη. Θα μπορούσαμε να πούμε πως είναι το animation που παράγεται στην Ιαπωνία, όμως τότε θα έπρεπε να συμπεριλάβουμε διάφορες μορφές όπως animation με κούκλες ή stop motion, αλλά και να οριοθετήσουμε το τι σημαίνει ακριβώς ότι προέρχεται από την Ιαπωνία, αφού μπορεί να χρηματοδοτείται από την χώρα του ανατέλλοντος ηλίου ένα anime, αλλά η παρασκευή του ή έστω μέρος αυτής να γίνεται στην Κίνα από κάποιο στούντιο που προσελήφθη ή και τούμπαλιν, να παράγεται στην Ιαπωνία αλλά η χρηματοδότηση και η ιδιοκτησία να είναι αμερικάνικη. Για να αντιμετωπίσουμε αυτά τα προβλήματα, ή για να είμαστε πιο ειλικρινής για να τα σπρώξουμε κάτω από το χαλάκι, στα πλαίσια της εργασίας, με την λέξη anime θα εννοούμε το είδος αυτού του animation όπως πρωτοσχηματίστηκε στην Ιαπωνία στα τέλη της δεκαετίας του 1950 και στις αρχές της δεκαετίας του 1960 με όλα τα χαρακτηριστικά που απέκτησε από τις κοσμογονικές -και τις όχι τόσο κοσμογονικές- στιγμές που συνέβαλαν στην διαμόρφωση του μέσα στο πέρασμα των δεκαετιών που ακολούθησαν. Έναν ορισμό που να περιγράφει εν συντομία τα χαρακτηριστικά του είναι σχεδόν αδύνατο να δώσουμε, μπορεί κατά γενική ομολογία να θεωρείται πως τα anime πέρα από συγκεκριμένη αισθητική, έχουν πιο εκλεπτυσμένη γραφική ποιότητα, μεγάλο εύρος και ποικιλία θεματικών, και μια ροπή να απαρνούνται την δυτική συνήθεια για χαρούμενα τέλη και αισιοδοξία, έχοντας πιο σκοτεινές, περίπλοκες και ηθικά διαφορούμενες ιστορίες.<sup>16</sup>, όμως στην διάρκεια της εργασίας θα δούμε πως όλα αυτά παρότι ισχύουν, αρκετές φορές δεν ισχύουν, ή τουλάχιστον δεν αποτελούν τον κανόνα.

Ένα ακόμα πρόβλημα που συναντάμε είναι όταν σε κάποιο anime προσπαθούμε να δώσουμε μια ταυτότητα που έχει να κάνει με κάποιο πρόσωπο ή πρόσωπα που συνέβαλαν στην δημιουργία του, και η αναφορά τους είτε το σκιαγραφεί τρόπο τινά, είτε τα πρόσωπα αυτά σκιαγραφούνται από αυτό. Τι εννοούμε με αυτό, για παράδειγμα στον

---

16 Dalot-Bul Michal & Otmazgin Nissim, ό.π. σελ. 10

κινηματογράφο, σχεδόν πάντα όταν αναφερθούμε σε μια ταινία, αν ακολουθείται από κάποια αναφορά κατά πάσα πιθανότητα αυτή θα είναι του σκηνοθέτη, που καλώς ή κακώς θεωρούμε ότι είναι ο κύριος λόγος που η ταινία είχε τα χαρακτηριστικά που είχε, είχε το στίγμα του, είχε την ταυτότητα του. Όσον αφορά τα anime, τα πράγματα περιπλέκονται, καθώς η ταυτότητα ενός anime, μπορεί να προέρχεται κυρίως από το πρωτογενές υλικό εάν αυτό είναι ένα manga, εξάλλου τα manga ίσως είναι -από τα μέσα που μπορούν να αποτελέσουν πρωτογενές υλικό μιας ταινίας ή σειράς- αυτά που βρίσκονται πιο κοντά στο storyboard, έτσι αρκετές φορές η δουλειά του σκηνοθέτη περνάει απαρατήρητη, κάνοντας το anime να έχει την ταυτότητα του δημιουργού της πηγής και να χαρακτηρίζεται από αυτό, άλλες φορές βέβαια διαφέρει τόσο από το υλικό στο οποίο βασίζεται όπου τότε συμβαίνει το αντίθετο. Άλλες φορές η ταυτότητα ενός σόου προσδιορίζεται από το στούντιο παραγωγής, και όχι από τον δημιουργό της πηγής αλλά ούτε από τον σκηνοθέτη, καθώς αρκετά στούντιο γίνονται γνωστά για τα χαρακτηριστικά που έχουν οι παραγωγές τους ακόμα και αν οι σκηνοθέτες των παραγωγών είναι διαφορετικοί. Κάτι τέτοιο δεν είναι παράλογο αφού η παραγωγή ενός anime αποτελεί μια συλλογική διαδικασία, στην οποία κάποιες φορές τα όρια μεταξύ των ρόλων των συντελεστών είναι θολά αλλά και οι ρόλοι τους πολλαπλοί.

Για παράδειγμα, αν αναφερθεί κάποιος στο *Neon Genesis Evangelion* αναμφίβολα θα ακολουθείται από «του Άννο Χιντεγιάκι», ο οποίος ήταν σκηνοθέτης της σειράς, έγραψε το σενάριο, το storyboard αλλά ήταν και key animator. Ο δε δημιουργός του ομώνυμου manga πάνω στο οποίο βασίστηκε η σειρά, παρότι η σειρά αποτέλεσε τεράστια επιτυχία είναι περισσότερο γνωστός για άλλα πράγματα που έχει κάνει, και όχι για το συγκεκριμένο manga, το οποίο ξεκίνησε έναν χρόνο προτού γίνει η μεταφορά του σε anime, αλλά ολοκληρώθηκε σχεδόν είκοσι χρόνια μετά την προβολή της. Έτσι όταν αναφερόμαστε σε κάποιο anime, αναλόγως την περίπτωση θα αναφέρουμε τον συντελεστή όπου θεωρούμε πως έπαιξε τον μεγαλύτερο ρόλο στην διαμόρφωση της ταυτότητας του, και όχι σε κάποιον de facto συγκεκριμένο ρόλο.

Τέλος, όπως σε κάθε μελέτη ενός αντικειμένου τέτοιας φύσεως, έτσι κι εδώ πρέπει να αναφέρουμε την απόσταση την οποία έχουμε με το συγκεκριμένο του κάθε anime. Για

παράδειγμα, κάποια φτιάχτηκαν για να προβληθούν στην τηλεόραση πρώτη φορά, με ένα, δύο ή και παραπάνω διαλείμματα για διαφημίσεις, με μια εβδομάδα να μεσολαβεί ώσπου να προβληθεί το κάθε επεισόδιο, χωρίς τρόπο ο εκάστοτε θεατής να το ξαναδεί, ή να το δει χωρίς διακοπές, ή να δει δύο ή παραπάνω επεισόδια μαζεμένα. Καταλαβαίνουμε ότι αυτό είναι κάτι πολύ διαφορετικό σε σχέση με κάποιον που θα καθίσει σήμερα το βράδυ μπροστά στον υπολογιστή του και θα δει το ίδιο anime, χωρίς διακοπές, στην ολότητα του. Έτσι οι αναφορές μας στο «ιαπωνικό συγκεκριμένο» θα είναι περιορισμένες, θα προσεγγίσουμε το αντικείμενο, σαν ένας δυτικός παρατηρητής, αφού ρεαλιστικά κάποιου άλλου είδους προσέγγιση θα ήταν επικίνδυνη ή/και υποκριτική.

## 1.2. Ο σκοπός αγιάζει τα μέσα (τα anime πριν το 1960)

Πιθανότατα δεν θα ήταν ιδιαίτερα παραγωγικό να προσπαθήσουμε να προσδιορίσουμε τον πρόγονο του ιαπωνικού animation. Αρκετοί θεωρούν κάποιες μορφές θεάτρου του δρόμου ως τέτοιο, κουκλοθέατρα, κάποιες μορφές ζωγραφικής, αλλά και συγκεκριμένα ένα είδος παράστασης όπου ο περφόρμερ αφηγούνταν μια ιστορία δείχνοντας εικόνες. Οι εικονογραφημένες ιστορίες υπάρχουν ήδη για αιώνες στην Ιαπωνία. Τα νέα μέσα και οι τεχνικές που κατέφθασαν από την Δύση τις πρώτες δεκαετίες του εικοστού αιώνα πλέον δίνουν κίνηση και ζωντανεύουν ιαπωνικούς μύθους και παραμύθια. Συνήθως συνοδεύονταν από έναν περφόρμερ ο οποίος σχολίαζε ή εξηγούσε τι συμβαίνει. Όπως και στην Δύση, τα πρώιμα αυτά κινούμενα σχέδια διαρκούν λίγα λεπτά μόνο, προβάλλονται σε κινηματογραφικές αίθουσες με το κοινό στο οποίο απευθύνονται να είναι φυσικά τα παιδιά.

Σύντομα η επίδραση που μπορούσε ο κινηματογράφος να έχει στο νεαρό κοινό έγινε αντιληπτή από την κυβέρνηση, έτσι ήρθε το Tokyo Moving Pictures Entertainment Industry Control Regulations 1917<sup>17</sup> που έθεσε πολλούς περιορισμούς σχετικά με το περιεχόμενό τους. Η παραγωγή ταινιών για παιδιά συμπεριλαμβανομένου του animation,

<sup>17</sup> Clements Jonathan, ό.π. σελ 27

μειώθηκε κατά πολύ, αφού υπήρχε το ρίσκο αμέτρητες ώρες εργασίας για την δημιουργία ενός φιλμ να πάνε χαμένες, εάν οι αρχές τους έλεγαν πως δεν επιτρέπεται να προβληθεί στο κοινό για το οποίο προοριζόταν. Το πρώτο θύμα των κανονισμών ήταν ένα έργο του Κούτσι Τζούνιτσι όπου ένα μικρό αγόρι έπαιζε με ένα αεροβόλο όπλο.<sup>18</sup> Έτσι οι δημιουργοί στράφηκαν σε άλλου είδους ταινίες, εφόσον η λογοκρισία βασιζόταν στο ότι το μέσο είχε την δύναμη να επηρεάσει το κοινό με αρνητικό τρόπο, τότε θα χρησιμοποιούσαν την δύναμη αυτή για καλό σκοπό δημιουργώντας έργα επιμορφωτικού περιεχομένου. Ο ιδιοκτήτης του στούντιο Japan Moving Pictures κατάφερε να εξασφαλίσει συμβόλαιο με το υπουργείο επικοινωνιών για να δημιουργήσει ταινίες δημόσιας πληροφόρησης αξιοποιώντας το animation.<sup>19</sup> Έτσι το 1917 δημιουργήθηκαν τα πρώτα δύο animation της Ιαπωνίας που προορίζονταν για επιμορφωτικούς ή διαφημιστικούς σκοπούς, το πρώτο απεικόνιζε τους κινδύνους και τα εμπόδια που αντιμετώπιζε ένα γράμμα μέχρι να φτάσει στον παραλήπτη του, και το άλλο τα θετικά της αποταμίευσης.

Το 1921 ο Κιταγιάμα Σεϊτάρο που βρισκόταν πίσω από αυτά τα δύο animation που μόλις αναφέραμε ιδρύει το πρώτο στούντιο παραγωγής αποκλειστικά για animation (Kitayama Eiga Seikashu-sho). Την ίδια χρονιά το υπουργείο παιδείας άρχισε να δίνει επιδοτήσεις σε animators για την δημιουργία ταινιών με εκπαιδευτικό ή παιδαγωγικό περιεχόμενο<sup>20</sup>. Έτσι οι δημιουργοί είχαν πλέον και εγγυημένα κέρδη από την δουλειά τους, αλλά και εγγυημένο κοινό, αρκεί να παράγουν ταινίες που πληρούν τις προϋποθέσεις της κυβέρνησης για την εκπαίδευση. Φυσικό επακόλουθο το μεγαλύτερο μέρος της παραγωγής της εποχής -ακόμη και ας μην ήταν εμφανές στο ευρύ κοινό- να αποτελείται από τέτοιου είδους εγχειρήματα. Τα έργα που έφταναν στο ευρύ κοινό, το μικρότερο μέρος της συνολικής παραγωγής δηλαδή, (όπως συνέβαινε και στην Δύση με τα λαϊκά παραμύθια) ήταν στην πλειοψηφία τους βασισμένα στους μύθους και το φολκλόρ.

---

18 Στο ίδιο, σελ. 27

19 Στο ίδιο, σελ. 31

20 Στο ίδιο, σελ. 40



Προς το τέλος της δεκαετίας στην υπάρχουσα θεματολογία έγινε μια προσθήκη, την ρίζα της οποίας αναγνωρίζουμε στην αυξανόμενη συμμετοχή της Ιαπωνίας στα διεθνή δρώμενα, αρχής γενομένης με την συμμετοχή των πρώτων δυο αθλητών της χώρας στους Ολυμπιακούς αγώνες του 1912<sup>21</sup>. Ο αθλητισμός σαν θέμα αποτελεί ακόμα και σήμερα πυρήνα πολλών anime, και η διαμόρφωση του τρόπου με τον οποίο παρουσιάζονται συνήθως μπορεί να δικαιολογηθεί από την εμφάνιση του την περίοδο όπου οι άλλες θεματικές του ιαπωνικού animation ήταν αυτές που αναφέραμε παραπάνω, έτσι με κάποιο παράδοξο τρόπο τα σπορ συνδέθηκαν με την παράδοση αλλά και το υπερφυσικό, υπερρεαλιστικό.

Το 1925 η κυβέρνηση της Ιαπωνίας περνάει έναν νόμο σχετικά με την διατήρηση της δημόσιας ασφάλειας<sup>22</sup>, ο νόμος προέβλεπε ποινές για πράξεις που απειλούσαν την «εθνική ταυτότητα», και καθιέρωσε μια ομάδα όπου ήταν υπεύθυνη για να κρίνει τι μπορούσε να απειλήσει αυτόν τον όχι τόσο συγκριμένο όρο που μόλις αναφέραμε, με πιο απλά λόγια, επρόκειτο για μια επιτροπή λογοκρισίας.

Προς το τέλος της δεκαετίας καταφθάνει στην χώρα και η τεχνολογία της αναπαραγωγής του ήχου που συνοδεύει την εικόνα, πέρα από τις οικονομικές και τεχνικές δυσκολίες που η εξάπλωση του συνάντησε και στον υπόλοιπο κόσμο, εδώ συνάντησε και την αντίσταση των περφόρμερς που αναφέραμε προηγουμένως, οι οποίοι ένοιωθαν το επάγγελμα τους να απειλείται. Η δουλειά τους δυσκόλεψε καθώς έπρεπε να μιλάνε ενδιάμεσα στην μουσική ή να και την καλύπτουν αν χρειάζεται. Σταδιακά όσο αυξάνονταν οι απαιτήσεις του κοινού, άρχισαν να δουλεύουν τόσο την ερμηνεία τους που θα μπορούσαμε να πούμε ότι αποτέλεσαν τους πρώτους voice actors<sup>23</sup>, μέχρι αρκετά χρόνια μετά, το 1933 στην ταινία *In the World of Power and Women*<sup>24</sup> να συναντήσουμε τα πρώτα επίσημα εύσημα σε ηθοποιούς για την ερμηνεία τους.<sup>25</sup>

Η προσθήκη του ήχου που έκανε πιο ρεαλιστικά τα έργα, οδήγησε και σε μερικούς πειραματισμούς με τα χρώματα, στο κυνήγι του περαιτέρω ρεαλισμού, αλλά ήταν κυρίως

21 Στο ίδιο, σελ. 42

22 Στο ίδιο, σελ. 43

23 Στο ίδιο, σελ. 45

24 *Chikara to Onna no Yo no Naka*, Η ταινία δυστυχώς δεν διασώζεται

25 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 48

αυτό, πειραματισμοί, όχι συχνό φαινόμενο, πραγματικά έγχρωμο animation στην Ιαπωνία δεν θα συναντήσουμε παρά δύο δεκαετίες αργότερα.<sup>26</sup>

Την 1η Σεπτεμβρίου του 1923 ο μεγάλος σεισμός του Κάντο έβαλε φρένο στην όποια ανοδική πορεία μπορούσε να έχει το animation για αρκετά χρόνια. Όχι μόνο καταστράφηκε το περισσότερο υλικό που είχε δημιουργηθεί έως τότε, καταστράφηκαν σχεδόν όλα τα στούντιο παραγωγής αλλά και οι περισσότεροι χώροι προβολής.

Τις δεκαετίες που ακολουθούν, η λογοκρισία της ιαπωνικής κυβέρνησης χειροτερεύει, σε βαθμό που δεν λαμβάνει χώρα πλέον μετά την παραγωγή, αλλά από την αρχή της. Όλες οι παραγωγές έπρεπε να εξυπηρετούν το εθνικό συμφέρον, για τον ίδιο λόγο οι εισαγωγές ξένων ταινιών μειώνονται στο ελάχιστο. Το τελευταίο τουλάχιστον δημιούργησε περισσότερες ευκαιρίες για τους εγχώριους δημιουργούς, αρκεί φυσικά να ακολουθούσαν τις επιταγές της κυβέρνησης.<sup>27</sup> Κάπως έτσι η θεματολογία του ιαπωνικού animation, από εκπαιδευτικά και διδακτικά θέματα που αποτελούσαν τον μεγαλύτερο αλλά και υπόγειο όγκο της παραγωγής, και από τους μύθους, το φοκλόρ και πιο σπάνια τον αθλητισμό, που αποτελούσαν τον μικρότερο αλλά εμφανή όγκο της παραγωγής, αποτελείται πλέον από αυτό που αποκαλούμε προπαγάνδα, σε βαθμό όπου στην ταινία *Sky Eagles*<sup>28</sup> του 1938 οι ζώομορφοι πιλότοι των ιαπωνικών αεροπλάνων πυροβολούν εικόνες του Ποπάυ και του Τζόζεφ Στάλιν στα σύννεφα.

Το 2007 στην αυτοβιογραφία του Ούσιο Σότζι, ενός animator της εποχής, αναφέρεται η σύσταση μιας ομάδας απαρτιζόμενη από 30 άτομα, η οποία είχε την «μυστική αποστολή» από την κυβέρνηση να φτιάξει animation γύρω από την θεωρία και την πράξη του βομβαρδισμού, είκοσι μία ταινίες στο σύνολο παράχθηκαν από αυτήν την ομάδα, οι οποίες αγνοούνται σήμερα<sup>29</sup> Αντίθετα βέβαια με τα αντίστοιχα εκπαιδευτικά αμερικάνικα φιλμ του Γουόλτ Ντίσνεϋ, τα οποία προσπαθούσαν να είναι και διασκεδαστικά ταυτόχρονα, οι ταινίες της ομάδας του Σότζι ήταν καθαρά οδηγίες χρήσης, χωρίς να διεκδικούν καμία καλλιτεχνική αξίωση.

---

26 Στο ίδιο, σελ. 51

27 Στο ίδιο, σελ. 55

28 *Sora No Arawashi*

29 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 57

### 1.2.1. Κατασχεμένη φαντασία και η πριγκίπισσα που δεν ήταν της Ντίσνεϋ, ο Μομοτάρο και ο Πινόκιο

Το 1941 κάποιοι άντρες είναι προσκεκλημένοι σε μια ιδιωτική προβολή, ανάμεσα τους και ο Ούσιο Σότζι (από μαρτυρία του οποίου γνωρίζουμε για το γεγονός), προβάλλεται η ταινία *Fantasia* του Γουόλτ Ντίσνεϋ, ένα κατασχεμένο αντίτυπο από μια περίπολο του ναυτικού στον Νότιο Ειρηνικό προτού αρχίσουν οι εχθροπραξίες.<sup>30</sup> Όσοι παρευρίσκονταν ήταν η αφρόκρεμα του animation της εποχής και έπρεπε να έρθουν αντιμέτωποι με αυτό που είχαν να ανταγωνιστούν, να αναγνωρίσουν τον εχθρό. Η εμπειρία πρέπει να ήταν μάλλον αποκαρδιωτική, αφού η ταινία αυτή απείχε κατά πολύ από ότι είχαν παράξει έως τότε. Αυτό που δεν γνώριζαν όμως είναι πως η ταινία δεν ήταν επουδενί κερδοφόρα, και ακόμα και το ποσό που δαπανήθηκε για την παραγωγή της χρειάστηκαν τρεις δεκαετίες για το αποσβέσουν.

Λίγο αργότερα καταφθάνει από την κατακτημένη τότε Σανγκάη η ταινία *Princess Iron Fan*<sup>31</sup> των αδελφών Wan. Στην Ιαπωνία προβλήθηκε το 1942 αφού δεν απαγορεύτηκε σαν ξένη ταινία, προτάσσοντας το πρόσχημα πως η Σανγκάη ήταν πλέον μέρος της Ιαπωνίας. Γεγονός που είναι εντελώς ειρωνικό μιας και η ταινία φτιάχτηκε σαν διαμαρτυρία ενάντια στους Ιάπωνες και είχε και ένα ξεκάθαρο πατριωτικό μήνυμα στο τέλος το οποίο όμως οι δημιουργοί πρόλαβαν να κόψουν προτού πέσει σε ιαπωνικά χέρια.<sup>32</sup> Η ταινία ήταν εντυπωσιακή για την εποχή της, και σαν περιεχόμενο αλλά και τεχνικά, ήταν μεγάλου μήκους και έδινε ακόμα και την δυνατότητα στο κοινό να τραγουδήσει μαζί με την μουσική της ταινίας με το γνωστό μπαλάκι που χοροπηδάει πάνω από τις λέξεις.

Ο απόηχος αυτών των δύο ταινιών, ήταν η δημιουργία της πρώτη ιαπωνικής ταινίας animation μεγάλου μήκους, ομολογουμένως βέβαια, η φράση «μεγάλου μήκους»

30 Στο ίδιο, σελ. 60

31 *Tieshan Gongzhu*

32 Clemens Jonathan, ό.π. σελ. 61

χρησιμοποιείται τουλάχιστον γενναιόδωρα (ρεαλιστικά, εντελώς αδόκιμα) εν προκειμένω και μάλλον επιστρατεύτηκε για προωθητικούς σκοπούς και εντυπωσιασμό.

Ο Μομοτάρο είναι ένας πολύ γνωστός ήρωας του ιαπωνικού φολκλόρ, όπου σε πολλές ιστορίες συναντάται να έχει για συμμάχους διάφορα ζώα, ο οποίος πρωταγωνιστεί στην ταινία *Momotaro: Sacred Sailors*<sup>33</sup> του 1945. Ένα αρκουδάκι, ένα κουταβάκι, ένα μαϊμουδάκι και ένα περιστέρι κατατάσσονται στο ναυτικό. Αργότερα όταν πια το κουτάβι είναι σκύλος, το αρκουδάκι αρκούδα κ.ο.κ και έχουν ανελιχτεί στα αξιώματα, με στρατηγό της επιχείρησης τον Μομοτάρο εισβάλλουν στην νήσο Κελέβη ή Σουλαουέση της Ινδονησίας όπου κατατροπώνουν τους Βρετανούς, οι έντρομοι Βρετανοί μετά από διαπραγματεύσεις παραδίδουν την κυριαρχία της νήσου αλλά και των γύρω νησιών στην Ιαπωνία. Στο τέλος της ταινίας βλέπουμε παιδιά να παίζουν ένα παιχνίδι όπου κάνουν πως προσγειώνονται με αλεξίπτωτο. Ο στόχος της προσγείωσης τους είναι ένα φτιαγμένο με κιμωλία περίγραμμα της Αμερικής. Αφήνοντας έτσι να εννοηθεί πως στόχος της επόμενης γενιάς είναι αυτός. Η ταινία θεωρούνταν πως είχε χαθεί ώσπου το 1982 ανακαλύφθηκαν τα αρνητικά της και το 2016 στο φεστιβάλ των Καννών προβλήθηκε η ψηφιακή αποκατάσταση της. Το 1943 είχε προηγηθεί η πρώτη ταινία με τον ίδιο πρωταγωνιστή, *Momotaro's Sea Eagles*<sup>34</sup> στην οποία ο Μομοτάρο με πάλι τα ζώα για συντρόφους του εξαπολύει μια αεροπορική επίθεση στο «Δαιμονικό νησί». Ποιο ήταν το δαιμονικό αυτό νησί, ο βομβαρδισμός του Περλ Χάρμπορ, οι διάφορες φυλές τις ενωμένης Ασίας απεικονίζονταν από τα ζώα, ενώ οι Αμερικανοί που κατατροπώνονταν απεικονίζονταν κάπως σαν καρικατούρες.

Η ταινία ήταν αυτό ακριβώς που ήθελε το ναυτικό και η προβλήθηκε με μεγάλη επιτυχία, αρχικά σε ένα κοινό στο υπουργείο, συμπεριλαμβανομένου του αδελφού του αυτοκράτορα και έπειτα στο ευρύ κοινό. Ο βοηθός του σκηνοθέτη της ταινίας, Μοτσινάγκα Τανταχίτο, στα απομνημονεύματα του θυμάται να έχει ανάμεικτα συναισθήματα για αυτήν την επιτυχία, μιας και πολλοί νέοι κατατάχθηκαν στην

33 *Momotarou: Umi no Shinpei*

34 *Momotarou no Umiwashi*

αεροπορία και πέθαναν εν ώρα καθήκοντος, ο ίδιος αναρωτιέται αν η ταινία που έφτιαξαν επηρέασε την απόφαση τους να καταταχθούν.<sup>35</sup>

Το κατά πόσο όλη αυτή η προπαγάνδα βοήθησε δεν μας απασχολεί, όμως το κάπως ειρωνικό αποτέλεσμα από την έκβαση του πολέμου, είναι πως η οικονομική και ηθική πτώση που ακολούθησε πήρε μαζί της και την βιομηχανία του animation, πάνω που φαινόταν πως πήγαινε να ανθίσει, δυστυχώς τουλάχιστον σε τεχνικό επίπεδο και σε αξία παραγωγής, όπως τίποτα δεν ήταν καλύτερο τις δεκαετίες πριν τον Μομοτάρο, έτσι τίποτα δεν ήταν καλύτερο και τις δυο δεκαετίες που ακολούθησαν. Το μέλλον για το ιαπωνικό animation δεν φαινότανε λαμπρό.

Την δεκαετία που ακολούθησε η ηττημένη πλέον Ιαπωνία κατακλείστηκε από την εισαγωγή ξένων ταινιών, είτε καινούριων είτε πιο παλιών που είχαν μαζευτεί από τα προηγούμενα χρόνια όπου είχε απαγορευτεί η εισαγωγή τους. Οι Ιάπωνες δημιουργοί αδυνατούσαν να συναγωνιστούν ταινίες όπως *Η Χιονάτη και οι Εφτά Νάνοι*<sup>36</sup> αλλά και τις υπόλοιπες αμερικάνικες παραγωγές, φυσικά ευρισκόμενοι ακόμη σε πλήρη άγνοια για τα κόστη παραγωγής και για το πως οι ταινίες αυτές ακόμα δεν είχαν αποφέρει κέρδος, μπορούσαν μόνο να υποθέτουν. Η βιομηχανία του animation θα άρχιζε να ανακάμπτει πολύ αργά, με τα επίσημα στοιχεία να αναφέρουν μια με δύο ταινίες μικρού μήκους τον χρόνο.<sup>37</sup>

Το 1953 καταφθάνει στην Ιαπωνία η τηλεόραση, και μόλις μέσα σε λίγα χρόνια η διάδοση και η απήχηση της αυξάνεται ραγδαία με αρκετά κανάλια και ατελείωτο τηλεοπτικό χρόνο για διαφημίσεις. Το animation επιστρατεύεται για την δημιουργία διαφημιστικών σποτ διάρκειας είτε εξήντα, είτε τριάντα είτε πιο σπάνια δεκαπέντε δευτερολέπτων. Ενδιαφέρον στοιχείο αποτελεί ότι αυτό το νέο ας πούμε είδος animation, το διαφημιστικό animation απευθύνονταν κυρίως σε ενήλικες, με διαφημίσεις μπύρας ή ούισκι για παράδειγμα, ενώ μέχρι τότε το animation απευθυνόταν κυρίως σε παιδιά. Σύμφωνα με μια σύγχρονη έρευνα, την δεκαετία του 50' στην Ιαπωνία, περισσότερο από

35 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 64

36 *Snow White and the Seven Dwarfs*, η ταινία προβλήθηκε στην Ιαπωνία το 1950, 13 χρόνια μετά την παραγωγή της στην Αμερική

37 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 84

το εβδομήντα τοις εκατό των διαφημίσεων χρησιμοποιούσαν animation σε μικρό ή μεγάλο βαθμό.<sup>38</sup>

Το 1960, η αμερικάνικη εταιρεία Videocraft προσλαμβάνει τον Μοτσινάγκα για να δημιουργήσει 130 επεισόδια για την σειρά *The new Adventures of Pinocchio*. Επρόκειτο για stop motion animation, η σειρά δεν προβλήθηκε στην Ιαπωνία και στους συντελεστές της ταινίας δεν αναφέρεται κανένα όνομα που μπορούσε να μαρτυράει την χώρα της παραγωγής της. Γενικά η συγκεκριμένη παραγωγή, ιστορικά αντιμετωπίζεται σαν ελάσσονος σημασίας (και σπανίως έστω αναφέρεται), όμως αξίζει να αναφερθεί, γιατί παρά τις αρκετές δυσκολίες και καθυστερήσεις, ο Μοτσινάγκα κατάφερε να παραδώσει τα επεισόδια τηρώντας την συμφωνία, έτσι για πρώτη φορά ένα ιαπωνικό στούντιο κατάφερε να παράγει δωδεκάμισι λεπτά animation κάθε εβδομάδα για έναν ολόκληρο χρόνο<sup>39</sup>, φτάνοντας δηλαδή στο ήμισυ του φιλμικού χρόνου της σειράς *Astro Boy* που θα εμφανιζότανε τρία χρόνια αργότερα αλλά και που θα καθιερωνόταν σαν πρότυπο διάρκειας μέχρι και σήμερα.

Ίσως θα ήταν τραβηγμένο, πλην όμως δικαιολογημένο, στον απόηχο της παραγωγής που αναφέραμε να αποδώσουμε και την απαρχή των σκέψεων που γεννήθηκαν στους ανθρώπους του χώρου πως το animation θα μπορούσε να γίνει ένα προϊόν που αποφέρει χρήματα εκτός των συνόρων. Δυο χρόνια νωρίτερα όμως ο ιδιοκτήτης του στούντιο Τοεϊ φαίνεται να είχε μια παρόμοια ιδέα, αναζητώντας επενδυτές αλλά και κοινό από την αγορά της Ασίας. Έτσι το στούντιο ανακοινώνει την παραγωγή της ταινίας *Hakujaden*, βασισμένη σε μια ταινία ζωντανής δράσης που δημιουργήθηκε δύο χρόνια νωρίτερα (με παρόμοιο σκοπό) στο Χονγκ Κονγκ αλλά με Ιάπωνες ηθοποιούς. Τα σχέδια για χρηματοδότηση ναυάγησαν και έτσι η ταινία από αυτό που προοριζόταν αρχικά, ένα εξαγωγίμο προϊόν, μετατράπηκε σε μια διαφήμιση για το στούντιο, όντας ίσως η πρώτη ταινία που κατάφερε να μιμηθεί με επιτυχία τις ταινίες της Ντίσνεϋ, αποτέλεσε μια επίδειξη των δυνατοτήτων της παραγωγής αλλά και έναν κράχτη που θα προσέλκυε νέους, φιλόδοξους και εξελιξιμους animators.<sup>40</sup> Ήταν επίσης η πρώτη ιαπωνική ταινία

38 Στο ίδιο, σελ. 87

39 Στο ίδιο, σελ. 97

40 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 99

animation μεγάλου μήκους μετά τον πόλεμο, η πρώτη έγχρωμη του είδους, αλλά και η πρώτη ταινία που προβλήθηκε στην Αμερική με τον τίτλο *Panda and the Magic Serpent*.

Τα επόμενα χρόνια θα ακολουθούσαν κι άλλες εξαγωγές, ο Μοτσινάγκα συνέχισε να συνεργάζεται με την Αμερική προσπαθώντας να βρει την λύση στο πρόβλημα της εξίσωσης που είχε να κάνει με τον χρόνο/κόπο της παραγωγής και το κέρδος. Το 1964 η ταινία *Rudolph the Red-Nosed Reindeer* αποτέλεσε μια τέτοια λύση. Στην Ιαπωνία δεν έγινε γνωστή και προβλήθηκε πολλά χρόνια αργότερα μιας και δεν είναι -ή έστω δεν ήταν- μια χώρα με χριστουγεννιάτικη παράδοση. Όμως στην Αμερική μόλις από τις δύο πρώτες προβολές της ταινίας το κόστος παραγωγής εξοικονομήθηκε, μετατρέποντας έτσι όλες τις προβολές που ακολούθησαν τις επόμενες δεκαετίες σε καθαρό κέρδος.<sup>41</sup> Το γεγονός πως η ταινία δημιουργήθηκε στην Ιαπωνία δεν το έκρυβαν ακριβώς οι Αμερικάνοι, ας πούμε όμως πως δεν το διαλαλούσαν κιόλας. Είναι πολλές οι παραγωγές που δεν αποδίδονται τα εύσημα στους Ιάπωνες συντελεστές, αλλά και όταν αποδίδονται πολύ συχνά δεν έχουν την σωστή ορθογραφία, πράγμα που δυσκολεύει ακόμα περισσότερο την έρευνα του συγκεκριμένου αντικειμένου. Από το 1960 και τον Πινόκιο του Μοτσινάγκα μέχρι και το τέλος του αιώνα αριθμούνται πάνω από σαράντα παραγωγές του ίδιου στούντιο που κατασκευάστηκαν στην Ιαπωνία, ανάμεσα τους βέβαια και οι δύο πολύ γνωστές σειρές που προβλήθηκαν στην χώρα μας, *ThunderCats* και *SilverHawks* (ιδιαίτερα η πρώτη). Οι οποίες βέβαια αποτελούν και τρανή απόδειξη πως η πραγματική προέλευση τους, μόνο εμφανής δεν ήταν.

### 1.3.2. Η προπαγάνδα που έγινε promotion

Ακόμη και σήμερα που η προπαγάνδα θεωρητικά ανήκει στο μακρινό παρελθόν σαν πρακτική, η βιομηχανία των anime εξακολουθεί να έχει μια ιδιαίτερη σχέση με τον ιαπωνικό στρατό [Japan Self-Defense Force (JSDF)], και υπάρχει σχέση και συνεργασία μεταξύ των δύο για την παραγωγή αρκετών σόου, απλά αυτήν την φορά η βιομηχανία

---

41 Στο ίδιο, σελ.106

είναι αυτή που προσεγγίζει το JSDF, και ο στρατός ζυγίζοντας τα υπέρ και τα κατά συνήθως δέχεται, αφού τέτοιες κινήσεις λειτουργούν μάλλον σαν promotion και συνδράμουν στο να τον βλέπει πιο θετικά ο κόσμος.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της σχέσης είναι το anime *Girls und Panzer* του 2012 στο οποίο έφηβα κορίτσια διαγωνίζονται στην πολεμική τέχνη του shensha-do, η οποία πολεμική τέχνη είναι η μάχη μεταξύ τανκ (η σειρά αποτελεί και ένα καλό παράδειγμα για την πόσο μη αναμενόμενα ή παλαβά μπορεί να είναι τα setting των anime). Τα μέλη της παραγωγής έκαναν έρευνα με την βοήθεια του στρατού ξηράς [Japan Ground Self-Defense Force (JGSDF)] ακόμη και σαν επιβάτες σε τέτοια οχήματα, η σειρά είχε σχετική επιτυχία και σε ένα φεστιβάλ της πόλης Orarai (στην οποία διαδραματίζεται η σειρά και χάρις σε αυτήν ο τουρισμός της ανέβηκε κατακόρυφα) έπειτα από παράκληση της κοινότητας με την συνεργασία του JGSDF είχαν σαν έκθεμα ένα τανκ (Type 74 Main Battle Tank).<sup>42</sup>

Σε ένα ακόμη πιο πρόσφατο παράδειγμα, στην σειρά *GATE*<sup>43</sup>, μια μυστηριώδης πύλη εμφανίζεται στην μέση του Τόκιο από την οποία αναδύεται μια στρατιά με δράκους και μαγεία και εισβάλλει στην πόλη. Ο στρατός κινητοποιείται, καταπολεμά τους εισβολείς, έπειτα είναι σειρά της Ιαπωνίας να περάσει την πύλη και να δει τι κρύβεται από πίσω. Ο ιαπωνικός στρατός κερδίζει κάθε μάχη, αλλά κινείται όσο πιο ειρηνικά μπορεί, βάζοντας τέλος στις διαμάχες που είχαν μεταξύ τους τα βασίλεια του άλλου κόσμου, λειτουργώντας σαν ανθρωπιστική δύναμη. Ο πολυμήχανος και καλοσυνάτος πρωταγωνιστής της σειράς, πέρα από πρότυπο στρατιώτη και ανθρωπιστή, τυχαίνει να είναι και φανατικός οπαδός των manga, των anime, και των Doujinshi (που θα εξηγήσουμε αργότερα τι είναι). Τώρα, αν αυτή η αναμφίβολα εξιδανικευμένη παρουσίαση του στρατού, αλλά και του πρωταγωνιστή συγκεκριμένα, αποτελεί προπαγάνδα, ή ένα win win situation που προμοτάρει και τις δύο πλευρές, θα το αφήσουμε στην κρίση του καθενός.

---

42 Yamamura Takayoshi, “Cooperation Between Anime Producers and the Japan Self-Defense Force: Creating Fantasy and/or Propaganda?”, *Journal of War & Culture Studies*, Volume 12(1), 2019, pp. 8-23, σελ. 14

43 *Gate: Jieitai Kanochi nite, Kaku Tatakaeri*



### 1.3. Ο διάλογος και ο καλός θεός (τα anime από το 1960 έως το 1980)

Το 1959 το στούντιο Τοεϊ αποφασίζει την παραγωγή μιας ταινίας με θέμα τον Βασιλιά Πίθηκο, γνωστό μύθο της ανατολής, στα πρότυπα της *Princess Iron Fan* που αναφέραμε παραπάνω. Αποφασίζουν να στηρίξουν την ταινία στο manga του Οσάμου Τεζούκα (με το ίδιο θέμα) και συμφωνούν με τον ίδιο για την συμμετοχή του σε τρεις παραγωγές<sup>44</sup>. Αυτή η συμφωνία έμμεσα και άμεσα επέφερε πολλές αλλαγές, σημαντικές για την ιστορία των anime.

Ο Οσάμου Τεζούκα ή αλλιώς ο θεός των manga, ήταν ήδη πολύ δημοφιλής σαν καλλιτέχνης και αφιέρωσε την ζωή του στην δημιουργία τους, Με αμέτρητους τίτλους που φέρουν την υπογραφή του, για τέσσερις σχεδόν δεκαετίες δεν σταμάτησε να δημιουργεί. Ήταν ότι δημιούργησε θεϊκό όπως το προσωνύμιο του υπαγορεύει; όχι, αλλά δεν σταμάτησε να πειραματίζεται και να πρωτοπορεί, δεν έμεινε στάσιμος σε ένα στυλ, σε μια φόρμα, δεκάδες κόσμοι, ο καθένας με τα δικά του ξεχωριστά θέματα, ξεχωριστοί χαρακτήρες, ξεχωριστές ιστορίες. Λέγεται μάλιστα πως τα τελευταία του λόγια ήταν «Αφήστε με να δουλέψω» όταν η νοσοκόμα του πήρε τα εργαλεία που σχεδίαζε. Γνώριζε λοιπόν από manga, αλλά δεν γνώριζε από animation, το μόνο που ήξερε είναι πως θέλει να φτιάξει animation, ήθελε να καταφέρει να αναπαράγει την μαγεία των αγαπημένων του ταινιών της Ντίσνεϋ.

Πιθανότατα είδε την συμφωνία του με το στούντιο σαν μια ευκαιρία να μάθει και αργότερα να ακολουθήσει τον δικό του δρόμο, ίσως να ήταν αυτός εξαρχής ο σκοπός του. Τα storyboard που δημιουργούσε για την ταινία σύμφωνα με μαρτυρίες ήταν πολύ δύσκολα αν όχι προβληματικά για τους συντελεστές, μιας και δεν ήταν όπως είχαν συνηθίσει, είχαν αρκετή πληροφορία, ήταν γραφικά, γεμάτα με αστεία, και είχαν προβληματικό ρυθμό, μιας και το στούντιο είχε συνηθίσει τον παραδοσιακό ρυθμό μιας ταινίας με το κρεσέντο στο τέλος και την καθαρική στιγμή για το κοινό, ενώ ο Τεζούκα

---

44 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 112

προτιμούσε τις αυξομειώσεις και την ανοιχτότητα που ταίριαζαν στην επεισοδιακή φύση της μέχρι τότε δουλειάς του. Παρόλα αυτά τα σχέδια του ήταν μοντέρνα, είχαν απλοϊκές γραμμές και ήταν πιο εύκολα να μετατραπούν σε κινούμενα από ότι για παράδειγμα παλιότεροι χαρακτήρες με παραδοσιακές φορεσιές και περίτεχνες κομμώσεις. Η συνεργασία του με το στούντιο μπορεί να μην ήταν ρόδινη, αλλά ο ίδιος απέκτησε την εμπειρία που χρειαζότανε αλλά και συνάντησε μελλοντικούς του συνεργάτες.

Μετά το πέρας της συμφωνίας ο Τεζούκα θα ιδρύσει το δικό του στούντιο παραγωγής (Mushi Pro) προκειμένου να υλοποιήσει το όραμα του, να καταφέρει να παράγει τριάντα λεπτά animation την βδομάδα για την σειρά *Astro Boy* (βασισμένη στο δικό του manga) με σκοπό να προβληθεί στην τηλεόραση, animation επιπέδου όπως αυτού που παρήγαγε η Toei. Κάτι τέτοιο φυσικά ήταν αδύνατο, όχι μόνο από άποψης κόστους, αλλά και έμφυχου δυναμικού, αφού ολόκληρο το εργατικό δυναμικό της βιομηχανίας του animation της χώρας δεν θα επαρκούσε για κάτι τέτοιο, έπειτα ακόμα και να το κατάφερνε, δεν υπήρχε περίπτωση ποτέ η σειρά να αποφέρει απόσβεση, πόσο μάλλον να έχει κέρδος.<sup>45</sup>

Ο Τεζούκα και η ομάδα του έπρεπε να βρουν τρόπους να μειώσουν το κόστος και ο φόρτος εργασίας. Αντί να χρησιμοποιούν τα συνηθισμένα δώδεκα σέλουλοϊντς για κάθε δευτερόλεπτο, χρησιμοποιούσαν τέσσερα. Χρησιμοποιούσαν μονάχα ένα ακίνητο καρτέ για δευτερόλεπτα όταν δεν χρειαζότανε κίνηση, σε αντιδράσεις με εκφραστικές γκριμάτσες, σε σκηνές πλήθους ή ακόμη και σε κοντινά στα μάτια του χαρακτήρα που μιλούσε χωρίς να φαίνεται το στόμα του. Αντί να κινούν κάποια αντικείμενα, όπως ένα αυτοκίνητο για παράδειγμα, κινούσαν το φόντο από πίσω με σκοπό να δημιουργηθεί η ψευδαίσθηση της κίνησης. Επαναχρησιμοποιούσαν τα ίδια καρτέ όπου μπορούσαν, για παράδειγμα έναν χαρακτήρα που περπατάει αλλάζοντας μόνο το φόντο, και αρκετά φτιάχνονταν με αυτόν τον σκοπό. Σε κάποια καρτέ κινούσαν μόνο ότι χρειαζότανε, για παράδειγμα σε ένα ακίνητο κάδρο ενός χαρακτήρα κάνανε κινητά μόνο τα χείλη δίνοντας την ψευδαίσθηση ότι μιλάει, ή κινούσαν μονάχα το χέρι κρατώντας το υπόλοιπο σώμα ακίνητο. Δημιούργησαν μια αποθήκη από εικόνες, όπως για παράδειγμα ο

---

45 Στο ίδιο, σελ. 118

πρωταγωνιστής την ώρα που πετάει τις οποίες μπορούσαν να επαναχρησιμοποιήσουν σε αρκετά επεισόδια. Χρησιμοποιούσαν μικρότερες σκηνές αφού οι μεγαλύτερες θα χρειαζόντουσαν περισσότερο animation, ενώ μια σκηνή από σύντομες σκηνές ξεγελούσε περισσότερο αν είχε κάποια ακίνητα καρέ.<sup>46</sup> Ο Τεζούκα θεώρησε πως οι θεατές θα δechόντουσαν τις «αδυναμίες» του animation αν η ιστορία τους ενδιέφερε αρκετά. Το σκεπτικό του ήταν δηλαδή η αφήγηση να απορροφήσει τους θεατές ώστε να ξεπεράσει τους τεχνολογικούς-καλλιτεχνικούς περιορισμούς. Μάλλον δεν φαντάστηκε ποτέ ότι αυτοί οι περιορισμοί θα θεωρούνταν αργότερα αισθητικές επιλογές και τεχνολογικές καινοτομίες, όμως αργότερα οι animators άρχισαν να θεωρούν αυτό το «περιορισμένο» animation (limited animation) σαν μια ιδιαίτερη μορφή έκφρασης.<sup>47</sup> Αυτές οι μέθοδοι, παρά την δημοφιλή λαϊκιστική εκδοχή που θέλει τον Τεζούκα σαν δημιουργό τους, δεν αποδίδονται όλες σε αυτόν, αρκετές είχαν χρησιμοποιηθεί και παλιότερα, και φυσικά συμμετείχαν και οι υπόλοιποι συντελεστές του στούντιο στην κανονικοποίηση αυτών των τεχνικών για την παραγωγή.

Μπορεί σήμερα η καλλιτεχνική κληρονομιά της σειράς να είναι πιο σημαντική, όμως την εποχή που προβλήθηκε, το πως έδειχνε αλλά και το περιεχόμενο της είχαν μικρότερη σημασία από τον τρόπο με τον οποίο πουλιόταν.<sup>48</sup> Μια εταιρεία που αγόραζε τηλεοπτικό χρόνο προκειμένου να προβάλλει διαφημίσεις από τους πελάτες της, αγόραζε έργα για να προβάλλει της διαφημίσεις ενδιάμεσα. Φυσικά έπρεπε να έχουν κέρδος και όταν προσέγγισαν τον Τεζούκα με την προσφορά τους τα χρήματα ήταν πολύ λιγότερα από αυτά που περίμενε. Η εταιρεία είχε υπολογίσει το κόστος βέβαια με βάση δυο λανθασμένες υποθέσεις,. Η πρώτη ήταν πως φανταζόντουσαν πως το κόστος της παραγωγής αναμφίβολα θα ήταν μικρότερο από ένα αντίστοιχο πρόγραμμα ζωντανής δράσης, κάτι που φυσικά δεν ίσχυε. Η δεύτερη πως υπολόγισαν με βάση το κόστος που είχαν αντίστοιχες παραγωγές που εισήγαγαν από την Αμερική, αγνοούσαν βέβαια πως οι συγκεκριμένες παραγωγές είχαν ήδη κέρδος προτού περάσουν τα σύνορα, και προσφέρονταν για εξαγωγή σε τιμές που οι εγχώριοι παραγωγοί δεν μπορούσαν να

46 Στο ίδιο, σελ. 118

47 Lamarre Thomas, "From animation to anime: drawing movements and moving drawings", *Japan Forum*, Volume 14(2), pp. 329-367, σελ. 339

48 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 122

ανταγωνιστούν. Τελικά υπήρξε συμφωνία με βελτιωμένη προσφορά μιας και η ευκαιρία να παρουσιάσουν την πρώτη ιαπωνική εβδομαδιαία σειρά animation διάρκειας τριάντα λεπτών ήταν πολύ δελεαστική για να την αφήσουν. Παρόλα αυτά τα χρήματα ακόμα δεν κάλυπταν το κόστος της παραγωγής. Έτσι ο Τεζούκα αναζήτησε χρήματα από την Αμερική, όπου επήλθε μια συμφωνία για να πουλήσει πενήντα δύο επεισόδια της σειράς. Τα χρήματα και πάλι δεν ήταν αρκετά, επιπρόσθετα επέφεραν κι άλλα προβλήματα. Η εταιρεία που τα αγόρασε δεν μπορούσε να προβάλει κάποια από αυτά λόγω περιεχομένου. Το στούντιο όμως πλέον είχε τόσο ανάγκη τα χρήματα που αναγκάστηκε να συμβαδίσει με αυτά που ζητούσε η αμερικάνικη εταιρεία,<sup>49</sup> πέρα από το περιεχόμενο, αντικατέστησε τις ιαπωνικές πινακίδες με αγγλικές βοηθώντας έτσι την εντοπιολογία του προϊόντος. Αυτή ήταν μια πρακτική που επίσης θα ακολουθούνταν αργότερα από την βιομηχανία των anime, βοηθώντας την εξαγωγή τους.

Η σειρά του Τεζούκα ήταν πολύ δημοφιλής καθόλη την διάρκεια της, παρότι η δημοφιλία της δεν μειώθηκε, το ίδιο δεν μπορεί να ειπωθεί και για τα έσοδα που απέφερε, μιας και όσο περνούσαν χρόνια, τα κανάλια στην τηλεόραση αυξάνονταν, ο διαθέσιμος χώρος και χρόνος για διαφημίσεις αυξάνονταν, έτσι το κόστος των διαφημιστικών θέσεων μειώθηκε, όπως και το κέρδος των εταιρειών που αγόραζαν τα προγράμματα.<sup>50</sup> Σε μια ακόμη απόπειρα του Τεζούκα να δημιουργήσει κέρδος (και ντόρο γύρω από το όνομα του), ένα επεισόδιο του *Astro Boy* παράγεται πλήρως έγχρωμο. Αργότερα αυτό το επεισόδιο θα συρραφεί μαζί με άλλα δυο ώστε να πουληθούν και να προβληθούν σαν ταινία. Μπορεί να μην ήτανε τεράστια επιτυχία μιας και αρκετός κόσμος αντιλήφθηκε πως επρόκειτο απλά για τρία ενωμένα επεισόδια, όμως ήταν μια ταινία (όχι ακριβώς) έγχρωμου (όχι πλήρως) animation, έτσι ο Τεζούκα παρουσιάζεται πάλι σαν πρωτοπόρος. Το εγχείρημα έφερε επιτυχία, και ο Τεζούκα συμφωνεί με την αμερικάνικη εταιρεία που είχε αγοράσει και το *Astro Boy* για την αγορά μιας έγχρωμης σειράς, βασισμένης στο manga του *Jungle Emperor*<sup>51</sup>. Πρόκειται για την ιστορία ενός μικρού λιονταριού που μέσα από κακουχίες θα γίνει βασιλιάς της ζούγκλας. Βέβαια η σειρά δεν θα ήταν

49 Στο ίδιο, σελ. 124

50 Στο ίδιο, σελ. 125

51 Η σειρά προβλήθηκε με τίτλο *Kimba the White Lion*

ακριβώς όπως την είχε φανταστεί ο Τεζούκα, μιας και οι Αμερικάνοι αυτήν την φορά προνόησαν να δώσουν από την αρχή «οδηγίες» για το περιεχόμενο, μεταξύ άλλων δεν θα επιτρέπονταν η απεικόνιση μαύρων χαρακτήρων, η κακοποίηση ζώων, και φυσικά δεν θα υπήρχε συνέχεια μεταξύ των επεισοδίων, θα έπρεπε όλα να είναι αυτοτελή, ακριβώς το αντίθετο από αυτό που ήθελε ο Τεζούκα. Σε κάποια από αυτά βρέθηκε μέση λύση, για παράδειγμα οι μαύροι χαρακτήρες (που προφανώς δεν μπορούσαν να απουσιάζουν από την Αφρική) επιτράπηκαν, αλλά θα έπρεπε να απεικονίζονται πολιτισμένοι, και οι κακοί χαρακτήρες έπρεπε υποχρεωτικά να είναι μόνο λευκοί.<sup>52</sup>

Σε περίπτωση που το θέμα της σειράς μπορεί να ακούγεται παρόμοιο με μια πολύ μεταγενέστερη, πολύ επιτυχημένη ταινία της Ντίσνεϋ, είναι επειδή είναι. Στο έργο του Τεζούκα, όπως και στην ταινία, το λιονταράκι χάνει εξ αρχής τον πατέρα του, ο ανταγωνιστής της Ντίσνεϋ έχει μια ουλή στο αριστερό του μάτι και τρεις ύαινες για τσιράκια, ο ανταγωνιστής του Τεζούκα έχει μια ουλή στο ίδιο σημείο, απλά έχει χάσει τελείως το μάτι του, και αντί για τρεις ύαινες, έχει μονάχα δυο. Οι ομοιότητες φυσικά δεν σταματάνε εκεί ούτε είναι σκοπός μας να αποδείξουμε την σχέση των δύο. Απλά το αναφέρουμε επειδή είναι κάπως ειρωνικό, ο άνθρωπος που πολλοί αποκαλούν «ο Γουόλτ Ντίσνεϋ της Ιαπωνίας», πιθανότητα ήταν η έμπνευση για μια από τις πιο πετυχημένες παραγωγές της Ντίσνεϋ χωρίς να του δοθεί κανένα εύσημο (έστω κι αν μην ήταν ζωντανός τότε) μιας και ήταν η πρώτη ταινία που το στούντιο δήλωσε πως δεν βασίζεται κάπου, και αποτελεί πρωτότυπο δημιούργημα. Αυτό είναι μονάχα ένα παράδειγμα που μαρτυρά γενικότερα πόσο μυστικοπαθής, εσκεμμένα ή όχι, ελλιπώς ερευνημένη, ίσως και κάποιες φορές κεκαλυμμένη ήταν αλλά και είναι η δημιουργική συνδιαλλαγή που είχε η Δύση με την χώρα του ανατέλλοντος ηλίου.

Όπως είπαμε ήδη παραπάνω, αρκετοί αναφέρονται στον Τεζούκα σαν τον Γουόλτ Ντίσνεϋ της Ιαπωνίας, και αυτό δημιουργεί το ερώτημα, τι ιδιαίτερο, τι καινούριο, τι πρωτότυπο μπορεί να έκανε που ήδη δεν μας το είχε προσφέρει η δυτική παραγωγή κινουμένων σχεδίων. Συμπεραίνοντας από τα προβλήματα που προέκυψαν με τις αμερικάνικες συνεργασίες, αντίθετα με την δυτική παραγωγή κινουμένων σχεδίων, τα

---

52 Στο ίδιο, σελ. 127

anime δεν είχανε πλέον επιτροπές πάνω από το κεφάλι τους να τους επιβάλουν κάποια σχετική λογοκρισία, δεν είχανε απαγορευμένα θέματα τα οποία δεν μπορούσαν να αγγίξουν, δεν έπρεπε αναγκαστικά να εξωραΐζουν το περιεχόμενο τους. Ακόμα και στο *Astro Boy*, υπάρχουν επεισόδια που απευθύνονται στο θέμα το ρατσισμού, στο θέμα της εκμετάλλευσης, στην κακοποίηση, στον κατακερματισμό του ανθρώπου από την τεχνολογική εξέλιξη. Μπορεί να απευθύνονται σε παιδιά, αλλά εμπεριέχουν σκηνές θανάτου, σκηνές βίας, σκηνές μαζικής καταστροφής, τραγικά γεγονότα. Στο πρώτο επεισόδιο της εν λόγω σειράς, στα πρώτα μόλις λεπτά, βλέπουμε τον πατέρα να κρατάει στην αγκαλιά του το νεκρό παιδί του<sup>53</sup>, ενώ στην κάπως πιο «μαλακή» σειρά του 1980<sup>54</sup> στο πρώτο πάλι επεισόδιο βλέπουμε τον σκύλο της οικογένειας να μυρίζει το καπέλο του παιδιού στα συντρίμια του τροχαίου<sup>55</sup>. Ενώ λοιπόν στην Δύση η παραγωγή είναι εγκλωβισμένη από ηθικούς κανόνες και θέματα που δεν μπορεί να αγγίξει και κυριαρχεί η νοοτροπία πως «δεν μπορείς να το δείξεις αυτό στα παιδιά», στην Ιαπωνία ο Τεζούκα μπορεί να καταπιαστεί και να εκφραστεί σχεδόν με απόλυτη ελευθερία.

Στο *Pictures at an exhibition*<sup>56</sup> του 1966 σατιρίζει την πρόοδο του πολιτισμού και την σύγχρονη κοινωνία. Στο *Princess Knight*<sup>57</sup> ασχολείται με κάτι που μπορεί να συναντάται όλο και πιο συχνά στις μέρες μας, αλλά το 1962 μόνο συνηθισμένο αντικείμενο δεν ήταν ο φυλολυγισμός (gender bending). Η πριγκίπισσα που πρωταγωνιστεί από την στιγμή που γεννιέται ανακοινώνεται από τον βασιλιά πως είναι αγόρι, γιατί σαν κορίτσι δεν θα είχε δικαίωμα στην διαδοχή του θρόνου, οπότε μεγαλώνει και ζει σαν αγόρι. Αυτό το manga του Τεζούκα που έγινε anime το 1967 είναι ένα από τα πρώτα anime (και από τα πρώτα animation γενικά) που απευθυνότανε σε κορίτσια, ήταν δηλαδή ένα από τα πρώτα shoujo anime. Μιλώντας για πρωτιά, ο Τεζούκα πειραματίστηκε ακόμα και με το ερωτικό, η ταινία *A Thousand and One Nights*<sup>58</sup> ήταν η μεγαλύτερη σε διάρκεια ταινία κινουμένων σχεδίων το 1969 όπου κυκλοφόρησε (130 λεπτά) και ήταν ακατάλληλη για ανηλίκους, διεκδικώντας έτσι τον τίτλο της πρώτης ερωτικής ταινίας κινουμένων

53 <https://youtu.be/KDES29-OqwU?t=144> 15/1/2023

54 Δημιουργήθηκε μια πιο μοντέρνα εκδοχή της σειράς το 1980

55 <https://youtu.be/5QxaoiL9c2Q?t=276> 15/1/2023

56 *Terakai no E*

57 *Ribon no Kishi*

58 *Senya Ichiya Monogatari*

σχεδίων. Στο *Dororo*<sup>59</sup> που δημιουργεί το 1967 και παίζεται στην τηλεόραση το 1969 ακολουθούμε τον Ντόρορο, ένα μικρό αγόρι που παλεύει για επιβίωση και συναντάει τον Χιακιμάρου. Ο τελευταίος όταν γεννήθηκε, ο πατέρας του δώρησε σαράντα οκτώ από τα όργανα του σε σαράντα οκτώ δαίμονες προκειμένου να τον βοηθήσουν στο πεδίο της μάχης, και έπειτα πέταξε το βρέφος στο ποτάμι. Με την βοήθεια ενός περιπλανώμενου άντρα που αντικατέστησε τα κομμάτια που λείπανε από το παιδί με προσθετικά μέλη και όπλα το βρέφος κατάφερε να επιβιώσει. Τώρα ο Ντόρορο ακολουθεί τον ενήλικο πια Χιακιμάρου που σκοτώνει τους δαίμονες έναν έναν μέχρι να πάρει πίσω όλα τα κομμάτια του. Στο *Big X* του 1963 ένας Ιάπωνας επιστήμονας φτάνει στην ναζιστική Γερμανία την περίοδο του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου προσκεκλημένος από τον Χίτλερ προκειμένου να συνεργαστούν για να φτιάξουν ένα νέο όπλο με την ονομασία Big X. Ο επιστήμονας καθυστερεί επίτηδες την έρευνα, εντέλει δολοφονείται από τους Γερμανούς αλλά προτού πεθάνει αφήνει το μυστικό της έρευνας στον γιο του, ο οποίος είκοσι χρόνια αργότερα θα χρησιμοποιήσει το Big X, μια ουσία που μεγαλώνει το ανθρώπινο σώμα σε γιγάντιες διαστάσεις, προκειμένου να καταπολεμήσει την ναζιστική συμμαχία που σκοπεύει να κατακτήσει τον κόσμο. Με την πληθώρα των τόσο διαφορετικών έργων ήταν ίσως ο μεγαλύτερος υπαίτιος για την καθιέρωση των διαφορετικών βασικών ειδών των anime (genres). Όπως γίνεται κατανοητό λοιπόν, ο Τεζούκα καταπιάστηκε με ότι μπορούσε να συλλάβει η φαντασία του, σχεδόν χωρίς όρια και περιορισμούς.

Μπορεί η απόπειρα του να κινηθεί στον χώρο των ενήλικων ερωτικών ταινιών να φαίνεται σε πολλούς σαν μια απονενομημένη ή απεγνωσμένη προσπάθεια, αν μη τι άλλο δείχνει πως αναζητούσε συνεχώς νέες οδούς κέρδους για το animation. Η απόφαση να δεχτεί να πουλήσει το προϊόν του κάτω του κόστους, μόνο και μόνο για να προβληθεί στην τηλεόραση, ήταν ευχή για τα anime όσο και κατάρα και πιθανότατα ο μόνος τρόπος που θα ξεκινούσε μια τέτοια συνεργασία που θα αποτελούσε τον κύριο τρόπο προβολής για τις δεκαετίες που θα ακολουθούσαν. Η απόφαση του να επιλέγει θέματα και μέρη τα οποία απλά με την μεταγλώττιση τους θα έκρυβαν την καταγωγή της παραγωγής ήταν η βάση για πολλές συμπαραγωγές με το εξωτερικό στην δεκαετία του 70'. Η άποψη του πως η «δίχως τόπο» φύση του animation ήταν αυτό το οποίο θα μπορούσε να κάνει την

59 *Dororo to Hyakkimaru*

δουλειά πολλών Ιαπώνων καλλιτεχνών να περάσει τα σύνορα σε βαθμό που θα ήταν αδύνατο με τις ταινίες ζωντανής δράσης, ήταν η βάση για την επιτυχία των anime εκτός συνόρων στην δεκαετία του 80'. Η προσπάθεια του να κάνει το επίκεντρο των εσόδων του τις ξένες πωλήσεις ήταν η βάση για την εξάπλωση των anime της δεκαετίας του 90' αλλά και του 2000.<sup>60</sup>

Δεν υπάρχει μια συγκεκριμένη στιγμή, ή ένα συγκεκριμένο πρόσωπο, που έδωσε στα anime τα χαρακτηριστικά που μπορούμε να αναγνωρίσουμε σήμερα, ούτε μπορεί κάποιος να δώσει έναν ακριβή ορισμό για το τι είναι τα anime, όμως καταλαβαίνουμε γιατί πολλοί αποκαλούν τον Τεζούκα δημιουργό των anime. Μπορεί κάποιες από τις πρωτοπορίες του (προκειμένου να μειωθεί το κόστος) να ήταν επακόλουθα που θα συνέβαιναν αργά η γρήγορα νομοτελειακά, όμως ήταν η δική του είσοδος στον χώρο που έθεσαν σε κίνηση τα γεγονότα της δεκαετίας, και η δική του σχεδόν αυτοκτονική απόφαση να υποτιμήσει τόσο το προϊόν του, που πρωτοσχημάτισαν το μέσο ώστε να εξελιχθεί όπως το γνωρίζουμε σήμερα.

Με πρωτεργάτη τον Τεζούκα τα anime άρχισαν να αναζητούν καινούρια θέματα. Το 1968 προβάλλεται η σειρά *Star of the Giants* βασισμένο στο ομώνυμο manga που πραγματεύεται την ιστορία ενός νεαρού παίκτη baseball. Ήταν το πρώτο από το είδος των sports-anime που συναντάμε ακόμα και σήμερα. Αυτά τα σόου δεν έχουν απλά σαν θέμα τον αθλητισμό, αντιμετωπίζουν την βελτίωση και την αφοσίωση στην προπόνηση σαν πνευματική διαδικασία που φλερτάρει με το υπερφυσικό και την παράδοση, όπως στους μύθους των πολεμικών τεχνών.<sup>61</sup> Αυτή η έμφαση και ο υπέρμετρος εξευγενισμός της προπόνησης και της αυτοβελτίωσης είναι συχνό μοτίβο σε πολλά anime μέχρι και στις μέρες μας που, όπου αρκετά λεπτά, άλλες φορές αρκετά επεισόδια αφιερώνονται στα λεγόμενα training arcs. Κατά πάσα πιθανότητα η σειρά αυτή ήταν το πρώτο anime που τράβηξε περισσότερο το ενδιαφέρον των ενηλίκων, κάτι που δεν ήταν σύμπτωση βέβαια, αφού είχε σαν χορηγό ένα ενεργειακό ποτό, γεγονός που μαρτυρά πως προτού το σόου προβληθεί, η παραγωγή είχε μια ιδέα για το δυνητικό κοινό που θα προσέλκυε.

---

60 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 130

61 Στο ίδιο, σελ. 139



Οι δημιουργοί της σειράς χρειάστηκε να εκμεταλλευτούν όσα είχαν μάθει από τις παραγωγές του Τεζούκα, όσα τους προσέφεραν οι νέες τεχνολογίες όπως η ξηρογραφία, δημιουργώντας διάφορε εφέ, παραμορφώσεις και ιμπρεσιονιστικές γραμμές που έδιναν την αίσθηση της ταχύτητας προκειμένου να μεταφέρουν με επιτυχία στην οθόνη της τηλεόρασης την αισθητική που είχε το manga.<sup>62</sup> Την επιτυχία που είχε η σειρά προσπάθησαν να μιμηθούν και άλλοι μέσα στην δεκαετία, με σόου για το τένις και άλλα αθλήματα, ο αθλητισμός εξάλλου είχε πέραση εκείνη την εποχή μετά τους Ολυμπιακούς αγώνες του Τόκιο του 1964. Ένας ακόμη παράγοντας που μπορεί να δικαιολογήσει την επιτυχία των sports anime, ειδικότερα στο ενήλικο κοινό, ήταν η φαινομενική απλότητα του περιεχομένου. Στον πυρήνα του, έβλεπες έναν αγώνα baseball, άνοιγες την τηλεόραση, έβλεπες το σκορ του αγώνα, καταλάβαινες ποιος κερδίζει και ποιος χάνει και μπορούσες να παρακολουθήσεις αμέσως, δεν χρειαζότανε να έχεις επενδύσει στην ιστορία, στους χαρακτήρες, να γνωρίζεις πως λειτουργεί ένας διαφορετικός κόσμος, ήταν ένα απλό καθημερινό γεγονός. Μπορεί αυτή η άποψη να παραμερίζει τον τρόπο με τον οποίο τα anime μετατρέπουν αυτό το καθημερινό γεγονός σε φανταστικό και συναρπαστικό, αλλά δεν παύει να εμπεριέχει μια δόση αλήθειας και να δικαιολογεί σε έναν βαθμό πως πολύ σπάνια θα περάσει μια σεζόν anime όπου δεν θα προβληθεί έστω μια σειρά με θέμα τον αθλητισμό.<sup>63</sup>

Τα anime όσον αφορά την θεματολογία τους γίνονται πιο τολμηρά. Το κοινό στο οποίο απευθύνονται επεκτείνεται απο τα παιδιά που ήταν προηγουμένως, πλέον στους εφήβους και όχι μόνο. Αυτό τους δίνει την ευκαιρία να έχουν περισσότερη δράση, να είναι λίγο πιο σεξουαλικά αλλά και να αποβάλουν την ανάγκη για ηθικά διδάγματα. Το πρώτο τέτοιο χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η σειρά *Lupin the 3<sup>rd</sup>*<sup>64</sup> του 1971 από το ομώνυμο manga του δημιουργού Monkey Punch που εκδόθηκε το 1967. Ο πρωταγωνιστής της σειράς, ο Λουπέν ο Τρίτος, είναι ο εγγονός του διάσημου κλέφτη Αρσέν Λουπέν, και φυσικά ακολουθεί πιστά το επάγγελμα του παππού του. Ο πρωταγωνιστής λοιπόν είναι ένας κακοποιός, ακολουθούμε τις περιπέτειες του μαζί με το

---

62 Στο ίδιο, σελ. 144

63 Στο ίδιο, σελ. 142

64 *Lupin III*

πρωτοπαλικάρο του, έναν πρώην εκτελεστή της μαφίας, όπου μπουκάρουν σε σπίτια, μουσεία, κλέβουν πολύτιμα αντικείμενα, μπλέκουν σε φασαρίες, συναναστρέφονται με ωραίες γυναίκες, και στο τέλος πάντα την σκαπουλάρουν. Πέραν από το αντίθετο του τέλειου παιδικού πρότυπου, η σειρά ίσως μπορεί να χαρακτηριστεί και σαν το πρώτο *seinen anime*, δηλαδή που απευθύνεται σε εφήβους και νεαρούς ενήλικες. Αντίθετα με τον Τεζούκα, ο *Monkey Punch* δεν καταπιάστηκε με κάποια άλλη θεματολογία, σχεδόν καθόλου με άλλους χαρακτήρες, για δεκαετίες ολόκληρες ασχολούνταν με τον Λουπέν, με το τελευταίο *manga* του να εκδίδεται το 2015, τέσσερα χρόνια πριν τον θάνατο του, και το πιο πρόσφατο *anime* να προβάλλεται το 2021<sup>65</sup>, δύο χρόνια μετά. Πενήντα και χρόνια αργότερα ο εγγονός του διάσημου κλέφτη παραμένει δημοφιλής.

Ο δημιουργός που δοκίμασε πραγματικά τα όρια της θεματολογίας του μέσου, ήταν ο Γκο Ναγκάι, αν ο Τεζούκα ήταν ο θεός των *manga*, τότε ο Ναγκάι ήταν ο διάβολος των *anime*. Οι ιστορίες του μόνο παιδικά κινούμενα σχέδια δεν θύμιζαν, υπήρχε βία, σεξουαλικότητα, καταστροφή, πόνος, θλίψη και γενικότερα έντονα συναισθήματα. Στο *manga* του *Devilman* του 1972 οι δαίμονες σκοπεύουν να καταστρέψουν την ανθρωπότητα. Ο πρωταγωνιστής της σειράς, Άκιρα, καταλαμβάνεται από έναν παντοδύναμο δαίμονα, ο δαίμονας όμως ερωτεύεται την παιδική φίλη του Άκιρα, οπότε εναντιώνεται στους υπόλοιπους δαίμονες με σκοπό να προστατέψει το κορίτσι, και συμπτωματικά και την ανθρωπότητα. Άφθονη βία, αίμα, θάνατοι αθώων ανθρώπων από δαίμονες, δαίμονες που σκοτώνονται μεταξύ τους λόγω εξουσίας ή απλά λόγω κακίας κάποιες φορές. Μέχρι το τέλος της σειράς οι περισσότεροι χαρακτήρες έχουν πεθάνει με κάποιο βίαιο τρόπο ενώ η ανθρωπότητα βρίσκεται σε κατάσταση Αποκάλυψης. Αυτά βέβαια δεν συνέβησαν ακριβώς έτσι και στο *anime* που προβάλλεται την ίδια χρονιά. Όλα είναι πιο ήπια και λιγότερο βίαια, το τέλος μένει ανοιχτό και ο αρχηγός των δαιμόνων δεν είναι ο Σατανάς όπως στο *manga*, αλλά ένας απλά δυνατότερος από τους άλλους δαίμονες. Έτσι μπορεί η σειρά να μην έκανε τεράστια επιτυχία αλλά ο *Devilman* είναι ο πρώτος υπερ-αντιήρωας των *anime* και με αυτόν ο Ναγκάι άνοιξε τον δρόμο για πολλούς δημιουργούς,

---

65 *Lupin III: Part 6*

Η μεγάλη επιτυχία για τον Ναγκάι δεν ήρθε από τα πολύ ακραία και ρηξικέλευθα έργα του, αλλά από κάποιες από τις κλασικότερες σειρές με ρομπότ, το είδος των anime που ονομάζεται mecha, όπου οι πρωταγωνιστές συνήθως είτε ελέγχουν κάποιο ρομπότ σαν πιλότοι, είτε από απόσταση, είτε το φοράνε σαν στολή. Η πρώτη από αυτές τις σειρές ήταν το *Mazinger Z*<sup>66</sup> του 1972. Δεν ήταν η πρώτη σειρά με τεράστια ρομπότ. Ο τίτλος αυτός ανήκει στο *Gigantor*<sup>67</sup> του 1963, το δεύτερο παλαιότερο anime που ακόμα μνημονεύεται από κάποιους μετά το *Astro Boy* που αναφέραμε παραπάνω. Το *Mazinger Z* ήταν όμως η πρώτη σειρά mecha που έκανε τόση επιτυχία ώστε να ακολουθήσουν μετά εκατοντάδες πλέον τέτοιες σειρές. Ο Ναγκάι κατάφερε με κάποιον τρόπο να εμπνευστεί από τον ελληνικό πολιτισμό, σε μια αρχαιολογική εκσκαφή στην θάλασσα του Αιγαίου (Aegean sea), δυο διάσημοι επιστήμονες, ο δόκτωρ «Hell» και ο δόκτωρ «Kabuto» ανακαλύπτουν τα μυστικά όπλα της «Mikenese Empire» (όχι ακριβώς Μυκηναϊκής αλλά αρκετά κοντά). Τα μυστικά αυτά όπλα ήταν τεράστια ρομπότ, ο ένας εκ των επιστημόνων άρπαξε αμέσως την ευκαιρία και με ένα σκήπτρο όπου διατάζει τα ρομπότ (περιττό να αναφέρουμε ποιος ήταν ο κακός επιστήμονας) επιτέθηκε στους υπόλοιπους της αποστολής ώστε να κρατήσει τα ρομπότ για αυτόν και να βάλει το σχέδιο του μπροστά για παγκόσμια κυριαρχία. Ο δεύτερος επιστήμονας κατάφερε να ξεφύγει και να φτάσει στο εργαστήριο του στην Ιαπωνία όπου είχε υπό κατασκευή το δικό του μυστικό όπλο, ένα τεράστιο ρομπότ φυσικά. Οι απεσταλμένοι του Dr. Hell βομβαρδίζουν το εργαστήριο, καταφθάνουν τα εγγόνια του Dr. Kabuto όπου με την τελευταία του πνοή τους λέει για το μυστικό όπλο. Ο μεγαλύτερος εγγονός του γίνεται πιλότος του *Mazinger Z* (το εν λόγω ρομπότ) και ακολουθεί μια ασταμάτητη μάχη ενάντια στις επιθέσεις των ρομπότ του σατανικού επιστήμονα. Τι ήταν αυτό που έκανε όμως την σειρά να ξεχωρίσει και να έχει τόση επιτυχία. Αρχικά αντικατέστησε το μέχρι τότε παιδί πρωταγωνιστή, σε

66 Στην Ελλάδα έφτασε μια spin off ταινία του franchise *Super Express Mazinger 7*, στα αγγλικά ονομάστηκε *Protectors of the Universe* και στα ελληνικά *Αστρομαχητές και Εξωγήινοι*. Καθώς και μια ακόμη ταινία *Επιδρομείς από το Διάστημα*, στα αγγλικά *Mazinger 3: Raiders of the Galaxy*, για την οποία ήταν πολύ δύσκολο να βρεθεί η ιαπωνική αντιστοιχία, μιας και επρόκειτο για λάθος στην μετάφραση αφού ο τίτλος της ήταν *Super Majingga 3* και όχι *Mazinger 3*, και δεν είναι Ιαπωνική, αλλά Κορεάτικη, δεν γνωρίζω αν πρόκειται για κάποια συμπαραγωγή ή ανάθεση παραγωγής σε κορεάτικο στούντιο και είναι σχεδόν αδύνατο να βρω την οποιαδήποτε πληροφορία, αλλά ως πιο πιθανό σενάριο θεωρώ να είναι κάποια πειρατική εκδοχή ή απλά μίμηση που κατάφερε να περάσει τα σύνορα

67 *Tetsujin 28-gou*

έφηβο πρωταγωνιστή, έτσι μπορούσε να δείξει ένα σωρό συναισθήματα που προκαλεί η εφηβική ορμή, απευθύνθηκε σε ένα νέο κοινό αλλά ταυτόχρονα και στο κοινό που παρακολούθησε το *Tesuwan Atom* και το *Tetsujin 28-gou* που τώρα είχαν μεγαλώσει και ήταν πια έφηβοι. Η εφηβική αυτή ορμή ήταν η τέλεια δικαιολογία για τον Ναγκάι για να μην ωραιοποιήσει τις πράξεις των ηρώων του, στις σειρές που μόλις αναφέραμε για παράδειγμα, σκοπός του ήρωα ήταν κυρίως να ακινητοποιήσει τον εχθρό, ενώ εδώ ήταν απλά να σκορπίσει τα αντίπαλα ρομπότ σε χίλια κομμάτια με τις φαντασμαγορικές επιθέσεις του. Στο να είναι η δράση πιο θεαματική βοήθησε και το ότι ο Ναγκάι έβαλε τον πιλότο μέσα στο ρομπότ, και όχι να το χειρίζεται από απόσταση όπως στο *Tetsujin 28-gou*, έτσι η δράση επικεντρωνόταν στα δύο τεράστια ρομπότ που πάλευαν χωρίς να διασπάται. Μάλιστα ο πιλότος έμπαινε στο ρομπότ με ένα μικρό αεροσκάφος το οποίο προσγειωνόταν στο κεφάλι του ρομπότ, έτσι είχε άμεση πρόσβαση πολύ γρήγορα και η δράση μπορούσε να ξεκινήσει από διαφορετικά σημεία κάθε φορά. Σίγουρα βοήθησε και ο σχεδιασμός του ρομπότ, αντίθετα με τα προηγούμενα ήταν πιο επιβλητικό, είχε φτερά που έμοιαζαν δαιμονικά, είχε άγριο, επιθετικό σχεδιασμό, φαινότανε πως ήτανε όντως ένα όπλο, και όχι ένα παιχνίδι. Και πιθανόν κάποια από αυτά, αν όχι όλα να ακούγονται αυτονόητα στις μέρες μας για το είδος των mecha anime, αλλά τότε δεν ήταν, όλα οφείλονται στον Ναγκάι.

Την επόμενη χρονιά από το *Mazinger Z* προβάλλεται στην τηλεόραση η τρίτη σειρά του Ναγκάι, το *Cutey Honey*. Η πρωταγωνίστρια είναι μια μοντέρνα χαριτωμένη νεαρή κοπέλα, ξαφνικά ο πατέρας της δολοφονείται, πριν πεθάνει της εκμυστηρεύεται πως είναι ανδροειδής και το μυστικό που αναζητούν οι δολοφόνοι είναι κρυμμένο μέσα της. Η Honey έκτοτε χρησιμοποιώντας τις δυνάμεις τις αποφασίζει να εκδικηθεί τον θάνατο του πατέρα της. Δεν ακούγεται κάτι πρωτότυπο, όμως ο Ναγκάι για άλλη μια φορά δεν απογοητεύει. Ξεκινάμε από την πρωταγωνίστρια, η οποία όχι μόνο είναι γυναίκα πρωταγωνίστρια σε σειρά δράσης, αλλά είναι μια πολύ σέξυ γυναίκα. Αυτό τώρα μπορεί να ακούγεται συνηθισμένο, αλλά το 1973 ήταν τουλάχιστον τολμηρό. Η δύναμη της ήταν να μεταμορφώνεται (να αλλάζει στολές στην ουσία όπου της δίνανε αντίστοιχες ικανότητες), οι στολές ήταν σέξυ όπως και οι πόζες της, ήταν χαρούμενη στις ωραία

χορογραφημένες σκηνές μάχης και σκότωνε τους αντιπάλους της με χαμόγελο, γιατί φυσικά η σειρά ήταν βίαια. Μάλιστα, ενώ οι εχθροί της δεν ήταν άνθρωποι, αλλά ρομπότ, οπότε μπορεί να πει κανείς ότι δεν υπήρχαν θάνατοι, αντί ο Ναγκάι να το αποκαλύψει από το πρώτο επεισόδιο ώστε να μην το κρίνει κάποιος ακατάλληλο λόγω βίας, για τους δικούς του λόγους το αποκαλύπτει πολύ αργότερα στην ιστορία. Ένα άλλο στοιχείο της χαριτωμένης πρωταγωνίστριας που αξίζει να αναφέρουμε είναι ο τρόπος που φορτίζει τις δυνάμεις της, με το να τρώει απίστευτες ποσότητες φαγητού (επίσης όσο έχανε τις δυνάμεις της, τα ρούχα της εξαφανίζονταν ώσπου έμενε γυμνή), αυτή η εξωφρενική κατανάλωση φαγητού είναι ένα χαρακτηριστικό που συναντάται σε πολλούς χαρακτήρες των anime μέχρι και σήμερα (ίσως κάποιος να θυμάται τον πρωταγωνιστή ενός μάλλον ασήμαντου anime στην Ιαπωνία, που όμως έφτασε στην Ελλάδα και είχε επιτυχία, τον *Καμπαμαρού*<sup>68</sup> (του οποίου η κληρονομιά διατηρείται ακόμα και σήμερα στην χώρα μας μέσα από την καλτ κουλτούρα). Η μάλλον ρηξικέλευθη σειρά λοιπόν άφησε σπουδαία κληρονομιά, δυναμικές σέξυ γυναίκες πρωταγωνίστριες αλλά και σειρές που μπορούσαν ταυτόχρονα να είναι κωμικές, να έχουν δράση και ερωτισμό.

Οι σειρές του Ναγκάι που ακολούθησαν, πέραν της *Honey* που συνέχισε τις περιπέτειες της ήταν διαφορετικές ιστορίες όλες στο είδος των mecha anime. Εκτός από την εξέλιξη των χαρακτήρων που σταδιακά γίνονταν όλο και πιο ανθρώπινοι και την εισαγωγή μιας υποτυπώδης γενικής πλοκής πλην της πλοκής κάθε ξεχωριστού επεισοδίου, σε κάθε σειρά εισήγαγε και κάτι καινούριο. Στο *Getter Robo*<sup>69</sup> έχουμε τρία ξεχωριστά οχήματα που συνδυάζονται με διαφορετικούς τρόπους για να φτιάξουν ένα ρομπότ, ενώ στο *UFO Robo Grendizer*<sup>70</sup> ένας ιπτάμενος δίσκος κουβαλάει αλλά και συνδυάζεται με το ρομπότ, μπορεί όλα αυτά να είναι χιλιοειδωμένα πλέον, όχι όμως και πριν πενήντα χρόνια. Ο Ναγκάι που βρίσκεται ακόμα εν ζωή, δεν έχει σταματήσει να δημιουργεί στα εβδομήντα εφτά του χρόνια, το 2017 εκδίδεται το πιο πρόσφατο manga του ενώ το 2021 προβάλλεται το *Getter Robo Arc*.

68 *Igano Kabamaru ή Ninja Boy σε κάποιες χώρες*

69 Στην χώρα μας προβλήθηκε το 1985 ως: *Γκέτα, το Σούπερ Ρομπότ*

70 Σειρά που επίσης έφτασε στην χώρα μας το 1987 ως: *Φλιντ: Ο Πρίγκηπας του Διαστήματος*

Άσπρο και μαύρο, φως και σκοτάδι. Τα ιδεώδη, η καλοσύνη, η ειρήνη, η δικαιοσύνη από την μια μεριά, βία, ο χαμός, η καταστροφή και ο ερωτισμός από την άλλη. Όχι όσο μονοδιάστατα ακούγονται, αλλά αυτά τα δύο άκρα ήταν που χαρακτήρισαν, σμίλεψαν και κληροδότησαν manga και anime έξι δεκαετίες πριν μέχρι και σήμερα, Οσάμου Τεζούκα, ο θεός των manga, και Γκο Ναγκάι, ο διάβολος των anime.

Η επιτυχία που είχαν οι σειρές mecha, μαρτυρούν πως παρότι το κοινό των anime δεν ήταν πλέον μόνο μικρά παιδιά, ήταν το κοινό που απέφερε το μεγαλύτερο κέρδος. Έτσι μέσα στην δεκαετία του 70' διακρίνεται μεγάλος ανταγωνισμός για την προσέλκυση του παιδικού κοινού, όχι μόνο για την τηλεθέαση, αλλά και για περαιτέρω κέρδη που δημιουργούνταν από τα παιχνίδια που συνόδευαν το εκάστοτε πρόγραμμα. Την εποχή εκείνη ήταν πολύ δημοφιλή τα σόου (ζωντανής δράσης) που είχαν ήρωες που μεταμορφωνόταν και παλεύανε τέρατα (όπως οι γνωστοί και στην χώρα μας *Power Rangers*), και οι ήρωες αλλά και τα τέρατα μπορούσαν να πωληθούν ως παιχνίδια. Έτσι η βιομηχανία αποφάσισε να προσεγγίσει αυτήν την επιτυχία με την σειρά *Science Ninja Team Gatchaman* το 1972. Η σειρά υιοθέτησε ότι φαίνεται να είχε επιτυχία έως τότε, όπως η ομάδα των πέντε πρωταγωνιστών, τα δικά τους οχήματα, η συνεργασία προκειμένου να αντιμετωπίσουν το καινούριο τέρας που εμφανιζότανε κάθε εβδομάδα αλλά και η επανάληψη των σκηνών των μεταμορφώσεων όπου και ενθουσίαζαν τα παιδιά αλλά και αποτελούσαν διάρκεια animation που μπορούσε να επαναληφθεί κάθε εβδομάδα χωρίς να σπαταληθεί πολύτιμος χρόνος και κόπος.<sup>71</sup> Το μοντέλο αυτό ακολουθήθηκε από πολλές σειρές και ακολουθείται ακόμα και σήμερα από σόου που απευθύνονται σε αυτό το ηλικιακό γκρουπ.

### 1.3.1. Χαμένοι στην μετάφραση

---

71 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 147

Προηγουμένως αναφέραμε τον λαίμαργο Καμπαμαρού που έφτασε και στην χώρα μας, όπως είχαν έρθει και κάποιες σειρές του Ναγκάι. Όπως γίνεται αντιληπτό είναι η εποχή που η τηλεόραση ανθίζει παγκοσμίως, καινούρια κανάλια ξεφυτρώνουν από παντού, και τα anime εδραιώνονται σαν εξαγωγίμο προϊόν. Τα στούντιο παραγωγής στην Ιαπωνία φυσικά πάντα έχουν ανάγκη από περισσότερα χρήματα, δεν είναι ακόμα πολύ κερδοφόρες επιχειρήσεις αλλά και ούτε η ιαπωνική οικονομία έχει ανακάμψει πλήρως. Οι δε χώρες που τα εισάγουν φυσικά με ελάχιστη προσπάθεια και χαμηλό κόστος παρουσιάζουν ένα έτοιμο προϊόν, συχνά σαν δικό τους, εξάλλου οι φιγούρες των anime με τα τεράστια μάτια, πιο πολύ ευρωπαϊκά πρότυπα θυμίζουν παρά ασιατικά. Πως ήταν το κόστος χαμηλό όμως, όποιος μεγάλωσε βλέποντας κάποια από αυτά τα anime (είτε γνωρίζοντας το είτε όχι ότι πρόκειται για anime) πλέον καταλαβαίνει. Ένας λόγος είναι ότι τα κανάλια αγόραζαν αρκετά παλαιότερες σειρές, η πλειοψηφία των anime για παράδειγμα που έφτασε στην χώρα μας ήταν με καθυστέρηση συχνά δεκαετιών. Ο άλλος λόγος που το κόστος ήταν χαμηλό, ήταν πως τα κανάλια δεν αγόραζαν ολόκληρη την σειρά, αλλά έναν μικρό αριθμό επεισοδίων που προέβαλαν ξανά και ξανά σε επανάληψη. Εδώ θα ήταν ιδανικό να αναφέρουμε όλες τις σειρές που πέρασαν το κατώφλι της χώρας μας, ημερομηνίες και άλλα στοιχεία, αλλά δυστυχώς πέραν του ότι πρόκειται για μεγάλο αριθμό, είναι πολύ δύσκολο να βρεθούν πληροφορίες επί τούτου, πόσο μάλλον να είναι ακριβείς, και μια τέτοια έρευνα θα ήταν από μόνη της ένα αντικείμενο που θα απαιτούσε πολύ χρόνο και κόπο, τα περισσότερα στοιχεία βασίζονται σε προσωπικές αναμνήσεις και σκόρπια βίντεο χρηστών στο youtube, από ψηφιοποίηση κασετών VHS αλλά και από μια (όχι πολύ εύχρηστη, όχι πλήρως ενημερωμένη και όχι εντελώς αξιόπιστη) ηλεκτρονική βάση δεδομένων που αφορά τις ελληνικές μεταγλωττίσεις.

Μπορούμε όμως να αναφέρουμε κάποια χαρακτηριστικά - αλλοιώσεις που συνέβαιναν κατά την διαδικασία αυτής της εμπορικής συναλλαγής χωρίς να χρειαστεί να κοιτάξουμε πολύ μακριά. Προφανώς η γλώσσα των anime, ήταν τα ιαπωνικά, για πολλούς λόγους, όπως το ότι τα μικρά παιδιά δεν έχουν ευχέρεια στην ανάγνωση αλλά και στο ότι τα ιαπωνικά είναι μια πολύ ιδιαίτερη στο άκουσμα γλώσσα<sup>72</sup> αλλά και για άλλους ευνόητους

<sup>72</sup> Ομολογουμένως σε εμάς μπορεί να μην τόσο ακούγονται παράξενα, μιας και τα ιαπωνικά έχουν πολλούς κοινούς ήχους με τα ελληνικά, αλλά και ο τονισμός και η μουσικότητα της γλώσσας δεν είναι

λόγους, δεν γινότανε να χρησιμοποιηθούν υπότιτλοι, η μεταγλώττιση ήταν μονόδρομος. Δεν έφτανε όμως μονάχα η μεταγλώττιση. Όλες οι πινακίδες και όπου υπήρχε γραπτός λόγος αλλάζονταν στην γλώσσα της χώρας εισαγωγής, όπως και το τραγούδι της εισαγωγής, οι τίτλοι αλλά και ονόματα και τοποθεσίες, πολλοί άνθρωποι (ίσως οι περισσότεροι) βλέπανε anime χωρίς να το γνωρίζουν. Πολλές φορές σκηνές βίας ή ερωτισμού μετριάζονταν ή πιο συχνά κοβόντουσαν εντελώς. Το προϊόν αλλοιωνόταν σε μεγάλο βαθμό. Πόσο μάλλον όταν το προϊόν αυτό υπόκειται σε δεύτερη αλλοίωση όταν όπως συνεβαίνανε στην δική μας χώρα, αφού δεν μεταγλωττίσαμε το πρωτότυπο, αλλά το ήδη μεταγλωττισμένο. Αυτή η πρακτική δυστυχώς ακολουθείται ακόμα σήμερα, ένα πολύ χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί ο χαρακτήρας Sanji της σειράς *One Piece*<sup>73</sup> όπου το τσιγάρο που συνήθως βρίσκεται το στόμα του, στην αμερικάνικη έκδοση της σειράς έχει αντικατασταθεί από ένα γλειφιτζούρι, στην ίδια σειρά το αλκοόλ μετατρέπεται σε χυμό, όπλα γίνονται νεροπίστολα, αλλά και άλλα ανεξήγητα, όπως τα ονιγκίρι (ρύζι τυλιγμένο σε φύκι) να αναφέρονται σαν ντόνατς.

Τέτοιο τρανταχτό παράδειγμα αλλοίωσης αποτελεί η σειρά που εμείς γνωρίσαμε σαν *Αστρομαχητές*<sup>74</sup>. Δεν θα σταθούμε στις αρετές τις σειράς, οι οποίες ήταν αρκετές και κάποιες πρωτότυπες για την εποχή της, αλλά ίσως στην πιο παράξενη αλλαγή που έχει υποστεί σειρά μέσω μοντάζ από δεύτερο χέρι. Οι κεντρικοί χαρακτήρες της σειράς είναι ένας Αμερικάνος, ένας Ιάπωνας και ένας Άγγλος (σαν αρχή από ανέκδοτο, και φυσικά ποιος μπορεί να ξεχάσει το τεράστιο ρομπότ-διαστημόπλοιο τους τον Ράμροτ, ή Bismark όπως ήταν στο πρωτότυπο προτού αλλαχτεί για κανέναν απολύτως λόγο). Στην πρωτότυπη σειρά λοιπόν, κεντρικός χαρακτήρας, αρχηγός και αυτός που βρίσκεται στο κεντρικό πιλοτήριο του ρομπότ, είναι ο Ιάπωνας, όμως στην εκδοχή που έφτασε σε εμάς, μέσω της μαγείας ενός περίεργου μοντάζ για κάποιον λόγο αρχηγός του πληρώματος είναι ο ξανθός γαλανομάτης Εγγλέζος.

---

τόσο μακριά από την δικής μας (φυσικά αναφερόμαστε στην ομιλία και όχι στην γραπτή γλώσσα) σε άλλες χώρες όμως μπορεί να ακούγονται πολύ παράξενα.

73 Τα πρώτα εκατό και κάτι επεισόδια της σειράς προβλήθηκαν και στην χώρα μας ως: *Ο Ντρέγκ και το Κυνήγι του Θησαυρού*

74 *Sei Juushi Bismarck ή Saber Rider and the Star Sheriffs* Ενδιαφέρον έχει εδώ να σημειωθεί, πως η λέξη «αστρομαχητές» χρησιμοποιήθηκε για τέσσερις διαφορετικές σειρές που μεταγλωττίστηκαν σαν ελληνικά, χωρίς καμία να έχει την λέξη στον πρωτότυπο τίτλο



Πέραν από όσα αναφέραμε ήδη, υπάρχουν άλλες δυο μεγάλες απώλειες που συμβαίνουν κατά την διάρκεια της δυτικοποίησης των anime. Πρώτη απώλεια είναι το τραγούδι της εισαγωγής, ειδικά σε παλαιότερες σειρές τα ιαπωνικά intro έχουν μια διαχρονική ρετρό αισθητική, πολλές σειρές που έχουν ξεχαστεί εντελώς, μνημονεύονται ακόμη και σήμερα μονάχα για το εναρκτήριο τραγούδι. Αντίθετα με τις εταιρείες εισαγωγής όπου όπως είναι λογικό για να κρατήσουν το κόστος όσο πιο χαμηλά γίνεται αναθέτανε την δουλειά σε καλλιτέχνες ας πούμε β' διαλογής, οι καλλιτέχνες που αναλάμβαναν την δουλειά στην Ιαπωνία, αν και δεν είναι ότι πληρώνονταν αδρά, ή ήταν διασημότητες, αλλά συνήθως ήταν μέρος της βιομηχανίας των anime, δεν ήταν απλά ένα έξτρα εισόδημα, συμμερίζονταν το όραμα της παραγωγής. Το αποτέλεσμα είναι εκατοντάδες τραγούδια που λατρεύονται για δεκαετίες ολόκληρες, και κάθε χρόνο προστίθενται καινούρια και αμέτρητες συναυλίες αφιερωμένες σε μουσικές από anime. Φυσικά υπήρχαν και κάποιες εξαιρέσεις στον κανόνα, μια από αυτές τυχαίνει να είναι το intro των Αστρομαχητών που αναφέραμε παραπάνω, όπου το μάλλον γλυκανάλατο ιαπωνικό intro, έδωσε την θέση του σε ένα πολύ πιο επιθετικό ηλεκτρονικό ροκ τραγούδι που είναι χαραγμένο ακόμα και σήμερα στις αναμνήσεις πολλών παιδιών της δεκαετίας του 90'.

Και φτάνουμε στην δεύτερη και μεγαλύτερη απώλεια που συνέβαινε κατά την δυτικοποίηση των anime, την μεταγλώττιση. Εδώ δεν εννοούμε τυχόν στοιχεία που χάνονταν κατά την μετάφραση, αλλά αναφερόμαστε στην μεταγλώττιση σαν καλλιτεχνική διαδικασία, σαν μια ιδιαίτερη μορφή της υποκριτικής τέχνης. Όπως αναφέραμε παραπάνω και για τα τραγούδια των σειρών, αντίστοιχα η ελαχιστοποίηση του κόστους ήταν επιθυμητή και στην μεταγλώττιση. Όσο πιο φτηνοί ήταν οι ηθοποιοί τόσο το καλύτερο, πολύ συχνά ερασιτέχνες ή ακόμα και ανειδίκευτοι που αναζητούσαν ένα έξτρα μεροκάματο. Κάτι τέτοιο φυσικά συνέβαινε και στην χώρα μας. Με εξαίρεση διάσημες ταινίες όπως αυτές της Ντίσνεϋ όπου το κάστινγκ ήταν συνήθως καλό γιατί η εμπορική επιτυχία ήταν πλέον σχεδόν δεδομένη, αλλά και κάποιους ανθρώπους που πραγματικά αγαπούσαν αυτό που έκαναν και ήθελαν να κάνουν το κάτι παραπάνω όπως ο Ακίνδυνος Γκίκας, ακόμα και όταν την μεταγλώττιση έκαναν καταξιωμένοι ηθοποιοί, μάλλον δεν είχαν πραγματικό ενδιαφέρον για το αντικείμενο, έτσι, το αποτέλεσμα των

μεταγλωττίσεων ήταν συχνά απογοητευτικά κακό, και η (ας την δικαιολογήσουμε κάπως λόγω των τεχνικών μέσων) συνήθης ασυγχρονία χειλιών και φωνής χειροτέρευε το αποτέλεσμα. Μάλιστα συχνά ήταν τόσο κακό, που γινότανε ψυχαγωγικό, κάτι που αργότερα θα ονομάζαμε καλτ ή καλτιά, όπως στην περίπτωση του Καμπαμαρού που αναφέραμε παραπάνω, στην περίπτωση του *Plawress Sanshirou* (γνωστό στην χώρα μας σαν *Τζουμαρού*) ή στην περίπτωση του παλιού αγαπημένου *Τάρο ο Γιος της Δράκαινας*<sup>75</sup>.

Αντίθετα στην χώρα του ανατέλλοντος ηλίου, μπορεί αρχικά να μην ήταν ένα επιθυμητό επάγγελμα, όμως με την όλο αυξανόμενη δημοφιλία των anime δίνονταν όλο και περισσότερη προσοχή στο voice acting αλλά και το casting. Στις μέρες μας πλέον οι voice actors στην Ιαπωνία είναι οι πραγματικές διασημότητες της βιομηχανίας με εκατοντάδες χιλιάδες ακόλουθους στα social media και φανατικούς οπαδούς. Για κάποιους η ύπαρξη ενός συγκεκριμένου voice actor στο casting της σειράς είναι αρκετός λόγος για την παρακολουθήσει, ανεξαρτήτως του περιεχόμενου. Η πλειοψηφία των οπαδών των anime θεωρεί ιεροσυλία την παρακολούθηση τους με οποιαδήποτε μεταγλώττιση, η αλήθεια είναι πως μπορεί να ακούγεται υπερβολικό, αλλά είναι ελάχιστες οι φορές που η μεταγλώττιση κυμαίνεται έστω και σε κοντινό επίπεδο σε σχέση με την ποιότητα του πρωτότυπου voice acting. Κατά γενική ομολογία το μόνο anime του οποίου η μεταγλώττιση μνημονεύεται ως αντίστοιχου επιπέδου με την ιαπωνική εκδοχή είναι η αμερικάνικη μεταγλώττιση του *Cowboy Beepop*, σειρά στην οποία θα αναφερθούμε αργότερα.

### 1.3.2. Κάτι δίνεις κάτι παίρνεις

---

<sup>75</sup> *Tatsu no Ko Tarou*

Μέσα από αυτήν την εμπορική συναλλαγή των anime, πέραν της απαραίτητης οικονομικής ανάσας που πήραν κάποια στούντιο, υπήρχε και κάτι ακόμα θετικό, μέσω της συνεργασίας με την Δύση, η θεματολογία των anime βρήκε ακόμα μια ευκαιρία να επεκταθεί, είτε μετατρέποντας ευρωπαϊκά λογοτεχνικά έργα σε anime, είτε φτιάχνοντας έργα με ευρωπαϊκό setting.

Μια από τις σημαντικές παραγωγές της δεκαετίας ήταν το *Heidi*, σόου που έφτασε είκοσι-πέντε χρόνια αργότερα στην χώρα μας, χωρίς να γίνεται αντιληπτή η ηλικία του σόου. Ο λόγος για αυτό είναι ο ίδιος που το κάνει άξιο αναφοράς. Η παραγωγή αποφάσισε να φτιάξει μια σειρά όπου η ποιότητα της θα ήταν αντίστοιχη των περασμένων κινηματογραφικών παραγωγών της Τοεί, με αποτέλεσμα συντελεστές να ταξιδέψουν μέχρι και τις Άλπεις προκειμένου να έχουν αληθινά σημεία αναφοράς για το animation. Η σειρά αργότερα θα συμπεριλαμβανόταν σε αυτήν την κατηγορία anime που θα ονομαζόταν «Masterpiece anime», έργα αντίστοιχης ποιότητας που βασίζονται στην παιδική λογοτεχνία. Η σειρά έκανε μεγάλη επιτυχία εντός αλλά και εκτός συνόρων, μάλιστα ήταν μια από τις σπάνιες περιπτώσεις όπου ένα anime βρέθηκε στο εξώφυλλο του περιοδικού *TV Guide* της Ιαπωνίας<sup>76</sup>. Παρά την τεράστια επιτυχία η παραγωγή επέφερε χρέος στο στούντιο αναγκάζοντας τους δημιουργούς να αναθεωρήσουν, αφού ήταν πλέον αντιληπτό πως ο μόνος τρόπος να δημιουργούνται anime κερδοφόρα για την τηλεόραση ήταν να χαμηλώνουν την ποιότητα του animation.

Ίσως το πιο αξιοσημείωτο anime που γεννήθηκε μέσα από αυτήν την συνδιαλλαγή με την Δύση, είναι το *The Rose of Versailles*<sup>77</sup> που προβάλλεται το 1979, μνημονεύεται ως ένα από τα καλύτερα ιστορικά anime μέχρι και σήμερα και διαδραματίζεται πριν και κατά την διάρκεια της γαλλικής επανάστασης. Έχει δράση, ερωτισμό, έχει ίντριγκα, τραγικές ιστορικές φιγούρες και δεν φοβάται στην απεικόνιση των θεμάτων του. Δολοφονίες και θάνατοι, διεφθαρμένοι ευγενείς, ακόμα και βιασμοί και παιδοφιλία. Επίσης, εδώ, όπως και στην σειρά του Τεζούκα που ήδη αναφέραμε, η Όσκαρ, η

<sup>76</sup> Clements Jonathan, ό.π. σελ. 149

<sup>77</sup> *Versailles no Bara*

πρωταγωνίστρια είναι γυναίκα, που από παιδική ηλικία ζει σαν αγόρι και τώρα πλέον είναι αρχηγός της φρουράς. Προηγήθηκαν αρκετά anime πριν από αυτό που είχαν κοινά στοιχεία, συνήθως όμως κάτι θα τους έλειπε, θα είχαν ενδιαφέρουσα ιστορία και ίντριγκα, αλλά το setting θα ήταν κάποιο είδος sci-fi που θα τα δικαιολογούσε όλα, θα είχαν ένα ωραίο ιστορικό setting, αλλά δεν θα είχαν ενδιαφέρουσα ιστορία, αυτή η σειρά ήταν ίσως η πρώτη που κατάφερε να τα έχει όλα.

### 1.3.3. Lejiverse και αληθινά ρομπότ

Προτού αλλάξουμε δεκαετία, αξίζει να αναφέρουμε δύο επιδραστικούς δημιουργούς πάνω στο είδος του sci-fi, ο πρώτος είναι ο Λέτζι Ματσουμότο. Τρεις δημιουργίες του έγιναν σειρές πριν το 1979. Η πρώτη είναι το *Star Blazers: The Quest for Iscanadar*. Διαδραματίζεται στο 2199, εξωγήινοι απειλούν την Γη με ραδιενεργούς κομήτες. Η ανθρωπότητα αντεπιτίθεται φτιάχνοντας ένα διαστημόπλοιο (βασισμένο σε ένα αληθινό πλοίο), αποστολή του πληρώματος είναι να πολεμήσει τους εξωγήινους εισβολείς και να βρει μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα έναν τρόπο να απομακρύνει την ραδιενέργεια. Φυσικά μπορεί να ιδωθεί και σαν μια παρομοίωση, με τους εξωγήινους να είναι οι Αμερικάνοι και οι ραδιενεργοί κομήτες οι πυρηνικές βόμβες. Η εξωγήινη απειλή συναντάται και στο *Space Pirate Captain Harlock*<sup>78</sup>, αυτήν την φορά όμως ο πρωταγωνιστής δεν είναι ένας ιδανικός ήρωας, αλλά ένας πειρατής του διαστήματος, όπου επέλεξε να ζει ελεύθερος μακριά από την διεφθαρμένη ανθρωπότητα της Γης. Από την μια επιτίθεται και κλέβει φορτία από διαστημόπλοια της ανθρωπότητας, από την άλλη καταπολέμα και την εξωγήινη απειλή κατά του πλανήτη, όχι γιατί έχει κάποιο καθήκον, απλά γιατί υπάρχουν και άνθρωποι που θέλει να προστατέψει ανάμεσα στους διεφθαρμένους πολιτικούς και διοικούντες που απεχθάνεται. Είναι ένας από τους πρώτους ενδιαφέροντες γκρίζους ήρωες, πολύ μακριά από το ιδανικό παιδικό πρότυπο. Στο *Galaxy Express 999*<sup>79</sup> ακολουθούμε το ταξίδι ενός παιδιού μέσα σε ένα διαστημικό

78 *Uchuu Kaizoku Capatin Herlock*

79 *Ginga Tesudou 999*

τραίνο, προορισμός είναι ένας πλανήτης όπου το παιδί θα μπορέσει να μετατραπεί σε αθάνατο ρομπότ. Το τραίνο κάνει στάσεις και κάθε φορά βλέπουμε και μαθαίνουμε για διαφορετικούς χαρακτήρες που με τον έναν ή τον άλλο τρόπο βιώνουν πολύ άσχημες καταστάσεις, αλλά βρίσκουν το τρόπο να παλεύουν και να συνεχίζουν. Και τα τρία anime διαδραματίζονται στον ίδιο κόσμο, αυτό που αργότερα θα ονομαζόταν από τους οπαδούς «Leijiiverse». Ένας από τους λόγους που τα σόου αυτά είχαν επιτυχία ήταν και η δημοτικότητα της διάσημης ταινίας του Τζορτζ Λούκας του 1977 (*Star Wars*) και η ξαφνική εξάπλωση της επιστημονική φαντασίας σαν θέμα. Δεν είναι τυχαίο που και οι τρεις σειρές του Ματσουμότο προβλήθηκαν αργότερα στην Αμερική.<sup>80</sup> Σίγουρα οι τρεις αυτές σειρές έχουν τις αδυναμίες τους, αλλά ήταν ίσως οι πιο ώριμες σειρές που είχαν προβληθεί έως τότε και συνέβαλαν στο να αρχίσουν τα anime να απευθύνονται σε ένα πιο εκλεπτυσμένο και ώριμο κοινό, αντίστοιχα έκαναν και το κοινό να αναπροσαρμόσει τις απαιτήσεις και τις προσδοκίες του. Ο καιρός που τα κινούμενα σχέδια ήταν απλά «παιδικά» είχε περάσει ανεπιστρεπτί.

Το 1972 δημιουργείται το στούντιο που σχεδόν θα αφιερωνόταν στην παραγωγή mecha anime, Sunrise. Η εταιρεία είναι διάσημη ακόμα και σήμερα όπου ακόμα παράγει αντίστοιχα anime, με τελευταίο το φετινό *Mobile Suite Gundam: The Witch from Mercury*, ένα spin-off από το γνωστό πλέον franchise που παραμένει ζωντανό και δημοφιλές για πάνω από 40 χρόνια. Το franchise ξεκινάει το 1979, προβάλλεται η πρώτη μεγάλη σειρά του Τόμινο Γιοσιγιούκι, το *Mobile Suit Gundam*<sup>81</sup>. Ο Τόμινο στόχευσε στην γενιά στην οποία παρακολούθησε τα πρώτα mecha anime και πλέον είχε μεγαλώσει. Οραματίστηκε να δημιουργήσει κάτι πιο ώριμο, ήδη με την πρώτη του σειρά το 1977 το *Invincible Superman Zantou 3*<sup>82</sup> όταν προς το τέλος σκότωσε πολλά μέλη του καστ. Την επόμενη χρονιά με το Gundam προσπάθησε να δικαιολογήσει την ύπαρξη των ρομπότ, να τα μετατρέψει από φανταστικά αντικείμενα σε τεχνολογικά όπλα, εκμεταλλεύτηκε την δημοφιλία του Γιούρι Γκέλερ εκείνη την εποχή και των psychics για να δικαιολογήσει το γιατί οι πιλότοι τους ήταν αναγκαίο να είναι έφηβοι, σκέφτηκε μια τεχνολογία που

80 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 148

81 *Kidou Senshi Gundam*

82 *Muteki choujin Zantou 3*

μπλόκαρε τα σήματα των ραντάρ για να δικαιολογήσει το γιατί οι μάχες λάμβαναν χώρα σε κοντινές αποστάσεις παρότι ήταν στο διάστημα.<sup>83</sup> Αντίθετα με τα πρώτα έργα του Ματσουμότο, το Gundam δεν είχε μόνο δράση στο διάστημα ή μόνο έναν ενδιαφέροντα πρωταγωνιστή ή μόνο καλοδοουλεμένες ιστορίες για τον βαρβαρότητα της ζωής, τα είχε όλα. Τα ρομπότ έπαψαν να είναι τεράστια και υπερδύναμα σαν μηχανικοί υπερήρωες, ήταν πιο αληθινά, ήταν όπλα, οι χαρακτήρες έπαψαν να είναι μονοδιάστατοι, έγιναν αληθινοί, ευαίσθητοι, ασταθείς και επικίνδυνοι όπως και τα όπλα που ήλεγχαν. Σκοπός του Τόμινο ήταν να απευθυνθεί σε όσο πιο ευρύ φάσμα του κοινού μπορούσε. Μόνο που, αν και πέτυχε σαν καλλιτεχνικό αποτέλεσμα, δεν γνώρισε μεγάλη επιτυχία αρχικά και η σειρά σταμάτησε στα 43 επεισόδια αντί για τα 52 που είχε σχεδιάσει ο προγραμματίσει ο δημιουργός. Ο σχεδιασμός όμως των ρομπότ, άρεσε σε μια εταιρεία παιχνιδιών, αγόρασε τα δικαιώματα για να φτιάξει παιχνίδια και ξαφνικά μετατρέπεται σε ένα δημοφιλές και τεράστιο franchise παγκοσμίου φήμης που απαριθμεί κοντά στις πενήντα (!) διαφορετικές σειρές και ταινίες, με τελευταία προσθήκη αυτή που αναφέραμε αρχικά και τον Τόμινο ακόμη και σήμερα να γράφει και να δημιουργεί.

Η αρχή έγινε με τον θεό των manga, έκανε τα anime πιο εκλεπτυσμένα, λίγο πιο ώριμα, ο διάβολος των anime τα έκανε πιο σκοτεινά, πιο τρελά, πιο χαώδη. Η συναναστροφή με την Δύση διεύρυνε την θεματολογία, με τον Ματσουμότο να τα στέλνει στην ρομαντική απεραντοσύνη του διαστήματος. Τέλος ο Τόμινο, τα έκανε όλα πιο αληθινά, χαρακτήρες ανθρώπινοι, ευάλωτοι και συναισθηματικοί. Κρίνοντας από αυτά η επόμενη δεκαετία για τα anime προδιαγράφονταν σπουδαία.

#### **1.4. Αντικαταθλιπτικά και ξύλο (τα anime από το 1980 έως το 1990)**

Και έρχεται μια νέα οικονομική κρίση και μαζί της φυσικά, κοινωνική κατάθλιψη. Και αν κάτι μας έχει διδάξει η ιστορία είναι πως η καλλιτεχνική δημιουργία ενός λαού τείνει να συμβαδίζει με την ευημερία του. Έτσι οι νέες παραγωγές αραιώνουν, η ποιότητα πέφτει

---

83 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 154

κατακόρυφα, και σαν περιεχόμενο αλλά και τεχνικά. Ο λαός είναι πολύ απασχολημένος με κοινωνικά και βιοποριστικά προβλήματα που βιώνει καθημερινά ώστε να αναζητήσει να δει κάτι που θα τον κάνει να σκεφτεί η να προβληματιστεί, έτσι η βιομηχανία των anime μετατρέπεται σε μεγάλο βαθμό σε μια φτηνή διασκέδαση που δεν αξιώνει καλλιτεχνικές αρετές. Εμφανίζονται πολλές σειρές με βάση την σύγχρονη Ιαπωνία, η πιο εύκολη οδός ώστε να ταυτιστεί ο θεατής. Συγκεκριμένα αρκετές σειρές απεικονίζουν την καθημερινή ζωή εφήβων, στο σπίτι αλλά κυρίως στο σχολείο, οι έφηβοι εξάλλου αποτελούν ακόμα μια τεράστια μερίδα του κοινού των anime. Φυσικά, μια σειρά μπορεί να είναι ποιοτική, να έχει κάτι να πει, να έχει να προσφέρει στον θεατή, ακόμα και αν πρόκειται για slice of life, αλλά οι σειρές που προβάλλονταν τότε ήταν απλά σαχλές κωμωδίες και ανόητα δράματα, λέγοντας ανόητα δράματα εδώ, εννοούμε ότι πιο κοντά στην σαπουνόπερα. Και εδώ μπορεί να δημιουργηθεί, και εύλογα, η απορία σε κάποιον, σαπουνόπερες σε animation; Μπορεί να ακούγεται αστείο να μιλάμε για ρεαλισμό σε ένα μέσο που ακόμα και σήμερα έχει για σήματα κατατεθέν τέρατα που εμφανίζονται μέσα απο μικροσκοπικές μπάλες, έφηβους νίντζα με υπερδυνάμεις, ότι πιο παράδοξο θέμα επιστημονικής φαντασίας μπορεί να συλλάβει ο ανθρώπινος εγκέφαλος, όμως τα anime που χαρακτηρίζονται σαν slice of life, απλές καθημερινές δραματικές (αρκετές φορές όχι τόσο δραματικές ιστορίες) ή ρομάντζα από την στιγμή που εμφανίστηκαν μέχρι και σήμερα διατηρούν την δημοφιλία τους. Το περιεχόμενό τους είναι τόσο καθημερινό που αναρωτιέται κανείς ποιόν λόγο έχουν καν να είναι anime και όχι παραγωγές ζωντανής δράσης, όμως αντίθετα με μια τέτοιου είδους ρομαντική σειρά, το anime έχει πάντα πάντα το τέλειο ηλιοβασίλεμα, τα τέλεια κάδρα, την τέλεια εποχή του χρόνου, το τέλειο σκηνικό και φυσικά τους τέλειους ηθοποιούς όπου είναι πάντα τόσο εκφραστικοί όσο απαιτεί η σκηνή<sup>84</sup>. Τέτοιου είδους anime αποτελούν μια εναλλακτική δίοδο απόδρασης για τον θεατή, που αντίθετα με τα σόου που σχετίζονται με το φανταστικό, το γεγονός ότι ακριβώς είναι τόσο κοντά στην πραγματικότητα δίνουν στον θεατή ένα εύκολο σκαλοπάτι για ταύτιση. Μπορεί για τους περισσότερους κατοίκους αυτού του πλανήτη αυτό να ακούγεται παράλογο, μιας και το animation συνδέεται ασυνείδητα με το φανταστικό, με διαστημόπλοια, με δεινόσαυρους και λιοντάρια, παραμύθια, περιπέτειες

---

84 Στο ίδιο, σελ. 201

και ταξίδια, υπερήρωες, κακούς και το κογιότ πάντα να δέχεται ένα αμόνι στο κεφάλι ουρανοκατέβατο. Όμως κάτι τέτοιο δεν φαινότανε να απασχολεί στο ελάχιστο τους Ιάπωνες. Από τότε μέχρι και σήμερα παράγονται αμέτρητες τέτοιες σειρές, και η δημοτικότητα τους δεν φαίνεται να μειώνεται. Βέβαια έχουν και κάποιο ελαφρυντικό, δύο οικονομικές κρίσεις σε σύντομο χρονικό διάστημα, δεν ήταν και ότι καλύτερο για την παραγωγή ταινιών ζωντανής δράσης, δεν υπήρχαν παραγωγές αντίστοιχου βεληνεκούς με τις Αμερικάνικες ή Ευρωπαϊκές, έτσι θα λέγαμε τα στάνταρ τους στην ψυχαγωγία ήταν κάπως χαμηλά. Οι σειρές αυτές λοιπόν άνθισαν σε μια συγκυρία όπου, ήταν εύκολο να παραχθούν, αλλά και εύκολο να καταναλωθούν. Την ίδια περίοδο οι κοινωνικές επιταγές είχαν γίνει πιο αυστηρές στην Ιαπωνία και αποθάρρυναν τις σχέσεις μεταξύ εφήβων κοριτσιών και αγοριών στρέφοντας έτσι την προσοχή τους σε manga και περιοδικά ενήλικου περιεχομένου πολύ περισσότερο από όσο συνέβαινε στην Δύση. Για παράδειγμα η δημοφιλία των manga και anime ερωτικού περιεχομένου για νεαρά αγόρια προς το τέλος του αιώνα, μπορεί να ιδωθεί σαν ένα μικρό διάλειμμα από το σκληρό διάβασμα, χωρίς να χρειαστεί να σπαταλήσουν πολύ χρόνο και να αποσπώνται με ραντεβού και σχέσεις με το αντίθετο φύλο, από την συγκέντρωση τους στην προετοιμασία για την ενήλικη ζωή.<sup>85</sup> Θα μπορούσαμε εδώ να αναφέρουμε κάποιες σειρές, αλλά δεν νομίζω ότι κάποια αξίζει τον χρόνο και τον χώρο της εργασίας.

Οι σαπουνόπερες βέβαια δεν αποτελούσαν την μοναδική παραγωγή της δεκαετίας. Υπήρξε και άλλο ένα είδος που άνθισε. Αυτό που σήμερα χαρακτηρίζεται ως fighting shonen. Λίγο τα τεχνικά μέσα που εξελίσσονταν και επέτρεπαν πιο φυσικές κινήσεις των ανθρώπινων μοντέλων, λίγο η ανάγκη για άμυαλη ψυχαγωγία οδήγησαν σε αυτό. Συνήθως στα fighting shonen συναντάμε ένα πολυάριθμο και ζωντανό cast, αμέτρητους εχθρούς και προκλήσεις και ασταμάτητη μάχη. Οι πρωταγωνιστές συναντούν ένα εμπόδιο, προπονούνται και δυναμώνουν μέχρι να το ξεπεράσουν και να εμφανιστεί το επόμενο. Σπάνια υπάρχει ιδιαίτερη σκέψη πίσω από όλο αυτό, τακτική ή στρατηγική, πιο συχνά ο πρωταγωνιστής με την δύναμη της θέλησης, ή της φιλίας, θα βρει έναν τρόπο να δυναμώσει την κατάλληλη στιγμή. Είναι φορμουλαϊκό. Χαρακτηριστικό παράδειγμα

85 Hinton Perry R., "The Cultural Context and the Interpretation of Japanese 'Lolita Complex' Style Animee", *Intercultural Communicatians Studies*, Volume XXIII(2), 2014, pp. 54-68, σελ. 60



αποτελεί ένα anime που έφτασε και στην χώρα μας κάποια χρόνια αργότερα και ήταν απίστευτα δημοφιλές, το *Dragon Ball*. Η συνταγή αυτή, παρότι δεν ήταν εντελώς καινούρια, υπήρχαν και παλαιότερες σειρές που είχαν μέσα αρκετή μάχη, όμως τότε στα μέσα της δεκαετίας η μάχη έγινε το κεντρικό στοιχείο, ακολουθείται ακόμη και σήμερα. Κάθε χρόνο θα προβληθούν καινούρια fighting shonen, κάποιες φορές, ορισμένα κάνουν το κάτι παραπάνω διεκδικώντας δάφνες ποιότητας, όμως τα περισσότερα δεν ξεφεύγουν από την πεπατημένη συνταγή, χωρίς αυτό να τα αποτρέπει από τα να κάνουν επιτυχία, εξάλλου συνταγή που πουλάει γιατί να αλλάξει.

#### **1.4.1. VHS, περιοδικά, doujinshi, cosplay, το οικοσύστημα και η βάση δεδομένων**

Τα στιγμιότυπα της δεκαετίας ήταν μόνο οι σαπουνόπερες και τα fighting shonen; Κάθε άλλο, η έλευση της βιντεοκασέτας σαν τεχνολογία ήταν καθοριστική στιγμή για την βιομηχανία των anime. Όχι μόνο έδωσε την δυνατότητα για νέες μεθόδους κέρδους, με την ενοικίαση αλλά και πώληση τους αλλά συνέδραμε τα μέγιστα στην καθιέρωση και διαμόρφωση του μέσου. Αφενός έκανε δυνατό να διατηρηθούν τα anime σαν κληρονομιά στο πέρασμα των χρόνων αλλά και έδωσε την δυνατότητα της θέασης τους όχι μόνο στην καθιερωμένη τηλεοπτική μορφή τους με ότι αυτό συνεπάγεται (διαφημίσεις, αναμονή, ωράριο) ή τον κινηματογράφο, αλλά και σε μια μορφή που οποιαδήποτε στιγμή της ημέρας θα μπορούσε ο καθένας να απολαύσει χωρίς αποσπάσεις και ενοχλήσεις, κάτι που θα έφερνε το μέσο ακόμη πιο κοντά στο ολοένα και αυξανόμενο ενήλικο κοινό του. Ο ιστορικός Τσουγκάτα θεωρεί πως αυτή ήταν και η στιγμή που πραγματικά δημιούργησε τα anime όπως τα ξέρουμε σήμερα, εντελώς διαφορετικά από την βιομηχανία του animation που αναφέραμε έως τώρα.<sup>86</sup>

Η διατήρηση των anime σαν αρχείο, το γεγονός ότι πλέον μπορούσες να το έχεις στην κατοχή σου και να ανατρέχεις σε αυτό, όπως ήδη γινότανε με τα manga ή με τα βιβλία,

<sup>86</sup> Clements Jonathan, ό.π. σελ. 157

πλέον μετέτρεψε το μέσο σε χόμπυ. Ένα anime δεν ήταν πια μόνο το αγαπημένο σου τηλεοπτικό σόου, αλλά ένα καλλιτεχνικό δημιούργημα που μπορούσες πλέον να επισκεφτείς ξανά και ξανά, να συζητήσεις και να σχολιάσεις με τους φίλους, να ανατρέξεις και να αναλύσεις, κάτι που επέτρεψε την εξέλιξη ενός ατόμου, από τηλεθεατή, σε φανατικό οπαδό.<sup>87</sup> Ήταν η στιγμή που τα anime άρχισαν να εδραιώνουν το δικό τους οικοσύστημα.

Η έλευση του βίντεο επέτρεψε επίσης την δημιουργία ιστοριών που η δομή τους, η διάρκεια τους ή ο ρυθμός τους δεν ταίριαζαν στα πρότυπα της τηλεόρασης, όπως για παράδειγμα ένα anime διάρκειας σαράντα λεπτών ή ένα anime διάρκειας τριών μεγάλων επεισοδίων. Αυτό βοήθησε επίσης και την εξαγωγή του μέσου, αφού οι εταιρείες εισαγωγής τους είχαν την ευκαιρία για περισσότερο κέρδος με πολύ λιγότερο ρίσκο αγοράζοντας για παράδειγμα ένα anime σαράντα λεπτών με αρχή μέση και τέλος από ότι είχε η αγορά μιας σειράς πενήντα δυο επεισοδίων που μπορεί να μην έκανε ποτέ επιτυχία.<sup>88</sup> Για την ακρίβεια η στιγμή που οι εταιρείες θα επένδυαν σε τηλεοπτικά anime μεγαλύτερης διάρκειας θα ερχότανε αργότερα στην δεκαετία του 90' όταν σημειώθηκε η μεγάλη επιτυχία του *Neon Genesis Evangelion*.

Η βιντεοκασέτα έγινε επίσης ένα σπίτι συνταξιοδότησης για κάποια anime, που ξεκίνησαν από την τηλεόραση με σχετική επιτυχία ώσπου έφτασαν μεν να έχουν ακόμα κάποιο κοινό που μπορούσε να τα κάνει κερδοφόρα, αλλά όχι αρκετά ώστε να διατηρηθούν στο βάνουσο κόσμο της τηλεόρασης, τέτοια πορεία ακολούθησε για παράδειγμα η σειρά *Slayers*.<sup>89</sup> Φυσικά δημιουργήθηκε και η δυνατότητα για αντίθετη διαδρομή, κάποια anime ξεκινούσαν απο βιντεοκασέτες και αν σημείωναν αρκετή επιτυχία και δημιουργούσαν σημαντικό κοινό, ακολουθούσε η μεταφορά τους, ή η συνέχεια τους στην τηλεόραση, κάτι σαν δοκιμαστικό τρόπο τινά.<sup>90</sup> Υπήρχαν βέβαια και ιδιάζουσες ξεχωριστές περιπτώσεις όπως η πολυαγαπημένη ακόμη και σήμερα σειρά

---

87 Στο ίδιο, σελ. 162

88 Στο ίδιο, σελ. 184

89 Στο ίδιο, σελ. 168

90 Στο ίδιο, σελ. 168

*Legend of the Galactic Heroes*<sup>91</sup> η οποία λειτουργούσε με συνδρομή, διατηρούνταν από το φανατικό κοινό της που λάμβανε μέσω ταχυδρομείου την κασέτα στο σπίτι του.

Η τεχνολογία του βίντεο έφερε και ίσως αυτό που μπορούμε να θεωρήσουμε το πρώτο ψηφιακό animation στον χώρο, με την χρήση του scanimation.<sup>92</sup> όπου οι εικόνες παραμορφώνονταν και σχημάτιζαν γραμμές και σχήματα. Η τεχνολογία χρησιμοποιήθηκε για εναρκτήριες σεκάνς αλλά και σε μια σειρά που έφτασε και στην χώρα μας, το *Time Bokan*<sup>93</sup> σαν το εφέ που συνέβαινε την ώρα που οι πρωταγωνιστές ταξίδευαν στον χρόνο.

Πέρα από την έλευση του βίντεο, αυτό που έπαιξε σημαντικό ρόλο στην δημιουργία ενός φανατικού κοινού (μεγαλύτερης ηλικίας) και αυτού που αναφέραμε σαν οικοσύστημα των anime, αλλά και απόδειξη της ύπαρξης αυτού, είναι η κυκλοφορία περιοδικών αποκλειστικά για τα anime που ξεκινάει με το περιοδικό *OUT* το 1977 και συνεχίστηκε με τα *Animage* (1978), *Animec* (1978), *The Anime* (1979), *My Anime* (1981), *B-Club* (1985) και *Newtype* (1985),<sup>94</sup> με μερικά από αυτά να κυκλοφορούν ακόμα. Έτσι τα χρόνια εκείνα ήταν τα πρώτα που τα anime είχαν μια κοινότητα όπου είχε πλέον την δική τους κουλτούρα, το δικό της σώμα έργων και πληροφοριών, την δική της ιστορία. Αυτό με την σειρά του επέτρεψε σε πολλά anime να δημιουργήσουν ντόρο προτού ακόμα προβληθούν, αλλά και να διατηρηθούν στην επιφάνεια πολύ καιρό μετά αφού είχαν προβληθεί. Πλέον δεν ήταν τόσο σημαντικό ένα anime να έχει άμεση επιτυχία, όσο να είναι ικανό να δημιουργήσει ένα δικό του οικοσύστημα. Μέσα από τους οπαδούς και την μακροβιότητα του θα μπορούσε να αποφέρει συνεχώς κέρδος αν οι χαρακτήρες του ή ιστορία του, μπορούσαν να ξαναεμφανιστούν σε μελλοντικά sequels, prequels, spin offs και φυσικά προϊόντα.<sup>95</sup> Αυτό το οικοσύστημα ήταν που θα έπαιξε τον μεγαλύτερο ρόλο στην άνθιση του μέσου την επόμενη δεκαετία όταν συνέβη η επανάσταση του video gaming.

---

91 *Ginga Eiyuu Densetsu*

92 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 160

93 Η σειρά προβλήθηκε στην Ελλάδα το 1987 (δώδεκα χρόνια μετά από την πρεμιέρα της στην Ιαπωνία) με τίτλο *Οι Αστρομαχητές του Κακού*

94 Clemens Jonathan, ό.π. σελ. 163

95 Στο ίδιο, σελ. 175

Οι βάσεις για την δημιουργία αυτού του οικοσυστήματος πιθανόν να είχαν μπει κάποια χρόνια πριν, όταν είχαν ήδη αρχίσει να κυκλοφορούν τα έργα doujinshi. Τα έργα αυτά είναι αυτοεκδιδόμενα, φτιαγμένα από τους οπαδούς, (fanmade). Συνήθως στηρίζονται σε κάποια υπαρκτά franchise, και είτε είναι σαν spin offs, είτε χρησιμοποιούν τους ίδιους χαρακτήρες σε άλλα settings και αρχικά διακινούνταν από χέρι σε χέρι λόγω του ότι προφανώς σε έναν βαθμό (πολλά από αυτά) ήταν παράνομα. Έφτασαν ωστόσο να θεωρούνται συλλεκτικά αντικείμενα που αξίζουν προσοχή, συλλογή, διατήρηση και διακίνηση και να πραγματοποιούνται εκθέσεις για την πώληση ή και ανταλλαγή τους. Οι ίδιοι οι καλλιτέχνες δεν έχουν ιδιαίτερο κέρδος, μερικοί από αυτούς γίνονται επαγγελματίες μέσω της προβολής αυτής, αλλά οι περισσότεροι δεν θέλουν, προτιμούν την δημιουργική ελευθερία που έχουν ως ερασιτέχνες. Η βιομηχανία ωστόσο έχει κέρδος από αυτούς, αφού πολλά καταστήματα διακινούν τα έργα τους, μάλιστα μερικά από αυτά πουλιούνται αρκετές φορές ακριβότερα από ότι ένα επίσημο manga. Και ενώ μπορεί σε έναν βαθμό να αποτελεί λογοκλοπή, ταυτόχρονα αποτελεί και δωρεάν διαφήμιση, μια ακόμα από τις αντιθέσεις της βιομηχανίας. Επίσης μπορεί να αποτελέσει ακόμη και πηγή έμπνευσης, όπως για παράδειγμα συνέβη με το anime *Afro Samurai*. Ο αντιπρόεδρος της μητρικής εταιρείας του στούντιο Gonzo είδε μια φιγούρα του Afro Samurai στο γραφείο ενός υπαλλήλου, επρόκειτο για μια συλλεκτική φιγούρα ενός χαρακτήρα εμπνευσμένου από ένα doujinshi.<sup>96</sup> Οι εκθέσεις όπου μαζεύονται οι δημιουργοί των doujinshi και διακινούν τα έργα τους έφτασαν να είναι πολύ δημοφιλής. Η γνωστότερη τέτοια έκθεση, Comiket<sup>97</sup> (Comic Market), έπαιξε σημαντικό ρόλο στην ιστορία των manga, αφού πολλοί γνωστοί καλλιτέχνες ξεκίνησαν από εκεί. Η πρώτη φορά που έλαβε χώρα ήταν το 1975 με περίπου 32 γκρουπ καλλιτεχνών να συμμετέχουν και γύρω στους 700

96 Condry Ian, “Anime Creativity: Characters and Premises in the Quest for Cool Japan”, *Theory Culture Society*, Volume 26(2-3), 2009, pp. 139-163, σελ. 31

97 Η έκθεση επίσης αναφέρεται σε πολλά anime, για παράδειγμα ο πρωταγωνιστής της σειράς *GATE* που αναφέραμε παραπάνω, σε αυτήν την έκθεση κατευθυνότανε όταν με μεγάλη του λύπη διεκόπη από την εισβολή, αλλά και με κάποια άλλα ευτράπελα έχασε και την επόμενη έκθεση μετά από έξι μήνες, και μιας και φτάσαμε ως εδώ ίσως αξίζει να αναφέρουμε και πως η πρώην γυναίκα του στην σειρά είναι καλλιτέχνης doujinshi και απεικονίζεται να μην έχει να φάει και να πληρώσει το ρεύμα, περιμένοντας τα κέρδη από τις αυτοεκδόσεις της που δεν έρχονται ποτέ

επισκέπτες. Πλέον η έκθεση γίνεται δυο φορές τον χρόνο στο Τόκυο και την επισκέπτονται κάθε φορά κοντά στο μισό εκατομμύριο κόσμος.<sup>98</sup>

Ένα ακόμα κομμάτι στο ολοένα επεκτεινόμενο παζλ του οικοσυστήματος των anime και της κοινότητας του, μπήκε και με την έλευση του cosplay. Η πιο πιθανή εκδοχή είναι η ιστορία που θέλει τον Τακαχάσι Νομπογιούκι, ιδιοκτήτη εταιρείας εκδόσεων manga, να επισκέπτεται μια έκθεση επιστημονικής φαντασίας το 1984 στο Λος Άντζελες με τους μασκαρεμένους επισκέπτες.<sup>99</sup> Όταν επέστρεψε στην Ιαπωνία ενθάρρυνε τους αναγνώστες του να αρχίζουν να μασκαρεύονται και αυτοί στις εκθέσεις anime και manga. Οι οπαδοί πλέον μπορούσαν να παρευρεθούν στις εκθέσεις όπου κυνηγούσαν όλα τα συλλεκτικά αντικείμενα ή doujinshi που έστω και στο ελάχιστο σχετίζονταν με τον αγαπημένο τους χαρακτήρα, όντας ντυμένοι σαν τον αγαπημένο τους χαρακτήρα.

Δεν μπορούμε να αναγνωρίσουμε μια και μόνο συγκεκριμένη χρονική στιγμή ή ένα γεγονός που αυτή η κουλτούρα καθιερώθηκε, όμως σίγουρα ένα από αυτά τα γεγονότα είναι ο τρόπος που ο παραγωγός μιας ταινίας spin-off του σόου *Star Blazers* που αναφέραμε παραπάνω, στρατολόγησε οπαδούς της σειράς για να προμοτάρουν την ταινία. Μοιράζανε φυλλάδια σε συγκεκριμένα σημεία, παίρναν τηλέφωνο σε ραδιοφωνικούς σταθμούς για να ζητήσουν συγκεκριμένα τραγούδια, συνέταξαν ένα άρθρο εξήντα σελίδων για το περιοδικό *OUT* και οι κόποι τους ανταμείβονταν με σέλουλοϊντς από το animation του φιλμ και άλλα αντικείμενα της παραγωγής.<sup>100</sup> Ενώ στις αρχές της δεκαετίας τα πιο επιτυχημένα anime απευθύνονταν σε μικρά παιδιά, υπήρχε πλέον απόδειξη ότι υπήρχε ένα μεγαλύτερο ηλικιακό κοινό στο οποίο οι δημιουργοί μπορούσαν να απευθυνθούν δημιουργώντας μια καινούρια δίοδος για καλλιτεχνική έκφραση με πιο ώριμα θέματα αλλά και κέρδος.

Βέβαια αυτή ωριμότητα, δεν θα μπορούσε να μην έχει και την όχι τόσο καλή της πλευρά. Το νέο αυτό δυνητικό πιο ώριμο κοινό, ήταν κατά κανόνα μοναχικά αγόρια μεταξύ δεκαπέντε και δεκαοχτώ ετών που αφιέρωναν τον χρόνο τους στα anime. Τι θα μπορούσε

98 Lamerichs Nicolle, “The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local Anime fandom in Japan, USA and Europe”, *Journal of Audience & Reception Studies*, Volume 10(1), 2013, pp. 154-176, σελ. 160

99 Winge Theresa, “Costuming the imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay”, *Mechademia*, Volume 1, 2006, pp. 65-76, σελ. 66

100 Clements Jonathan, ό.π. σελ 166

να αποτελεί το ιδανικό μοτίβο για την προσέλκυση τους, φυσικά το γυναικείο φίλο (δεν ξέρουμε πότε ακριβώς η βιομηχανία έφτασε σε αυτό το συμπέρασμα, αλλά η σειρά *Cutey Honey* του Ναγκάι που αναφέραμε παραπάνω μάλλον βοήθησε, γιατί παρότι φτιάχτηκε με σκοπό να είναι δημοφιλής στα κορίτσια, είχε το ανάποδο αποτέλεσμα). Όχι ότι το γυναικείο σώμα δεν είχε και παλαιότερα εξέχουσα σημασία αφού στην ιαπωνική κουλτούρα είναι κάτι υπερ-συμβολικό, συμβολίζει το μοντέρνο αλλά και την παράδοση, την κοινωνική και βιολογική παραγωγή, μαγικές και δαιμονικές δυνάμεις ενώ παράλληλα έχει την δυνατότητα για κάθε είδους σεξουαλικές, ανατρεπτικές και επικίνδυνες αναπαραστάσεις που συναντώνται συχνά στις πατριαρχικές κοινωνίες.<sup>101</sup> Έτσι ξεκινάει και σιγά σιγά καθιερώνεται ένα πολύ δημοφιλές μοτίβο του μέσου, το harem (που δυστυχώς αλλά για ευνόητους λόγους συναντάται ακόμα και σήμερα), όπου ο νεαρός πρωταγωνιστής του εκάστοτε σόου, περιτριγυρίζεται από ένα μεγάλο καστ θελκτικών γυναικείων χαρακτήρων, ρεαλιστικών ή μη. Η ύπαρξη των γυναικείων χαρακτήρων που σε σχέση με το αντίθετο φίλο έως τότε έμενε ως επί το πλείστον στα πλαίσια του ρομάντζου, εξελίχθηκε σε μια πιο «έντονη» σκιαγράφηση προσπαθώντας να πατήσει πάνω στην επιτυχία που είχαν οι ερωτικές ταινίες εκείνη την εποχή, συνήθως με σχετικά αθώες εκδοχές του harem, αλλά κάποιες φορές φλερτάροντας ακόμα και με τα όρια της παιδοφιλίας.

Σε αυτήν την δημοφιλία που άρχισαν να έχουν συγκεκριμένοι γυναικείοι χαρακτήρες, μέσα από την άνθιση του genre του harem, σε συνδυασμό με τα doujinshi και την εδραίωση της κοινότητας, μπορούμε να οριοθετήσουμε και το σημείο αφετηρίας της θεωρίας του Άζουμα Χιρόκι, πως συντελείται μια μετάβαση από την κυριαρχία της αφήγησης στην κυριαρχία των χαρακτήρων.<sup>102</sup> Τα μέσα πλέον αποκωδικοποιούνται από τους οπαδούς, οι οποίοι δημιουργούν μια βάση δεδομένων με σκοπό να φανταστούν τον αγαπημένο τους χαρακτήρα όπως αυτοί θέλουν, αποκομμένο από το έργο καθαυτό. Η κατανάλωση της ιστορίας δεν σημαίνει πλέον ερμηνευτική κατανόηση των μηνυμάτων του κειμένου, αντίθετα οι οπαδοί αναδιοργανώνουν τα δεδομένα για να δημιουργήσουν

101 Martinez, Dolores, “Bodies of future memories: the Japanese body in science fiction anime”, *Contemporary Japan*, Volume 27(1), 2015, pp. 71-88, σελ. 74

102 Ruh Brian, “Conceptualizing Anime and the Database Fantasyscape”, *Mechademia*, Volume 9, 2014, pp. 164-175, σελ. 170

δευτερεύουσες ιστορίες, κάνοντας θολές τις διαφορές μεταξύ του αυθεντικού έργου και των έργων που δημιουργούν οι οπαδοί.<sup>103</sup> Για άλλη μια φορά η βιομηχανία φαίνεται να στηρίζεται όσο και να υπονομεύεται ταυτόχρονα από τους φανατικούς οπαδούς της. Το πρόβλημα αυτό βέβαια, που στην ακραία του μορφή θέλει την βιομηχανία να φτιάχνει χαρακτήρες σαν να χρησιμοποιεί καλούπια, προκειμένου να ικανοποιήσει τους οπαδούς, και να κάνει εύκολη την σύνδεση στο τι χαρακτήρας είναι ο καθένας ακόμα και από το παρουσιαστικό του, θα έπαιρνε διαστάσεις πραγματικού προβλήματος δεκαετίες αργότερα.

#### 1.4.2. Level up, ο Μιγιαζάκι, το Studio Ghibli και το *Akira*

Μέσα σε όλες αυτά τα παράξενα και αντιθετικά ερεθίσματα της δεκαετίας, φτιάχνονται μερικές από τις καλύτερες ταινίες anime όλως των εποχών. Όπως προαναφέραμε υπήρχε φτώχεια και θλίψη, ας βάλουμε στην εξίσωση και τον διαρκή φόβο που υπήρχε για μια ακόμα ενδεχόμενη πυρηνική καταστροφή, αλλά και την τότε ακόμα νεαρή οικολογική συνείδηση και την ανησυχία για το μέλλον του πλανήτη, κάποια από αυτά τα συναισθήματα είναι λογικό να ξεχειλίσουν και να μουσκέψουν την δημιουργία με τον έναν ή τον άλλον τρόπο.

Έτσι δημιουργούνται τρεις ταινίες σταθμοί στην ιστορία του μέσου. Για κάθε μια από αυτές αφετηρία αποτελεί κάποιο συναίσθημα, κάποιος φόβος, από αυτά που μόλις αναφέραμε. Το 1984 προβάλλεται η ταινία *Nausicaä of the Valley of the Wind* (πριν την προβολή της κυκλοφορούσε σαν manga σε ένα από τα περιοδικά που αναφέραμε, όμως ολοκληρώθηκε αφού προβλήθηκε, όντας μια από τις πρώτες παραγωγές που εκμεταλλεύτηκαν με πολύ έξυπνο τρόπο το καινούριο αυτό οικοσύστημα). Ο πλανήτης έχει μετατραπεί σε μια τεράστια δηλητηριώδη ζούγκλα. Χίλια χρόνια μετά από ένα καταστροφικό πυρηνικό ολοκαύτωμα τα εναπομείναντα έθνη-φυλές παλεύουν μεταξύ

---

103 Saito Kumiko, “Magic, *Shojo*, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society”, *Journal of Asian Studies*, Volume 73(1), 2014, pp. 143-164, σελ. 153

τους για την επιβίωση τους στον αφιλόξενο πλέον πλανήτη. Από μια σκοπιά μπορεί να ιδωθεί όπως και τα πρώτα πρώτα animation που αναφέραμε σαν αντιπολεμική προπαγάνδα, ή σαν περιβαλλοντολογική προπαγάνδα, τέτοιες προσεγγίσεις είναι σίγουρα ανεπαρκείς και μάλλον υποτιμητικές. Η φύση είναι επιθετική, άγρια, η επιβίωση δύσκολη, και όλες οι εναπομείναντες δυνάμεις του κόσμου έχουν τους λόγους τους για να πράττουν όπως πράττουν, δεν είναι μια ακόμα μάχη του καλού ενάντια στο κακό. Τεχνικά είναι η πρώτη ταινία anime που ανταγωνίζεται παραγωγές της Ντίσνεϋ και το αποτέλεσμα είναι πραγματικά εντυπωσιακό. Η ζούγκλα, τα τεράστια τέρατα-έντομα, τα μηχανικά οχήματα, όλα είναι ενδιαφέροντα και καλοσχεδιασμένα. Οι σκηνές μάχης είναι συναρπαστικές και συνοδεύονται από τις εξαιρετικές μουσικές του Τζο Χισαΐσι. Το στούντιο Top Craft έβαλε ακόμα και ανθρώπους που σε άλλες δουλειές ήταν key animators να κάνουν τα ενδιάμεσα καρέ, δουλειά που αναλάμβαναν συνήθως οι πιο ασήμαντοι καλλιτέχνες και αυτός είναι από τους λόγους που το animation της ταινίας είναι τόσο καλό και η κληρονομιά της διατηρείται στο πέρασμα το χρόνου αλλά και που οι δημιουργοί της ταινίας που αργότερα θα σχημάτιζαν το πολύ πιο γνωστό Studio Ghibli είχαν δημιουργήσει καλό όνομα πριν καν από την πρώτη παραγωγή τους.<sup>104</sup> Ο δημιουργός και σκηνοθέτης της ταινίας Χαγιάο Μιγιαζάκι φτιάχνει το πρώτο anime για όλη την οικογένεια, κάτι που όχι εντελώς σωστά, ονομάστηκε family friendly. Ήταν η πρώτη ταινία anime που ήταν άρτια σε όλους τομείς, τεχνικά, στυλιστικά, μουσικά, σκηνοθετικά, το ανθρώπινο και ανθρωπιστικό περιεχόμενο της, ήταν το πρότυπο για το τι μπορούν να είναι τα anime.

Δυστυχώς όμως η κληρονομιά της δεν μπορούμε να πούμε ότι διατηρήθηκε και κατά την εξαγωγή της στο εξωτερικό αφού την μετονομασία της σε *Warriors of the Wind* συνόδευσε περικοπή και λογοκρισία μεγάλου μέρους της. Ο Μιγιαζάκι απογοητεύτηκε πολύ όταν είδε την αντιμετώπιση που είχε το δημιούργημα του και αποφάσισε πως θα έπρεπε οι δημιουργοί να έχουν περισσότερο έλεγχο στον τρόπο με τον οποίο εντοπιώνονται τα anime. Αυτή η στιγμή είναι φυσικά υψίστης σημασίας για την ιστορία των anime, μαρτυράει την εξέλιξη του μέσου από ένα εξαγωγίμο προϊόν που αλλοιωνόταν κατά κόρον, πολλές φορές φτιαχνότανε με σκοπό να είναι εύκολο να

<sup>104</sup> Clemens Jonathan, ό.π. σελ. 180



αλλοιωθεί, προκειμένου να αποφέρει το όποιο κέρδος εκτός συνόρων, σε ένα προϊόν που τρόπο τινά έφερε προστασία ονομασίας προελεύσεως και η καλλιτεχνική του φύση όφειλε να διατηρηθεί αναλλοίωτη κατά την εξαγωγή του. Υπάρχει μάλιστα και μια ιστορία γύρω από την ταινία *Princess Mononoke* όπου ο παραγωγός της παρουσιάζει στον υπεύθυνο της εταιρείας που την εισήγαγε στην Αμερική ένα σπαθί που έφερε το μήνυμα: «όχι κοψίματα».<sup>105</sup>

Με τον αέρα αυτής της επιτυχίας την επόμενη χρονιά ο Μιγιαζάκι ιδρύει το πιο γνωστό πλέον στούντιο παραγωγής ταινιών anime στον κόσμο, το Studio Ghibli. Τα επόμενα χρόνια το στούντιο θα παράγει κι άλλες ταινίες αντίστοιχης ποιότητας με την *Ναυσικά*, όλες βαθιά ανθρώπινες, όλες πανέμορφες, όλες με εξαιρετικές μουσικές (οι περισσότερες του Χισαΐσι, μόνιμου συνεργάτη του Μιγιαζάκι) και όλες family friendly, όπου το κοινό που απευθύνονται πλέον δεν είναι το παιδί, δεν είναι ο έφηβος ούτε ο ενήλικας, αλλά είναι ο άνθρωπος. Εδώ θα μπορούσαμε να σταθούμε σε οποιαδήποτε από τις ταινίες του στούντιο που ακολούθησαν μέσα στην δεκαετία, το *Laputa: Castle in the Sky*<sup>106</sup>, που αποτελεί πολύ καλό δείγμα για τις στιλιστικές επιλογές και τις τεχνοτροπίες του Μιγιαζάκι<sup>107</sup>, το *My Neighbor Totoro*<sup>108</sup>, ταινία από την οποία προέρχεται και η διάσημη μασκότ του στούντιο, ο αφράτος και αξιαγάπητος Τότορο, και το *Kiki's Delivery Service*<sup>109</sup> είναι όλες εξαιρετικές ταινίες με τον δικό τους ξεχωριστό τρόπο, φέροντας πλέον την αναγνωρίσιμη σφραγίδα του δημιουργού τους, και οι τρεις αποτελούν πνευματικά παιδιά και σκηνοθεσία του Μιγιαζάκι, συνοδευόμενες από την μουσική του Χισαΐσι. Η εναπομείνασα ταινία που παρήγαγε το studio πριν το τέλος δεκαετίας και δεν αναφέραμε ήδη είναι το *Grave of the Fireflies*<sup>110</sup> και παραδόξως η μόνη ταινία που δεν αποτελεί πνευματικό παιδί του Μιγιαζάκι, το στούντιο έκανε μόνο το animation. Η ταινία αυτή μπορεί να χαρακτηριστεί σαν ένα πανανθρώπινο αντιπολεμικό μήνυμα, δίχως να πέφτει στο επίπεδο της προπαγάνδας όπως άλλα anime που προηγήθηκαν. Η ταινία

---

105 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 180

106 *Tenkuu no Shiro Laputa*

107 Περισσότερα για αυτό στο: Lamarre Thomas, "From animation to anime: drawing movements and moving drawings", *Japan Forum*, Volume 14(2), pp. 329-367

108 *Tonari no Totoro*

109 *Majo no Takkyubin*

110 *Hotaru no Haku*

ακολουθεί ένα μικρό αγόρι και την μικρότερη αδελφή του, ο πατέρας τους λείπει γιατί υπηρετεί στην διάρκεια του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου. Μένουν με την μητέρα τους όταν αυτή πεθαίνει στην διάρκεια ενός βομβαρδισμού. Πηγαίνουν να ζήσουν με την θεία τους η οποία δεν χάνει ευκαιρία να τους υπενθυμίσει πως είναι απλά ένα βάρος, τότε τα αδέρφια φεύγουν και ζουν μόνα τους σε ένα καταφύγιο. Η ιστορία εδώ δεν είναι το επίκεντρο, αλλά οι χαρακτήρες, δεν απασχολεί το τι συμβαίνει στον κόσμο, αλλά το πως τα δυο παιδιά το βιώνουν. Από την αρχή της ταινίας γνωρίζουμε πως τα δυο αδέρφια δεν θα έχουν αίσιο τέλος, κι έπειτα αρχίζει η αναδρομή για το τι συνέβη, έτσι το σασπένς και το ενδιαφέρον για την πλοκή, αφήνουν όλο τον χώρο ελεύθερο για τον καταλάβει η ψυχοσύνθεση των ηρώων, καθώς τα βλέπουμε δευτερευόντως να προσπαθούν να επιβιώσουν και πρωτίστως να προσπαθούν να ζήσουν, να χαρούν, να παίζουν, να ονειρευτούν. Η ταινία έκανε τον γύρο του κόσμου και κέρδισε διεθνή βραβεία, απεικονίζοντας κάτι που μάλλον για πολλούς έως τότε θα ήταν αδιανόητο για μια ταινία κινουμένων σχεδίων.

Η τρίτη ταινία σταθμός πριν από το γύρισμα της δεκαετίας, είναι το *Akira*. Διαδραματίζεται σε ένα δυστοπικό μέλλον μετά τον τρίτο παγκόσμιο πόλεμο και την μαζική καταστροφή. Στην καινούρια πλέον πόλη του Τόκιο, κυριαρχεί η εγκληματικότητα, οι συμμορίες και η τρομοκρατία ενάντια στην κυβέρνηση. Η πλοκή της ταινίας δεν είναι κάτι το σπουδαίο, ούτε οι χαρακτήρες μιας και στρίμωξαν ένα μεγάλης έκτασης manga μέσα σε δύο ώρες (με όχι τόση επιτυχία όπως στην περίπτωση της Ναυσικά) με αποτέλεσμα πολλά πράγματα να χαθούν. Αποτελεί όμως ένα από τα αρτιότερα τεχνικά και καλλιτεχνικά επιτεύγματα του κόσμου των anime, η ποιότητα του anime που συναντάται στην ταινία είναι σχεδόν αξεπέραστη. Τα πάνω από 150,000 σέλουλοϊντς που σχεδιάστηκαν κατά την παραγωγή<sup>111</sup> απεικονίζουν όλες τις σκηνές βίας (που δεν είναι είναι λίγες) και όλες τις εκφράσεις τρόμου, οργής, αγανάκτησης και θυμού των εφήβων πρωταγωνιστών, με τρομακτική λεπτομέρεια. Αν ο Μιγιαζάκι έδειξε στον κόσμο πως τα anime μπορεί να τα απολαύσει όλη η οικογένεια και δεν είναι μόνο για

---

111 Leader Michael & Jake Cunningham, *The Ghibliothèque Anime Movie Guide*, Welbeck Publishing, China 2022

παιδιά, ήρθε το *Akira* να δείξει πως μπορούν να είναι και αυστηρώς ακατάλληλα για παιδιά.

Ευτυχώς η δεκαετία δεν είχε μόνο σαπουνόπερες, κωμωδίες και την εδραίωση των fighting shonen (σαν sub-genre των shonen) να μας προσφέρει. Ανταυτού είδαμε τρόπο τινά το όραμα του Τεζούκα να ζωντανεύει σε νέες διαστάσεις από τον Μιγιαζάκι, τους κατατρεγμένους και αθώους χαρακτήρες του Ματσουμότο που απλά προσπαθούν να ζήσουν μέσα σε έναν κατακερματισμένο κόσμο να συμπυκνώνονται μέσα στα δύο άτυχα νεαρά αδέρφια-θύματα του πολέμου, αλλά και το χάος, την καταστροφή και τα οργισμένα νιάτα του Ναγκάι να αποθεώνονται μέσα από το *Akira*.

### 1.5. Πως μεγάλωσες έτσι; (τα anime από το 1990 μέχρι το 2000)

Η βιομηχανία των anime στα 90's ξεκίνησε κάπως αργά αλλά στην συνέχεια, στο δεύτερο μισό της δεκαετίας παρήγαγε μερικά από τα καλύτερα δείγματα που είχε να προσφέρει το μέσο. Από το πρώτο μισό της δεκαετίας αξίζει εδώ να μνημονεύσουμε την πολύ γνωστή σε εμάς εδώ στην Ελλάδα σειρά *Sailor Moon*<sup>112</sup>. Είναι η πιο αναγνωρίσιμη σειρά που απευθύνθηκε σε έφηβα κορίτσια, όχι η πρώτη που το έκανε, έχουμε ήδη αναφέρει κάποιες αλλά σίγουρα ήταν η πιο διάσημη και εδραίωσε το genre των shoujo και το sub-genre των mahou shoujo [ένα κορίτσι με κάποιο είδος μαγικών δυνάμεων (το πρώτο που έκανε αυτό ήταν μια άλλη σειρά που έφτασε στην χώρα μας πιο πριν, η *Candy Candy* και σε ένα βαθμό η *Cutey* που αναφέραμε προηγουμένως)] αλλά και που κατέστρεψε τα πρωινά πολλών αγοριών όταν ξυπνούσαν ανυπόμονα τα σαββατοκύριακα για να δουν στην τηλεόραση μάχη, τεράστια ρομπότ και εκρήξεις μονάχα για να ακούσουν το χαρακτηριστικό: «Με την δύναμη του φεγγαριού!» προτού αλλάξουν γρήγορα κανάλι απογοητευμένα (πιθανώς αφού πρώτα ρίξαν μια ματιά στις κάπως ερωτικές μεταμορφώσεις των πρωταγωνιστριών).

---

112 *Bishoujo Senshi Sailor Moon*

Τι αλλάζει λοιπόν στο δεύτερο μισό της δεκαετίας, για άλλη μια φορά, η τεχνολογία. Πέρα από τον ερχομό των DVDs που επιτρέπανε μεγαλύτερη ποιότητα σε εικόνα και ήχο (αλλά δεν ήταν ακόμα τόσο διαδεδομένα), έχουμε την άνθιση πλέον του διαδικτύου, τα anime παύουν να είναι ένα τοπικό προϊόν, γίνονται ολοένα και πιο διεθνή, αυτό φυσικά βοηθάει και τα έσοδα της βιομηχανίας, άρα και την παραγωγή. Μακάρι εδώ να μπορούσαμε να αναφέρουμε όλους τους εξαιρετικούς τίτλους της περιόδου, αναγκαστικά όμως θα πρέπει να περιορίσουμε τις αναφορές μας.

Η κοινωνική κατάσταση στην Ιαπωνία ακόμη δεν έχει ανακάμψει, ανεργία μαστίζει την νεολαία και η απογοήτευση μεταξύ των νέων ανθρώπων βρίσκεται στο αποκορύφωμα της, έτσι πολλοί χρησιμοποιούν τα anime σαν μέσο απόδρασης από την θλιβερή πραγματικότητα, επιζητούν σειρές που μόνο την κατάσταση τους δεν τους θυμίζουν, κι εδώ έρχεται το *Neon Genesis Evangelion* να αδιαφορήσει πλήρως για το προανεφερθέν status quo. Ο πρωταγωνιστής της σειράς δεν είναι ένας ιδανικός ήρωας, δεν ζει ελεύθερος φαντασμαγορικές περιπέτειες, αντίθετα προσπαθεί να κρυφτεί από όλους κι από όλα, τρέχει από τα προβλήματα του, αδυνατεί να βρει τον λόγο να πολεμήσει, προσπαθεί να αντιληφθεί τον εαυτό του μέσα από τους άλλους, θέλει απλά, να μην υπάρχει. Ο δημιουργός της σειράς Χιντεάκι Άννο, παραδέχεται πως ο πρωταγωνιστής είναι το alter ego του που υποφέρει το ίδιο άγχος, την ίδια κρίση που περνάνε πολλοί σαν αυτόν, που νοιώθουν αμήχανοι, χαμένοι, ανεπαρκείς, ανίκανοι να επικοινωνήσουν ή να συναναστραφούν με άλλους και δεν έχουν αληθινή αίσθηση κάποιου σκοπού, έτσι η αναγέννηση του συμβολίζει την ελπίδα για αυτήν την χαμένη γενιά νεαρών Ιαπώνων ανδρών.<sup>113</sup> Μέσα σε ένα setting του κλασικού monster of the day (σειρές όπου σε κάθε επεισόδιο εμφανίζεται ένας διαφορετικός εχθρός), ενδιάμεσα σε εμφανείς και κρυμμένες φιλοσοφικές αναφορές (ακόμα και στους τίτλους των επεισοδίων), κάτω από ένα μοτίβο θρησκευτικών αναφορών και συμβολισμών και κάπου ανάμεσα στις εξαιρετικά χορογραφημένες και τεχνικά εκτελεσμένες μάχες, κρύβεται ένα έργο κραυγή υπαρξιακής αγωνίας και αναζήτησης και μια από τις μεγαλύτερες βουτιές που οποιοδήποτε οπτικοακουστικό μέσο έχει επιχειρήσει να κάνει μέσα στην ψυχοσύνθεση των ηρώων

113 Martinez, Dolores, "Bodies of future memories: the Japanese body in science fiction anime", *Contemporary Japan*, Volume 27(1), 2015, pp. 71-88, σελ. 82

του. Ο σκηνοθέτης της σειράς, περισσότερο από οποιονδήποτε άλλον στο παρελθόν, αξιοποιεί όλα τα εργαλεία της γλώσσας του κινηματογράφου, περίεργες γωνίες λήψης, αντισυμβατικά πλάνα, χρήση διάφορων φίλτρων, χαρακτήρες που στέκονται ακίνητοι για ώρα σε ένα στατικό πλάνο χωρίς να μιλάνε και πολλά άλλα. Το *Neon Genesis Evangelion* αποτελεί μια από τις σημαντικότερες στιγμές στην ιστορία των anime, συνέβαλε στην διαμόρφωση του μέσου και συνέδραμε τα μέγιστα στο να ανακάμψει η βιομηχανία. Ένας από τους λόγους που θεωρείται ότι έπαιξε ρόλο στην επιτυχία της σειράς είναι ότι προβλήθηκε την χρονιά που χάρις στην τεχνολογία το κοινό συμμετείχε σε online forums και το στούντιο παραγωγής λάνσαρε το δικό του σάιτ, δημιουργώντας έτσι έναν χώρο για συζήτηση γύρω από το σόου.<sup>114</sup>

Η επιτυχία που έκανε το *Neon Genesis Evangelion* παρά το τολμηρό του περιεχόμενο, ενέπνευσε την βιομηχανία μετά απο καιρό να ξαναπάρει ρίσκα, να επενδύσει σε σειρές που η επιτυχία της δεν ήταν εγγυημένη. Η παραγωγή της ταινίας *Ghost in the Shell*, βασισμένη στο ομώνυμο manga αποτελεί προϊόν ενός τέτοιου ρίσκου που όπως φαίνεται απέδωσε καρπούς πριν καν ολοκληρωθεί, αφού μια αμερικάνικη εταιρεία συμμετείχε με το τριάντα τοις εκατό του κόστους της παραγωγής προκειμένου να διασφαλίσει τα δικαιώματα της εισαγωγής του σόου.<sup>115</sup> Η ταινία διαδραματίζεται στο 2029, η εξέλιξη της τεχνολογίας έχει για τα καλά μπλεχτεί με τους ανθρώπους όπου είναι πολύ συνηθισμένο να αντικαθιστούν μέλη τους με ρομποτικά. Η πρωταγωνίστρια της σειράς μαζί με τους συναδέλφους της προσπαθούν να εξιχνιάσουν μια τρομοκρατική επίθεση όπου γρήγορα αποδεικνύεται πολύ περίπλοκη. Τεχνικά η ταινία είναι άρτια, επιπέδου του *Akira* που συναντήσαμε παραπάνω αν όχι ανώτερη. Το animation είναι πανέμορφο και ότι βλέπουμε στην ταινία έχει σχεδιαστεί με απόλυτη λεπτομέρεια, σε βαθμό που η τεχνολογία που απεικονίζεται μοιάζει απόλυτα αληθινή, λειτουργική, ένα προϊόν επιστημονικής εξέλιξης που η ύπαρξη του δικαιολογείται, και όχι απλά ένα ακόμα φανταστικό όραμα του μέλλοντος. Ο κεντρικός θεματικός άξονας της ταινίας είναι η αναζήτηση του αληθινού σε έναν κόσμο που τα όρια της εικονικής με της αληθινής πραγματικότητας είναι πιο θολά από ποτέ. Σίγουρα ο στοχασμός γύρω από την εικονική

114 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 208

115 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 185

πραγματικότητα δεν είναι ένα εντελώς πρωτότυπο θέμα, όμως ο τρόπος που παρουσιάζεται και εξετάζεται είναι αριστοτεχνικός και σφαιρικός, δεν αφορά μόνο τις επιπτώσεις ή αλλαγές που μπορεί να έχει σε έναν μόνο τομέα, αλλά γενικά, στην φιλοσοφία, στην ψυχολογία, στην κοινωνία, στην θρησκεία και φυσικά στο άτομο. Τα όρια μεταξύ καλού και κακού είναι θολά, είναι γκριζα όπως είναι και τα όρια ανάμεσα στις δύο πραγματικότητες. Η ταινία Μαμόρου Όσι, του οποίου η αγάπη για κινηματογραφιστές όπως Αντονιόνι, ο Φελίνι, ο Μπεργκμαν, ο Ταρκόφσκι και ο Γκοντάρ<sup>116</sup> επηρέασε αναμφίβολα την σκηνοθεσία της, δεν αποτέλεσε μονάχα σταθμό στην ιστορία των anime, αλλά του sci-fi γενικότερα και αποτέλεσε πηγή έμπνευσης για πολλές ταινίες με παρόμοια θεματική που ακολούθησαν αργότερα όπως η πασίγνωστη τριλογία *Matrix*.

Το 1997 προβάλλεται το *Berserk*, το setting είναι μεσαιωνικό-φανταστικό, βασιλεία, παιχνίδια εξουσίας, δαίμονες, μάχες με τεράστια σπαθιά, σεξ και άφθονη βία. Ένα anime τόσο βίαιο, σκοτεινό, εφιαλτικό που κάνει το *Akira* να μοιάζει παραμύθι. Ξεκινάει με τον πρωταγωνιστή, έναν παντοδύναμο πολεμιστή που αναζητάει εκδίκηση, έπειτα αναδρομικά μας δείχνει πως έφτασε ως εκεί. Από όταν ορφάνεψε και άρχισε τον αγώνα για επιβίωση, τον βλέπουμε να μεγαλώνει, να δυναμώνει, να κάνει φίλους και εχθρούς. Ένας από αυτούς τους φίλους θα γίνει και ο ανταγωνιστής της σειράς, και για πρώτη φορά σε anime συναντάμε ένα δίπολο πρωταγωνιστή-ανταγωνιστή, χωρίς να μπορούμε να τους διαχωρίσουμε, χωρίς να μπορούμε να ξεχωρίσουμε ποιος από τους δύο είναι πιο ενδιαφέρων ή πιο καλογραμμένος, ποιος είναι αυτός που κινεί το νήμα της ιστορίας. Έτσι για πρώτη φορά σε σειρά, η βία και οι ακατάλληλες σκηνές, γίνονται μέσο της ιστορίας, γίνονται αναπόσπαστο κομμάτι του κόσμου, και όχι απλά μια ατραξιόν, κάτι απλά για να τραβήξει τον θεατή. Αποτελεί πιθανότατα το πρώτο πραγματικά ώριμο seinen (που απευθύνεται σε αγόρια στο τέλος της εφηβείας και σε νεαρούς άνδρες), αλλά και παράπλευρα διεκδικεί και μια ακόμη πρωτοτυπία. Λόγω του απρόσμενου τέλους του anime που σταματάει ακριβώς πάνω στο καλύτερο σημείο (κοινώς cliffhanger), έγινε το πρώτο anime που οδήγησε πολύ κόσμο να αναζητήσει το manga. Το manga *Berserk* συνεχίζεται ακόμη και σήμερα (αν και ο δημιουργός του πέθανε πρόσφατα, και το κοινό

<sup>116</sup> Leader Michael & Cunningham Jake, ό.π. σελ 66

φαίνεται να μην θεωρεί την συνέχεια της ιστορίας «κανονική») τριάντα-δύο χρόνια μετά την κυκλοφορία του, δεν έχει τελειώσει. Από πολλούς θεωρείται ένα από τα κορυφαία manga και βοήθησε στην διάδοση τους, μιας και πολλοί οπαδοί των anime εκτός συνόρων δεν διάβαζαν manga πριν τους «αναγκάσει» το *Berserk*.

Στον αντίποδα του εφιαλτικού κόσμου του *Berserk*, έχουμε κάτι πολύ πιο cool. Την πρώτη μεγάλη δημιουργία ενός πολύ δημοφιλούς σκηνοθέτη με πολύ ιδιαίτερο στυλ, του Σιντσίρου Γουατανάμπε, ένα από τα πιο δημοφιλή anime παγκοσμίως, το *Cowboy Bepop*. Ο Γουατανάμπε πήρε την άγρια δύση, το διάστημα, την τζαζ μουσική, την κλασική επεισοδιακή δομή, τα έβαλε σε ένα μπλέντερ, πασπάλισε από πάνω λίγο film noir, και κάπως έτσι φτιάχτηκε το *Cowboy Bepop*. Το cast της σειράς αποτελείται από μια ετερόκλητη ομάδα μισθοφόρων, καθένας χαρακτήρας είναι ενδιαφέρων με τον τρόπο του, έχει υπόβαθρο και ναι μεν αργά, αλλά εξελίσσεται. Παρά την επεισοδιακή δομή του, υπάρχει μια συνέχεια, και οι μεμονωμένες περιπέτειες είναι αρκετά ενδιαφέρουσες για να κρατήσουν τον θεατή, η μείξη μιας μελλοντικής δυστοπικής κοινωνίας που θυμίζει άγρια δύση, σε συνδυασμό με διαστημικούς μισθοφόρους είναι αν μη τι άλλο πιασάρικη, και σε συνδυασμό με το noir ύφος και την τζαζ μουσική δημιουργούν ένα πολύ πρωτότυπο και ενδιαφέρον αισθητικά αποτέλεσμα. Η μουσική αποτελεί ένα από τα καλύτερα album που έχουν φτιαχτεί ποτέ για anime (σίγουρα το καλύτερη στο είδος του), και οπτικά είναι άρτιο, από τον σχεδιασμό μέχρι την εκτέλεση, πράγμα που δικαιολογεί και σε μεγάλο βαθμό την επιτυχία του, μιας και το θέμα του, δεν ήταν εντελώς πρωτότυπο (με εξαίρεση την jazz μουσική), ήταν η εκτέλεση που το έκανε να ξεχωρίσει και να αγαπηθεί τόσο. Η σειρά είχε ακόμη μια ιδιαιτερότητα, προβλήθηκε σε δυο κανάλια, ένα επίγειο και ένα δορυφορικό. Στο πρώτο προβλήθηκαν δώδεκα επεισόδια ενώ στο δεύτερο τα επόμενα δεκατέσσερα τα οποία είχαν πιο ενήλικο και πιο περίπλοκο περιεχόμενο. Έτσι κατά κάποιο τρόπο κάποιος που είδε μόνο την προβολή στο κανάλι του επίγειου σήματος είδε μια εντελώς διαφορετική σειρά.<sup>117</sup>Κάπως έτσι επαναλαμβάνεται αυτό που περίπου συνέβαινε και παλιότερα, δηλαδή η τηλεόραση να προβάλλει πιο «ακίνδυνα» σόου, και τα πιο ώριμα να είναι διαθέσιμα στο ενήλικο κοινό σε βιντεοκασέτες, απλά τώρα την θέση της βιντεοκασέτας είχε πάρει η δορυφορική ή

117 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 203

καλωδιακή τηλεόραση η οποία προέβαλε περισσότερα anime που απευθύνονταν σε ενήλικες παρά σε παιδιά.

Γιατί όμως, αφού τα παιδικά σόου σημειώνανε μεγαλύτερους αριθμούς τηλεθέασης από ένα μεταμεσονύκτιο ενήλικο anime. Η εξήγηση είναι απλή, το δεύτερο είχε την δυνατότητα να παράγει μεγαλύτερο κέρδος ανά θεατή σε βάθος χρόνου μέσω του οικουστήματος, όταν το anime κυκλοφορούσε παράλληλα με συλλεκτικές φιγούρες και άλλα συλλεκτικά αντικείμενα ή ένα βιντεοπαιχνίδι, πόσο μάλλον όταν απαιτούσε συνδρομή.<sup>118</sup> Αναφέραμε ήδη το *Neon Genesis Evangelion* το οποίο διήρκησε μονάχα είκοσι-έξι επεισόδια αλλά εξακολουθεί σχεδόν τρεις δεκαετίες μετά να αποφέρει κέρδος.

Το 1997 προβάλλεται η σειρά *Pokemon*, στην οποία σαν περιεχόμενο δεν αξίζει να αναφερθούμε για διάφορους λόγους, αλλά είναι αδύνατον να μην αναφέρουμε το πιο επιτυχημένο εμπορικά franchise όλων των εποχών σε οποιοδήποτε μέσο. Άξιο αναφοράς όμως αποτελεί το ότι το τριακοστό όγδοο επεισόδιο της σειράς ήταν υπεύθυνο για την δημιουργία κάποιων κανονισμών που αφορούσαν την παρουσίαση των anime αφού σε μια σκηνή με έντονα οπτικά εφέ σημειώθηκαν κοντά στα εβδομήντα επεισόδια κρίσεων φωτοευαισθησίας, εκ των οποίων κοντά στα εκατό-πενήντα ήταν επιληπτικές κρίσεις, με δυο περιστατικά να περνάνε την βραδιά στο νοσοκομείο.<sup>119</sup> Για τέσσερις μήνες η προβολή του προγράμματος διακόπηκε, παρόλα αυτά δεν φάνηκε να επηρέασε καθόλου την δημοφιλία του σόου, και κατά πάσα πιθανότητα το συμβάν λειτούργησε σαν διαφήμιση του anime εκτός συνόρων αφού είναι κάπως περιττό να μιλάμε για την απήχηση που είχε.

Το 1999 προβάλλεται το πρώτο επεισόδιο του *One Piece*. Είκοσι-τέσσερα χρόνια αργότερα η σειρά προβάλλεται ακόμα και βρίσκεται στο επεισόδιο υπ' αριθμόν 1047(!), αριθμεί γύρω στις είκοσι ταινίες αλλά και κάμποσες δεκάδες μεταφορές σε βιντεοπαιχνίδια. Η σειρά ακολουθεί ένα αγόρι στην προσπάθεια του να γίνει ο βασιλιάς των πειρατών. Σαλπάρει για να εκπληρώσει το όνειρο του, μαζεύει σταδιακά πλήρωμα, μπλέκει σε περιπέτειες, δυναμώνει και συνεχώς αντιμετωπίζει νέους, δυνατότερους εχθρούς. Ως εδώ ακούγεται σαν κλασική συνταγή shonen. Όμως ο Εϊτσίρο Όντα, ο

<sup>118</sup> Στο ίδιο, σελ. 204

<sup>119</sup> Στο ίδιο, σελ.. 177



δημιουργός του manga, κατάφερε αυτό το κάτι παραπάνω που χρειαζότανε το genre. Αρχικά έχτισε έναν πολύ καλομελετημένο και ενδιαφέρον κόσμο. Κάθε νησί που επισκέπτεται το πλήρωμα της σειράς, είναι ένας διαφορετικός κόσμος, με διαφορετικό κλίμα, ιστορία και κουλτούρα. Οι χαρακτήρες αντίστοιχα, και όχι μόνο οι κεντρικοί, αλλά και ο πιο ασήμαντος χαρακτήρας της σειράς, είναι ξεχωριστός, ιδιαίτερος και αξιωματιμολογούμενος, Καθένας έχει υπόβαθρο, έχει ένα παρελθόν που αργά ή γρήγορα θα έρθει αντιμέτωπο μαζί του, και ένα μέλλον, έχει στόχους που κυνηγάει, έχει όνειρα και προσδοκίες. Δράση, κωμωδία, δράμα, περιπέτεια, ανατροπές, τίποτα δεν λείπει από αυτήν την σειρά. Σίγουρα, δεν είναι δίχως ψεγάδια, τόσα επεισόδια είναι αυτά, αλοίμονο αν μπορούσε να διατηρήσει τον ρυθμό όπως πρέπει για πάνω από δυο δεκαετίες. Αρκετά συχνά η σειρά το παρακάνει με το fan service, επίσης το animation της σειράς τεχνικά δεν είναι ότι καλύτερο, όμως τίποτα από αυτά δεν μπορεί να κρατήσει πίσω αυτό που έχει καταφέρει. Για παραπάνω από δύο δεκαετίες είναι γνωστό σε όλο τον κόσμο, έχει οπαδούς κάθε ηλικίας και κάθε υπόβαθρου<sup>120</sup>, υπάρχουν άνθρωποι που δεν βλέπουν anime, όμως βλέπουν *One Piece*. Ποια είναι αυτή η κρυφή αρετή όμως που κάνει την σειρά τόσο αγαπητή. Ακούγεται κλισέ, και είναι κλισέ, αλλά ο τρόπος που το παρουσιάζει ο δημιουργός είναι πάντα τόσο έξυπνος και διαφορετικός, που δεν φαίνεται κλισέ, η δύναμη του *One Piece* είναι να κάνει τον κόσμο να ονειρεύεται. Να ακολουθεί τον στόχο. Όχι όπως τα shonen το παρουσίαζαν μέχρι τότε, με την ξεροκεφαλιά, ή τη δύναμη της φιλίας, αλλά με ότι έχεις. Με το μυαλό σου, με την γνώση σου, με τους φίλους σου, με την δύναμη σου, με την καλοσύνη σου, με την υπομονή σου, με την πονηριά σου (πειρατές είναι εξάλλου), με την τύχη σου. Αρκεί να κάνεις αυτό που θεωρείς σωστό μέσα σου, αυτό που λέει ο ηθικός σου κώδικας. Γιατί παρότι το σόου αφορά πειρατές, η ηθική αποτελεί θεματικό άξονα του έργου. Ότι είναι παράνομο, δεν είναι απαραίτητα ανήθικο, αλλά και ότι είναι νόμιμο δεν πάει να πει ότι είναι ηθικό.

---

120 Ο ολυμπιονίκης της χώρας μας Μίλτος Τεντόγλου στην είσοδο του κατά την παρουσίαση του στους Ολυμπιακούς αγώνες έκανε μια χαρακτηριστική κίνηση που κάνει ο πρωταγωνιστής της σειράς, πράξη που χρειάστηκε να εξηγήσει μετά στην Ελληνίδα δημοσιογράφο (Καθώς και ακόμα δύο αθλητές, ένας Αμερικανός σφαιροβόλος και ένας Ιταλός αθλητής του Βάδην έχουν κάνει κάτι αντίστοιχο)

Φυσικά μέσα στην δεκαετία το Studio Ghibli συνεχίζει τις ασυναγώνιστου επιπέδου παραγωγές του με εξαιρετικές ταινίες όπως το *Porco Rosso*<sup>121</sup>, το *Whisper of the Heart*<sup>122</sup> αλλά και μια ακόμη ταινία που συγκαταλέγεται στις κορυφαίες όλων το εποχών, και αποτελεί πνευματικό διάδοχο της Ναυσικάς, το *Princess Mononoke*.

Η τεράστια άνθιση που ιστορικά σημειώνεται να έχει το μέσο στην δεκαετία του 90' είναι σε έναν βαθμό φαινομενική. Για παράδειγμα μπορεί στην Ιαπωνία να θεωρούσε κάποιος στηριζόμενος σε κάποια βασικά νούμερα εσόδων πως τα anime αρχίζουν να κυριεύουν τον κόσμο. Το μεγαλύτερο μέρος όμως αυτών των εσόδων προερχόταν από τα *Pokemon*, και μόνο ένα μικρό ποσοστό από αυτά από anime που απευθύνονταν στους πιο ώριμους οπαδούς. Έτσι ταυτόχρονα τα anime είναι μια νέα τεράστια επιτυχία που προέρχεται από την Ιαπωνία και απευθύνεται σε ένα ευρύ κοινό αλλά και ένα πολύ εξεζητημένο μέσο που απευθύνεται σε ελάχιστους. Τέτοιες ανάμεικτες αντιδράσεις δεν είναι η εξαίρεση αλλά μάλλον ο κανόνας, αφού ανάλογα με την πρώτη επαφή που μπορεί να έχει κάποιος με το μέσο, μπορεί να σχηματίσει την άποψη πως είναι απλά σόου για παιδιά, ένας τρόπος να διαφημίζουν και να πουλάνε παιχνίδια, πορνογραφικά κινούμενα σχέδια, αριστουργήματα για όλη την οικογένεια όπως η ταινίες του Studio Ghibli ή ώριμα και ανατρεπτικά animation καλλιτεχνικής αξίας που ακροβατούν μεταξύ όλων των παραπάνω όπως το *Neon Genesis Evangelion*.

Αυτή η άνθιση οδήγησε σε επενδύσεις των αμερικάνικων εταιρειών σε βαθμό που το 2006 έφτασε να αποτελεί το πενήντα τοις εκατό των συνολικών χρημάτων που δαπανήθηκαν στην Ιαπωνία για την παραγωγή anime.<sup>123</sup> Η συμμετοχή και μόνο στην παραγωγή ήταν αρκετή για να προωθήσει αυτή την φαινομενική ξαφνική άνθιση των anime στις Ηνωμένες Πολιτείες. Στην Ιαπωνία όμως όπου οι οπαδοί αγνοούσαν ή αδιαφορούσαν για το τι συμβαίνει εκτός συνόρων η αφήγηση περί άνθισης οφείλεται στο παραπλανητικό γεγονός ότι σχεδόν το εβδομήντα τοις εκατό του τζίρου από τις εγχώριες ταινίες που προβλήθηκαν προέρχεται από ταινίες anime. Το αναφέρουμε ως παραπλανητικό γιατί η ταινία *Princess Mononoke* ευθύνεται για παραπάνω από το μισό

---

121 *Kurenai no Buta*

122 *Mimi wo Sumaseba*

123 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 185

αυτού του ποσοστού.<sup>124</sup> Παρόμοια ευθύνη φέρει και το *Neon Genesis Evangelion* όπου τα κέρδη που απέφερε από την χρήση των πνευματικών δικαιωμάτων συνολικά ήταν δεκαπλάσια από αυτά που απέφερε η προβολή του σαν σόου. Στην πραγματικότητα πολλές από τις εγχώριες παραγωγές, ακόμα και κάποιες του Studio Ghibli σημείωσαν μικρότερη επιτυχία από ταινίες της Ντίσνεϋ που προβλήθηκαν στην Ιαπωνία.<sup>125</sup>

Αυτή η φαινομενική καινούρια επιτυχία των anime βέβαια είχε και τα αρνητικά της, που δεν διαφέρουν πολύ από αυτό που είχε συμβεί με τον Τεζούκα και το πρώτο του στούντιο. Η αύξηση του ανταγωνισμού μεταξύ των εισαγωγέων αύξησε και τα ποσά που πληρώνανε. Δημιουργήθηκε έτσι μια υπεραξία που με την σειρά της στιγμάτιζε κάποια anime σαν εμπορικές αποτυχίες, αφού και είχαν κοστίσει παραπάνω από όσο έπρεπε αλλά και είχαν επιβαρυνθεί με παράλογες προσδοκίες αφού δεν γίνεται κάθε σειρά να αποφέρει τα κέρδη των *Pokemon* ούτε κάθε ταινία να σημειώνει την επιτυχία της *Princess Mononoke*.

Δεν είναι λοιπόν εντελώς παράλογο ή αδικαιολόγητο να μιλάμε για μια δεκαετία τεράστιας άνθισης αλλά δεν πρέπει να παραμερίζουμε τις συνιστώσες και τους παράγοντες που μας επιτρέπουν να την ονομάζουμε απατηλή. Αυτό που μπορούμε με βεβαιότητα να συμπεράνουμε είναι πως φτάνοντας στο τέλος της δεκαετίας τα anime πλέον κατηγοριοποιούνται σε μεγάλο βαθμό από τρεις αλληλένδετες ή συγγενικές πτυχές τους. Τα anime που απευθύνονταν σε παιδιά όπως τα *Pokemon*, τα anime που απευθύνονταν σε ενήλικες όπως το *Ghost In the Shell* και τις παραγωγές του Studio Ghibli που ισορροπούν στο ενδιάμεσο.<sup>126</sup>

---

124 Στο ίδιο, σελ. 187

125 Στο ίδιο, σελ. 188

126 Στο ίδιο, σελ. 190

## 1.6. Κι είμαστε ακόμα ζωντανοί (τα anime από το 2000 έως το 2010)

### 1.6.1. Video games, Visual novels, 3D και DVD

Η νέα χιλιετία καταφθάνει και παρά τον φόβο ή τις προσδοκίες πολλών, ο κόσμος εξακολουθεί να υπάρχει. Η βιομηχανία τώρα μετά από αυτήν την -όχι τόσο- αναπάντεχη εξέλιξη βρίσκεται σε αναζήτηση για το ζητάει ο κόσμος, τι θα ενδιαφέρει το κοινό του νέου αιώνα. Οι εξελίξεις στην τεχνολογία στην στροφή του νέου αιώνα μπορεί να διευκόλυναν την παραγωγή animation σε μεγάλο βαθμό, όπως για παράδειγμα ένα από τα οράματα που είχε ο Τεζούκα, για την αποθήκη εικόνων που μπορούσαν να επαναχρησιμοποιηθούν, ήταν πλέον ευκολότερο από ποτέ στην εποχή της ψηφιοποίησης. Στον αντίποδα όμως αγρήστευσαν γνώσεις και ικανότητες που οι παλιότεροι animators δεν μπορούσαν πια να εκμεταλλευτούν. Σταδιακά όλα τα στούντιο χρησιμοποιούσαν πλέον ψηφιακές μεθόδους παραγωγής μέχρι το 2007, το *Sazae-san* ήταν το μοναδικό anime που φτιαχνόταν ακόμα με την παλιά μέθοδο μιας και οι συντελεστές του ήταν πια πολύ μεγάλοι για να υιοθετήσουν τις νέες μεθόδους.<sup>127</sup> Το ίδιο anime, που ξεκίνησε το 1969 και συνεχίζεται μέχρι σήμερα (αποτελεί το μακροβιότερο σόου animation παγκοσμίως) ήταν και το τελευταίο που υιοθέτησε την ψηφιακή μέθοδο παραγωγής το 2013.

Η ραγδαία εξάπλωση των video games επηρέασε και την βιομηχανία των anime. Δημιουργήθηκε ακόμα μια δίοδος για κέρδος με τις εταιρείες να προσλαμβάνονται για να δημιουργήσουν animation για τα βιντεοπαιχνίδια αλλά και παραγωγές anime που οι πολύ κερδοφόρες εταιρείες βιντεοπαιχνιδιών χρηματοδοτούσαν. Για παράδειγμα το παιχνίδι *Scandal* περιείχε συνολικά τρεις ώρες animation που παρήγαγε το στούντιο Production IG<sup>128</sup>. Έπειτα οι ίδιες οι εταιρείες χρηματοδοτούσαν την δημιουργία anime

---

<sup>127</sup> Στο ίδιο, σελ. 196

<sup>128</sup> Στο ίδιο, σελ. 194

spin-offs βασισμένα στα βιντεοπαιχνίδια τους για διαφήμιση, για διατήρηση των οπαδών τους αλλά και για περαιτέρω εξάπλωση των franchise τους.

Μέσα από αυτήν την συναναστροφή και το καινούριο μέλος του οικοσυστήματος, δημιουργήθηκε, ή καλύτερα εδραιώθηκε πλέον ένα νέο genre βιντεοπαιχνιδιών, τα visual novels. Το gameplay τους περιορίζεται κυρίως σε επιλογές, εστιάζουν στην αφήγηση και στα γραφικά έχουν την αισθητική των anime. Είναι διαδραστικές αφηγήσεις κατά κάποιον τρόπο, οι οποίες είναι απίστευτα δημοφιλής. Σύμφωνα με ένα άρθρο του 2006, σχεδόν το εβδομήντα τοις εκατό των παιχνιδιών για ηλεκτρονική υπολογιστή στην Ιαπωνία είναι visual novels.<sup>129</sup> Αυτή η δημοφιλία οδήγησε και στην δημιουργία ενός νέου είδους anime, που ήταν βασισμένα στα visual novels, τα οποία προφανώς είχαν στυλιστικά και αφηγηματικά χαρακτηριστικά που προέρχονται απευθείας από το καλούπι, τα γραφικά και το gameplay του νέου αυτού ψυχαγωγικού είδους στο οποίο στηρίζονται.<sup>130</sup> Μερικά από τα χαρακτηριστικά τους είναι η πολυπροοπτική αφήγηση, διακλαδώσεις και διασταυρώσεις της ιστορίας, ασαφή τέλη, αντισυμβατική μείξη του καθημερινού με το υπερφυσικό και του οικιακού περιβάλλοντος με το μυθολογικό.<sup>131</sup> Μερικά από τα πιο συνηθισμένα μοτίβα τους είναι οι δημιουργικές αναζητήσεις και αυτοαναφορικοί στοχασμοί γύρω από την καλλιτεχνική διαδικασία, οι ονειρικές εμπειρίες, η σχέση του ατόμου με την κοινωνία, η αντίληψη του θρυλικού παρελθόντος και του πιθανού παρόντος, η σχέση μεταξύ της φύσης και του τεχνολογικού περιβάλλοντος, η αμνησία ως απόρροια κάποιου τραύματος αλλά και γενικότερα το μπλέξιμο μεταξύ αντιθετικών φορμουλαϊκών μοτίβων.<sup>132</sup>

Η τεχνολογική εξέλιξη προσέφερε μια ακόμα δυνατότητα στην βιομηχανία, την χρήση του τρισδιάστατου animation. Ναι μεν αρχικά δεν ήταν και η πιο εύχρηστη μιας και ήθελε χρόνο και χρήμα για να αξιοποιηθεί, αλλά με τον καιρό αλλά και την ευρεσιτεχνία των Ιαπώνων animators έγινε πιο προσιτή, όταν αντιλήφθηκαν ότι τα προβλήματα άρα

129 <https://www.animenewsnetwork.com/press-release/2006-02-08/amn-and-anime-advanced-announce-anime-game-demo-downloads> 30/1/2023

130 Cavallaro, Dani, *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, McFarland & Company. Inc Publishers, North Carolina, 2010, σελ. 10

131 Στο ίδιο, σελ. 12

132 Στο ίδιο, σελ. 14

και οι λύσεις, δεν ήταν παρόμοια με αυτά του διςδιάστατου animation, αλλά με αυτά του stop-motion και του animation με μαριονέτες.<sup>133</sup> Αξιοποίησαν το τρισδιάστατο animation περισσότερο σε mecha anime, η τοποθέτηση τους στο διάστημα σήμαινε πως τα αντικείμενα δεν χρειαζότανε να έρχονται σε επαφή με το έδαφος που πάντα φαινόταν κάπως παράξενη (για τον ίδιο λόγο στις αρχές του καινούριου αιώνα έχουμε και πολλά anime που διαδραματίζονται κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας). Απέφευγαν τα κοντινά πλάνα σε χέρια ή μηχανήματα που πιάνανε αντικείμενα προκειμένου να μην φαίνεται ότι δεν υπάρχει ρεαλιστικό σημείο επαφής. Επίσης τα ίδια τα αντικείμενα, δηλαδή τα ρομπότ, προσφέρονταν για σχεδιασμό μιας και τα γεωμετρικά τους σχήματα ήταν πολύ πιο εύκολα από τα ανθρώπινα μοντέλα. Πέραν τούτου, ένα τρισδιάστατο μοντέλο, αφού δημιουργηθεί, μπορεί να τροποποιηθεί, να μεταβληθεί το μέγεθος του, να αλλάξουν τα χρώματα του, έτσι έγιναν της μόδας οι στρατοί απο πανομοιότυπα ρομπότ. Όσο πιο πολύ χρησιμοποιούνταν ένα τρισδιάστατο ψηφιακό αντικείμενο, τόσο φτηνότερο γινόταν το κόστος παραγωγής του.<sup>134</sup>

Η βιομηχανία φαινότανε να οδεύει προς μια νατουραλιστική προσέγγιση ως προς την μορφή που παρουσίαζε το περιεχόμενο της με το τρισδιάστατο animation. Αυτό όμως δεν κράτησε για πολύ, αφού η πλειοψηφία των τρισδιάστατων anime όχι μόνο δεν έκανε επιτυχία, αλλά συνήθως είχε αρνητικές κριτικές από το κοινό. Το τελειωτικό χτύπημα στην δημοφιλία του τρισδιάστατου animation πιθανώς να ήρθε από την παταγώδη αποτυχία της ταινίας *Final Fantasy: The Spirits Within* του 2001. Βέβαια δεν επρόκειτο για anime, η πασίγνωστη ιαπωνική εταιρεία που βρίσκεται πίσω από την διάσημη σειρά βιντεοπαιχνιδιών έκανε μόνο την χρηματοδότηση, η ταινία φτιάχτηκε εξολοκλήρου στην Αμερική με την χρήση τρισδιάστατου αληθοφανούς animation<sup>135</sup>, και απέτυχε οικονομικά, παρότι βασιζόταν σε ένα παγκοσμίως best selling franchise.

Έτσι αυτή η τάση προς τον φαινομενικό ρεαλισμό δεν διήρκεσε πολύ, αν και στην κατά κανόνα πιο υπερρεαλιστική προσέγγιση που τα anime χρησιμοποιούσαν όπως έχουμε εξηγήσει έπαιξε ρόλο και το εργασιακό μοντέλο της βιομηχανίας, θα ήταν υποκριτικό να

133 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 198

134 Στο ίδιο, σελ. 198

135 Στο ίδιο, σελ. 200

την εξωραΐσουμε απλά σαν μια καλλιτεχνική επιλογή. Ο Μιγιαζάκι αναφέρει πως οι συντελεστές έπρεπε να προλάβουν την εβδομαδιαία προθεσμία και δεν πληρώνονταν με βάση το αποτέλεσμα, οι animators έδιναν προτεραιότητα στις πιο εύκολες σκηνές όπου απαιτούσαν το λιγότερο animation στην αρχή της εβδομάδας με επακόλουθο να λιγοστεύει ο χρόνος που είχαν να αφιερώσουν στις σκηνές που απαιτούσαν μεγαλύτερη κίνηση, έτσι η αφήγηση γινόταν πιο ιμπρεσιονιστική με εκφραστικά ενσταντανέ και ολοένα λιγότερη σημασία να δίνεται στο αν η κίνηση φαινόταν φυσική, ρεαλιστική.<sup>136</sup> Ένας ακόμη λόγος ήταν η οξύμωρη λογική, πως σε σκηνές anime, ειδικά αυτές που απαιτούν μεγάλη ταχύτητα όπως μια αερομαχία ή η μονομαχία δύο πολεμιστών με υπερδυνάμεις που σπάνε το φράγμα του ήχου, ακόμα και με είκοσι τέσσερα καρέ το δευτερόλεπτο η απεικόνιση ούτε θα πλησίαζε την πραγματική ταχύτητα, ενώ για παράδειγμα η απότομη μετάβαση από το ένα καρέ στο άλλο τα οποία είχαν αισθητή απόσταση μεταξύ τους χωροχρονικά, περιέγραφε ή υποδείκνυε πολύ καλύτερα<sup>137</sup> την ιλιγγιώδη ταχύτητα με την οποία το αντικείμενο κινήθηκε.

Αυτό δεν σημαίνει πως η χρήση τρισδιάστατου animation εξαφανίστηκε από την βιομηχανία των anime, απλά έγινε σπάνια, πάντα χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με το κυρίως δισδιάστατο animation και τα σόου που είναι εξολοκλήρου τρισδιάστατα αποτελούν την μειοψηφία. Επιπρόσθετα όταν γίνεται η χρήση τρισδιάστατων κατασκευών το κοινό την συνδέει πάντα με αναγκαιότητα και φτηνή λύση, πράγμα που δεν απέχει από την αλήθεια μιας και συνήθως χρησιμοποιείται είτε για αντικείμενα που θα εμφανιστούν πολύ συχνά, ή σε μεγάλες ποσότητες, ή αντικείμενα/οχήματα/σώματα που κινούνται πάρα πολύ οπότε και θα απαιτούσαν πολύ χρόνο αν η κίνηση τους γινότανε με την δισδιάστατη μέθοδο. Αυτό βέβαια αν και αληθές δεν παύει να είναι οξύμωρο μιας και γενικά μιλώντας το τρισδιάστατο animation είναι μια ακριβή διαδικασία αν δεν χρησιμοποιείται μόνο κατά αυτόν τον τρόπο. Οξύμωρη είναι και η επιμονή των anime αλλά και των οπαδών τους στο δισδιάστατο animation, όταν οι τρισδιάστατες παραγωγές (Ντίσνεϋ, Pixar, Dreamworks) είναι αυτές που παγκοσμίως σημειώνουν τα μεγαλύτερα κέρδη. Έτσι η έλλειψη οποιουδήποτε τρισδιάστατου

---

136 Στο ίδιο, σελ. 146

137 Στο ίδιο, σελ. 154

στοιχείου σε μια σειρά ή μια ταινία anime, θεωρείται ενδεικτικό της τεχνική της ποιότητας, και πολύ συχνά όταν χρησιμοποιηθεί, καμουφλάρεται προκειμένου να δείχνει δισδιάστατη (cel shade).

Στις αρχές τις δεκαετίας καταφθάνει και ο αντικαταστάτης του βίντεο, το DVD που ήταν ανώτερο σχεδόν σε όλους τους τομείς, πλην όμως μιας μικρής ατέλειας. Στην διάδοση του οφείλεται και η πανέξυπνη απόφαση της SONY να λειτουργεί το Playstation 2 και σαν DVD player διασφαλίζοντας έτσι πως οι είκοσι-ένα εκατομμύρια άνθρωποι που αγόρασαν την κονσόλα, ταυτόχρονα έγιναν και δυνητικοί αγοραστές DVDs. Δεν είναι τυχαίο που την χρονιά που κυκλοφόρησε η κονσόλα οι πωλήσεις των DVDs αυξήθηκαν κατακόρυφα.<sup>138</sup> Ποια ήταν αυτή η ατέλεια που αναφέραμε, η νέα τεχνολογία ήταν πιο επικίνδυνη όσον αφορά την ιδιοκτησία. Αν κάποιος κατάφερνε να παρακάμψει την προστασία που είχε, η αντιγραφή του περιεχομένου της ήταν δυνατή χωρίς την παραμικρή απώλεια του ψηφιακού περιεχομένου τους, αντίθετα με τις βιντεοκασέτες. Η εξάπλωση του ίντερνετ βέβαια μόνο χειροτέρευσε την κατάσταση, αφού ένα δωρεάν ψηφιακό αντίγραφο δεν είχε ποιοτικά καμία διαφορά από το νόμιμο προϊόν, όταν αυτό ανέβαινε πειρατικά στο διαδίκτυο δίνοντας την δυνατότητα στον καθένα να το κατεβάσει, θεωρητικά μπορούσε να εκμηδενίσει την όποια δυνατότητα κέρδους υπήρχε για νόμιμους ιδιοκτήτες των πνευματικών δικαιωμάτων.

### 1.6.2. Τα όσκαρ και ο Σατόσι Κον

Η παραγωγή αυξάνεται κατακόρυφα και σιγά σιγά μπαίνουμε στην δεκαετία των anime που ονομάστηκε ως χρυσή εποχή. Και τι καλύτερο για να δώσει το έναυσμα για αυτή την χρυσή εποχή από την μέχρι και πριν δύο χρόνια, πιο επιτυχημένη ταινία όλων των εποχών που δημιουργήθηκε στην χώρα του ανατέλλοντος ηλίου, *Spirited Away*<sup>139</sup>. Η μια ακόμα αριστουργηματική παραγωγή του Studio Ghibli, σε σενάριο και σκηνοθεσία φυσικά του Μιγιαζάκι, το 2001 γίνεται η πρώτη και τελευταία ταινία με χειροποίητο

<sup>138</sup> Στο ίδιο, σελ. 205

<sup>139</sup> *Sen to Chihiro no Kamikakushi* ή στα ελληνικά: *Ταξίδι στην Χώρα των Θαυμάτων*



παραδοσιακό animation, αλλά και που η γλώσσα παραγωγής της δεν ήταν τα αγγλικά που κερδίζει το βραβείο Όσκαρ της καλύτερης ταινίας κινουμένων σχεδίων. Προτεινόμενη για το ίδιο βραβείο, αλλά χωρίς να το κερδίσει ήταν και η επόμενη μεγάλη παραγωγή του ίδιου στούντιο το 2004, το *Howl's Moving Castle*<sup>140</sup>.

Το Studio Ghibli δεν ήταν όμως το μόνο στούντιο παραγωγής που έφτιαξε εξαιρετικές ταινίες την χρυσή δεκαετία. Ο χαρισματικός σκηνοθέτης Σατόσι Κον σε συνεργασία με ένα από τα πιο διάσημα στούντιο παραγωγής, γνωστό για την ποιότητα των παραγωγών του (MADHOUSE), έπειτα από την επιτυχία που έκανε η ταινία *Perfect Blue* του 1998, εδραιώνει το χαρακτηριστικό σκηνοθετικό του στυλ με τις εξαιρετικές ταινίες *Millenium Actress*<sup>141</sup>, *Tokyo Godfathers* και *Paprika*. Δυστυχώς μόλις δώδεκα χρόνια μετά την αφετηρία της καριέρας του στον χώρο των anime, φεύγει από την ζωή εξαιτίας του καρκίνου του πάγκρεας, αφήνοντας ανολοκλήρωτη μια -κατά πολλούς- σπουδαία καριέρα. Ακόμα και το σύντομο χρονικό διάστημα που δραστηριοποιήθηκε ήταν αρκετό για να επηρεάσει αλλά και να εμπνεύσει πολλούς δημιουργούς και ταινίες, εντός αλλά και κυρίως εκτός συνόρων, με την ταινία *Requiem for a Dream* να εμπνέεται από το *Perfect Blue*, με τον Αρονόφски να έχει παραδεχτεί πως οποιαδήποτε ομοιότητα είναι απλά μια ξεκάθαρη αναφορά αφού όντως επηρεάστηκε πολύ από την ταινία του Σατόσι, αλλά και την ταινία *Inception* να εμπνέεται από το *Paprika*, χωρίς να έχει πει ποτέ κάτι ο Νόλαν επί τούτου, αλλά με τις δυο ταινίες να έχουν πάρα πολλές ομοιότητες.

### 1.6.2. The Big Three

Έχουμε βέβαια και αρκετές σειρές που ακολούθησαν σίγουρα μονοπάτια, η παλιά καλή συνταγή της σαπουνόπερας φαίνεται να λειτουργεί ακόμα, έχουμε αρκετές τέτοιες παραγωγές, κάποιες περισσότερο ποιοτικές, κάποιες λιγότερο, με καμία όμως από αυτές να είναι άξια αναφοράς. Έχουμε αρκετές νέες σειρές που το κοινό χαρακτηριστικό τους,

---

140 *Howl no Ugoku Shiro*

141 *Senne Joyuu*

είναι το gore, άφθονη βία και αίμα. Το shock value φαίνεται να είναι κάτι που πουλάει ακόμα, έστω και αν οι σειρές δεν κρύβουν κάποιο ιδιαίτερο βάθος πίσω από αυτό (όπως το *Berserk*), έτσι anime όπως το *Elfen Lied* σημειώνουν μεγάλη επιτυχία. Άλλη μια επιτυχημένη συνταγή αποτελούν τα μεγάλης διάρκειας shonen, μετά την μεγάλη επιτυχία του *One Piece*, ακολουθεί το *Naruto*, το setting αντί για πειρατές, καταπιάνεται με νίντζα, δράση, προπόνηση και το όνειρο ενός παιδιού να γίνει ο ηγέτης του χωριού του και ο δυνατότερος νίντζα του κόσμου. Η σειρά έχει ενδιαφέροντα στοιχεία, πολλές μυθολογικές αναφορές, στις μάχες πολλές φορές αξιοποιούνται τα στοιχεία της τακτικής, της στρατηγικής, πρόκειται για νίντζα εξάλλου, αλλά σε κάτι που έχει γίνει χαρακτηριστικό, αρετή αλλά και αγκάθι ταυτόχρονα στο συγκεκριμένο genre, η μεγαλύτερη δύναμη αποδεικνύεται ότι είναι αυτή της ξεροκεφαλιάς, της θέλησης και της φιλίας. Κανένας χαρακτήρας δεν ξεφεύγει από τους στερεοτυπικούς χαρακτήρες του είδους και γενικά η σειρά δεν προσφέρει κάτι καινούριο, δεν κάνει το κάτι παραπάνω, παρόλα αυτά γνωρίζει τεράστια επιτυχία, ακολουθεί αργότερα το δεύτερο μέρος της σειράς<sup>142</sup> όπου ο πρωταγωνιστής είναι πια έφηβος και το ενδιαφέρον του κοινού διατηρείται αμείωτο μέχρι το 2017 που ολοκληρώνεται. Έπειτα ξεκινάει ακόμα μια σειρά<sup>143</sup> όπου καινούριος πρωταγωνιστής είναι ο γιος του προηγούμενου, με το κοινό της σειράς πλέον να έχει χάσει το ενδιαφέρον του και ακόμα και φανατικούς οπαδούς της να το αντιμετωπίζουν απλά σαν ένα άρμεγμα του franchise που αγάπησαν με μόνο σκοπό το κέρδος. Παρόλα αυτά η σειρά είναι αρκετά κερδοφόρα ώστε να προβάλλεται ακόμα (βρίσκεται στο επεισόδιο 283).

Λίγα χρόνια μετά την πρεμιέρα του *Naruto* ακολουθεί η πρεμιέρα του *Bleach*, οι δύο αυτές σειρές, μαζί με το *One Piece* συμπλήρωσαν αυτό που ονομάστηκε Big Three, τρία μεγάλης διάρκειας shonen, που έκαναν μεγάλη επιτυχία παγκοσμίως. Το *Bleach*, όμοια με το *Naruto*, δεν έχει να προσφέρει κάτι καινούριο ούτε ξεφεύγει από τον κανόνα, αντί για νίντζα έχουμε σαμουράι – shinigami (που σημαίνει θεός του θανάτου) κατοικούν στην κοινωνία των πνευμάτων και κατεβαίνουν στην Γη για να κυνηγήσουν τα τέρατα που δημιουργούνται από τα πνεύματα που δεν περνάνε στον άλλο κόσμο, έχουμε τον ίδιο

---

142 *Naruto Shippuden*

143 *Boruto: Naruto Next Generations*

ξεροκέφαλο πρωταγωνιστή που συνεχώς με την επιμονή του βρίσκει έναν τρόπο να γίνεται δυνατότερος για να προστατέψει τους φίλους του.

Το Big Three πέραν του ότι έκανε τα anime ακόμα πιο δημοφιλή παγκοσμίως, συνέβαλε και στην μονιμοποίηση ενός φαινομένου που μαστίζει τα σύγχρονα anime, κυρίως τις σειρές μεγάλης διάρκειας, τα επεισόδια filler. Όσο χρονοβόρα διαδικασία κι αν είναι η παραγωγή ενός επεισοδίου anime, είναι λιγότερο χρονοβόρα από την δημιουργία manga, όπου ο mangaka συνήθως δουλεύει μόνος του, έτσι πολλές φορές, όταν ένα στούντιο μεταφέρει σε animee κάποιο manga το οποίο δεν έχει ολοκληρωθεί, συμβαίνει να προλαβαίνει το σημείο στο οποίο βρίσκεται και μετά να μην έχει υλικό να μεταφέρει, έτσι δημιουργεί επεισόδια για να δώσει χρόνο στο manga να προχωρήσει, τα επεισόδια αυτά δεν βασίζονται στο πρωτότυπο, νερώνουν την ιστορία, πλατιάζουν, καταστρέφουν τον ρυθμό και στην πλειοψηφία τους είναι πολύ κακής ποιότητας. Στο *Naruto* σχεδόν δεν βλέπονται, και κατά γενική ομολογία θεωρούνται τα χειρότερα filler που έχουν φτιαχτεί, στο *Bleach* κάποια από αυτά είναι κάπως πιο ανεκτά αλλά αδιάφορα στην πλειοψηφία τους, ενώ στο *One Piece* κυμαίνονται από αδιάφορα, ανεκτά, μέχρι και ενδιαφέροντα, κυρίως γιατί δεν διαρκούν πολλά επεισόδια και συνήθως λειτουργούν σαν κωμικά ιντερλούδια, ή σαν εισαγωγικά επεισόδια ταινιών του ίδιου franchise. Γιατί συνηθίζεται σε τέτοιου είδους σειρές, παράλληλα να κυκλοφορούν και ταινίες που περιλαμβάνουν μια ξεχωριστή περιπέτεια των ηρώων που δεν επηρεάζει την πλοκή της σειράς, όπως και τα επεισόδια filler έτσι και οι ταινίες δεν διεκδικούν δάφνες ποιότητας πλην μερικών εξαιρέσεων.

### 1.6.3. Τα ακόμη πιο ώριμα seinen

Αντίθετα με το Big Three όπου η επιτυχία του βασιζόνταν κυρίως στο κοινό νεαρής ηλικίας, έχουμε την παραγωγή δύο εκ των κορυφαίων seinen anime.. Η σειρά *Planetes*<sup>144</sup> διαδραματίζεται στο 2075, παρακολουθούμε την ζωή διαστημικών σκουπιδιάρηδων, κάτι

144 Ο πρωτότυπος τίτλος της σειράς χρησιμοποιεί ελληνικούς χαρακτήρες και είναι: ΠΛΑΝΗΤΕΣ

που ομολογουμένως δεν ακούγεται συναρπαστικό, όμως με κάποιο τρόπο η σειρά καταφέρνει να διατηρεί το ενδιαφέρον του θεατή, όχι με άμυαλη δράση, αλλά με πανέμορφη κινηματογραφία και αληθινούς χαρακτήρες που αντιμετωπίζουν δυσκολίες σε ένα ρεαλιστικό (όσο κι αν αυτό ακούγεται αντιφατικό) περιβάλλον εργασίας. Η σειρά είναι υψηλού επιπέδου σε όλους τους τομείς, εικόνα, ήχος, ιστορία και χαρακτήρες, κατά γενική ομολογία ένα από τα πιο καλοφτιαγμένα και ολοκληρωμένα anime. Παρόλα αυτά η απήχηση που είχε ήταν μικρότερη από άλλα σόου, αντικειμενικά, κατώτερης ποιότητας.

Το δεύτερο seinen anime είναι η σειρά *Monster* και αποτελεί μια κατηγορία από μόνο του, όντας η μόνη σειρά που μπορεί να χαρακτηριστεί σαν ένα ρεαλιστικό ψυχολογικό θρίλερ, προηγήθηκαν και ακολούθησαν αρκετά, αλλά όλα εμπεριείχαν σε μικρό ή μεγάλο βαθμό το στοιχείο του φανταστικού. Το *Monster* κατάφερε να δημιουργήσει σασπένς και αγωνία με ένα ρεαλιστικό setting. Ο πρωταγωνιστής, ένας κορυφαίος χειρουργός πιέζεται από τους ανώτερους του να δώσει προτεραιότητα στην επέμβαση μιας διάσημης τραγουδίστριας, αφήνοντας έτσι έναν μετανάστη να πεθάνει, ένα γεγονός που δεν κατάφερε ποτέ να ξεχάσει. Αργότερα σε μια αντίστοιχη κατάσταση δεν υποκύπτει στην πίεση, σώζει την ζωή ενός μικρού παιδιού αντί να χειρουργήσει τον Δήμαρχο της πόλης. Κάποια χρόνια μετά, σώζει την ζωή ενός εγκληματία, παρακολουθούμε το ταξίδι του ήρωα για να βρει και να σταματήσει τον εγκληματία που έσωσε, ο οποίος σκορπίζει τον θάνατο. Το *Monster* όχι μόνο καταφέρνει να διατηρήσει το σασπένς καθόλη την διάρκεια της, να έχει καλό ρυθμό, στιβαρή πλοκή και επιβλητική ατμόσφαιρα, αλλά μάλιστα το επιτυγχάνει σε βάθος εβδομήντα τεσσάρων επεισοδίων, διάρκεια που σίγουρα δεν είναι ιδανική για τέτοιο είδους σειρά.

Την ίδια χρονιά συναντάμε μια ακόμη αγαπημένη σειρά στο κοινό, το *Samurai Champloo*. Είναι η επόμενη σκηνοθετική δουλειά του Γουατανάμπε, του σκηνοθέτη του *Cowboy Bepop* που αναφέραμε νωρίτερα. Αυτή την φορά αντί για καουμπόηδες, διάστημα και τζαζ, έχουμε ένα πάντρεμα των σαμουράι, της πολεμικής τέχνης καποείρα και της μουσικής χιπ-χοπ που δημιουργούν ένα εξίσου πρωτότυπο και ενδιαφέρον αποτέλεσμα με την προηγούμενη δουλειά του. Ο Γουατανάμπε χρησιμοποίησε τον όρο

«sample», μέρος της διαδικασίας της δημιουργίας της χιπ-χοπ μουσικής όπου χρησιμοποιούν έτοιμα δείγματα για να δημιουργήσουν κάτι καινούριο, σαν αφετηρία του έργου του. Ήθελε να δημιουργήσει ένα έργο εποχής σαμουράι, που είναι ένα στυλ που υπάρχει πολύ καιρό στην Ιαπωνία και πολλά κλασικά έργα. Δεν ήθελε να αντιγράψει αυτά τα κλασικά έργα όπως λέει ο ίδιος, ήθελε να τα κάνει «sample».<sup>145</sup> Βλέπουμε στην δουλειά του Γουατανάμπε όχι την έμφαση στην ιαπωνική κουλτούρα σαν κάτι ξεχωριστό από την ξένη κουλτούρα, αλλά την προσέγγιση της δεύτερης με σκοπό να επαναπροσδιορίσει την πρώτη, να αξιοποιήσει την δυτική κουλτούρα, όπως το χιπ-χοπ, σαν δείγμα προκειμένου να δημιουργήσει κόσμους και χαρακτήρες που είναι «αντιπροσωπευτικοί».<sup>146</sup> Αυτός είναι όρος που επίσης χρησιμοποίησε ο ίδιος, ήθελε η χαρακτήρες του να «αντιπροσωπεύουν» (to represent), εξηγεί πως είναι γνωστό χαρακτηριστικό του σύγχρονου Ιάπωνα να προσπαθεί να περνάει απαρατήρητος, να κρύβεται μέσα στο πλήθος, αλλά παλιά δεν ήταν έτσι, οι σαμουράι είχαν το σπαθί τους, και το χρησιμοποιούσαν για να «αντιπροσωπεύουν», με την καλύτερη ερμηνεία που μπορούμε να δώσουμε στην χρήση του όρου, ο Γουατανάμπε εννοεί να εκπροσωπούν κάτι αλλά και τον εαυτό τους, χωρίς να κρύβονται.<sup>147</sup>

#### 6.1.4. Η χρυσή εποχή

Φτάνουμε στο έτος 2006, πιθανώς την διασημότερη χρονιά για το μέσο. Αν έως τότε είχε απομείνει κάποιος που ακόμα δεν είχε ακούσει για τα σόου που προέρχονται από την χώρα του ανατέλλοντος ηλίου, το *Death Note* φρόντισε να κάνει κάτι για αυτό (η σειρά ήταν τόσο δημοφιλής ώστε να απασχολήσει και τα δελτία ειδήσεων της χώρας μας, όχι για καλό λόγο βέβαια, αλλά για το «επικίνδυνο» περιεχόμενο της). Ένας θεός του θανάτου (Shinigami), για να περάσει την ώρα του αποφασίζει να ρίξει το τετράδιο του κάτω στην Γη (ένα σημειωματάριο όπου οποιουδήποτε το όνομα αναγράψεις, την αιτία

145 Condry, Ian, “Anime Creativity: Characters and Premises in the Quest for Cool Japan”, *Theory Culture Society*, Volume 26(2-3), 2009, pp. 139-163, σελ. 28

146 Στο ίδιο, σελ. 31

147 Στο ίδιο, σελ. 29

και την ώρα θανάτου, πεθαίνει τοιουτοτρόπως). Ο πρωταγωνιστής της σειράς, ένας ευφυέστατος μαθητής λυκείου το βρίσκει, αφού καταλάβει πως λειτουργεί, αποφασίζει να αλλάξει τον κόσμο, να σκοτώσει όλους τους κακοποιούς, διεφθαρμένους και ότι άλλο μολύνει τον κόσμο, να γίνει θεός φτιάχνοντας μια καλύτερη κοινωνία. Αυτό συμβαίνει, στο πρώτο επεισόδιο, η σειρά πιάνει τον θεατή από τα μάτια και δεν τον αφήνει καθόλη την διάρκεια της. Ατέλειωτο παιχνίδι γάτας και ποντικιού, προβλήματος και λύσης, σασπένς, μυστήριο, ένας από τους κορυφαίους αντήρωες που θα συναντήσει κανείς στο μέσο, αλλά και τεχνικά, η εξαιρετική παραγωγή του στούντιο Madhouse έκαναν το *Death Note* ένα παγκόσμιο φαινόμενο.

Πολλές ομοιότητες με *Death Note* συναντάει κανείς στην εξίσου επιτυχημένη σειρά *Code Geass: Lelouch of the Rebellion*<sup>148</sup>. Ο πρωταγωνιστής, πάλι μαθητής λυκείου, πάλι ευφυέστατος, μπλέκεται σε ένα συμβάν και αποκτά μια υπερδύναμη, μπορεί για μια μονάχα φορά σε κάθε άνθρωπο, αν έχει οπτική επαφή με τα μάτια του, να του δώσει μια εντολή που πρέπει να υπακούσει. Το setting εδώ βέβαια είναι διαφορετικό, το 2010 η Ιαπωνία βρίσκεται υπό την κυριαρχία της Britannian Empire, η οποία κέρδισε τον πόλεμο με την χρήση εξελιγμένων όπλων, τα εξελιγμένα αυτά όπλα φυσικά, είναι ρομπότ, mecha. Η Ιαπωνία ονομάστηκε Area 11 και ο πρωταγωνιστής είναι «Βριτανιακής» καταγωγής, αλλά ζει στην Area 11, και απεχθάνεται την αυτοκρατορία. Σκοπός του είναι να αξιοποιήσει την υπερδύναμη που απέκτησε και να απελευθερώσει την πρώην Ιαπωνία, αλλά και να πάρει εκδίκηση. Η σειρά ακολούθησε την συνταγή του *Death Note*, σασπένς, κινήγι γάτας και ποντικιού, στρατηγικές και τακτικές, ιδεολογικές συγκρούσεις και ένα όραμα για έναν καλύτερο κόσμο, ομολογουμένως όχι με την ίδια μαεστρία, αλλά αναμφίβολα με περισσότερη δράση και θέαμα, και φυσικά ρομπότ.

Πέρα από παρόμοιες αρετές, τα δύο anime παρουσιάζουν και το ίδιο πρόβλημα, κάνουν μια μικρή κοιλιά κάπου στην πορεία. Στην περίπτωση του *Code Geass*, η αιτία είναι προφανής, η σειρά δεν ήταν μεταφορά κάποιου manga ή κάποιας άλλης πηγής, ήταν πρωτότυπη δημιουργία, πιθανώς να μην περίμεναν ότι θα έχει και τόση μεγάλη επιτυχία η σειρά την οποία ξεκίνησαν προτού ακόμα ολοκληρώσουν την ιστορία. Έτσι

---

148 *Code Geass: Hangyaku no Lelouch*

δημιουργήθηκαν κάποια κενά στην πλοκή, τα οποία μετά μπαλώθηκαν κάπως, δίνοντας την αίσθηση του επιδέσμου, και όχι μιας οργανικής λύσης. Στην περίπτωση του *Death Note*, η σειρά απλά έπιασε μια κορύφωση κάπου στην μέση της όπου έρχεται η επίλυση με τον πρώτο ανταγωνιστή, την οποία δεν μπόρεσε να ξαναπιάσει αργότερα, δίνοντας έτσι την αίσθηση μιας φθίνουσας πορείας.

Την ίδια χρονιά προβάλλεται το *Black Lagoon*, ο πρωταγωνιστής της σειράς, ζει μια αδιάφορη ζωή ώσπου εμπλέκεται σε ένα παράξενο περιστατικό και σταδιακά απορροφάται από την ομάδα μισθοφόρων η οποία τον απήγαγε. Μαύρο χιούμορ, καλογραμμένοι διάλογοι με αξιομνημόνευτες ατάκες αλλά και καταγιστικές σκηνές δράσης συνθέτουν ένα συναρπαστικό *seinen* παρασέρνοντας τον θεατή στο ταξίδι του Ρόκορου (ή Ρόκυ, ο πρωταγωνιστής) όπου από καθημερινός μισθωτός υπάλληλος μετατρέπεται σε μισθοφόρος, καλείται να λάβει αποφάσεις ζωής και θανάτου, προσπαθώντας να διατηρήσει την ανθρωπιά του ανάμεσα στον τρελό κόσμο των παρανόμων, της μαφίας και των παραστρατιωτικών οργανώσεων.

Το *Gintama* της ίδιας χρονιάς, αποτελεί την πιο επιτυχημένη κωμική σειρά anime. Μπλέκει διαφορετικά ήδη, σατιρίζει την επικαιρότητα, σπάει τον τέταρτο τοίχο, εξιστορώντας παράλληλα πολλές και ενδιαφέρουσες ιστορίες, χωρίς να αναλώνεται μονάχα στην κωμωδία. Αριθμεί πλέον πάνω από τριακόσια επεισόδια και κάποιες ταινίες, έχει φανατικό κοινό εντός και εκτός συνόρων και θεωρείται η καλύτερη κωμική σειρά anime κατά γενική ομολογία.

Την επόμενη χρονιά προβάλλεται το *Guren Lagann*<sup>149</sup>. Η σειρά αποτελεί έναν φόρο τιμής στο είδος που ίσως καθιέρωσε τα anime στο ευρύ κοινό, στο mecha. Η πλοκή και οι χαρακτήρες δεν αποτελούν κάτι το ιδιαίτερο, αλλά δεν είχαν και ποτέ σκοπό να το κάνουν, ο μόνος σκοπός της σειράς είναι να είναι cool, και αυτό κάνει, υμνεί το rule of cool, υμνεί τις σειρές του παρελθόντος με τα τεράστια ρομπότ, και δημιουργεί ένα νοσταλγικό, αλλά ταυτόχρονα σύγχρονο και ψυχαγωγικό αποτέλεσμα. Ανοίγει τον δρόμο για το πως μπορούν οι δημιουργοί να επισκεφτούν το υλικό του παρελθόντος και να το επαναπροσδιορίσουν. Δυστυχώς αυτός ο δρόμος δεν ακολουθήθηκε ιδιαίτερα, και η

---

149 *Tengen Toppa Gurren Lagann*

σειρά αυτή παραμένει από τις εξαιρέσεις στον κανόνα, τα στούντιο που παράγουν σειρές mecha, εξακολουθούν να χρησιμοποιούν την ίδια βαρετή φόρμουλα, και τα μικρά παιδιά που είναι η κεντρική πηγή κέρδους, εξακολουθούν να την καταναλώνουν.

Το *Baccano!* επίσης της ίδιας χρονιάς, εμφανίζεται για να δώσει νέα προοπτική στην αφηγηματική δύναμη του μέσου. Μέσα σε μόλις δώδεκα επεισόδια, καταφέρνει να αφηγηθεί μια ιστορία πολύπλοκη, πολυπρόσωπη και ενδιαφέρουσα. Πέραν από το εξαιρετικό animation, τις καλογραμμένες μουσικές και τους πολύχρωμους, ενδιαφέροντες και παλαβούς χαρακτήρες, στην σειρά αυτή συναντάμε μια άρτια αναχρονιστική αφήγηση που θα ζήλευε κάθε μέσο. Δεκαεφτά διαφορετικοί χαρακτήρες, γεγονότα αιώνων, μέσα σε περίπου τρεις ώρες φιλικού χρόνου εξιστορημένα με μια κάθε άλλο παρά γραμμική αφήγηση αποτελεί ένα από τα πιο φιλόδοξα εγχειρήματα της βιομηχανίας, το οποίο στέφθηκε με επιτυχία.

Τέλος, το 2009 προβάλλεται το *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*<sup>150</sup>, κατά πολλούς το κορυφαίο μέχρι σήμερα shonen. Μερικά χρόνια πριν είχε προβληθεί η σειρά *Fullmetal Alchemist*<sup>151</sup>, βασισμένη στο ίδιο manga, όμως εμφανίστηκε ένα πρόβλημα που αναφέραμε προηγουμένως. Το anime έφτασε στο σημείο όπου βρισκόταν το manga, και αποφασίστηκε να χαράξει δικό του δρόμο δημιουργώντας μια διαφορετική εκδοχή της ιστορίας. Η σειρά του 2009 ακολουθεί πιστά την πηγή. Δύο νεαρά αδέρφια μελετάνε την τέχνη της αλχημείας. Σκοπός τους είναι να αναστήσουν την νεκρή μητέρα τους. Ο νόμος της ίσης αξίας της αλχημείας όμως είναι αμείλικτος, δεν μπορείς να φτιάξεις κάτι από το τίποτα, έτσι κατά την διάρκεια της τελετής μέσω της οποίας θα φέρνανε την μητέρα τους πίσω στην ζωή, το ένα από τα δύο αδέρφια, ο Άλ(φόνσο) εξαϋλώνεται, ενώ ο Έντ(ουαρντ) χάνει το πόδι του, στην προσπάθεια του να σώσει τον αδελφό του ανταλλάσσει το χέρι του για την ψυχή του αδελφού του την οποία ενσωματώνει σε μια μεταλλική πανοπλία. Χρόνια αργότερα ο Άλ είναι ο νεαρότερος αλχημιστής του κράτους, αναζητώντας έναν τρόπο να επιστρέψουν τα δυο αδέρφια στα ακέραια σώματα τους. Η πλοκή, οι χαρακτήρες, η ιστορία, το φιλοσοφικό υπόβαθρο του έργου, καθώς και ο τεχνικός

150 *Hagane no Renkinjutsushi: Full Metal Alchemist*

151 *Hagane no Renkinjutsushi*, η σειρά προβλήθηκε στην χώρα μας μέσω των τότε πρώτων ψηφιακών καναλιών της κρατικής τηλεόρασης και ίσως το πρώτο anime που έφτασε στην χώρα μας αναλλοίωτο, με τον πρωτότυπο τίτλο και τις ιαπωνικές φωνές με ελληνικούς υπότιτλους



τομέας, είναι όλα εξαιρετικά και δικαιολογούν στο απόλυτο την παγκόσμια επιτυχία της σειράς.

Η δεκαετία αυτή ήταν η πιο παραγωγική για την βιομηχανία των anime, ειδικά στο δεύτερο μισό της. Ποτέ άλλοτε δεν παρήχθησαν τόσο αξιόλογοι τίτλοι μέσα σε τόσο μικρό χρονικό διάστημα, και αναγκαστικά αρκετοί από αυτούς δεν αναφέρθηκαν. Ιστορικά, για τα επόμενα χρόνια μετά από αυτό το σημείο, το μέσο θεωρήθηκε πως ακολουθεί φθίνουσα πορεία ως προς την δημοτικότητα, με μια πιο ψύχραιμη εξέταση όμως, καταλήγουμε πως η άνθιση που έλαβε χώρα μέσα σε αυτά τα χρόνια, ήταν τόσο απότομη και μεγάλη, που δεν γινότανε να επαναληφθεί, να εξακολουθεί να έχει ανοδική πορεία.

## **1.7. Ότι ανεβαίνει κατεβαίνει (τα anime μετά το 2010)**

### **1.7.1. Πειρατεία και Fansubbing**

Αυτό που βοήθησε τόσο πολύ τα anime στο να διαδοθούν, η εξέλιξη της τεχνολογίας και του διαδικτύου, ήταν αυτό που συνέδραμε και στην οικονομική δυσχέρεια της βιομηχανίας. Σαν να μην ήταν αρκετή η νέα παγκόσμια οικονομική κρίση, το γρήγορο ίντερνετ και η άνθιση της πειρατείας δυσκολεύουν ακόμη περισσότερο την κατάσταση. Κανείς δεν αγόραζε πλέον DVDs, κανείς δεν περίμενε μπροστά απο την τηλεόραση να δει το καινούριο επεισόδιο για να διακόπτεται κάθε τρεις και λίγο από διαφημίσεις. Τα έβλεπαν μέσα από δωρεάν υπηρεσίες streaming (οι οποίες εκμεταλλεύονται ένα παραθυράκι του νόμου) ή τα κατέβαζαν στον υπολογιστή τους μέσα από πειρατικά sites.

Σε ένα πείραμα που έγινε, σε είκοσι-ένα νέα anime, τριάντα ώρες περιεχομένου περίπου, χρησιμοποίησαν ένα ψηφιακό αποτύπωμα με σκοπό να παρακολουθήσουν την τύχη τους. Μέσα σε λίγους μόλις μήνες τα αντικείμενα μελέτης είχαν αντιγραφεί γύρω στις

εικοσιπέντε χιλιάδες φορές, και είχαν προβληθεί σχεδόν εικοσιεννιά εκατομμύρια φορές.<sup>152</sup>

Από αυτό μπορούμε να εξάγουμε το εξής συμπέρασμα. Τα anime είναι πολύ δημοφιλή, όσο είναι δωρεάν (δεν ξέρω βέβαια αν υπάρχει και κάποιο μέσο για το οποίο δεν μπορούμε υποθετικά να πούμε το ίδιο). Και η αλήθεια είναι πως οι επί πληρωμή συνδρομητικές υπηρεσίες που προσφέρουν anime δεν είναι ιδιαίτερα κερδοφόρες. Αυτό δημιουργεί το εξής ερώτημα, μήπως θα ήταν καλύτερα τα anime να δίνονται δωρεάν στον θεατή, με σκοπό το κέρδος να έρθει από τα υπόλοιπα προϊόντα. Αυτό όμως θα έκανε το anime να μην είναι το προϊόν, αλλά η διαφήμιση για τα προϊόντα, και θα καθιστούσε τα όσα γίνονταν τις προηγούμενες δεκαετίες μια ανωμαλία. Μήπως όμως και τότε τα anime δεν ήταν δωρεάν, με μόνο αντάλλαγμα να παρακολουθείς τις διαφημίσεις στο ενδιάμεσο. Ίσως θα ήταν καλύτερη μια υιοθέτηση της πρακτικής της βιτρίνας, όπου το πρώτο επεισόδιο δίνεται δωρεάν για παράδειγμα και αν θέλεις αγοράζεις τα υπόλοιπα, κάτι τέτοιο ίσως αύξανε βέβαια την πειρατεία, από την άλλη, δεν είναι παράλογη και η άποψη πως η πειρατεία αποτελεί δωρεάν διαφήμιση και δημιουργεί δυνητικούς μελλοντικούς αγοραστές.

Αντιπροσωπευτικό του μεγέθους της πειρατείας, αποτελεί και η εξάπλωση του fansubbing, των υποτίτλων δηλαδή που δημιουργούνται από οπαδούς, για σειρές τις οποίες δεν έχει αναλάβει κάποια εταιρεία να εισάγει και να μεταγλωττίσει ή να υποτιτλίσει, αλλά και κάποιες φορές για σειρές που ο υποτιτλισμός τους η μεταγλωττισμός τους θεωρούν πως δεν είναι επαρκής και αφαιρεί από το καλλιτεχνικό αποτέλεσμα. Τα αποτελέσματα μιας έρευνας που διεξήχθη το 2006 από το Πανεπιστήμιο του Μάντσεστερ δείχνουν την συμμετοχή παραπάνω από 200,000 οπαδών παγκοσμίως που συμμετέχουν ενεργά στην διαδικασία του fansubbing.<sup>153</sup> Αριθμοί τρομακτικοί που κάνουν την βιβλιογραφία πάνω στο αγγλόφωνο fansubbing, να μεταφράζει το φαινόμενο σαν την Ιαπωνία να αναδεικνύεται ως ένα νέο κέντρο πολιτισμικής παγκοσμιοποίησης, σαν την παράδοση που θέλει την Δύση να φαντασιώνεται και να επιθυμεί την ιαπωνική

152 Clements Jonathan, ό.π. σελ. 209

153 Chambers, Samantha Nicole Inez, "Anime: From Cult Following to Pop Culture Phenomenon, *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications* (online), Volume 3(2), 2012

κουλτούρα και σαν τα ιαπωνικά προϊόντα να γεμίζουν ένα κενό που υπάρχει στην δυτική βιομηχανία του animation.<sup>154</sup>

Παρόλα αυτά η βιομηχανία δεν κινείται νομικά ενάντια στο φαινόμενο μιας και υπάρχει ο φόβος να διώξει το κοινό το οποίο λαμβάνει μέρος στην διαδικασία και είναι μια σημαντική μερίδα των υποστηρικτών της για πολλά χρόνια. Ακόμα υπάρχουν μεγάλα κενά στον χάρτη της παγκόσμιας εξαγωγής anime, τα οποία καλύπτονται αποκλειστικά από την διακίνηση και τον υποτιτλισμό των οπαδών του μέσου. Το πιθανότερο είναι αυτό να εξακολουθήσει να συμβαίνει για πολλά μέρη του κόσμου αφού το κόστος για να φτάσουν τα anime όπως πρέπει σε πολλά απο αυτά δεν φαίνεται να είναι ούτε πολύ εύκολη ούτε πολύ κερδοφόρα διαδικασία, αφού ο τρόπος που σήμερα φτάνουν εκεί, δηλαδή μέσα από την εθελοντική δουλειά οπαδών, που αριθμούν σε χιλιάδες, δουλεύουν ανεξαρτήτως ωραρίου και συνεργάζονται μεταξύ τους εντός και εκτός συνόρων, επουδενί δεν μπορεί να υιοθετηθεί από την βιομηχανία.<sup>155</sup> Πιθανόν το φαινόμενο να αντιμετωπίζεται σαν μια ακόμη μορφή διαφήμισης, ένας διευθυντής του δημιουργικού τμήματος του Cartoon Network αναφέρει πως αν οι οπαδοί φτιάχνουν έναν σωρό υπότιτλους για το *Naruto*, τότε ακόμα και αυτοί που δεν είναι φανατικοί οπαδοί θα αρχίσουν να αναρωτιούνται τι είναι αυτό με το οποίο ασχολούνται όλοι, κατευθύνοντας τους έτσι εμμέσως στο να παρακολουθήσουν την σειρά στο Cartoon Network.<sup>156</sup> Υπάρχουν ακόμα και παραδείγματα όπου οι fansubbers συνεργάζονται απευθείας με την βιομηχανία<sup>157</sup>, αφού όταν ένα anime το οποίο υποτίλιζαν ήδη, ανακοινώθηκε πως θα το αναλάβει επίσημα μια εταιρεία, η ομάδα των fansubbers τότε της έστειλε την δουλειά της, με την εταιρεία να την καλοδέχεται και να τους ευχαριστεί, χωρίς όμως να ανακοινώνει και σε τι ποσοστό στηρίχτηκε σε αυτήν ή κατά πόσο την άλλαξε.<sup>158</sup>

---

154 Lee H. K., “Participatory media fandom: a case study of anime fansubbing”, *Media Culture & Society*, Volume 33(8), pp. 1131-1147, σελ. 1136

155 Στο ίδιο σελ. 1147

156 Lee H. K., “Cultural Consumer and Copyright: A Case Study of Anime Fansubbing”, *Creative Industries Journal*, Volume 3(3), 2014, pp. 237-252, σελ. 244

157 Στο ίδιο, σελ. 244

158 <https://www.animenewsnetwork.com/news/2002-04-17/tokyopop-uses-fansub-script-for-initial-d>  
29/1/2023

Η βιομηχανία επέστρεψε πάλι στην πεπατημένη, σειρές που φτιάχνονται εύκολα, και καταναλώνονται εύκολα. Η πρωτοτυπία και ο πειραματισμός εκλείψαν και τα studios για να επιβιώσουν παρήγαγαν κυρίως ότι ήταν δημοφιλές και θα πουλούσε εγγυημένα όχι μόνο για την τηλεόραση, αλλά και για τον κινηματογράφο. Όπως αποδείχτηκε, το μεγαλύτερο ρίσκο για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας anime, είναι να δημιουργήσει κάτι πρωτότυπο, που δεν βασίζεται σε κάποιο ήδη γνωστό franchise, που δεν έχει ήδη κάποιους οπαδούς. Αυτό δεν είναι κάτι καινούριο αφού έχουμε δει ήδη πως εδώ και δεκαετίες οι κινηματογραφικές παραγωγές που ήταν επιτυχημένες ήταν συνήθως συνδεδεμένες με κάποιο άλλο μέσο. Αυτό όχι μόνο απαιτεί από το κοινό να είναι μέρος του οικοσυστήματος του μέσου, της κουλτούρας των anime, αλλά εμπεριέχει και το ρίσκο να κλείνει τις πόρτες στο κοινό που δεν είναι οπαδός των anime.<sup>159</sup>

### 7.1.2. Όχι άλλα isekai, όχι άλλα shonen

Έτσι η επόμενη δεκαετία μαστίζεται από σαπουνόπερες και σαχλοκωμωδίες, καθώς και την καινούρια μόδα που προσέφερε την μεγαλύτερη απόδραση στον καταναλωτή, το genre του isekai. Στα isekai, ένας άνθρωπος, τις περισσότερες φορές έφηβος η νεαρός ενήλικας (συνήθως άνεργος), καθόλου δημοφιλής, αντικοινωνικός, γενικά πολύ δυσαρεστημένος με την ζωή του (στα πρότυπα του στερεοτυπικού οπαδού των anime), μεταφέρεται σε έναν άλλο κόσμο ή πεθαίνει από κάποιο ατύχημα και μετεμψυχώνεται. Εκεί είναι ξεχωριστός, παντοδύναμος, δημοφιλής και σταδιακά αποκτάει το δικό του χαρέμι από γυναίκες. Η ίδια ακριβώς συνταγή, με ελάχιστες διαφορές, κάποιες φορές ο κόσμος είναι φανταστικός (*The Twelve Kingdoms*), κάποιες φορές είναι ένας κόσμος βιντεοπαιχνιδιού (*Sword Art Online*), κάποιες φορές ο πρωταγωνιστής μεταμορφώνεται σε ήρωα (*The Rising of the Shield Hero*), κάποιες σε κακό (*Overlord*), κάποιες σε γλίτσα (*That Time I Got Reincarnated as a Slime*<sup>160</sup>) ή ακόμα και σε αράχνη (*So I'm a Spider, So*

159 Στο ίδιο, σελ. 207

160 *Tensei Shitara Slime Datta Ken*

*What?*<sup>161</sup>), ή ακόμη πιο πρόσφατα σε σπαθί (*Reincarnated as a Sword*<sup>162</sup>), ακολουθήθηκε από αμέτρητα anime που σημείωσαν σχεδόν πάντα επιτυχία. Κάποια προσπάθησαν να κάνουν το κάτι παραπάνω όπως το *Re:ZERO: Starting Life in Another World* ή το *Mushoku Tensei: Jobless Reincarnation*, όμως το μόνο που κατάφεραν ήταν απλά να είναι λίγο καλύτερα από τα υπόλοιπα (κυρίως το δεύτερο από τα δύο), αφού όλα σαν πρωταρχικό σκοπό είχαν να είναι ευπώλητα.

Το άλλο είδος που συντρόφευε τα isekai στην εμπορικότητα, ήταν τα παραδοσιακά, φορμουλαϊκά, εμπορικά shonen. Δύο από τις πιο επιτυχημένες, αν όχι οι πιο επιτυχημένες σειρές της δεκαετίας είναι το *My Hero Academia*<sup>163</sup> και το *Demon Slayer*<sup>164</sup>. Το πρώτο είναι αυτό που ακριβώς περιμένει κανείς από τον τίτλο, μια σχολή υπερηρώων, ένας πρωταγωνιστής που με την δύναμη της θέλησης και της φιλίας γίνεται όλο πιο δυνατός, τίποτα πρωτότυπο, τίποτα αξιόλογο, αλλά εύπεπτο και επιτυχημένο, γιατί οι υπερήρωες και η δράση πάντα θα πουλάνε. Εδώ ίσως αξίζει να αναφέρουμε στα διαλείμματα του κάθε επεισοδίου όπου παρουσιάζονται καρτέλες χαρακτήρων με την δύναμη του καθενός αλλά κάποια γνωρίσματα και ασχολίες του, αναφέρεται και η ομάδα αίματος, αυτό αρχικά μπορεί να παραξενεύει τον δυτικό θεατή, όμως έχει να κάνει με την θεωρία που αναφέραμε για την βάση δεδομένων. Στην Ιαπωνία η ομάδα αίματος χρησιμοποιείται και κάπως σαν τα δυτικά ζώδια, όπου προσδίδει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά στο κάθε άτομο,<sup>165</sup> προσφέροντας έτσι εθελούσια στον θεατή έτοιμα δεδομένα για να εκμεταλλευτεί. Το δεύτερο σόου, εξηγείται και αυτό από τον τίτλο, πάλι νεαρός πρωταγωνιστής, περνάει κάποιες δοκιμασίες ώστε να γίνει κυνηγός δαιμόνων, προκειμένου να σώσει την αδελφή του που έχει μετατραπεί σε δαίμονα. Τίποτα ρηξικέλευθο. Γιατί έκανε όμως τόση επιτυχία, γιατί το στούντιο παραγωγής, κόντρα σε αυτό που φαίνεται να είχε καθιερωθεί πλέον, έδωσε πραγματικό ρεσιτάλ. Το animation είναι απεγάδιαστο τεχνικά, οι χαρακτήρες, από τον πιο σημαντικό μέχρι τον πιο ασήμαντο, παίρνουν τις φωνές τους από την αφρόκρεμα των voice actors της

161 *Kumo desu ga, Nanika?*

162 *Tensei Kinshara Ten deshita*

163 *Boku no Hero Academia*

164 *Kimetsu no Yaiba*

165 Brenner, Robin E., *Understanding Manga and Anime*, Libraries Unlimited, 2007, London, σελ. 41

βιομηχανίας, και η μουσική είναι του υψηλότερου επιπέδου που μπορεί να συναντήσει κανείς σε οποιοδήποτε μέσο. Η σειρά αποδεικνύει περίτρανα πως το περιτύλιγμα κάποιες φορές είναι το άλφα και το ωμέγα της εμπορικής επιτυχίας και πως για ακόμη μια φορά το μέσο χαρακτηρίζεται από αντιφάσεις, αφού το χαρακτηριστικό γνώρισμα που είναι το περιορισμένο animation, γίνεται πλήρες και εντυπωσιακό εν προκειμένω και κουβαλάει αυτό την ιστορία στην επιτυχία, αντί για το αντίθετο. Μια από τις ταινίες του ίδιου franchise, είναι αυτή που εκθρόνισε το *Spirited Away* πρόσφατα και έγινε η πιο επιτυχημένη ιαπωνική ταινία όλων των εποχών, γεγονός εντυπωσιακό, όσο και θλιβερό.

Δύο ακόμα shonen που έκαναν επιτυχία (όχι τόση όση τα πρώτα δύο, αν και πιθανώς να το αξίζανε λίγο παραπάνω), είναι το *Attack on Titan*<sup>166</sup> και το *One Punch Man*. Το πρώτο παρουσιάζει μια ενδιαφέρουσα ιστορία, σχετικά ζωντανούς χαρακτήρες και ένα ενδιαφέρον setting αλλά παρουσιάζει πολλά προβλήματα ρυθμού και αρκετά σκαμπανεβάσματα λόγω του ότι μεταξύ των σεζόν άλλαξε το στούντιο παραγωγής και οι σκηνοθέτες με αποτέλεσμα να μην υπάρχει συνοχή στο ύφος και στην παρουσίαση του, ούτε στιλιστικά αλλά ούτε και τεχνικά. Το intro όμως της σειράς είναι πιθανώς το πιο αναγνωρίσιμο intro από anime στις μέρες μας (μαζί με το intro από το *Neon Genesis Evangelion*) και σίγουρα ήταν από τους λόγους που συνέβαλαν στην επιτυχία του (καθώς και το εντυπωσιακό trailer που η μουσική συντρόφευε προτού προβληθεί η σειρά), μαζί με τα υπόλοιπα τραγούδια της σειράς τα οποία είναι πολύ υψηλής ποιότητας. Το δεύτερο θεωρητικά παρωδεί το genre των shonen, παρουσιάζει ένα ενδιαφέρον premise έχοντας σαν πρωταγωνιστή έναν υπερήρωα που δεν σου γεμίζει το μάτι, είναι βαριεστημένος και νωθρός αφού δεν έχει κανένα κίνητρο, και νικάει όλους τους αντιπάλους τους με μία μόνο γροθιά. Είναι απλοϊκό αλλά τουλάχιστον είναι διαφορετικό, δυστυχώς όμως υποκύπτει στην συνηθισμένη παγίδα της παρωδίας, καταλήγει αυτό που παρωδεί, σε αυτό ακριβώς να μετατρέπεται αρκετές φορές. Μολαταύτα ο αντισυμβατικός πρωταγωνιστής και το διασκεδαστικό (αλλά επαναλαμβανόμενο χιούμορ του) ήταν αρκετά για να γίνει επιτυχία.

---

166 *Shingeki no Kyojin*

#### 7.1.4. Χαμένες ευκαιρίες

Κάποιες σειρές παρουσίασαν ένα ενδιαφέρον premise, αλλά δεν κατάφεραν να το εκμεταλλευτούν (δυστυχώς ένα συχνό φαινόμενο της βιομηχανίας), στο *Assassination Classroom*<sup>167</sup> μια σχολική τάξη πρέπει να σκοτώσει τον παντοδύναμο καθηγητή τους πριν το τέλος του σχολικού έτους αλλιώς θα καταστρέψει τον κόσμο, η σειρά όμως αναλώνεται σε σαγλά εφηβικά συμβάντα και ασήμαντα προβλήματα αντί να παρουσιάζει καλοσχεδιασμένες απόπειρες δολοφονίας προκειμένου να αποφευχθεί η συντέλεια του πλανήτη.

Το *Bakuman* είναι μια σειρά με πρωταγωνιστή έναν έφηβο που φιλοδοξεί να γίνει σπουδαίος mangaka, μια από τις πρώτες σειρές που αναφέρονται άμεσα στην παραγωγή των anime, όμως όλα αντιμετωπίζονται πολύ ειδυλλιακά, δεν βλέπουμε ποτέ τις πραγματικές δυσκολίες και την πίεση που αντιμετωπίζει ένας δυνάμει καλλιτέχνης και το όλο θέμα μάλλον ωραιοποιείται παρά εξερευνάται.

Στο *Made in Abyss* παρουσιάζεται ένας πολύ ενδιαφέρον κόσμος, όπου μια πόλη έχει στηθεί γύρω από μια μυστηριώδη τεράστια τρύπα στο έδαφος, όπου τολμηροί εξερευνητές κατεβαίνουν προκειμένου να ανασύρουν ευρήματα από έναν άγνωστο πολιτισμό. Ένα κορίτσι μαζί με ένα μυστηριώδες αγόρι-ρομπότ καταδύονται στην τρύπα στην αναζήτηση της μητέρας του κοριτσιού που είναι διάσημη εξερευνήτρια. Η σειρά όμως αναλώνεται σε πολλές αχρείαστες σκηνές gore, βίας και βασανισμού χωρίς κανέναν απολύτως λόγο, μόνο και μόνο για να δώσει στο κοινό αυτό που θέλει, το λεγόμενο και gore porn.

Στο *The Promised Neverland*<sup>168</sup>, πολλά παιδιά ζούνε μια ξέγνοιαστη ζωή όπου τους παρέχονται όλες οι ανέσεις σε ένα ορφανοτροφείο. Αποδεικνύεται πως τα παιδιά εκτρέφονται προκειμένου να δοθούν στους δαίμονες για τροφή, σε μια συμφωνία που έχουν κάνει με την ανθρωπότητα προκειμένου να ζουν ειρηνικά στα διαφορετικά ημισφαίρια του πλανήτη. Η πρώτη σεζόν είναι γεμάτη σασπένς και αγωνία για το πως θα

167 *Anatsu Kyoshitsu*

168 *Yakusoku no Neverland*

αποδράσουν τα παιδιά όταν καταλάβουν τι τους επιφυλάσσει το μέλλον αλλά και για το τι κόσμο θα βρουν όταν και αν αποδράσουν. Στο δεύτερο μισό όμως της σειράς το ενδιαφέρον χάνεται και η λύση όχι μόνο στο δικό τους πρόβλημα αλλά και όλου του κόσμου έρχεται πολύ βιαστικά και παιδιάστικα δίχως να έχει χτιστεί σωστά με αποτέλεσμα η σειρά να καταρρεύσει.

Στο *Dr. Stone* εμφανίζεται ένα μυστηριώδες φως ξαφνικά και όλη η ανθρωπότητα μετατρέπεται σε πέτρινα αγάλματα. Ο πρωταγωνιστής της σειράς, ένας ιδιοφυής έφηβος λάτρης της επιστήμης ξυπνάει μέσα από το πέτρινο κουκούλι χιλιετίες μετά και βρίσκει τον πλανήτη να έχει επιστρέψει σε προϊστορικό στάδιο. Τότε επί της ουσίας ξεκινάει έναν αγώνα δρόμου (speedrun) να επαναφέρει τον πολιτισμό στο σημείο που ήταν το συντομότερο δυνατό με δύναμη την γνώση και την επιστήμη. Πολύ ενδιαφέρουσα ιδέα, όμως η σειρά δεν παίρνει ποτέ στα σοβαρά τον εαυτό της, έτσι δεν ξεφεύγει από την παραδοσιακή συνταγή των shonen κι ας είχε τις ιδανικές προϋποθέσεις για να το κάνει.

### 7.1.5. Οι εξαιρέσεις

Ένα ακόμα shonen ιδιαίτερα αγαπητό στο κοινό, είναι το *Jojo's Bizarre Adventure* (2012). Το συγκεκριμένο anime βασίζεται στο manga του Αράκι Χιροκίρο που ξεκίνησε το 1986 και έκτοτε έχει φανατικούς οπαδούς και συνεχίζεται η δημιουργία του ακόμη και σήμερα. Στον πυρήνα του δεν είναι τίποτα παραπάνω από ένα fighting shonen, όμως δεν θέλει να είναι κάτι παραπάνω, θέλει απλά να είναι πολύ καλό σε αυτό που κάνει και πάνω από όλα να το κάνει με στυλ. Το στυλ εδώ φτάνει και περισσεύει, ακραίοι χαρακτήρες έντονα στυλιζαρισμένοι που από γενιά σε γενιά ρίχνονται σε νέες περιπέτειες (μιας και ακολουθεί κάτι σαν κατάρα το γενεαλογικό τους δέντρο), οι δυνάμεις τους είναι ευφάνταστες, με αποτέλεσμα το ίδιο να είναι και οι μάχες τους, όπου οδηγούνται στην νίκη όχι από την δύναμη της θέλησης αλλά από την στρατηγική και την τακτική τους. Πάνω από όλα όμως, ότι κάνουν οι χαρακτήρες, του Αράκι το κάνουν με στυλ, και ο



δημιουργός τους ήταν και είναι ένας από τους πιο ιδιαίτερους και αγαπημένους mangaka παγκοσμίως, με το δικό του, ξεχωριστό και αναγνωρίσιμο στυλ.

Μιλώντας για ξεχωριστό και αναγνωρίσιμο στυλ, έχουμε ακόμα μια σειρά του χαρισματικού σκηνοθέτη Γουατανάμπε, το *Space Dandy*. Το setting της σειράς παρουσιάζει πολλές ομοιότητες με το *Cowboy Bebop*, ο πρωταγωνιστής ταξιδεύει στο διάστημα προκειμένου να βρει νέα είδη εξωγήινων ώστε να κερδίσει λεφτά. Έχουμε το διάστημα, έχουμε τον κάτι σαν μισθοφόρο, και την ίδια επεισοδιακή δομή. Το *Space Dandy* αποτελεί τρόπο τινά μια παρωδία του *Cowboy Bebop* αλλά και ταυτόχρονα έναν φόρο τιμής στις σειρές του παρελθόντος, μέσα φυσικά από μια σύγχρονη προσέγγιση και το χαρακτηριστικό σκηνοθετικό στυλ του Γουατανάμπε και την άποψη του για το sampling. Η σειρά είναι χαρακτηριστικό παράδειγμα της διαπολιτισμικότητας των anime, δανείζεται στοιχεία από όλους τους πολιτισμούς, με αναφορές σε κάθε κουλτούρα, ένα διαστημόπλοιο έχει την μορφή από το κεφάλι του αγάλματος της ελευθερίας, το στέκι όπου συχνάζει ο Dandy και το πλήρωμα του είναι κάτι σαν γαλαξιακό Hooter's, ο ίδιος έχει μια κόμμωση που θυμίζει τον Elvis και το διαστημόπλοιο του ονομάζεται Aloha Oe, παρωδεί και σχολιάζει κάθε λογής θέμα, θρησκεία, πόλεμος, σύγχρονα, παρελθοντικά και μελλοντικά, αναφέρεται στον εαυτό της, στα ίδια τα anime, σε πολλά δημοφιλή δυτικά franchise αλλά και στην θεωρητική φυσική, ακόμα και η γάτα του Σρόντινγκερ κάνει την εμφάνιση της σαν κατοικίδιο. Και όλα αυτά τα κάνει με έναν οργανικό τρόπο, ακόμα και η επεισοδιακή φύση της σειράς είναι μέρος του όλου αφού πρόκειται απλά για ένα διαφορετικό παράλληλο σύμπαν κάθε φορά, μέσα σε κάθε επεισόδιο κρύβει μικρά ανεπαίσθητα στοιχεία για το πως θα καταλήξει, ότι χρησιμοποιεί το κάνει δικό της, ακόμα και τεχνικά, αξιοποιεί ότι έχει προσφέρει η βιομηχανία μέχρι σήμερα, όλες τις τεχνικές, όλα τα στυλ, τα υιοθετεί και τα αξιοποιεί χωρίς τίποτα να φαίνεται ξένο. Η σειρά μπορεί μάλλον να θεωρηθεί υποτιμημένη, αφού δεν είχε άμυαλη δράση, σαχλό δράμα, gore ή γυμνό, έτσι δεν σημείωσε τεράστια επιτυχία, και ίσως να είναι στην ευχέρεια του καθενός το αν του αρέσει η συγκεκριμένη σειρά, αλλά πιθανώς το *Space Dandy* να είναι όσο πιο πολύ anime γίνεται να είναι ένα anime, είναι κάθε τι που το μέσο αυτό προσπαθούσε να είναι, μπορεί να είναι, και ιδανικά θα έπρεπε να είναι.

Παρομοίως, την επιτυχία που πιθανός να του άξιζε δεν σημείωσε και το *Vinland Saga*, που απεικονίζει το ταξίδι ενός μικρού βίκινγκ προς την ενηλικίωση και την εκδίκηση για τον θάνατο του πατέρα του. Η πλοκή της σειράς είναι καλογραμμένη όπως και οι χαρακτήρες, έχουν υπόβαθρο, είναι ζωντανοί και εξελίσσονται, ο κόσμος είναι βίαιος, η απεικόνιση του ωμή και απευθύνεται σε ένα ώριμο κοινό. Δεν ακολούθησε τα σίγουρα μονοπάτια της εμπορικότητας έτσι επισκιάστηκε από τις πιο δημοφιλείς σειρές. Παρόλα αυτά η δεύτερη σεζόν του, η οποία προβάλλεται στην σεζόν που διανύουμε είναι από τις πιο δημοφιλείς αυτήν την στιγμή, σε αυτό συμβάλει βέβαια και η έλλειψη ανταγωνισμού, κάτι που δεν έχουμε σχολιάσει, αλλά σίγουρα παίζει μεγάλο ρόλο στο πόσο δημοφιλές θα είναι ένα anime το τι ανταγωνισμό θα συναντήσει την σεζόν που προβάλλεται.

Δυο από τα πιο αξιοσημείωτα ενσταντανέ της δεκαετίας συναντώνται στη στην αρχή της. Το 2012 προβάλλεται η ταινία του Μαμόρου Χοσόντα, *Wolf Children*<sup>169</sup> με μεγάλη επιτυχία εντός και εκτός συνόρων. Ο Χοσόντα ξεκίνησε ως animator, έπειτα σκηνοθέτης και αργότερα δημιουργός και σκηνοθέτης ταυτόχρονα. Το πέρασμα του από διάφορα πόστα της παραγωγής και η πολυετής εμπειρία του στον χώρο τον όπλισαν με την δυνατότητα να έχει έναν ολιστικό έλεγχο επί του καλλιτεχνικού αποτελέσματος, κάνοντας την ταινία πραγματικά πνευματικό του παιδί. Τεχνικά είναι άρτιο, στο οπτικό αλλά και στο μουσικό κομμάτι, το premise είναι ενδιαφέρον όπως και τα θέματα με τα οποία καταπιάνεται η ταινία. Μια μητέρα δύο παιδιών, χάνει τον άντρα της, ο οποίος τυχαίνει να ήταν λύκος που έπαιρνε ανθρώπινη μορφή. Δυσκολεύεται πολύ να τα βγάλει πέρα, ειδικά όταν τα δύο της παιδιά αρχίζουν να ανακαλύπτουν την κληρονομιά του πατέρα τους στο σώμα τους. Η μητέρα που θέλει φυσικά να κρατήσει μυστική την ιδιαιτερότητα των παιδιών της μετακομίζει μακριά από την πόλη. Το ένα παιδί, ο γιος προτιμάει την μισή του φύση που κληρονόμησε από τον πατέρα του και σταδιακά ζει όλο και περισσότερο σαν άγριο ζώο, ενώ η κόρη προτιμάει την φύση που κληρονόμησε από την μεριά της μητέρας της και σταδιακά αποβάλλει την ζωώδη της συμπεριφορά. Οι μεταφορές και τα νοήματα της ταινίας είναι ενδιαφέροντα, είναι ανθρωπιστικά και πανανθρώπινα, όμως ο τρόπος που απεικονίζονται και εξερευνώνται δεν είναι ο καλύτερος. Η ταινία παρά την επιτυχία της και την έντονη επιρροή της από τα έργα του

<sup>169</sup> *Ookami Kodomo no Ame to Yuki*

Μιγιαζάκι, γίνεται σχεδόν διδακτική, πολλές φορές αφόρητα μελοδραματική και της λείπει αυτή η μαγεία που χαρακτηρίζει τα έργα του Μιγιαζάκι, του να λες κάτι, χωρίς να χρειάζεται να το πεις.

Η σειρά *Steins;Gate* του 2011 (βασισμένη σε visual novel) μοιάζει σαν μια σειρά του 2006 που κυκλοφόρησε παράλληλα με το *Death Note* και το *Code Geass* και απλά καθυστέρησε να βγει. Τεχνικά είναι πολύ καλοφτιαγμένη και κεντρική θεματική της αποτελεί το ταξίδι στον χρόνο, όμως με μια καλοσχεδιασμένη και καινούρια οπτική. Δεν μπορείς να ταξιδέψεις στον χρόνο, μπορείς όμως να μεταφέρεις δεδομένα. Έτσι ο πρωταγωνιστής προσπαθεί να επικοινωνεί με τον παρελθοντικό του εαυτό προκειμένου να αποτρέψει γεγονότα από το να συμβούν. Κάθε γεγονός που αλλάζει στο παρελθόν δημιουργεί μια διαφορετική παράλληλη πραγματικότητα, μερικά γεγονότα είναι αδύνατο να αποφευχθούν εκτός κι αν αλλάξεις το παρελθόν με τόσο συνταρακτικό τρόπο που θα δημιουργηθεί μια εντελώς διαφορετική ιστορία. Αυτή η διαφορετική προσέγγιση του θέματος, καλογραμμένη και ενδιαφέρουσα πλοκή (με κάποια προβλήματα ρυθμού βέβαια που μοιραία προκύπτουν όταν η μεταφορά προέρχεται από ένα είδος που ο ρυθμός απουσιάζει σχεδόν τελείως), το σασπένς αλλά και οι αξιομνημόνευτοι χαρακτήρες κάνουν το anime αυτό να φαίνεται ότι βγήκε από την χρυσή περίοδο της βιομηχανίας έξι χρόνια νωρίτερα.

## 1.8. Η μεταφορά της μεταφοράς

Αρχικά οφείλουμε να αναφέρουμε πως η λέξη κινηματογράφος εδώ επιστρατεύεται κάπως άτοπα. Δεν την χρησιμοποιούμε εννοώντας τα anime που φτιάχτηκαν για να προβληθούν σε κινηματογραφικές αίθουσες, αλλά την μεταφορά των anime, σε ταινίες ή σειρές ζωντανής δράσης (live-action). Η μελέτη των μεταφορών αυτών είναι ένα δύσκολο και περίπλοκο αντικείμενο μελέτης. Αυτό καθίσταται σαφές εξαρχής όταν προσπαθούμε να προσδιορίσουμε το τι αποτελεί μια τέτοια μεταφορά (πόσο μάλλον αν μπορούμε και στην διαδικασία να προσδιορίσουμε γενικά τι ορίζεται ως μεταφορά). Για να

το εξηγήσουμε καλύτερα, η πλειοψηφία των anime ήδη αποτελούν μια μεταφορά, συνήθως από κάποιο manga, ή άλλο εικονογραφημένο (ή κάποιες φορές όχι) κείμενο. Κάποιες φορές το anime μένει πιστό στην πηγή και κάποιες όχι. Κάποιες φορές η live-action μεταφορά, στηρίζεται στο manga, κάποιες φορές στο anime, κάποιες φορές παίρνει στοιχεία και από τα δύο. Έτσι εκτενής μελέτη τέτοιων εγχειρημάτων απαιτεί τον δικό της χώρο και χρόνο. Σκοπός εδώ είναι να σχολιαστεί το φαινόμενο, επικεντρώνοντας στις παραγωγές ζωντανής δράσης που έγιναν αφού προϋπήρχε κάποιο αντίστοιχο anime.

Ο λόγος που το θέμα αναπτύσσεται σε αυτό το σημείο της εργασίας δεν είναι τυχαίος, ενώ ταινίες και σειρές ζωντανής δράσης που ήδη υπήρχαν σε κάποια μορφή anime ξεκινάνε να εμφανίζονται με σχετική συχνότητα από τα μέσα της δεκαετίας του 90', περίπου οι μισές, αν όχι παραπάνω, παραγωγές τέτοιου τύπου πραγματοποιούνται μέσα στην τελευταία δεκαετία. Αρχικά για τέτοιου είδους πονήματα, επιλέγονταν anime που προτίθενται για ρεαλιστική αναπαράσταση, αφού η παραγωγή μιας live-action σειράς με τεράστια ρομπότ για παράδειγμα δεν είναι και το πιο εύκολο εγχείρημα, πόσο μάλλον δεκαετίες πίσω. Κάτι τέτοιο εξακολουθεί να ισχύει με ένα μεγάλο ποσοστό τέτοιων παραγωγών να αποτελείται από ρομαντικές και κωμικές σειρές.

Την τελευταία δεκαετία κυρίως από το 2015 και μετά, παρατηρείται πως οι τίτλοι που επιλέγονται είναι κυρίως τα πολύ δημοφιλή παγκοσμίως anime. Η αρχή έγινε το 2006 με την μεταφορά του *Deathnote* σε κινηματογραφική ταινία. Ήταν ίσως το πρώτο τέτοιο εγχείρημα που γνώρισε σχετική επιτυχία, αυτό βέβαια οφείλεται στην έκρηξη που είχε γενικώς η βιομηχανία των anime εκείνη την χρονιά, αλλά και συγκεκριμένα στην τεράστια επιτυχία που έκανε η συγκεκριμένη σειρά σε παγκόσμιο επίπεδο. Άλλη αντίστοιχη επιτυχία δεν συναντάμε μέχρι το 2015 με την αμερικάνικης παραγωγής μεταφορά του *Ghost in the Shell*, η οποία φαίνεται να υπενθύμισε στην βιομηχανία πως τέτοιου είδους απόπειρες μπορούν να είναι επιτυχημένες αν το franchise στο οποίο πατάνε είναι ήδη γνωστό και έχει εκ των προτέρων κοινό, δεν είναι τυχαίο που την ίδια χρονιά προβάλλεται σε ταινία, μια ακόμη μεταφορά της σειράς *Deathnote* (το 2017

προβάλλεται μια ακόμη μεταφορά της ίδιας σειράς, αμερικάνικης παραγωγής αυτήν την φορά).

Τα επόμενα χρόνια ακολουθούν μεταφορές από τα διασημότερα anime. Ταινίες βασισμένες σε σόου όπως το *Fullmetal Alchemist*, *Dragon Ball* και *Jojo's Bizarre Adventure*, πολύ δημοφιλής σειρές που αναφέραμε παραπάνω. Ενώ έχουνε ήδη ανακοινωθεί και βρίσκονται στην παραγωγή μεταφορές από anime όπως το *Naruto*, *Attack on Titan*, *Akira*, *My Hero Academia*, *Monster*, *One Punch Man*, *Steins;Gate*, *Black Lagoon* αλλά και *One Piece*. Ξανά, όλα πάρα πολύ δημοφιλή anime που, όχι τυχαία, έχουμε ήδη σχολιάσει.

Η ύπαρξη των μεταφορών αυτών δημιουργεί το εξής οξύμωρο. Η αποδοχή στην (συντριπτική) πλειοψηφία τους από το ευρύ κοινό είναι αρνητική, οι περισσότερες θεωρούνται κακές ταινίες (ή σειρές) από τους θεατές που δεν είναι οπαδοί των anime. Και από τους θεατές που είναι οπαδοί των anime θεωρούνται προσβλητικές, ιεροσυλία και μια πασιφανής απόπειρα για άρμεγμα του αγαπημένου τους franchise με μόνο λόγο ύπαρξης το κέρδος. Όμως, εντελώς αντίθετα με αυτό που θα περίμενε κανείς με βάση την αποδοχή τους, αποφέρουν κέρδος στους παραγωγούς.

Αυτό δημιουργεί κάποια ερωτήματα κομβικά για το μέλλον. Πέραν του προφανούς κέρδους που μπορεί να αποφέρουν στιγμιαία στην βιομηχανία, τι επιπτώσεις ή οφέλη μπορεί να έχουν για αυτήν σε βάθος χρόνου. Μπορούν όλοι οι οπαδοί της αγαπημένης τους σειράς να κάνουν τα στραβά μάτια σε αυτό που οι ίδιοι θεωρούνε ύβρις, να προσποιηθούν ότι δεν υπάρχει και να συνεχίζουν να υποστηρίζουν το αγαπημένο τους franchise χωρίς δεύτερη σκέψη; Είναι παράλογο κάποια μερίδα απο αυτούς να απογοητευτούν τόσο πολύ από τέτοιου είδους παραγωγές ώστε να αποτραβηχτούν; Το κοινό που δεν ήταν ήδη οπαδοί ενός συγκεκριμένου anime, είναι πιθανόν να μετατραπούν σε οπαδούς αυτού ή γενικά του μέσου αφού παρακολουθήσουν μια από αυτές τις μέτριες αν όχι κακές απόπειρες; Πόσο πιθανό είναι να σκεφτούν ότι έφταιγε το μέσο και με βάση κάποια καλά στοιχεία που διέκριναν να δώσουν μια ευκαιρία στα anime; Μήπως απλά αυτές οι παραγωγές απευθύνονται στην μερίδα του κοινού που είναι της άποψης πως το animation είναι απλά για μικρά παιδιά και η βιομηχανία δεν θα είχε

την ευκαιρία ποτέ να τους έχει ως πελάτες αν δεν παρήγαγε ταινίες ζωντανής δράσης; Έστω ότι, τα δυο τελευταία ερωτήματα αντιστοιχούν σε μια μερίδα του κοινού, πόσο μεγάλη είναι αυτή η μερίδα; Είναι αρκετά μεγάλη ώστε να δικαιολογήσει αυτές τις παραγωγές, αξίζει το ρίσκο; Για παράδειγμα η μεταφορά της πολυαγαπημένης σειράς anime *Cowboy Bebop* το 2021 σε σειρά ζωντανής δράσης (παραγωγή του Netflix), πιθανότατα δεν άφησε ούτε έναν οπαδό του anime να μην αισθάνεται εκνευρισμένος και απογοητευμένος. Οι θεατές που δεν γνώριζαν το anime, πόσο πιθανό είναι να το παρακολούθησαν μετέπειτα, από την στιγμή που σειρά ακυρώθηκε ως αποτυχημένη μετά από κάποια επεισόδια, και αν το έκαναν ποιον λόγο είχαν να το κάνουν; Παρότι δεν μπορούμε να είμαστε βέβαιοι και να έχουμε κάποια σαφής απάντηση για τα ερωτήματα που προκύπτουν, απο εμπορικής πλευράς τουλάχιστον, ρίχνοντας μόνο μια ματιά στον αριθμό και την αναγνωρισιμότητα των παραγωγών που βρίσκονται στα σκαριά, μάλλον είναι κάτι που λειτουργεί. Αν απομονώσουμε το κομμάτι του κέρδους, η μόνη τέτοια μεταφορά που στον τομέα της αποδοχής και κριτικής του κοινού τα πήγε καλύτερα από το αντίστοιχο anime, είναι το *Alice in Borderland*<sup>170</sup> του 2020, που αναμφίβολα αποτελεί τον κανόνα και όχι την εξαίρεση.

Τουλάχιστον όπως συμπεραίνουμε οι παραγωγές αυτές, αποτελούν μια ακόμα πηγή εσόδων για την βιομηχανία, ασχέτως αν βοηθάνε να γίνουν ακόμη πιο γνωστά στο ευρύ κοινό τα anime ή το αντίθετο. Το ερώτημα που προκύπτει είναι, όσο αυξάνεται αυτή η παραγωγή θα μειώνεται η παραγωγή των anime; Τα λεφτά που έρχονται από αυτές τις παραγωγές θα εκμεταλλεύονται για την ανάπτυξη και την παραγωγή καινούριων, ιδανικά πρωτότυπων anime, ή μονάχα θα ξεζουμίζουν ακόμα περισσότερο τα επιτυχημένα franchise για να πολλαπλασιαστεί το κέρδος αγνοώντας κάθε καλλιτεχνική αξίωση; Ίσως σε κάποια χρόνια να μπορούμε να απαντήσουμε με βεβαιότητα.

---

170 *Imawa no Kuni no Alice*, ο ιαπωνικός τίτλος του anime, το οποίο anime βέβαια δεν ήταν πλήρης σειρά

## 1.9. Συμπερασματικά ( και τα anime τα τελευταία χρόνια και τα χρόνια που έρχονται)

Τα anime πλέον αποτελούν ένα τεράστιο κομμάτι της παγκόσμιας παραγωγής του animation. Μετράνε αρκετά δείγματα καλλιτεχνικής αξίας που δεν έχουν να ζηλέψουν τίποτα από τα άλλα μέσα, και φυσικά αμέτρητες ασήμαντες, αδιάφορες, αχρείαστες παραγωγές, δυστυχώς με κάποιες από αυτές να είναι επιτυχημένες, ενώ κάποιες που παρέδωσαν ένα ποιοτικό καλλιτεχνικό αποτέλεσμα, να απέτυχαν εμπορικά, τέτοιος όμως είναι ο κόσμος του θεάματος, και μάλλον κάτι αντίστοιχο μπορεί να ειπωθεί για κάθε μέσο.

Αναμφίβολα είναι ένα μέσο που έχει πολλά να προσφέρει και προτίθεται για έρευνα και μελέτη, αλίμονο αν η παρούσα εργασία έβρεξε έστω τα πόδια της στον τεράστιο ωκεανό των anime, τον οποίο ανακαλύπτουν όλο και περισσότεροι άνθρωποι καθημερινά, αφού η δημοτικότητα του μέσου συνεχώς αυξάνεται. Σύμφωνα με ένα σχετικά αξιόπιστο σάιτ (όση αξιοπιστία μπορεί να έχουν τέτοια σάιτ τέλος πάντων) η αξία της αγοράς των anime (όλου του οικοσυστήματος) στην Αμερική ανέρχεται σε 1,4 δις δολάρια, και σύμφωνα με τον ρυθμό ανάπτυξης μέχρι το 2030 μπορεί να τριπλασιαστεί.<sup>171</sup>

Η πορεία του μέσου μέσα στα χρόνια δεν ήταν εύκολη. Αντιμέτωπise πολλές κρίσεις και δυσκολίες, όμως οι αντιδράσεις του μέσου σε όλες αυτές τις κρίσεις ήταν που διαμόρφωσαν τα anime όπως τα γνωρίζουμε σήμερα. Η επιτυχία προέρχεται από την επιμονή τους να επιβιώσουν και να βρουν τρόπο να είναι κερδοφόρα εν μέσω αφιλόξενων πολιτικών, ιστορικών, κοινωνικών και τεχνολογικών αλλαγών.

Οι τεχνολογικοί περιορισμοί αλλά και οι εξελίξεις συμβάδισαν όχι μόνο με την διαμόρφωση του μέσου, αλλά και την διάδοση, κάποιες φορές και την επιβίωση του. Η διάδοση της τηλεόρασης είναι αλληλένδετη με την επιτυχία του *Astro Boy*. Η διάδοση της βιντεοκασέτας με την επιτυχία της *Nausicaa of the Valley of the Wind*, η διάδοση του

171 <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/anime-market> 31/1/2023

gameboy με την επιτυχία των *Pokemon*, και η διάδοση του ίντερνετ με την επιτυχία του *Deathnote*.

Η εμπορική επιτυχία των anime αυξάνεται συνεχώς, ιδιαίτερα μέσα από την προβολή απο συνδρομητικές υπηρεσίες όπως το Netflix, ή όπως το Crunchyroll που είναι αποκλειστικά για anime. Και ενώ βλέπουμε την δημοτικότητα των anime να βρίσκεται στο απόγειο της (με την «καραντίνα» στην οποία βρέθηκε ο κόσμος να παίζει μεγάλο ρόλο σε αυτό), βλέπουμε πως καλλιτεχνικά η πορεία τους μπορεί να θεωρηθεί με μεγάλη επιείκεια στάσιμη από το τέλος της δεκαετίας του 2010 και μετά, και κάπως πιο ρεαλιστικά, μάλλον φθίνουσα και ανησυχητική. Η πλειοψηφία των σειρών που προβάλλονται αποτελείται από παρόμοια φορμουλαϊκά είδη που αναφέραμε, shonen, isekai, σαχλές κωμωδίες και ρομάντζα αποτελούν όχι μόνο τον κύριο όγκο της παραγωγής αλλά και τις πιο επιτυχημένες απο αυτές. Αμέτρητα spin-offs και sequels με εγγυημένη επιτυχία φυσικά και προτιμώνται από το ρίσκο που εμπεριέχει η παραγωγή ενός νέου πρωτότυπου και ανήσυχου anime. Έτσι οι ποιοτικές τεχνικά παραγωγές αναλώνονται στα ίδια και τα ίδια, με τις πιο ενδιαφέρουσες αλλά τεχνικά φτωχές παραγωγές να μην έχουν την ευκαιρία να μπουν καν στο ραντάρ ενός θεατή αφού κρύβονται από τα όμορφα χρώματα των «ακριβών» anime. Για αυτό όμως δεν ευθύνονται μόνο τα στούντιο, αλλά και το κοινό, ο θεατής, που είναι αποδέκτης αλλά και πομπός της βιομηχανίας.

Η σειρά *Odd Taxi* του 2021 αποτελεί παράδειγμα μιας τέτοιας παραγωγής. Πρωταγωνιστής της σειράς είναι ένας ταξιτζής - θαλάσσιος ελέφαντας (όλοι οι χαρακτήρες της σειράς είναι ανθρωπόμορφα ζώα), ο οποίος άθελα του εμπλέκεται σε μια περιπέτεια που ξεκινάει από ένα έγκλημα. Η οπτική της αφήγησης συνεχώς αλλάζει, η ιστορία ξετυλίγεται αριστοτεχνικά μέσα από την πλοκή, οι χαρακτήρες που όλοι συνδέονται μεταξύ τους με κάποιο τρόπο είναι ενδιαφέροντες και καλογραμμένοι, οι ανατροπές που συμβαίνουν είναι καλοστημένες αλλά και αναπάντεχες ταυτόχρονα, οι διάλογοι είναι μερικοί από τους καλύτερους που μπορεί να συναντήσει κανείς στο μέσο αυτό, το μαύρο χιούμορ και η κοινωνική κριτική κρύβονται συνεχώς πίσω από τα πάντα και όλη η σειρά βγάζει μια αίσθηση film noir σε συνδυασμό με Αδελφούς Κοέν και ένα



περιτύλιγμα από *Zootopia*. Όμως το στούντιο δεν είχε μεγάλο μπάτζετ, το animation δεν είναι καλό τεχνικά, είναι φτωχό και φαίνεται, η μουσική θα μπορούσε να είναι πολύ καλύτερη, γενικά δεν είναι μια λιχουδιά για το μάτι όπως το *Demon Slayer*, παρόλα αυτά οι δημιουργοί κάνανε το καλύτερο με αυτά που είχαν, ο σχεδιασμός των χαρακτήρων, η έξυπνη επιλογή τα backgrounds να είναι σαν να έχουν φτιαχτεί με νερομπογιά, αντί να προσπαθήσουν να φτιάξουν λεπτομέρειες που το μπάτζετ τους δεν τους επέτρεπε και το παιχνιδιάρικο ύφος του art style σώζουν την παρτίδα της εικόνας, αυτό ακριβώς που περιορισμένο animation που χαρακτήρισε το είδος πρεσβεύει. Το ακουστικό κομμάτι σώζεται από τις εξαιρετικές ατάκες όπου οι voice actors παραδίδουν με συνέπεια. Το *Odd Taxi* απέδειξε πως ακόμα και χωρίς την πολυτέλεια ενός μεγάλου στούντιο, μπορεί να δημιουργηθεί ένα εξαιρετικό καλλιτεχνικό αποτέλεσμα, αρκεί οι δημιουργοί να βάλουν την ψυχή τους σε αυτό που κάνουν, να εξερευνήσουν, να πειραματιστούν και να μην είναι σκλάβοι της εμπορικότητας. Η σειρά δεν σημείωσε μεγάλη επιτυχία, πράγμα που υπογραμμίζει την κατάσταση στην οποία βρίσκεται το μέσο και ενισχύει την πρακτική της παραγωγής των ευπώλητων και επαναλαμβανόμενων σειρών μαζικής κατανάλωσης. Παρόλα αυτά η σειρά συγκέντρωσε ένα μικρό φανατικό κοινό που ενθουσιάστηκε με την ενδιαφέρουσα αυτή ιστορία, και ανυπομονεί για την συνέχεια της, κάτι που δημιουργεί κάποιες ελπίδες για το μέλλον.

Αυτό που η βιομηχανία πάλευε χρόνια να καταφέρει (από την εποχή του Τεζούκα) να έχει μια οικονομική σταθερότητα, φαίνεται πως το έχει πια επιτύχει, ειδικά με την τελευταία προσθήκη στο οικοσύστημα των anime, και μια ακόμη δίοδος για κέρδος, τις μεταφορές σε ζωντανή δράση.

Μπορεί να αναρωτηθεί κανείς γιατί η βιομηχανία προσπαθεί ακόμα να ανακαλύψει κερδοφόρα μοντέλα παραγωγής αντί να αναπαράγει αυτό που ιστορικά λειτουργούσε. Οι ταινίες του Studio Ghibli ήταν οι παραγωγές που ιστορικά απέφεραν το μεγαλύτερο κέρδος. Γιατί δεν υπάρχουν περισσότερες τέτοιες απόπειρες; Η αλήθεια είναι πως η βιομηχανία έχει προσπαθήσει να το κάνει, απλά δεν τα έχει καταφέρει. Ακόμα και το ίδιο το Studio Ghibli αδυνατεί να αναπαράγει την επιτυχία των ταινιών του Μιγιαζάκι όταν δεν είναι αυτός ο σκηνοθέτης. Ο κόσμος μάταια ψάχνει τον διάδοχο του αρκετό καιρό

τώρα. Το ίδιο το στούντιο έχει στρατολογήσει τον γιό του, πιθανώς προκειμένου να διατηρηθεί το όνομα. Το μόνο βέβαιο είναι πως όσο η βιομηχανία αναλώνεται σε παραγωγές όπως αυτές που αναφέραμε παραπάνω δεν θα τον βρει, και ίσως μια από τρεις πιο αναγνωρίσιμες μορφές anime εκλείψει εντελώς τα επόμενα χρόνια. Στον αντίποδα, franchise όπως τα *Pokemon* που απευθύνονται σε παιδιά, δεν θα σταματήσουν ποτέ να αποφέρουν χρήματα. Τα δε πιο ώριμα και ενήλικα anime, μπορεί να έχουν λιγοστέψει, αλλά υπάρχουν ακόμα και το κοινό που τα συντηρεί διατηρείται ζωντανό.

Αυτό που απομένει να δούμε, είναι αν το μέσο, τώρα πια που η κρίση που διαρκώς αντιμετώπιζε όσον αφορά την οικονομία του, δείχνει να έχει περάσει ανεπιστρεπτί, μπορέσει να αντιμετωπίσει την κρίση που περνάει όσον αφορά την καλλιτεχνική του αξία. Το πρώτο βήμα, και το πιο σημαντικό, είναι το μέσο να ανοίξει τα μάτια του και να αναγνωρίσει την κρίση που αναφέρουμε έως τέτοια. Μάτια που η οικονομική ευμάρεια και η ολοένα αυξανόμενη δημοτικότητα του, κρατάνε ερμητικά κλειστά.

## Βιβλιογραφία:

- Annett Sandra, *Anime Fan Communitites: Transcultural Flows and Frictions*, Palgrave Macmillan, New York, 2014
- Brenner Robin E., *Understanding Manga and Anime*, Libraries Unlimited, 2007, London
- Cavallaro Dani, *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, McFarland & Company. Inc Publishers, North Carolina, 2010
- Cavallaro Dani, *Japanese Aesthetics and Anime: The Influence of Tradition*, McFarland & Company. Inc Publishers, North Carolina, 2013
- Chambers Samantha Nicole Inez, “Anime: From Cult Following to Pop Culture Phenomenon”, *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications* (online), Volume 3(2), 2012, <http://www.inquiriesjournal.com/a?id=836>
- Clements Jonathan, *Anime: A History*, British Film Institute, Palgrave 2013
- Condry Ian, “Anime Creativity: Characters and Premises in the Quest for Cool Japan”, *Theory Culture Sociaety*, Volume 26(2-3), 2009, pp. 139-163, DOI: 10.1177/0263276409103111
- Daliot-Bul Michal & Otmazgin Nissim, *The anime Boom in the United States: Lessons for Global Greative Industries*, Harvard University Press, Cambridge, 2017
- Hinton Perry R., “The Cultural Context and the Interpretation of Japanese ‘Lolita Complex’ Style Anime”, *Intercultural Communictaions Studies*, Volume XXIII(2), 2014, pp. 54-68 <https://www-s3-live.kent.edu/s3fs-root/s3fs-public/file/Perry-R-Hinton.pdf>
- Ito Rika & Bisila Megan, “Blond hair, blue eyes, and ‘bad’ Japanese: Representing foreigner stereotypes in Japanese anime”, *Language Awareness*, Volume 29(3-4), 2020, pp. 286-303, DOI: 10.1080/09658416.2020.1786578

- Lamarre Thomas, “From animation to *anime*: drawing movements and moving drawings”, *Japan Forum*, Volume 14(2), 2002, pp. 329-367, DOI: 10.1080/09555800220136400
- Lamerichs Nicolle, “The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local Anime fandom in Japan, USA and Europe”, *Journal of Audience & Reception Studies*, Volume 10(1), 2013, pp. 154-176  
[https://www.academia.edu/3825126/The\\_Cultural\\_Dynamic\\_of\\_Doujinshi\\_and\\_Cosplay\\_Local\\_Anime\\_Fandom\\_in\\_Japan\\_USA\\_and\\_Europe?auto=download](https://www.academia.edu/3825126/The_Cultural_Dynamic_of_Doujinshi_and_Cosplay_Local_Anime_Fandom_in_Japan_USA_and_Europe?auto=download)
- Leader Michael & Cunningham Jake, *The Ghibliothèque Anime Movie Guide*, Welbeck Publishing, China 2022
- Lee H. K., “Cultural Consumer and Copyright: A Case Study of Anime Fansubbing”, *Creative Industries Journal*, Volume 3(3), 2014, pp. 237-252 [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1692160](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1692160)
- Lee H. K., “Participatory media fandom: a case study of anime fansubbing”, *Media Culture & Society*, Volume 33(8), pp. 1131-1147, DOI: 10.1177/0163443711418271
- Lu A.S., The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime, *Animation*, 3(2), 2008, pp.169-187, DOI:10.1177/1746847708091893
- Martinez Dolores, “Bodies of future memories: the Japanese body in science fiction anime”, *Contemporary Japan*, Volume 27(1), 2015, pp. 71-88, DOI: 10.1515/cj-2015-000
- Ruh Brian, “Conceptualizing Anime and the Database Fantasyscape”, *Mechademia*, Volume 9, 2014, pp. 164-175, University of Minnesota Press, DOI: 10.1353/mec.2014.0012
- Saito Kumiko, “Magic, *Shojo*, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society”, *Journal of Asian Studies*, Volume 73(1), 2014, pp. 143-164, <http://www.jstor.org/stable/43553398>
- Winge Theresa, “Costuming the imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay”, *Mechademia*, Volume 9, 2014, pp. 164-175, University of Minnesota Press, DOI: 10.1353/mec.0.0084

- Yamamura Takayoshi, “Cooperation Between Anime Producers and the Japan Self-Defense Force: Creating Fantasy and/or Propaganda?”, *Journal of War & Culture Studies*, Volume 12(1), 2019, pp. 8-23, DOI: 10.1080/17526272.2017.1396077

### **Βάσεις δεδομένων:**

1. <https://anidb.net/>
2. <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/>
3. <https://myanimelist.net/>
4. <https://www.anime-planet.com/>
5. <https://jfdb.jp/en/>
6. <https://www.greekdubdb.com/>

### **Φιλμογραφία:**

*Τα anime αναγράφονται με την σειρά που αναφέρονται στην εργασία. Αναφέρεται ο (δυτικοποιημένος) τίτλος, το στούντιο παραγωγής και η χρονολογία προβολής τους. Αντίθετα με μια παραδοσιακή φιλμογραφία, δεν αναφέρεται ο σκηνοθέτης της ταινίας για λόγους που έχουν αναφερθεί ήδη στην εργασία. Επίσης οι πληροφορίες που αναφέρονται, είναι αυτές που διευκολύνουν περισσότερο την αναζήτηση τους σε βάσεις δεδομένων.*

1. Astro Boy. Mushi Production, Studio Zero. 1963-1966
2. Star blazers: The quest for Iscandar. West Cape Corporation. 1974-1975 !!!!!
3. Nausicaa of the valley of the wind. Top Craft. 1984
4. Neon Genesis Evangelion. GAINAX. 1995-1996
5. Princess Monoke. Studio Ghibli. 1997
6. In the World of Power and Women. Shiro Kido, 1933

7. Fantasia. Walt Disney. 1940
8. Princess Iron Fan. Wan Guchan – Wan Laiming. 1941
9. Momotaro: Sacred Sailors. Shochiku Doga Kenkyusho. 1945
10. Momotaro's Sea Eagles. Shochiku Doga Kenkyusho. 1943
11. The new Adventures of Pinocchio. Videocraft Productions, Dentsu Studios, MOM Production. 1961
12. Panda and the Magic serpent. Toei Animation. 1958
13. Rudolph the Red-Nosed Reindeer. Videocraft International. 1964
14. Girls und Panzer. Actas. 2012-2013
15. GATE. A-1 Pictures. 2015
16. Kimba the White Lion. Mushi Production. 1965
17. Astro Boy (1980). Tezuka Productions. 1980-1981
18. Pictures at an Exhibition. Mushi Production. 1966
19. Princess Knight. Mushi Production. 1967-1968
20. A Thousand and One Nights. Mushi Production. 1969
21. Dororo. Mushi Production. 1969
22. Big X. TMS Entertainment. 1964-1965
23. Star of the Giants. TMS Entertainment. 1968
24. Lupin III. TMS Entertainment. 1971-1972
25. Lupin III part 6. TMS Entertainment. 2021-2022
26. Devilman. TOEI Animation. 1972-1973
27. Mazinger Z. Toei Animation. 1972-1974
28. Gigantor. Tele-Cartoon Japan. 1963-1965
29. Cutey Honey. Toei Animation. 1973-1974
30. Igano Kabamaru. Gallop. 1963-1984
31. Getter Robo. Toei Animation 1974-1975
32. UFO Robo Grendizer. Toei Animation. 1975-1977
33. Getter Robo Arc. Studio A-cat, Bee media. 2021
34. Science Ninja Team Gatchaman. Tatsunoko Productions. 1972-1974
35. One Piece. Toei Animation. 1999-?

36. Saber Rider and the Star Sheriffs. Pierrot. 1984-1985
37. Plawress Sanshiro. Kaname Productions. 1983-1984
38. Tatsu no Ko Tarou. Toei Animation. 1979
39. Cowboy Bepop. Sunrise. 1998-1999
40. Heidi. Nippon Animation. 1974
41. The Rose of the Versailles. TMS Entertainment. 1979-1980
42. Captain Harlock. Toei Animation. 1978
43. Galaxy Express 999. Toei Animation. 1978
44. Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury. Sunrise. 2022
45. Mobile Suit Gundam. Sunrise 1979-1980.
46. Invincible Superman Zanbot 3. Sunrise. 1977-1978
47. Dragon Ball. Toei Animation. 1986-1989
48. Slayers. E&G Films. 1995
49. Legend of the Galactic Heroes. Artland, Kitty Film Mitaka Studio, Magic Bus, SHAFT, Mushi Production. 1988-1997
50. Time Bokan. Tatsunoko Production. 1975-1976
51. Afro Samurai. Gonzo. 2007.
52. Laputa: Castle in the Sky. Studio Ghibli. 1986
53. My Neighbor Totoro. Studio Ghibli. 1988
54. Kiky's delivery Service. Studio Ghibli. 1989
55. Grave of the Fireflies. Studio Ghibli. 1988
56. Akira. Tms entertainment. 1988
57. Sailor moon. Toei Animation. 1992-1993
58. Candy Candy. Toei Animation. 1976-1979
59. Ghost in the shell. Production I.G.. 1995
60. Berserk. OLM.. 1997-1998
61. Pokemon. Toei Animetion. 1997-2002
62. Porco Rososo. Studio Ghibli. 1994
63. Whisper of the heart. Studio Ghibli. 1995.
64. Sazae-San. Eiken. 1969 - ?

65. Final Fantasy: The Spirits Within. Visual Works. 2001
66. Spirited Away. Studio Ghibli. 2001
67. Howls moving castle. Studio Ghibli. 2004
68. Perfect blue. MADHOUSE. 1998
69. Millenium Actress. MADHOUSE. 2002
70. Tokyo Godfathers. MADHOUSE. 2004
71. Paprika. MADHOUSE. 2006
72. Elfen Lied. ARMS. 2004
73. Naruto. Pierrot. 2002-2007
74. Bleach. Pierrot. 2004-2012
75. Planetes. Sunrise. 2003
76. Monster. MADHOUSE. 2004-2005
77. Samurai Champloo. Manglobe. 2004-2005
78. Death note. MADHOUSE. 2006-2007
79. Code Geass. Sunrise. 2006-2007
80. Black Lagoon. MADHOUSE. 2006
81. Gintama Sunrise. 2006- 2010
82. Teengen toppan gurrne lagan. GAINAX. 2007
83. Baccano!. Brain's Base. 2007
84. Fullmetal Alchemist: Brotherhood. Bones. 2009-2010
85. Fullmetal alchemist. Bones. 2003-2004
86. The Twelve kingdoms. Pierrot. 2002-2003
87. Sword Art online. A-1 Pictures. 2012
88. The Rising of the shield hero. Kinema Citrus. 2019
89. Overlord. MADHOUSE. 2015
90. That time I got reincarnated as a slime. 8-Bit. 2018-2019
91. So I am a spider, so what?. Millenpensee. 2021
92. Reincarnated as a Sword. C2C. 2022
93. Re: ZERO: Starting Life in Another World. White fox. 2016
94. Mushoku Tensei: Jobless Reincarnation. Studio Bind. 2021



95. My Hero Academia. Bones. 2016
96. Demon slayer: Kimetsu no Yaiba. Ufotable. 2019
97. Attack on Titan. WIT Studio. 2013
98. One punch Man. MADHOUSE. 2015
99. Assassination Classroom. Lerche. 2015
100. Bakuman. J.C.Staff. 2010-2011
101. Made in Abyss. Kinema Citrus. 2017
102. The Promised Neverland. CloverWorks. 2019
103. Dr Stone. 8 Pan. TMS Entertainment. 2019
104. Jojo's Bizzare Adventure (2012). David Production. 2012-2013
105. Space Dandy. Bones. 2014
106. Vinland Saga. WIT Studio. 2019
107. Wolf Children. Studio Chizu. 2012
108. Steins;Gate. WHITE FOX. 2011
109. Alice in Borderland. SILVER LINK, CONNECT. 2014-2015
110. Odd Taxi. P.I.C.S., OLM. 2021

## 2. Δημιουργικό Μέρος

### 2.1. Λίγα λόγια για το σενάριο

Για άλλη μια φορά, μένοντας πιστοί στο μοτίβο της εργασίας, εδώ θα αναφέρουμε πως η απόπειρα συγγραφής αυτού του σεναρίου είναι από την φύση της προβληματική. Τα εργαλεία που διαθέτουμε είναι αυτά της συγγραφής ενός σεναρίου στην γλώσσα του κινηματογράφου, κάτι που προφανώς δεν ανταποκρίνεται στην διαδικασία παραγωγής ενός anime. Η δημιουργία storyboard πέρα από αδύνατη δεν συνάδει και με το ζητούμενο της εργασίας. Οπότε αναγκαστικά θα δεχτούμε αυτή την σύμβαση, να χρησιμοποιήσουμε μια συγγραφική μορφή που αν και δεν είναι εντελώς ξένη ως προς το μέσο που μας απασχόλησε, απέχει πολύ από την ιδανική.

Σε μια τέτοια μορφή η περιγραφή ή έστω η μετάδοση πληροφοριών που θα ανταποκρίνονταν με ακρίβεια στην αναπαράσταση μέσω animation είναι από δύσκολη έως αδύνατη. Παρόλα αυτά με βάση τις πληροφορίες που παρουσιάστηκαν στην εργασία, μια φανταστική οπτικοποίηση που αξιοποιεί τα αισθητικά χαρακτηριστικά των anime, ευελπιστούμε να μην καθίσταται ουτοπική. Το περιεχόμενο του επεισοδίου, οι τόσες εναλλαγές σκηνών, η δράση, τα μοντάζ και οι προοπτικές που παρουσιάζονται σε κάτι που υπολογίζεται σε λιγότερο από είκοσι λεπτά φιλμικού χρόνου, προτίθενται ώστε η δυναμική του παραγωγή να εκμεταλλευτεί όλα τα όπλα που έχει στην φαρέτρα του το μέσο του anime. Περιβάλλοντα όπως το αμφιβόλου αισθητικής μπαρ, ένα πολύβουο αστυνομικό τμήμα, το καταγώγι μπιλιαρδάδικο και η δρόμοι της πόλης είναι ιδανικά για καλλιτεχνική έκφραση στην αναπαράσταση τους. Η ρεαλιστική αφήγηση με αυτήν την ροπή προς το υπερρεαλιστικό είναι ιδανικός χώρος για κινηθεί το ιδιαίτερο animation του μέσου εξαλείφοντας ότι μπορεί να χτύπαγε άσχημα ή να ξένιζε στο μάτι αν επρόκειτο για live-action αναπαράσταση.

Η σειρά θα κατατασσόταν στο genre των seinen, και δανείζεται ή κάνει sampling στοιχεία τα οποία κάνανε τα έργα του είδους επιτυχημένα. Αρχικά στοχεύει στο να

τραβήξει τον θεατή από το πρώτο επεισόδια, θέτοντας τις βάσεις για μια συναρπαστική αφήγηση, όπου θα ξεκινήσει από τον μικρόκοσμο των πρωταγωνιστών και της αινιγματικής ομάδας των σκιών που βρίσκονται στην αποθήκη, και θα καταλήξει σε μια μεγαλύτερη κλίμακα που θα περιέχει συνωμοσίες, μυστικούς οργανισμούς, την κυβέρνηση της χώρας και θα αναταράξει το status quo όλου του πλανήτη, κινούμενη γύρω από αυτό το «χάρισμα» ή την κρυμμένη δύναμη που ανακάλυψε ο πρωταγωνιστής πως έχει, όπου όποιον σκοτώνει, κλέβει αυτόματα όλες τις αναμνήσεις του, αλλά δεν είναι ο μόνος που μπορεί να το κάνει. Οι πρωταγωνιστές (και όχι μόνο) θα είναι γκρίζοι και όχι ξεκάθαρα καλοί ή κακοί, αντιήρωες που θα βρίσκονται συνεχώς σε εσωτερική διαμάχη αλλά και εξωτερική, θα χρειαστεί να πάρουν αποφάσεις που δεν θα υπάρχει σωστό και λάθος και θα πρέπει να ζήσουν με τις συνέπειες, όπως για παράδειγμα όταν ο Λαγωνικάριος ανακαλύψει το μυστικό του συνεργάτη του, και οι δύο τους έρθουν αντιμέτωποι, θα πρέπει να κάνουν μια επιλογή, παρά την τρυφερή σχέση που έχουν, την οποία ευελπιστούμε το πρώτο επεισόδιο να έχει ήδη προμηγύσει.

## **2.2. Σενάριο:**

**A.N.D.**

Του Ελευθέριου Π. Ελευθερίου

**Επεισόδιο 1ο: Καμέλιες**

**FADE IN:**

**ΣΚΗΝΗ 1Η ΕΣ. ΣΠΙΤΙ - ΒΡΑΔΥ**

Ένας άντρας (32) ξυπνάει απότομα από τον ύπνο του. Η τηλεόραση είναι ανοιχτή, παίζουν ειδήσεις όπου ακούμε για έναν διακεκριμένο διαγνωστολόγο που βρέθηκε νεκρός στο γραφείο του. Βλέπουμε το ιδρωμένο τρομαγμένο πρόσωπο του άντρα και τις διεσταλμένες κόρες των ματιών του.

**CUT TO:**

FLASHBACK

Βλέπουμε ένα μοντάζ, σε POV από την ζωή ενός άντρα, στιγμιότυπα από την παιδική του ηλικία. Έναν δάσκαλο στο σχολείο να τον συγχαίρει. Την βράβευση του σε κάποιον μαθητικό διαγωνισμό. Την αναμονή σε έναν διάδρομο νοσοκομείου όπου ένας άντρας καταρρέει μπροστά του από τα κλάματα και τον αγκαλιάζει. Βλέπουμε να κρατάει σημειώσεις σε μια αίθουσα πανεπιστημίου. Να παντρεύεται, να κάνει έρωτα στην γυναίκα του. Να βρίσκεται πάνω από έναν ασθενή στην εντατική. Να δέχεται συγχαρητήρια από γιατρούς και νοσηλευτές. Τέλος βλέπουμε να κάθεται στο γραφείο του όταν ανοίγει η πόρτα και μπαίνει μέσα μια σκοτεινή δυσδιάκριτη φιγούρα.

**CUT TO:**

ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΗΝ ΣΚΗΝΗ

Το δωμάτιο γύρω του είναι ακατάστατο, πολλά ρούχα πεταμένα, βιβλία και τετράδια και άδεια μπουκάλια από αλκοόλ. Ο άνδρας σηκώνει την μπλούζα του με σχετική δυσχέρεια και αποκαλύπτεται μια ανοιχτή πληγή και πολύ αίμα. ΧΤΥΠΑΕΙ το κινητό του. Το κοιτάζει αλλά αδιαφορεί. Σηκώνεται και βγαίνει από το δωμάτιο. Τον βλέπουμε με γρήγορες και αποφασιστικές κινήσεις να ψάχνει τα ντουλάπια του μπάνιου και της κουζίνας, μαζεύει διάφορα αντικείμενα και έναν καθρέφτη. Κάθεται πάλι στο κρεβάτι, βγάζει την μπλούζα του, στήνει τον καθρέφτη κάπου ώστε να βλέπει τι κάνει και κάνει μια επέμβαση στην πληγή χρησιμοποιώντας τα αντικείμενα που συνέλεξε. Τέλος πιάνει ένα μισοάδειο μπουκάλι Τζιν από το πάτωμα, πάει να περιχύσει την πληγή με αυτό, διστάζει λίγο, τραβάει μια γερή γουλιά και μετά ρίχνει το υπόλοιπο στην πληγή. Πιάνει για λίγο το κεφάλι του, σκέφτεται, πιάνει το κινητό του. Διαβάζει ένα μήνυμα, έχει αριθμό αποστολέα αλλά δεν έχει όνομα. Το μήνυμα λέει: «Είμαι στην κόλαση, σε περιμένω.»

**CUT TO:**

**ΣΚΗΝΗ 2Η ΕΣ. ΑΠΟΘΗΚΗ – ΒΡΑΔΥ**

Βλέπουμε μια μισοάδεια σκοτεινή αποθήκη. Τέσσερις ανθρώπινες φιγούρες βρίσκονται στον χώρο, η μία κάθεται πάνω σε ένα κουτί, δύο στηρίζονται όρθιες, μία στον τοίχο και μία πάνω σε μια βιομηχανική μεταλλική ραφιέρα. Η τελευταία φιγούρα

στέκεται πλάτη στους υπόλοιπους και κοιτάζει έξω από ένα θολό μισοραγισμένο παράθυρο. Τα πρόσωπα τους δεν φαίνονται, ούτε διακρίνουμε κάποια κίνηση, μιλάνε αλλά δεν καταλαβαίνουμε ποιος από αυτούς μιλάει.

ΑΝΤΡΙΚΗ ΦΩΝΗ 1 (Ήρεμη και απαλή)

Λοιπόν, ποιος από εσάς ήτανε; (Σιωπή) Αχ... κι εγώ που νόμιζα πως δεν έχουμε μυστικά μεταξύ μας. Νόμιζα πως είμαστε μια χαρούμενη οικογένεια.

ΑΝΤΡΙΚΗ ΦΩΝΗ 2 (Βαθειά και μπάσα)

Ορεξάτος είσαι απόψε. Πολύ θα το ήθελα να σου πω ψέμματα. Όμως δεν ήταν δικός μας.

ΓΥΝΑΙΚΕΙΑ ΦΩΝΗ (Νεανική και παιχνιδιάρικη)

Θα σου λέγαμε ποτέ ψέμματα μπαμπάκα;

ΑΝΤΡΙΚΗ ΦΩΝΗ 1

Μάλιστα. Άρα έχουμε καινούριο καλεσμένο. Μια καλή ευκαιρία να παί-

ΑΝΤΡΙΚΗ ΦΩΝΗ 3 (κάπως ψιλή)

(Φτερνίζεται με έναν παράξενα χαριτωμένο τρόπο)

ΑΝΤΡΙΚΗ ΦΩΝΗ 1, 2 και ΓΥΝΑΙΚΕΙΑ ΦΩΝΗ

Γείτσες ! (Ταυτόχρονα και συγχρονισμένα)

**CUT TO:**

**ΣΚΗΝΗ 4Η ΕΞ. ΔΡΟΜΟΣ - ΝΥΧΤΑ**

Βλέπουμε τον άντρα από το διαμέρισμα να φτάνει έξω από ένα μπαρ, κοιτάζει την μεγάλη πινακίδα νέον από την είσοδο, η οποία γράφει με μικρά μωβ γράμματα: «Καλώς ήρθατε στην» και με μεγάλα κόκκινα γράμματα «Κόλαση». Κοιτάζει τριγύρω κάπως ανήσυχα, τραβάει μια μεγάλη ρουφηξιά από το τσιγάρο του και το πετάει.

**CUT TO:**

**ΣΚΗΝΗ 5Η ΕΞ. ΜΠΑΡ - ΒΡΑΔΥ**

Οι πελατεία του μαγαζιού μοιάζει τελείως ετερόκλητη, με στυλιζαρισμένες φιγούρες κάθε λογής, μόλις ο άντρας μπει μέσα, σαν να είναι συγχρονισμένοι γυρίζουν όλοι το κεφάλι τους και τον κοιτάζουν για μια στιγμή μονάχα, συγχρονισμένα πάλι γυρίζουν από την άλλη και συνεχίζουν ότι έκαναν. Ο άντρας κατευθύνεται προς την μπάρα του μαγαζιού, βλέπουμε έναν άντρα (28) να στέκεται στηριγμένος με πλάτη στην μπάρα. Είναι καλοντυμένος στα μαύρα, έχει τα χέρια στις τσέπες, φοράει μαύρα γυαλιά ηλίου και κοιτάζει ευθεία, δίπλα του υπάρχει ένα ποτό σε χαμηλό ποτήρι με ένα καλαμάκι. Τον πλησιάζει και κάθεται δίπλα του σε ένα σκαμπό. Ακουμπάει τα τσιγάρα του πάνω στην μπάρα και κάνει νόημα στην μπαργούμαν.

ΜΠΑΡΓΟΥΜΑΝ (41)

Καλώς το μωρό.

ΑΝΤΡΑΣ



Ένα τζιν. Σκέτο.

ΜΠΑΡΓΟΥΜΑΝ

Ου... Άσχημη νύχτα ε. (Σιωπή, του σερβίρει το ποτό) Στην υγεία σου μανούλι.

ΑΝΤΡΑΣ Β

Άργησες μανούλι. (μειδιάζει ελαφρά, εξακολουθεί να κοιτάζει ευθεία)

ΑΝΤΡΑΣ

Υποχρεώσεις.

ΑΝΤΡΑΣ Β

Χμ... Υποχρεώσεις ε;

ΑΝΤΡΑΣ

Άστα. Άνοιχτές πληγές.

ΑΝΤΡΑΣ Β

Ατυχία.

ΑΝΤΡΑΣ

Δεν βαριέσαι, ίσως είμαι κι εγώ μαυρόγατος σαν εσένα.

ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Το άκουσες ε;

ΑΝΤΡΑΣ

Ναι.

ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Και; (πίνει από το ποτό του, κάθε φορά που το κάνει βλέπουμε μια κάπως κωμική κίνηση, όπου πηγαίνει το κεφάλι του προς το καλαμάκι χωρίς να βγάζει τα χέρια του από τις τσέπες και προσπαθώντας να εξακολουθεί να κοιτάζει ευθεία.)

ΑΝΤΡΑΣ

(Τον παρατηρεί να πίνει) Γιατί πηγαίνεις το στόμα σου στο ποτό και όχι το ποτό στο στόμα σου;

ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Δεν τυχαίνει να γνωρίζεις κάτι;

ΑΝΤΡΑΣ

Όχι. Ακόμα.

ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Όπως νομίζεις. Πληρώνεις. Σύντομα. (Φεύγοντας και εξακολουθώντας να κοιτάζει ευθεία.) Είναι θέμα εγωισμού. Κάποια στιγμή θα έρθει το ποτό σε μένα.

Ο Μαυρόγατος απομακρύνεται προς την έξοδο, βλέπουμε την μπαργούμαν που χαμογελάει υπαινικτικά στον άντρα, αυτός την

115

κοιτάζει ανέκφραστα και της κάνει νόημα να του βάλει άλλο ένα ποτό.

**CUT TO:**

**ΣΚΗΝΗ 6Η ΕΣ. ΑΣΤΥΝΟΜΙΚΟ ΤΜΗΜΑ - ΠΡΩΙ**

Ο άντρας κάθεται σε ένα γραφείο, στον υπολογιστή διαβάζει τα άρθρα για την χτεσινή δολοφονία του χειρουργού. Ακούγεται η επιβλητική φωνή του διευθυντή του τμήματος.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ (51)

Ραβασάκης! Στο γραφείο μου.

Ο άντρας σηκώνεται και πηγαίνει στο γραφείο του.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Γαμώ το βυζί της καστορίνας γαμώ. Πρώτα ο τραπεζικός τώρα αυτό. (Μπαίνει ο άντρας) Ακούω. Διαγνωστολόγος. Τι έχεις;

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Πονοκέφαλο.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Δύσκολη νύχτα;

**CUT TO:**

116

FLASHBACK:

Βλέπουμε τον Ραβασάκη στο κρεβάτι του γυμνό, η μπαργούμαν από την «Κόλαση» του γλύφει ερωτικά την πληγή του και να κάνουνε άγριο, παθιασμένο σεξ.

**CUT TO:**

ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΗΝ ΣΚΗΝΗ

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Υποχρεώσεις.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Άστα, ξέρω πως είναι, ανοιχτές πληγές.

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Ατυχία.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Λοιπόν. Διαγνωστολόγος. Τον θες;

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Ε... ιδανικά θα προτιμούσα να-

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Πουλήθηκε. Δικός σου. Σε καλή μεριά.

Εξαφανίστηκες.

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Μάλιστα αφεντικό.

Ο Ραβασάκης επιστρέφει στο γραφείο του, μαζεύει τα πράγματα του και φοράει την καπαρντίνα του.

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Λαγωνικάριε, μαζί μου, φύγαμε.

ΛΑΓΩΝΙΚΑΡΙΟΣ (26)

Που πάμε;

Ο Ραβασάκης δεν απαντάει και βγαίνει από το γραφείο, ο Λαγωνικάριος ξεφυσάει αποδοκιμαστικά και τρέχει να τον προλάβει.

**CUT TO:**

**ΣΚΗΝΗ 7Η ΕΣ. ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ - ΠΡΩΙ**

Ο Ραβασάκης με τον Λαγωνικάριο βρίσκονται στο αυτοκίνητο.

ΛΑΓΩΝΙΚΑΡΙΟΣ

Θα μου πεις που πάμε;

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Τι σκατά λαγωνικό είσαι;

ΛΑΓΩΝΙΚΑΡΙΟΣ

Στο γραφείο του πάμε ή στο σπίτι;

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Α μωρή κουφάλα... Σπίτι του.

**CUT TO:****ΣΚΗΝΗ 8Η ΕΞ. ΕΙΣΟΔΟΣ ΜΕΖΟΝΕΤΑΣ - ΠΡΩΙ**

Ο Ραβασάκης με τον Λαγωνικάριο χτυπάνε το κουδούνι της πόρτας. Μία πολύ γοητευτική ξανθιά μαυροντυμένη γυναίκα (37) ανοίγει την πόρτα.

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Καλημέρα κυρία μου, Ραβασάκης (δείχνει το σήμα του) τμήμα ανθρωποκτονιών, θα ήταν εύκολο να σας κάνουμε μερικές ερωτήσεις; (οι δυο τους ανταλλάζουν ένα αμήχανο βλέμμα)

ΓΥΝΑΙΚΑ

Παρακαλώ, περάστε.

**CUT TO:****ΣΚΗΝΗ 9Η ΕΞ. ΜΕΖΟΝΕΤΑ - ΠΡΩΙ**

Ο Λαγωνικάριος κάθεται στον καναπέ και κοιτάζει τριγύρω. Ο Ραβασάκης όρθιος παρατηρεί εξεταστικά τις οικογενειακές φωτογραφίες και κάποια διπλώματα και βραβεία που βρίσκονται στον τοίχο. Η γυναίκα επιστρέφει στο σαλόνι με έναν δίσκο με

119

τρεις κούπες καφέ και κουλουράκια. Κάθονται στον καναπέ. Πάνω στο τραπεζάκι βρίσκεται η φωτογραφία του άντρας της με μια μαύρη πένθιμη κορδέλα και ένα βάζο με λουλούδια. Ο Ραβασάκης πλησιάζει τα λουλούδια και τα μυρίζει.

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Καμέλιες ε;

ΓΥΝΑΙΚΑ

Τα αγαπημένα λουλούδια του άντρα μου. (οι δυο τους ανταλλάζουν άλλο ένα αμήχανο βλέμμα) Σας γνωρίζω από κάπου;

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Ιδέα σας θα είναι. Το ακούω συχνά, πρέπει να έχω πολύ συνηθισμένη φάτσα μάλλον.

ΛΑΓΩΝΙΚΑΡΙΟΣ

Όλοι οι άσχημοι μοιάζουν μεταξύ τους. (Η γυναίκα χαμογελάει απο ευγένεια)

**CUT TO:**

**ΣΚΗΝΗ 10Η ΕΣ. ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ - ΠΡΩΙ**

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Σ' ακούω λαγωνικό. Τι μύρισες.

ΛΑΓΩΝΙΚΑΡΙΟΣ

Τι περιμένεις να ακούσεις. Κανένας εχθρός.  
Κοινωνικά, τίποτα, νομικά, τίποτα, οικογενειακά,  
τίποτα. Όλοι τον λάτρευαν. Τόσοι άνθρωποι του  
χρωστάνε την ζωή τους και αυτός δεν χρωστούσε σε  
κανέναν. Πρακτικά ήταν ένας άγιος,  
καταδικασμένος να πεθάνει από βαθείά γεράματα.

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Γιατί σε λέμε Λαγωνικάριο, καπετάν προφανή  
έπρεπε να σε φωνάζουμε.

ΛΑΓΩΝΙΚΑΡΙΟΣ

Εκτός και αν-

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Γι' αυτό σε λέμε Λαγωνικάριο! Πες το, εκτός και  
αν...

ΛΑΓΩΝΙΚΑΡΙΟΣ

Η γυναίκα του.

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Πφφ... πολύ πρωτότυπο.

ΛΑΓΩΝΙΚΑΡΙΟΣ

Σκέψου το, τι άλλο μπορεί να είναι, σου φάνηκε  
ιδιαίτερα θλιμμένη;

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ



Δεν το έχει συνειδητοποιήσει ακόμα. Έτσι λειτουργεί αυτό.

ΛΑΓΩΝΙΚΑΡΙΟΣ

Νέα είναι, καυλιάρια είναι, το σπίτι το είδες, λεφτά έχει, αποφάσισε να ζήσει την ζωή της. (Παυση) Εξάλλου είδες πως σε κοιτούσε, νομίζω σε γούσταρε άσχημα.

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Ιδέα σου θα'ναι. Εξάλλου αυτό δεν είναι επιχείρημα (Αφήνει το χέρι του από το τιμόνι και ρίχνει μια μικρή φάπα στον Λαγωνικάριο) Όλες με γουστάρουν. (Ο Λαγωνικάριος ξεφυσάει επιδοκιμαστικά). Καφέ έχεις πιει;

ΛΑΓΩΝΙΚΑΡΙΟΣ

Δεν μ' άφησες.

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Ούτε πρόκειται. Χαχα. (Ο Λαγωνικάριος ξεφυσάει πάλι. Ο Ραβασάκης του τσιμπάει στοργικά το σβέρκο και του ανακατεύει τα μαλλιά.) Κερνάω εγώ.

**CUT TO:**

Βλέπουμε ένα ξυπνητήρι που χτυπάει μονάχα για ένα δευτερόλεπτο. Είναι αρκετό για να σηκωθεί αμέσως με σχεδόν ρομποτικές κινήσεις ένας άντρας του οποίου το πρόσωπο δεν βλέπουμε καθόλη την διάρκεια της σκηνής. Ήρεμα αλλά αποφασιστικά στρώνει το κρεβάτι του με με στρατιωτική ακρίβεια. Πηγαίνει στο μπάνιο, πλένεται, ξυρίζεται, ντύνεται κομψά, όλα τα ρούχα του στην ντουλάπα είναι τακτοποιημένα με μαθηματική ακρίβεια, όπως και τα παπούτσια του. Σερβίρει τον καφέ του, φτιάχνει το πρωινό του, και απολαμβάνει το καφέ του διαβάζοντας εφημερίδα. Παράλληλα, εναλλάξ με την πρωινή ρουτίνα του άντρα, βλέπουμε σκηνές FLASHBACK σε POV από την ζωή ενός άντρα. Από την παιδική του ηλικία, μέχρι που που μεγαλώνει, σπουδάζει παντρεύεται. Εργάζεται σε μια τράπεζα, πληκτρολογεί στον υπολογιστή, συναναστρέφεται με πελάτες, δέχεται συγχαρητήρια από το αφεντικό, ξεκλειδώνει ένα θησαυροφυλάκιο. Το μοντάζ τελειώνει με τον άντρα του FLASHBACK να περπατάει το βράδυ στον δρόμο και μια σκοτεινή δυσδιάκριτη φιγούρα να βγαίνει μπροστά του από ένα σοκάκι και τον άντρα της πρωινής ρουτίνας να ακουμπάει ήρεμα το φλιτζάνι του καφέ πάνω στο σουβέρ.

**CUT TO:**

**ΣΚΗΝΗ 12Η ΕΣ. ΣΠΙΤΙ - ΒΡΑΔΥ**

Βλέπουμε τον Ραβασάκη να κάνει ντους, παρατηρεί το νερό που τρέχει στα πόδια του να έχει μια κόκκινη απόχρωση, βγαίνει από το ντους, σκουπίζεται και βλέπουμε την πληγή του που δεν έχει επουλωθεί ακόμα. Σκέφτεται για λίγο, ρίχνει στοματικό διάλυμα σε μια πετσέτα και την καθαρίζει. Χτυπάει

123

το κινητό του. Αδιαφορεί αλλά μετά το ξανασκέφτεται και πιάνει να το κοιτάξει. Βλέπει ένα μήνυμα από άγνωστο νούμερο, διαφορετικό από την προηγούμενη φορά που λέει: «Κατέβα μανούλι». Φαίνεται να απορεί αρχικά, κοιτάζει τον δρόμο από το παράθυρο και δεν βλέπει κανέναν, ντύνεται και φεύγει.

### **ΣΚΗΝΗ 13Η ΕΞ. ΔΡΟΜΟΣ – ΠΡΩΙ**

Βλέπουμε την πλάτη ενός άντρα να περπατάει στον δρόμο. Φοράει καπέλο και τα ρούχα που είδαμε να φοράει ο άντρας που ετοιμαζότανε το πρωί στην 11Η ΣΚΗΝΗ του κολλάζ. Ο Άντρας φτάνει έξω από ένα κατάστημα παιχνιδιών που μοιάζει λίγο με παλαιοπωλείο. Βγάζει τα κλειδιά από την τσέπη του. Ανοίγει την πόρτα και μπαίνει μέσα. Από μακριά, σε μια γωνία του δρόμου βλέπουμε μια αντρική φιγούρα που μοιάζει με αυτή του Μαυρόγατου.

**CUT TO:**

### **ΣΚΗΝΗ 13Η ΕΞ. ΔΡΟΜΟΣ – ΒΡΑΔΥ**

Ο Ραβασάκης κατεβαίνει από την πολυκατοικία, κοιτάζει αριστερά, κοιτάζει δεξιά, βλέπει τον Μαυρόγατο, φοράει τα ίδια ρούχα και γυαλιά, στηρίζεται με την πλάτη στον τοίχο, έχει τα χέρια στις τσέπες και ένα τσιγάρο στο στόμα.

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Δεν έχεις άλλα ρούχα ε;

Ο Μαυρόγατος δεν απαντάει, κοιτάζει ευθεία. Ο Ραβασάκης βγάζει αναπτήρα και ανάβει το τσιγάρο του Μαυρόγατου. Ο Μαυρόγατος ρουφάει τζούρα και ξεφυσάει τον καπνό χωρίς να βγάλει το τσιγάρο από το στόμα του και χωρίς να γυρίσει το κεφάλι του.

## ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Μπορεί να τα έχω ίδια πολλές φορές. (Προχωράει προς τον δρόμο, τεντώνει το χέρι του και σταματάει ένα ταξί. Ο Ραβασάκης τον ακολουθεί.)

## ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Που πάμε; (Ο Μαυρόγατος δεν απαντάει, στέκεται μπροστά από την πόρτα του ταξί και κοιτάζει ευθεία. Ο Ραβασάκης ξεφυσάει και του ανοίγει την πόρτα. Ο Μαυρόγατος φτύνει το τσιγάρο από το στόμα του και μπαίνει στην τρύπα του μικρού καλαθιού σκουπιδιών που βρισκότανε λίγο πιο δίπλα, μπαίνει στο ταξί και ακολουθεί ο Ραβασάκης.)

## ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Στο στέκι του στέκα.

## ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Μπιλιαρδάδικο είναι;

## ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Που το κατάλαβες;

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Η φαντασία μου... Οργιάζει.

Λίγο αργότερα, μέσα στο ταξί επικρατεί αμήχανη σιωπή. Ο Ραβασάκης παρατηρεί τον Μαυρόγατο που κάθεται κάπως αλλοπρόσαλλα.

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Αργούμε πολύ ακόμα παπαστρούμφ; (Σιωπή) Δεν οδηγάς ε; (Σιωπή) Δεν έμαθες ποτέ ή... ;

ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Δεν... έτυχε. Φτάσαμε.

**CUT TO:****ΣΚΗΝΗ 14Η ΕΣ. ΜΠΙΛΙΑΡΔΑΔΙΚΟ - ΒΡΑΔΥ**

Βλέπουμε τον Ραβασάκη να ακολουθεί τον Μαυρόγατο μέσα στο μαγαζί.

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Λοιπόν, τι προτιμάς, γαλλικό ή αμερικάνικο;

ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

(Ήρεμα αλλά επιβλητικά) Μην ξαναβγάλεις λέξη.

Ο Μαυρόγατος μιλάει με έναν πελώριο πορτιέρη του μαγαζιού. Έπειτα τον ακολουθούνε στο πίσω δωμάτιο του μαγαζιού. Στέκονται μπροστά από το γραφείο του αφεντικού. Φοράει

αστραφτερά κιτς αθλητικά ρούχα και μια αθλητική κορδέλα για τον ιδρώτα στο κεφάλι, κάτω από την οποία βγαίνουν δυο τεράστιες φαβορίτες. Γύρω τους κάθονται σε καρέκλες και καναπέδες αλλά και στηρίζονται στον τοίχο αρκετοί άντρες που φαίνονται ιδιαίτερα απειλητικοί και επικίνδυνοι. Υπάρχουν πολλές βάσεις με στέκες μπιλιάρδου και θήκες με πάνω τις μπάλες του μπιλιάρδου. Το αφεντικό κάνει νόημα στον πελώριο πορτιέρη που τους έφερε. Ο πορτιέρης αρχίζει να τους ψηλαφίζει ξεκινώντας από τις τσέπες. Ο Ραβασάκης σηκώνει τα χέρια του, το ίδιο κάνει και ο Μαυρόγατος. Ο πορτιέρης τους ψάχνει. Βγάζει δύο πιστόλια από τον Ραβασάκη, ένα αυτόματο στην θήκη κάτω από την μασχάλη και ένα περιστροφικό από την μέση του και τα πετάει πάνω στο γραφείο. Το αφεντικό τα κοιτάζει σαν να εγκρίνει. Έπειτα δεν βρίσκει τίποτα να έχει πάνω του ο Μαυρόγατος, οι δύο άντρες κατεβάζουν τα χέρια.

#### ΑΦΕΝΤΙΚΟ

Καλά έτσι γυμνός κυκλοφορείς;

#### ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Είμαι κατά της βίας. (Το αφεντικό και ο Ραβασάκης τον κοιτάζουν έκπληκτοι με απορία, αλλά δεν παίρνουνε καμία αντίδραση)

#### ΑΦΕΝΤΙΚΟ

Λοιπόν, τι μπορεί να κάνει για σας ο Στέκας κύριοι;

#### ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Ελπίζαμε ο κύριος Στέκας να είχε την ευγενική καλοσύνη απόψε να μοιραστεί κάποιες πληροφορίες μαζί μας.

ΣΤΕΚΑΣ

Μάλιστα. Και τι έχει να κερδίσει ο Στέκας για αντάλλαγμα;

ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Πληροφορίες φυσικά. Ο φίλος μου από δω βλέπει-

ΣΤΕΚΑΣ

Γνωρίζω καλά ποιος είναι φίλος σου. Είναι αρκετά διάσημος στα μέρη μας ξέρεις.

ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ (Στον Ραβασάκη)

Άντε ρε, τα κατάφερες επιτέλους. Κι η μάνα σου πίστευε ότι δεν θα γίνεις τίποτα ποτέ σου.

ΣΤΕΚΑΣ

Και, τι πληροφορίες αναζητάνε οι κύριοι;

ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Εέρετε κύριε Στέκα, εγώ τυγχάνει να είμαι συλλέκτης.

ΣΤΕΚΑΣ

Ω μα τι σύμπτωση. Δεν φαντάζομαι βέβαια να τυχαίνει να συλλέγετε κι εσείς σπάνια αντικείμενα μπιλιάρδου όπως κι εγώ;

ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Όχι, ξέρετε, αν και δηλώνω μεγάλος θαυμαστής του αθλήματος, εγώ αναζητώ κάποια σπάνια παιδικά παιχνίδια για την συλλογή μου. Σκέφτηκα μήπως εσείς γνωρίζατε που μπορώ να τα βρω. (Ο Ραβασάκης φαίνεται να έχει χάσει λίγο το νόημα της συζήτησης)

ΣΤΕΚΑΣ

Κάτι μου λέει πως γνωρίζω ακριβώς που θα τα βρείτε.

ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Α, εξαιρετικά.

ΣΤΕΚΑΣ

Όμως υπάρχει ένα μικρό πρόβλημα.

ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Είμαι βέβαιος πως μαζί θα το ξεπεράσουμε κύριε Στέκα μου.

ΣΤΕΚΑΣ

Το πρόβλημα είναι πως, εσείς οι δύο κύριοι δεν μπορείτε να μου προσφέρετε καμία πληροφορία που να μου φανεί χρήσιμη. Οπότε δεν μπορώ να δω πως θα δουλέψει αυτή η συναλλαγή.

ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ



Χμ... τι θα έλεγες τότε να σου προσφέρουμε την ανιδιοτελή αγάπη μας για αντάλλαγμα. Και αν δεν σου φτάνει αυτό, έχω και 0,14 bitcoin με το όνομα σου γραμμένο πάνω. Ε; Τι λες;

#### ΣΤΕΚΑΣ

Λέω πως είναι μια πρώτης τάξεως ευκαιρία, μιας και μπήκατε στον κόπο να με επισκεφτείτε απόψε, να ξεφορτωθώ ταυτόχρονα το ψωριάρικο σκυλί της αστυνομίας απο δω και... και... και ότι είσαι εσύ τέλος πάντων. Ε; Τι λες;

Αστραπιαία και συγχρονισμένα οι άντρες του Στέκα σηκώνονται και πλησιάζουν σχηματίζοντας έναν απειλητικό κύκλο δίπλα από τους δύο άντρες.

#### ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Χμ... Γιατί δεν μπορούμε απλά να είμαστε αγαπημένοι;

Ο Μαυρόγατος κουνάει το κεφάλι του κυκλικά, ακούγονται τα ΚΡΑΚ ΚΡΑΚ από τις αρθρώσεις του σαν προσπαθεί να ξεπιαστεί.

**CUT TO:**

#### FLASH FORWARD:

Βλέπουμε τον Ραβασάκη στο γραφείο του. Ανοίγει το καπάκι από το ποτήρι του καφέ. Καθώς χασμουριέται βγάζει από συρτάρι

130

ένα μπουκάλι τζιν, ρίχνει μέσα στον αχνιστό καφέ και τον φέρνει στο στόμα του για να πιει.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Ραβασάκης! Στο Γραφείο μου.

Ο Ραβασάκης πίνει μια γουλιά, σηκώνεται, ξεκινάει προς το γραφείο, γυρίζει, πίνει άλλη μια γουλιά, και μετά πηγαίνει.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Ακούω, τι έχεις;

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Πονοκέφαλο.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Δύσκολη νύχτα ε;

**CUT TO:**

#### ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΗΝ ΣΚΗΝΗ

Ο Μαυρόγατος κουνάει κυκλικά το κεφάλι του και ακούγεται ο ΗΧΟΣ από τις αρθρώσεις του. Παίρνει βαθειά ανάσα σηκώνοντας τους ώμους του και αναστενάζει ξεφυσώντας. Καθώς οι ώμοι του χαμηλώνουν πέφτουν από τα μανίκια του δύο σπαθιά κατάνα με την λεπίδα προς τα κάτω, καθώς γλιστράνε προς τα κάτω μόλις η λαβή φτάσει στις παλάμες του Μαυρόγατου (τους λείπει ο προφυλακτήρας<sup>172</sup> πάνω από την λαβή) τα πιάνει και μέσα σε

---

172 Αυτό που στα ιαπωνικά ονομάζεται tsuba, και στα αγγλικά guard

131

κλάσματα του δευτερολέπτου κάνει μια περιστροφική κίνηση και καταλήγει με τις δύο λεπίδες προς την μεριά του Ραβασάκη. Βλέπουμε τον Ραβασάκη, τα δύο σπαθιά βρίσκονται μπροστά και πίσω από τον λαιμό του, είναι τόσο κοντά που τον ακουμπάνε χωρίς να τον ακουμπάνε. Ξεροκαταπίνει. Οι υπόλοιποι άντρες που βρίσκονταν τριγύρω πέφτουν κάτω νεκροί και ο Μαυρόγατος τραβάει τα σπαθιά που ήταν καρφωμένα στο στήθος του πελώριου πορτιέρη που στεκόταν ακριβώς δίπλα από τον Ραβασάκη. Ο Στέκας κοιτάζει έκπληκτος σαν να μην κατάλαβε τι έγινε. Ο Ραβασάκης κοιτάζει τον Μαυρόγατο που με μία απότομη και ντελικάτη κίνηση τινάζει το αίμα από τα σπαθιά.

**CUT TO:**

#### FLASHBACK

Βλέπουμε στιγμιότυπα από όλες τις σκηνές όπου ο Ραβασάκης θυμάται τον Μαυρόγατο. Τον βλέπουμε με τα χέρια στις τσέπες τεντωμένα, να πλησιάζει το ποτό και να πίνει με το καλαμάκι αντί να το πιάνει με το χέρι, να περιμένει με το τσιγάρο στο στόμα χωρίς να το ανάβει, να σηκώνει το χέρι του κωμικά για να σταματήσει το ταξί, αλλά και να σηκώνει τα χέρια του τεντωμένα στον αέρα όταν τους έψαχνε ο πορτιέρης.

**CUT TO:**

#### ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΗΝ ΣΚΗΝΗ

ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Άχ... έχει χαθεί η ανιδιοτελής αγάπη από αυτόν τον κόσμο τελικά.

Ο Στέκας απλώνει το χέρι του για να πιάσει τα πιστόλια του Ραβασάκη που ήταν πάνω στο γραφείο. Ο Ραβασάκης προλαβαίνει με μια γρήγορη κίνηση και τα πετάει μακριά από το γραφείο. Τότε ο στέκας βάζει τα χέρια του κάτω από το γραφείο σαν να προσπαθεί να πιάσει κάτι. Ο Μαυρόγατος κατεβάζει το σπαθί του κάθετα με ταχύτητα πάνω στο γραφείο κόβοντας το γραφείο στην μέση. Απο κάτω εμφανίζονται τα χέρια του Στέκα να κρατάνε μια καραμπίνα η οποία έχει κοπεί και αυτή στην μέση από το σπαθί. Ο Ραβασάκης κοιτάζει έκπληκτος. Ο Στέκας πλησιάζει τα χέρια στις τσέπες του τότε ο Μαυρόγατος επιτίθεται με μια γρήγορη οριζόντια κίνηση του σπαθιού. Ο Στέκας εξίσου αστραπιαία πηδάει προς τα πάνω και την αποφεύγει, προσγειώνεται με σπαγγάτο πάνω στο γραφείο με τα πόδια του, στα οποία φοράει πουέντ, να ακουμπάνε σε κάθε ένα από τα δύο κομμένα μέρη του γραφείου. Από τις τσέπες του έχει βγάλει και κρατάει στα χέρια του μπάλες του μπιλιάρδου.

#### ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Ορίστε; (με απορία)

Από πάνω παίζει ΚΛΑΣΙΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ και ξεκινάει η μάχη μεταξύ του Στέκα και του Μαυρόγατου και του Ραβασάκη. Ο Στέκας πετάει μπάλες μπιλιάρδου, χρησιμοποιεί τις στέκες που βρίσκονται στο δωμάτιο σαν όπλα και κινείται αέρινα και χορευτικά, αποφεύγει τις επιθέσεις των δύο αντρών με μεγάλη χάρη και κινήσεις μπαλαρίνας. Ο Μαυρόγατος αποκρούει τις μπάλες κόβοντας τες στα δύο με το σπαθί. Η μάχη φαίνεται

αμφίρροπη, κυρίως γιατί ο Μαυρόγατος ταυτόχρονα προσπαθεί να προστατέψει τον Ραβασάκη που δεν φαίνεται να είναι τόσο ικανός μαχητής όσο οι άλλοι δύο, αλλά και να μην τον κόψει καταλάθος. Σε κάποια στιγμή προκειμένου να προστατέψει τον Ραβασάκη που ήταν εκτεθειμένος δέχεται μια μπάλα του μπιλιάρδου στον ώμο και ακούγεται ένα δυνατό ΚΡΑΚ. Πέφτουν τα γυαλιά του από το πρόσωπο και το ένα σπαθί από το χέρι που χτυπήθηκε.

#### ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Πφφ... τώρα αυτό ήταν ανάγκη να το κάνεις;

Ξεκινάει μια καταγιγιστική σειρά επιθέσεων με το ένα χέρι ώσπου στριμώνει τον Στέκα που πέφτει στο πάτωμα. Φέρνει το σπαθί στον λαιμό του και είναι έτοιμος να τον τελειώσει. Βλέπουμε το πόδι του Στέκα όπου με την άκρη της πουέντ σπρώχνει μια στέκα σαν να παίζει μπιλιάρδο, η στέκα χτυπάει μια μπάλα, η μπάλα χτυπάει άλλες μπάλες σαν να γίνεται «σπάσιμο» σε παιχνίδι μπιλιάρδου, μια μπάλα χτυπάει μια άλλη μπάλα, η άλλη μπάλα χτυπάει στον τοίχο και κατευθύνεται με μαθηματική ακρίβεια στο δόξα πατρί του Ραβασάκη ο οποίος την βλέπει να πλησιάζει αφοπλισμένος. Ο Μαυρόγατος τότε πετάει το σπαθί που του είχε μείνει το οποίο περιστρέφεται και κατευθύνεται προς τον Ραβασάκη. Το σπαθί καθώς περιστρέφεται κόβει στα δύο την μπάλα του μπιλιάρδου ακριβώς πριν φτάσει στο πρόσωπο του Ραβασάκη, τα δύο ημισφαίρια της μπάλας περνάνε ξυστά από το πρόσωπο του δεξιά και αριστερά όπως και το σπαθί που όπως περιστρέφεται φαίνεται σαν να γλιστράει πάνω από το πρόσωπο του. Τα δύο κομμάτια της μπάλας και το σπαθί καρφώνονται στον τοίχο, πίσω από το κεφάλι του

Ραβασάκη. Ο Στέκας αδράττει την ευκαιρία και αντεπιτίθεται βάζοντας στην άμυνα τον πλέον άοπλο Μαυρόγατο, καθώς οπισθοχωρεί γλιστράει πάνω στις μπάλες που βρίσκονται στο πάτωμα και πέφτει. Ο Στέκας σηκώνει την στέκα που κρατάει στα χέρια του, ΟΥΡΛΙΑΖΕΙ σαν να βγάζει μια πολεμική κραυγή και ετοιμάζεται να καρφώσει την στέκα στον λαιμό του Μαυρόγατου. Καθώς ουρλιάζει και στιγμές πριν καρφώσει την στέκα ακούγεται ΠΥΡΟΒΟΛΙΣΜΟΣ. Ο Ραβασάκης έχει πιάσει το περίστροφο του και έχει πυροβολήσει τον Στέκα. Ο Στέκας πέφτει στο πάτωμα νεκρός με το κεφάλι στο πλάι και το στόμα ανοιχτό καθώς ούρλιαζε. Μια από τις μπάλες που κατρακυλούσε ακόμα, τσουλάει και σταματάει ακριβώς στο ανοιχτό του στόμα. Ο Μαυρόγατος σηκώνεται και σκύβει πάνω από το πτώμα του Στέκα.

#### ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

Καλά ρε Στέκα, μπαλέτο; Μα μπαλέτο; Αυτό βρήκες;

Του κλείνει τα μάτια και σηκώνεται. Πιάνει τα γυαλιά του από το πάτωμα και μετά εξετάζει τον ώμο του που είναι σε κακή κατάσταση. Ο Ραβασάκης τον πλησιάζει και πάει να τον αγγίξει. Ο Μαυρόγατος τραβιέται λίγο μακριά και τον κοιτάζει.

#### ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Ξέρω τι κάνω.

Ο Ραβασάκης ψηλαφίζει λίγο τον ώμο του Μαυρόγατου. Τον πιάνει μαλακά και μια ξαφνική και αποφασιστική κίνηση ακούγεται ένα δυνατό ΚΡΑΚ. Οι δύο άντρες κοιτάζονται και ο

135

Μαυρόγατος φαίνεται σαν να συνειδητοποίησε και να βεβαιώθηκε για κάτι που ήδη γνώριζε. Πηγαίνει προς τον τοίχο, βλέπει το σπαθί και τα δύο ημισφαίρια της μπάλας που είχαν καρφωθεί στον τοίχο σχηματίζοντας κάτι σαν σχήμα αντρικών γεννητικών οργάνων και μειδιάζει ελαφρώς. Τραβάει το σπαθί από τον τοίχο. Πιάνει το άλλο σπαθί από το πάτωμα και κοιτάζει τον Ραβασάκη. Πετάει τα δύο σπαθιά στον αέρα, όσο τα σπαθιά περιστρέφονται φοράει τα γυαλιά του. Έπειτα σηκώνει τα χέρια του και τα δύο σπαθιά προσγειώνονται μέσα στα μανίκια του. Γυρνάει και απομακρύνεται προς την πόρτα.

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Ευχαριστώ.

ΜΑΥΡΟΓΑΤΟΣ

(Σταματάει αλλά χωρίς να γυρίσει) Προτιμώ το γαλλικό. Το αμερικάνικο... έχει πολλές μπάλες.  
(Ξεκινάει πάλι να απομακρύνεται)

**CUT TO:**

**ΣΚΗΝΗ 15Η ΕΣ. ΑΣΤΥΝΟΜΙΚΟ ΤΜΗΜΑ - ΠΡΩΙ**

(συνέχεια του προηγούμενου FLASH FORWARD στο γραφείο του διευθυντή)

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Υποχρεώσεις.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Ξέρω. Ατυχία. Εξέλιξη;

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Καμία.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Καλώς. Εξαφανίσου, κάνε τον εαυτό σου χρήσιμο.

ΡΑΒΑΣΑΚΗΣ

Μάλιστα αφεντικό.

Ο Ραβασάκης βγαίνει από το γραφείο. Καθώς περπατάει τον βλέπουμε για μια στιγμή να περπατάει στις μύτες των ποδιών. Βλέπουμε τον Λαγωνικάριο να τρώει μια τυρόπιτα και να κοιτάζει απορημένος τον Ραβασάκη.

**CUT TO:**

**ΤΕΛΟΣ ΕΠΕΙΣΟΔΙΟΥ**