

Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού

Τόμ. 9 (2009)

Special Issue - Childhood & Cinema



**Μια φορά κι έναν καιρό πέρα απο την Disney.
Σύγχρονα κινηματογραφικά παραμύθια για παιδιά**

Jack Zipes

doi: [10.12681/icw.18084](https://doi.org/10.12681/icw.18084)

Copyright © 2018, Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού



Άδεια χρήσης [Creative Commons Αναφορά-Μη Εμπορική Χρήση 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Βιβλιογραφική αναφορά:

Zipes, J. (2009). Μια φορά κι έναν καιρό πέρα απο την Disney. Σύγχρονα κινηματογραφικά παραμύθια για παιδιά. *Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, 9, 63–82. <https://doi.org/10.12681/icw.18084>

Μια φορά κι έναν καιρό πέρα από την Disney. Σύγχρονα κινηματογραφικά παραμύθια για παιδιά*

Περίληψη

Στο άρθρο αυτό διερευνάται η πρωτοποριακή προσέγγιση του Γουόλτ Ντίσνεϊ στο κινούμενο σχέδιο, ο οποίος πειραματίστηκε με κινηματογραφικές μεταφορές παραμυθιών στη δεκαετία του 1920 και έδειξε πώς τα κινούμενα σχέδια και οι ταινίες διέδωσαν το είδος του παραμυθιού στην εποχή της μηχανικής αναπαραγωγής. Αφού καθιέρωσε τα κινηματογραφικά παραμύθια ως μορφή τέχνης με τη Χιονάτη, το 1937, επικεντρώθηκε στην εμπορευματοποίησή τους και, βρίσκοντας μια επιτυχημένη φόρμουλα για την προώθησή τους, την αναπαρήγαγε σε όλες τις ταινίες του μέχρι το θάνατό του, ενώ στη συνέχεια την επανέλαβε η εταιρεία Disney. Πολλοί κινηματογραφιστές, όπως ο Τζιμ Χένσον, η Σέλεϊ Ντιβάλ και ο Τομ Ντάβενपोर्ट, επιδίωξαν να προχωρήσουν πέρα από τις ελιτίστικες, σεξιστικές και ρατσιστικές τάσεις του Ντίσνεϊ, με στόχο να ενθαρρύνουν την αυτονομία των μικρών θεατών και να ενισχύσουν τη δημιουργικότητα και την κριτική ικανότητά τους μέσα από τα κινηματογραφικά παραμύθια. Επιστώντας την προσοχή των παιδιών στα τεχνάσματα και τις μηχανορραφίες στην κατασκευή της προσωπικής τους κοινωνικής πραγματικότητας, οι κινηματογραφιστές αυτοί πίστευαν ότι μπορούσαν να βοηθήσουν τα παιδιά να βρουν ουσιαστικές και ευχάριστες εναλλακτικές λύσεις στη ζωή τους. Μέσα από τις κινηματογραφικές προσαρμογές των παραμυθιών η πραγματικότητα παρουσιάζεται ως τεχνητό δημιούργημα ώστε να παιδιά να μάθουν να μοντάρουν και να ξαναμοντάρουν τα καρέ της ζωής τους αυτά τα ίδια.

Λέξεις κλειδιά: κινηματογραφικά παραμύθια, Ντίσνεϊ, Χένσον, Ντιβάλ, Ντάβενपोर्ट

Once upon a time beyond Disney Contemporary fairy-tale films for children

Abstract

This article explores how Walt Disney pioneered animation, experimenting with fairy tale

* Το άρθρο δημοσιεύτηκε για πρώτη φορά στο Bazalgette, C., & Buchingham, D. (Eds.). (1995). *In front of the children. Screen entertainment and young people audiences.* (pp. 109-125). London: British Film Institute.

adaptations for the cinema in the 1920's, demonstrating how animation and film expanded the fairy-tale genre in the age of mechanical reproduction. After establishing the fairy-tale film as an art form with *Snow White* in 1937, he turned to their commodification and marketing, reproduced in every film produced until his death and subsequently by the Disney Corporation. Numerous USA filmmakers sought to go beyond Disney's tendencies to elitism, sexism and racism e.g. Jim Henson, Shelly Duvall, Tom Davenport, focusing on furthering the autonomy of young viewers and stimulating their creative and critical faculties through fairy-tale films. By making children aware of artifice in the construction of their personal social reality, such filmmakers believed children may be helped to perceive meaningful and pleasurable alternatives in their lives. Through cinematic adaptations of fairy tales reality can be displayed as artificiality so that children can gain a sense of assembling and reassembling the frames of their lives for themselves.

Key words: fairy-tale films, Disney, Henson, Duvall, Davenport

Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι ο Γουόλτι Ντίσνεϊ έθεσε τα πρότυπα για τη μεταφορά παραμυθιών σε κινηματογραφικές ταινίες μεγάλους μήκους. Μετά τις πρώτες του απόπειρες στη δεκαετία του 1920, στο Κάνσας Σίτι, όπου, μαζί με τον Ουμπ Άιγουερκς, δημιούργησε πολλές ταινίες μικρού μήκους, όπως ο *Puss in Boots* (Παπουτισωμένος Γάτος, 1922), η *Κοκκινοσκουφίτσα* (*Little Red Riding Hood*, 1922) και *The Bremen Town Musicians* (Οι Μουσικοί της Βρέμης, 1922), ο Ντίσνεϊ εγκαταστάθηκε στο Χόλιγουντ και άρχισε να τελειοποιεί τις τεχνικές των κινουμένων σχεδίων, να οργανώνει το στούντιό του σύμφωνα με τις προδιαγραφές των κερδοφόρων μοντέρνων εργοστασίων και να πειραματίζεται με ιστορίες που θα προσείλκυαν το ευρύ κοινό όλων των ηλικιακών ομάδων και όλων των κοινωνικών τάξεων. Το 1934 ήταν πια έτοιμος για την παραγωγή της ταινίας που έμελλε να καθιερώσει το είδος του παραμυθιού στη βιομηχανία του κινηματογράφου με τρόπο τόσο ριζοσπαστικό όσο ήταν τον 19ο αιώνα η συλλογή και η έκδοση των παραμυθιών από τους αδελφούς Γκριμ για τον κόσμο της τυπογραφίας. Η *Χιονάτη και οι Επτά Νάνοι* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937), η πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων στην ιστορία που ήταν βασισμένη σε παραμύθι, ήταν έγχρωμη και είχε μουσική. Επιπλέον, η ταινία αυτή ως μαζικό προϊόν με το εμπορικό σήμα «Disney», δημιουργήθηκε με τόση τεχνολογική και καλλιτεχνική αριστετεχνία που τα στούντιο Disney διατηρούν ακόμη και σήμερα τον έλεγχο της αγοράς κινηματογραφικών παραμυθιών. Το αποτέλεσμα ήταν ότι όποιος κινηματογραφικός δημιουργός επιχειρούσε να μεταφέρει ένα παραμύθι στη μεγάλη οθόνη, με κινούμενα σχέδια ή με άλλα μέσα, να πρέπει να ανταποκριθεί στα πρότυπα της Disney και να προσπαθήσει να τα υπερβεί.

Ποια είναι, όμως, τα πρότυπα της Disney ή μάλλον ποιο είναι το τυποποιημένο από τη Disney παραμύθι; Δεδομένου ότι όλα τα κινηματογραφικά παραμύθια της Disney είναι πανομοιότυπα, από την *Χιονάτη* του 1937 έως τον *Αλαντίν* (*Aladdin*) του 1992, θα ήταν σκόπιμο να μιλήσουμε για την τυποποίηση και όχι για τα πρότυπα.

Στην πραγματικότητα, η επιτυχία των παραμυθιών της Disney, από το 1937 έως σήμερα, δεν οφείλεται σε κάποια μυστηριώδη ικανότητα του Ντίσνεϊ να αφηγείται ξανά τα παραμύθια του 19ου αιώνα με τρόπο πρωτότυπο και μοναδικό, αλλά στη διαισθητική ιδιοφυΐα του να χρησιμοποιεί τις πιο εξελιγμένες τεχνολογίες του κινηματογράφου για να αναδείξει τη μηχανική αναπαραγωγή στο κινούμενο σχέδιο και να εξυμνήσει μια συγκεκριμένη αμερικανική προσέγγιση στον ατομικισμό και στη γενναιότητα των αντρών. Με δυο λόγια, ο Ντίσνεϊ οργάνωσε σύμφωνα με τις αρχές του «τεϊλορισμού» τους εξαιρετικά ταλαντούχους συνεργάτες που είχε συγκεντρώσει στα στούντιό του, ώστε να παρουσιάζουν τον ίδιο ως το πρότυπο του αμερικανού ήρωα που καθαρίζει τον κόσμο στο όνομα του καλού και του δίκαιου.

Ενσαρκώνοντας τον ατρόμητο πρίγκιπα όλων των κινηματογραφικών παραμυθιών του, ο ίδιος ο Ντίσνεϊ έγινε προϊόν του τεχνικού κινουμένου σχεδίου, ελεγχόμενο από τις εταιρικές δυνάμεις που μετέδιδαν ένα και μοναδικό μήνυμα: ό,τι ήταν καλό για τον Ντίσνεϊ ήταν καλό και για τον υπόλοιπο κόσμο.

Το 1937, τα πάντα ήταν έτοιμα για να αρχίσει ο Ντίσνεϊ να εκπέμπει και να ενισχύει ακούραστα αυτό το μήνυμα σε όλα τα κινηματογραφικά παραμύθια κινουμένων σχεδίων, καθώς και σε άλλα κινηματογραφικά προϊόντα των στούντιό του. Στην πραγματικότητα, ήδη το 1934, το αμερικανικό περιοδικό *Fortune*¹, έγραφε με αξιοσημείωτη διορατικότητα ότι «στα στούντιο του Ντίσνεϊ επιτελείται ένα θαύμα του 20ού αιώνα: με ένα σύστημα, αυθεντικό επίτευγμα της εποχής των μηχανών όσο και το εργοστάσιο του Χένρι Φορντ στο Ντίαρμπορν, παράγεται αληθινή τέχνη. Εφεξής θα μελετάμε αυτό το σύστημα και θα βλέπουμε πόσο μοιάζει ή πόσο διαφέρει από την αυτόματη απλότητα μιας γραμμής συναρμολόγησης». Παρότι στο άρθρο του *Fortune* υποστηριζόταν ότι τα τελικά προϊόντα των στούντιο του Ντίσνεϊ ήταν αριστοτεχνικά κατασκευασμένα, επισημαινόταν επίσης ότι οι ταινίες δεν φτιάχνονταν με στόχο τη διερεύνηση του παραμυθιού ως μορφής τέχνης, ούτε την εκπαίδευση των παιδιών και την καλλιέργεια της φαντασίας τους, αλλά την προβολή της εταιρείας Disney. Τότε, όπως και τώρα, ήταν ελάχιστη η διαφορά ανάμεσα σε οποιοδήποτε προϊόν της Disney, πιάτα, ρολόγια, μπλουζάκια, κούπες ή ψυχαγωγικά πάρκα γεμάτα με άλλα προϊόντα και δραστηριότητες, και τα παραμύθια που μετέφερε σε ταινίες ή βιβλία. Εκείνο που μετρούσε κυρίως ήταν τα πνευματικά δικαιώματα. Η υπογραφή του Ντίσνεϊ, που δήλωνε την ιδιοκτησία πάνω στα κινηματογραφικά παραμύθια, ήταν μέρος της «μονιέρνας» προσπάθειάς του να αναβιώσει μια αρχαία μυθική λατρεία μέσω της μηχανικής αναπαραγωγής. Ωστόσο, το εντυπωσιακότερο ίσως στοιχείο των κινηματογραφικών παραμυθιών του Ντίσνεϊ, σε αντίθεση με τις υπόλοιπες επινοήσεις και τα προϊόντα του, είναι ότι επεδίωκε αποκάλυπτα να κάνει τους ήρωες και τα σκηνικά όσο το δυνατόν πιο αληθοφανή. Και όσο περισσότερο το έκανε αυτό, τόσο περισσότερο άψυχες γίνονταν οι δικές του εκδοχές των κλασικών παραμυθιών.

Μάλιστα έκανε το αντίθετο από αυτό που συνήθως κάνουν τα παραμύθια. Γιατί αυτά περιγράφουν πώς άνθρωποι και πράγματα μπορούν με μαγικό τρόπο να έρθουν

1. Βλ. άρθρο «The Big Bad Wolf» (Νοέμβριος 1934, σελ. 88).

πάλι στη ζωή, ενώ εκείνος μετέτρεψε τον εαυτό του από ζωντανό πλάσμα σε εμπορική επωνυμία που έγινε συνώνυμη με αυτό που ο Ντίσε ονόμαζε «αέναν επιστροφή του ίδιου». Στην περίπτωση του Ντίσεϊ πρόκειται για την αέναν επιστροφή του ίδιου είδους νεότητας. Υπάρχει κάτι παράξενα αμερικανικό σε αυτή την προσπάθεια των πρώων να παραμείνουν νέοι και ευτυχείς στα κινηματογραφικά παραμύθια του Ντίσεϊ που ίσως εξηγεί και τη γοητεία τους. Ωστόσο, νιάτα και ευτυχία προσφέρονται πάντα στην ίδια συσκευασία και το τελικό αποτέλεσμα είναι μια ομοιογένεια που απεικονίζεται με έναν τέλειο συγχρονισμό.

Όλα τα κινηματογραφικά παραμύθια του Ντίσεϊ εστιάζονται στο συγχρονισμό, στο μονοδιάστατο και στην ομοιομορφία, με σκοπό η εμπορική επωνυμία Disney να παραμείνει πρωταθλήτης της ψυχαγωγίας. Εάν μελετούσαμε καθένα από τα κινηματογραφικά παραμύθια των στούντιο ξεχωριστά, από τη *Χιονάτη* μέχρι τον *Αλαντίν*, θα εντοπίζαμε τα παρακάτω κοινά χαρακτηριστικά:

1. Όλες οι ταινίες είναι μιούζικαλ που μιμούνται το τυποποιημένο χολιγουντιανό μιούζικαλ της δεκαετίας του 1930. Ιδιαίτερη προσοχή δίνεται στους «πιασάρικους» στίχους και τις μελωδίες, στη μουσική υπόκρουση και στα ηχητικά εφέ που είτε εντείνουν είτε διακόπτουν τη δράση, ώστε οι ήρωες να μπορέσουν να εξομολογηθούν τις ενδόμυχες σκέψεις τους. Για παράδειγμα, η Χιονάτη τραγουδάει πόσο θα ήθελε να γνωρίσει έναν πρίγκιπα, ενώ η Πεντάμορφη ανακοινώνει ότι θέλει να φύγει από την επαρχιακή πόλη όπου μένει και να βρει τον έρωτα της ζωής της. Όπως παρατηρεί ο Richard Schickel (1968: 206):

Υπάρχει επίσης μια δομική ακαμψία στις ταινίες κινουμένων σχεδίων του Ντίσεϊ που γίνεται όλο και πιο εμφανής στην πάροδο του χρόνου. Οι αρχές του μοντάζ που εφαρμόστηκαν στη Χιονάτη ήταν οι αρχές μιας συμβατικά καλοφτιαγμένης εμπορικής ταινίας της εποχής. Δεν υπάρχει τίποτα το ιδιαίτερα τολμηρό στον τρόπο σύνθεσης της ταινίας. Τα προτερήματά της οφείλονται σε άλλες δεξιότητες. Συνήθως, η σκηνή ανοίγει με ένα γενικό πλάνο ή με ένα πλάνο εδραίωσης και προχωρεί σε ένα μεσαίο πλάνο και μετά σε κοντινά πλάνα των διαφόρων πρωταγωνιστών, με συμβατικά εμβόλιμα πλάνα διαφόρων λεπτομερειών του σκηνικού ή του ντεκόρ, ανάλογα με τις ανάγκες. Αποφεύγονται τα φλας-μπακ ή οι σεκάνς ονείρων που προκαλούν σύγχυση, ενώ χρησιμοποιούνται ειδικά εφέ, ώστε όλα τα παιδιά να καταλαβαίνουν ότι κάτι ασυνήθιστο πρόκειται να συμβεί.

2. Η αλληλουχία των πλάνων, με σαφείς διακοπές ανάμεσα από τις σκηνές, ακολουθεί ουσιαστικά την ίδια πλοκή: η φυλακισμένη ή βασανισμένη ηρωίδα *πρέπει* να σωθεί από το γενναίο πρίγκιπα. Η ετεροφυλοφιλική ευτυχία και ο γάμος είναι πάντα ο έσχατος στόχος του παραμυθιού. Δεν γίνεται ανάπτυξη χαρακτήρων, καθώς όλες οι φιγούρες *πρέπει* να αναγνωρίζονται ως τύποι χαρακτήρων που παραμένουν αμετάβλητοι σε ολόκληρη την ταινία. Ο κόσμος θεωρείται, σύμφωνα με τη μανιχαϊστική αντίληψη, *δυϊκός*. Μόνο οι καλοί θα κληρονομήσουν τη Γη.
3. Δεδομένου ότι η πλοκή είναι πάντα η ίδια, οι περιστασιακοί ήρωες και τα καρώματά τους παίζουν σημαντικότερο ρόλο στην κινηματογραφική εκδοχή του παραμυθιού. Είναι πάντα αστείοι, αξιολάτρευτοι, παιχνιδιάρηδες και σκανδαλιάρηδες. Εί-

ναι οι νάνοι και τα ζώα στη *Χιονάτη*, τα ποντίκια και η καλή νεράιδα στη *Σταχτοπούτα* (*Cinderella*, 1950), τα σκεύη του νοικοκυριού στην *Πεντάμορφη και το Τέρας* (*Beauty and the Beast*, 1991), το τζίνι και τα ζώα στον *Αλαντίν*. Το χοντροκομμένο χιούμορ τους και τα θαυμαστά ανδραγαθήματά τους επιδεικνύουν τα τεχνολογικά θαύματα της ταινίας και τελικά με τον τρόπο αυτό το παραμύθι δεν γίνεται ποτέ βαρετό. Γιατί, αφού δεν λέγεται ούτε διερευνάται τίποτα καινούργιο στην ιστορία, υπάρχει πάντα ο κίνδυνος το παραμύθι να γίνει πραγματικά βαρετό.

4. Αυτό που παρουσιάζεται ως νέο είναι η εισαγωγή μιας πρωτότυπης χρήσης της κάμερας, η βελτίωση του χρώματος, ο καλύτερος συγχρονισμός, η ζωηρότερη μουσική και οι πιο γλαφυροί στίχοι και τα εξαιρετικά σχέδια των παράξενων πρώων. Κι όμως, αυτό το «νέο» ενισχύει τη νοσταλγία για την αιώνια νιότη και έναν τακτικό, καθώς πρέπει, κόσμο όπου το κακό είναι πάντα αναγνωρίσιμο και το καλό παίρνει τη μορφή ενός άντρα ήρωα, αξιόπιστου όσο και οι φαλλικές αρχές που σφράγισαν το μέσο των κινουμένων σχεδίων στις αρχές του 20ού αιώνα.²
5. Οι ταινίες του Ντίσνεϊ δεν προορίζονταν ποτέ αποκλειστικά για τα παιδιά, ο στόχος είναι να μαγέψουν το «παιδί» που κρύβουν μέσα τους όλοι οι θεατές. Η μόνη στάση απέναντι στα παιδιά την οποία θα μπορούσε να διακρίνει κανείς στις ταινίες είναι ότι οι υπέροχες εικόνες τα σαρώνουν ως αντικείμενα. Ουσιαστικά τα παιδιά κατακλύζονται [από τις εικόνες] και χάνουν εντελώς την ταυτότητά τους. Με άλλα λόγια, τα παιδιά ως θεατές χάνουν τον εαυτό τους μέσα στις οιδιπόδειες επιθυμίες που απεικονίζονται στην οθόνη. Ο θεατής που παρακολουθεί την ταινία αντιμετωπίζεται σαν νήπιο αφού το κάθε κάρδο ρυθμίζει τις παρορμήσεις και τις επιθυμίες του σύμφωνα με τις άκαμπτες σεξιστικές και ρατσιστικές ιδέες που προέρχονται από το 19ο αιώνα και ανακαλούνται στην ταινία με νοσταλγία.

Δεδομένου ότι ο Ντίσνεϊ δεν στόχευε ποτέ πραγματικά να διερευνήσει το αφηγηματικό βάθος του παραμυθιού μέσω του κινηματογράφου, αλλά μόνο να προβάλει αυτή καθαυτή την τεχνική των κινουμένων σχεδίων και να παρουσιάζεται ο ίδιος ως η κύρια δύναμη πίσω από αυτή την τεχνική, άφησε το πεδίο ελεύθερο σε άλλους κινηματογραφικούς δημιουργούς, που επιδίωξαν να προχωρήσουν πέρα από τον Ντίσνεϊ και να αναδημιουργήσουν παραμύθια για τον κινηματογράφο και την τηλεόραση με μικρότερη ή μεγαλύτερη επιτυχία. Οι δημιουργοί αυτοί, από τον Ζαν Κοκτώ μέχρι και τον Τζιμ Χένσον, χρησιμοποίησαν ρεαλιστικά μέσα και κινούμενα σχέδια εστιάζοντας περισσότερο στην αλλαγή του μύθου παρά στην επαναδιατύπωση της παρωχημένης κοσμοθεωρίας του. Καθώς από το 1937 έχουν γίνει παραγωγές εκατοντάδων κινηματογραφικών παραμυθιών τόσο για παιδιά όσο και για ενήλικες, θα ήταν εξαιρετικά δύσκολο να αναλύσουμε όλους τους πειραματισμούς που έχουν γίνει με στόχο να υπερβούν την τυποποιημένη ταινία Disney. Ως εκ τούτου, θα ήθελα να επικε-

2. Ο Crafton παρατηρεί σχετικά με τον Ντίσνεϊ: «Ίσως το κατεξοχήν στοιχείο που έκανε τον Ντίσνεϊ να ξεχωρίζει από τους ανταγωνιστές του ήταν το απερίφραστο λάγνο (αλλά δήθεν αφελές) περιεχόμενο του χιούμορ. Οι σημερινοί θεατές εντυπωσιάζονται από το βαθμό στον οποίο η πλειονότητα των αστείων διαμορφώνεται από φαλλικές εικόνες» (Crafton, 1982: 294).

ντρωθούμε σε μερικές από τις πιο πρόσφατες απόπειρες κινηματογραφικών δημιουργών, όπως ο Τζιμ Χένσον, η Σέλεϊ Ντιβάλ και ο Τομ Ντάβενपोर्ट που προσπάθησαν να παραγάγουν κινηματογραφικά παραμύθια «υψηλής ποιότητας» για μικρούς θεατές. Και πράγματι, οι δημιουργοί αυτοί, όλοι επηρεασμένοι από τον Ντίσνεϊ, έχουν διαφορετική στάση απέναντι στα παιδιά ως θεατές, και αντί να χρησιμοποιήσουν το μέσο της ταινίας αντιμετώπιζοντάς τα ως «μωρά», δημιούργησαν ταινίες που κεντρίζουν το ενδιαφέρον τους και προσπαθούν να τα κάνουν να σκεφτούν και να ενεργήσουν τα ίδια. Η επιτυχία τους δεν μπορεί να μετρηθεί με βάση το κατά πόσον έσπασαν την πρωτοκαθεδρία της εταιρείας Disney στα κινηματογραφικά παραμύθια, γιατί κανένα στούντιο δεν μπορεί πραγματικά να προκαλέσει τη δύναμή της όσον αφορά τα μέσα διανομής και την αγορά των κινηματογραφικών παραμυθιών. Ακόμη και τα στούντιο Χένσον δέχτηκαν αυτή την πραγματικότητα μετά το θάνατο του Τζιμ Χένσον, το 1991. Ωστόσο, η επιτυχία τους μπορεί να μετρηθεί με βάση τον ιδιοφυή τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούν πρωτότυπες αφηγηματικές στρατηγικές για να αποκλίνουν από τα «πρότυπα Disney».

1. Τζιμ Χένσον

Μέχρι τον αιφνίδιο θάνατό του, το 1991, ο Τζιμ Χένσον και οι συνεργάτες του φαίνονταν να είναι η μεγαλύτερη πρόκληση στα στούντιο Disney όσον αφορά την παραγωγή κινουμένων σχεδίων και ζωντανών παραστάσεων για παιδιά, όχι μόνο κυριεύοντας με τους ήρωές τους τα βιβλιαράκια τους, αλλά καταφέρνοντας επίσης να διεγείρουν τη σκέψη τους. Πιο τολμηρές και ενδιαφέρουσες από τις ταινίες του Ντίσνεϊ, οι παραγωγές της εταιρείας Henson Associates κάλυπταν μια μεγάλη ποικιλία θεμάτων και αξιοποιούσαν συνεχώς τις τεχνικές δυνατότητες της τέχνης του κουκλοθέατρου, του κινουμένου σχεδίου και της υποκριτικής κεντρίζοντας τις δημιουργικές και κριτικές ικανότητες των μικρών θεατών μέσω της τηλεοπτικής εκπομπής *Σουσάμι άνοιξε* (*Sesame Street*), που μεταδιδόταν από το American Public Television (APT) από το 1969 έως το 1981, καθώς και μέσω της εκπομπής *Μάπαι Σόου* (*The Muppet Show*), που μεταδιδόταν από την αμερικανική τηλεόραση από το 1976 έως το 1981, των ταινιών *Μάπαι Σόου στο Χόλιγουντ* (*The Muppet Movie*, 1979) και *The Great Muppet Caper* (*Τα Μάπαι και η μεγάλη κλοπή*, 1981) ή της τηλεοπτικής παραγωγής *Ο παραμυθός* (*The Storyteller*, 1987).

Όσον αφορά τα κινηματογραφικά παραμύθια, ο Χένσον πειραματίστηκε με διάφορους τρόπους, παρωδώντας την κλασική και την ντισνεϊκή παράδοση μέσω των χαρακτήρων Μάπαι ή θίγοντας σημαντικά θέματα ιστορίας, λαογραφίας και αφήγησης στο *The Storyteller*, μια σειρά επεισοδίων μικρής διάρκειας. Θα ήθελα να αναλύσουμε τρία παραδείγματα του έργου του για να δείξουμε πώς οι ταινίες του Χένσον υπονόμευαν τα πρότυπα των κινηματογραφικών παραμυθιών του Ντίσνεϊ ώστε να καταργηθούν η απόδοση παιδαριωδών γνωρισμάτων στο θεατή, οι αφηγηματικές στρατηγικές κατάληξης του παραμυθιού και η εξύμνηση της ομοιογένειας που μεταδίδουν τα προϊόντα Ντίσνεϊ.

Η εκπομπή *Η Βασιλοπούλα και ο Βάτραχος* (*The Frog Prince*), σε σκηνοθεσία και παραγωγή του Χένσον, προβλήθηκε στο CBS στις 11 Μαρτίου 1971 και αργότερα μετατράπηκε σε βιντεοκασέτα για διανομή στη Βόρειο Αμερική.³ Είναι αξιοπρόσεκτη για την αιρετική της προσέγγιση στην εκδοχή των Γκριμ του παραμυθιού *Η Βασιλοπούλα και ο Βάτραχος* και αποτελεί κριτική μεταφορά της κλασικής αφήγησης για το παλικάρι με τη μορφή ζώου που βασικά εξυμνεί την ανδρική εξουσία. Η αφήγηση της ταινίας των Μάπει γίνεται ειρωνικά από την οπτική γωνία του Κέρμιτ του Βάτραχου και με εξαίρεση τους ηθοποιούς που παίζουν το βασιλόπουλο και τη βασιλοπούλα, όλοι οι άλλοι ρόλοι παίζονται από παράξενες μαριονέτες που παραμένουν μαριονέτες. Με άλλα λόγια, η ιστορία είναι φανταστική, χωρίς να παριστάνει στο ελάχιστο την αληθοφανή ή να έχει χαρακτήρες που ενεργούν σαν πραγματικοί άνθρωποι, παρότι στο τέλος μια μαριονέτα-βάτραχος μεταμορφώνεται σε άνθρωπο.

Η νέα, φανταστική, ιστορία έχει ως εξής: Ο Κέρμιτ κάθεται σε μια λιμνούλα και θυμάται ένα περιστατικό. Μια μέρα, λέει, συναντά έναν μικρούλη βάτραχο, έναν ξένο με το όνομα Ρόμπιν, που λέει στον ίδιο και στους υπόλοιπους βάτραχους της λίμνης ότι είναι πρίγκιπας που τον έχει μαγέψει μια κακή μάγισσα και ο βοηθός της, ένα πλίθιο τέρας με το όνομα Σουίταμς. Κανένας βάτραχος, ούτε ο Κέρμιτ, δεν τον πιστεύει και εκείνος τραγουδά «Με φωνάζουν Ρόμπιν ο ατρόμπος και η Ιστορία μια μέρα θα με δοξάσει. Είμαι ευγενής, είμαι γενναίος...». Καθώς ο Ρόμπιν είναι μια σταλιά βάτραχος, όλοι πιστεύουν ότι η ιστορία του είναι παραμύθι, αλλά γρήγορα ο Κέρμιτ καταλαβαίνει ότι τους λέει την αλήθεια, γιατί βλέπει ότι ο Ρόμπιν δεν ξέρει κολύμπι.

Ο μόνος τρόπος για να ξαναγίνει άνθρωπος ο Ρόμπιν είναι να τον φιλήσει μια πριγκίπισσα που ζει σε έναν κοντινό πύργο. Ωστόσο, ο Κέρμιτ τού λέει ότι έχει ελάχιστες ελπίδες, γιατί η πριγκίπισσα Μιλόρα είναι επίσης μαγεμένη και μιλάει ανάποδα. Όταν εκείνη έρχεται στη λιμνούλα χάνει τυχαία το χρυσό τόπι της και ο Ρόμπιν υποσχεται να της το βρει εάν εκείνη τον πάρει στον πύργο και γίνουν φίλοι. Αφού της υποσχεται να μην της δημιουργήσει φασαρίες, εκείνη δέχεται μετά χαράς και ο Ρόμπιν ως εκ θαύματος βρίσκει το τόπι. Αφού πάνε στον πύργο, όπου ο Κέρμιτ συνεχίζει την αφήγησή του, μαθαίνουμε ότι την πριγκίπισσα την έχει καταραστεί η θεία της, Ταμανέλα, που δεν είναι άλλη από τη μάγισσα που έχει μεταμορφώσει τον Ρόμπιν και έχει παραπλανήσει τον ανόητο βασιλιά κάνοντάς τον να πιστεύει ότι είναι η από χρόνια χαμένη αδελφή του. Αυτό που εποφθαλμιά η Ταμανέλα είναι ο θρόνος του βασιλιά και προσπαθεί να στεφθεί εκείνη βασίλισσα στη θέση της πριγκίπισσας Μιλόρα. Για να πετύχει το σκοπό της στα σίγουρα, χωρίς εμπόδια, αιχμαλωτίζει τον Ρόμπιν και τον δίνει στον Σουίταμς, το τέρας, να τον φάει. Όμως, ο Κέρμιτ βοηθάει τον Ρόμπιν να δραπετεύσει και μαζί με τους υπόλοιπους βατράχους του βάλτου διακόπτουν την ενθρόνιση της Ταμανέλα και σπάνε τη σφαίρα, στη λαβή του μπαστιουνιού της μάγισσας. Έτσι εκείνη χάνει τις δυνάμεις της, μεταμορφώνεται σε πουλί και πετάει μακριά. Η πριγκί-

3. Το σενάριο έγραψε ο Τζέρι Τζαλ. Τη βασιλοπούλα έπαιζε η Τρούντι Γιανγκ, τον πρίγκιπα, ο Γκόρντον Τόμσον. Η εκπομπή ήταν συμπαραγωγή της Henson Associates και της VTR Productions (Καναδάς).

πισσα, που ξαναβρίσκει την ικανότητά της να μιλάει σωστά, ευχαριστεί τους φίλους της για τη βοήθειά τους και δίνει στον Ρόμπιν ένα φιλή. Ασφαλώς, εκείνος μεταμορφώνεται σε πρίγκιπα και οι θεατές τραγουδούν ένα χαρούμενο τραγούδι για να γιορτάσουν τη στέψη της πριγκίπισσας. Στο τέλος, επιστρέφουμε στη λίμνη, όπου ο Κέρμι κάθεται στο πεζούλι και λέει στους θεατές ότι εξακολουθεί να βλέπει συχνά τον πρίγκιπα και την πριγκίπισσα. Εμφανίζονται στη σκηνή μαζί με ένα μωρό και ο Κέρμι προσθέτει ότι νιώθει περήφανος γιατί έδωσαν στο μωρό το όνομά του.

Η κινηματογραφική παρωδία του παραμυθιού των αδελφών Γκριμ είναι γεμάτη χιουμοριστικά τραγούδια, όπως το νανούρισμα για το τέρας: «Κοιμήσου, εσύ πλίσθιο τέρας. Ακούμπησε το χοντροκέφαλό σου πάνω στο βρομοκρέβατό σου. Κλείσ' τα μάτια και ρίξ' το στον ύπνο». Υπάρχουν επίσης τρυφερά τραγούδια, όπως το λυρικό τραγουδάκι της πριγκίπισσας για τη μοναξιά. Αντί να ενισχύει τις απόψεις περί ανδρικής κυριαρχίας, η ιστορία μιλάει για τη φιλία και την καλοσύνη και καταγγέλλει τον αυταρχισμό και την τυραννία. Ο βασιλιάς είναι καλός, αλλά ανόητος. Η μάγισσα είναι κακή και μοχθηρή. Το τέρας δεν είναι παρά ωμή δύναμη. Ο πρίγκιπας και η πριγκίπισσα τα κατάφεραν χάρη στη φιλία των βαιράχων κι έμαθαν να εμπιστεύονται ο ένας τον άλλον. Η σχέση τους έρχεται σε αντίθεση με τις επιφανειακές σχέσεις ή τις σχέσεις συμφέροντος. Για παράδειγμα, υπάρχουν δύο καταπληκτικές κωμικές σκηνές όπου ο βασιλιάς διαβάζει διατάγματα στους υπηκόους του, οι οποίοι, όπως το κοινό στις τηλεοπτικές εκπομπές, πρέπει να παρακινούνται να γελάσουν, να ζητωκραυγάζουν ή να αναστενάξουν. Η ταινία του Χένσον διακωμωδεί αυτές τις στημένες αντιδράσεις χρησιμοποιώντας έξυπνα τις μαριονέτες που μας θυμίζουν συνεχώς ότι παίζουν με την πλοκή και τους ρόλους.

Αυτή ακριβώς η αίσθηση του παιχνιδιού διατηρείται ζωντανή και σε άλλες ταινίες του Χένσον. Για παράδειγμα, στην 30 λεπτών διάρκειας ταινία *Η Χιονάτη και τα επτά Μάπει* (*Snow White and the Seven Muppets*, 1988), που ανήκει στη σειρά *Muppet Babies*, υπάρχει μια παιχνιδιάρικη αναφορά στη *Χιονάτη* του Ντίσνεϊ στην αρχή κίόλας της ταινίας. Τα Μάπει, που εμφανίζονται ως παιδιά, επιστρέφουν στο σπίτι τους αφού έχουν δει την ταινία *Χιονάτη*. Η νταντά τα αφήνει στο δωμάτιο να παίξουν και εκείνα αρχίζουν να συζητούν για την ταινία και λένε πόσο θα ήθελαν να είναι οι ηθοποιοί. Ο Κέρμι προτείνει να φτιάξουν το δικό τους έργο και αναλαμβάνει το ρόλο του σκηνοθέτη ενώ οι υπόλοιπες πασίγνωστες φιγούρες των Μάπει (ο Φόζι, ο Ράουλφ, ο Άνιμαλ, ο Σκούτερ, ο Μπίκερ, ο Γκόνζο, ο Ρίζο κ.ά.) αρχίζουν να μοιράζονται τους ρόλους. Εννοείται ότι η Μις Πίγκι θέλει να παίξει τη Χιονάτη, αλλά φέρνει αντίρρηση ο Σκούτερ. Το παίζουν κορώνα-γράμματα, χάνει η Μις Πίγκι και αυτή η «ήττα» δίνει και τον τόνο του υπόλοιπου έργου. Η Μις Πίγκι δεν ανέχεται να χάνει και είναι εκδικητική εντός και εκτός του έργου.

Ως σκηνοθέτης, ο Κέρμι προσπαθεί με κάθε τρόπο να αξιοποιήσει τα αντικείμενα που βρίσκει στο δωμάτιο για να φτιάξει τα σκηνικά και να πετύχει τη συνεργασία των υπόλοιπων Μάπει. Αφού στηθεί η σκηνή, η Μις Πίγκι θαυμάζεται στον καθρέφτη και δηλώνει «Είμαι τόσο όμορφη που δεν το αντέχω». Το αμέσως επόμενο πλάνο είναι μια σκηνή από ένα ασπρόμαυρο ντοκιμαντέρ με ένα πλήθος να ζητωκραυγάζει. Ο Κέρμι θυμίζει στη Μις Πίγκι την πλοκή του έργου. Έτσι, εκείνη ρωτάει τον

καθρέφτη, τον οποίο παίζει ο Φόζι, ποια είναι η ομορφότερη στον κόσμο και ο Φόζι απαντάει «Έχω κάτι να σου πω, θα σε στενοχωρήσει. Απλό γουρούνι είσαι κι εσύ, σ' αρέσει δεν σ' αρέσει». Η Μις Πίγκι γίνεται έξαλλη και κυνηγάει τον Φόζι έξω από τη σκηνή μέχρι που ο Κέρμιτ αποκαθιστά την τάξη. Αλλά, μόλις ζητάει την αλλαγή σκηνικού, ο Άνιμαλ ανοίγει την αυλαία και το σκηνικό εμφανίζεται ανάποδα.

Η υπόλοιπη ταινία συνεχίζεται με τον ίδιο χαοτικό τρόπο, με όλα τα Μάπει να μπεινοβγαίνουν στους ρόλους τους. Η Μις Πίγκι τηλεφωνεί σε εξολοθρευτές για να εξοντώσουν το παράσιτο Χιονάτη, που δραπετεύει και καταφεύγει σε ένα ινστιτούτο αισθητικής όπου εργάζονται οι νάνοι. Της υπόσχονται να της αλλάξουν την εμφάνιση ώστε κανείς να μην την αναγνωρίζει. Τελικά, η Μις Πίγκι, ως μάγισσα, βρίσκει τον Σκούτερ/Χιονάτη και τον τρομοκρατεί με ένα φίδι γιατί της έχουν τελειώσει τα μήλα. Στη τελική σκηνή παρουσιάζεται ο Σκούτερ πάνω σε ένα τραπέζι με τους νάνους να τραγουδούν γύρω της το «μπλουζ της Χιονάτης» και μερικά σκόρπια ζώα να κλαίνε με λυγμούς μαζί με τους νάνους, σε μια ολοφάνερη καρικατούρα της τελικής σκηνής του παραμυθιού του Ντίσνεϊ. Έρχεται ο Κέρμιτ πάνω σε ένα μαύρο, ψωραλέο άλογο το οποίο οι υπόλοιποι βρίσκουν εντελώς ακατάλληλο, αλλά εκείνος απαντάει «Δεν φταίω εγώ, φταίει ο Άνιμαλ. Αυτός το ζωγράφισε». Καθώς ο Κέρμιτ παίζει πια στο έργο, η Μις Πίγκι αποφασίζει να γίνει εκείνη σκηνοθέτρια και δεν αφήνει τον Κέρμιτ να φιλήσει τον Σκούτερ.

Αλλάζει δυο φορές το τέλος του έργου, βάζοντας να παρέμβουν ο κακός λύκος από την *Κοκκινোসκουφίσα* και ο γίγαντας από *Ο Τζακ και η φασολιά*. Ενώ τα Μάπει «νθοποιοί» διαμαρτύρονται μπαίνει στο δωμάτιο η νταντά και αφού μάθει ότι τα παιδιά Μάπει έκαναν πρόβα το έργο της *Χιονάτης*, ομολογεί ότι πάντα ήθελε πολύ να παίξει τη μάγισσα. Η Μις Πίγκι αποζημιώνεται με αυτή την παρατήρηση και ενώ τα Μάπει ετοιμάζονται να ανεβάσουν πάλι το έργο, όλοι θέλουν να παίξουν τη μάγισσα.⁴

Τα κινούμενα σχέδια του Τακάσι σε αυτή την παραγωγή του Χένσον δεν είναι εξαιρετικά επινοητικά, αλλά η εκπαιδευτική χρήση ενός απρόσμενου μοντάζ, η μεταμόρφωση αδέξιων παιδιαστικών σκίτσων σε λειτουργικά σκηνικά και το έξυπνο σενάριο του Τζέφρι Σκοτ έχουν ως αποτέλεσμα μια εξαιρετική ταινία που αφορά το δημιουργικό τρόπο με τον οποίο τα παιδιά λύνουν τους καβγάδες τους μέσω του παιχνιδιού. Ενώ η κλασική *Χιονάτη* αφορά μια σκληρή σύγκρουση ανάμεσα σε μια νέα γυναίκα και τη μεγαλύτερη σε ηλικία ζηλόφθονη αντίπαλό της, στην οποία [σύγκρουση] μόνο ο πρίγκιπας μπορεί να δώσει λύση, η ταινία του Χένσον κάνει αυτή τη σύγκρουση πολύ πιο κατανοητή για τα παιδιά, περιγράφοντας τη ματαιόδοξη Μις Πίγκι, που δεν ξέρει να χάνει, και εκφράζει τη ζήλεια της με έναν πολύ ευφάνταστο τρόπο. Ούτε ο Κέρμιτ μπορεί, ως σκηνοθέτης ή πρίγκιπας, να σώσει τον Σκούτερ/Χιο-

4. Αυτό το τέλος θα μπορούσε να είναι μια κρυφή αναφορά στην πασίγνωστη ατάκα από τον *Νευρικό Εραστή* (*Annie Hall*, 1977) του Γούντι Άλεν: «Ξέρεις, από παιδί ακόμη πάντα προτιμούσα λάθος γυναίκες. Όταν η μητέρα μου με πήγε να δω τη *Χιονάτη*, όλοι ερωτεύτηκαν τη Χιονάτη. Εγώ ερωτεύτηκα αμέσως την Κακιά Μάγισσα».

νάτη ή να βρει λύση για τη ζήλεια που νιώθει η Μις Πίγκι. Δεν υπάρχει κατάληξη σε αυτή την αφήγηση, που είναι απλώς μια πρόβα και θα συνεχίσει να αλλάζει καθώς τα παιδιά ενθαρρύνονται να διερευνήσουν τα πολύπλευρα μνύματα του μύθου.

Το στοιχείο που χαρακτηρίζει τις ταινίες του Χένσον είναι αυτή ακριβώς η δημιουργική διερεύνηση της αφήγησης. Στη σημαντικότερη συνεισφορά του στην εξέλιξη του κινηματογραφικού παραμυθιού, την [ηλεκτρονική] σειρά *The Storyteller*, δημιούργησε εννέα παραμύθια, κυρίως από τη συλλογή των αδελφών Γκριμ, με τη βοήθεια του Άντονι Μιγκέλα που έγραψε τα σενάρια.⁵ Σε μια συνέντευξη που δημοσιεύθηκε στο περιοδικό *American Film*, ο Χένσον παρατηρούσε:

Οι ιστορίες που διηγούμασταν ήταν παραδοσιακά λαϊκά παραμύθια και δεν θα μπορούσαν ποτέ να αποδοθούν κατά γράμμα γιατί υπάρχουν πολλές περιπγήσεις και συναντήσεις με γίγαντες και ταξίδια σε τόπους μακρινούς. Έπρεπε, λοιπόν, μεγάλο μέρος της αφήγησης να γίνει μέσα από διάφορες συντομεύσεις. Υπήρχαν πολλοί ενδιαφέροντες οπτικοί τρόποι για να διηγηθούμε την ιστορία. Σε κάποια σημεία χρησιμοποιήσαμε σιλουέτες, ενώ άλλες φορές απλώς βάζαμε τον παραμυθά (τον οποίο έπαιζε ο Τζον Χαρτ) να *αφηγείται* την ιστορία αντί να τη δείχνουμε.⁶

Το πλαίσιο όλων των κινηματογραφικών παραμυθιών είναι πραγματικά ευφύες: ο παραμυθάς, ένας γκριζομάλλης ρυτιδιασμένος γέροντας, κάθεται κοντά στο τζάκι και λέει παραμύθια σε έναν σκύλο-κούκλα, που θέτει με πολύ σκεπτικισμό ερωτήσεις ή ακόμη και διακόπτει την αφήγηση. Ο σκύλος ως ακροατής αναγκάζει τον παραμυθά να είναι πάντα ειλικρινής και σε εγρήγορση και όταν η ιστορία τελειώνει ο σκύλος εκφράζει δυσπιστία σχετικά με την αυθεντικότητα των πηγών του παραμυθά. Δεν υπάρχει απόλυτη αλήθεια σε αυτά τα παραμύθια, παρόλα αυτά υπάρχουν αλήθειες που οικοδομήθηκαν πάνω σε αντιφάσεις και υπαινικτικές εικόνες που κάνουν τα παραμύθια μαγευτικές αφηγήσεις. Τα σιούντιο Henson δημιούργησαν μικρά αριστουργήματα που έθεσαν σημαντικά καλλιτεχνικά πρότυπα για τα κινηματογραφικά παραμύθια αντικρούοντας τα παραδοσιακά παραμύθια και τις επιταγές του Ντίσνεϊ.

Παρά το γεγονός ότι το πλαίσιο είναι παρόμοιο σε όλες τις ταινίες του *The Storyteller*, η δημιουργική ανάπτυξη του κάθε παραμυθιού είναι τόσο διαφορετική από οπτικής και τεχνικής πλευράς που η κάθε ταινία χρειάζεται διεξοδική ανάλυση. Εδώ θα ασχοληθούμε μόνο με μία από αυτές, το παραμύθι *Χανς ο σκανιτζόχοιρός μου* (*Hans My Hedgehog*) για να δείξουμε πόσο μοναδικές ήταν οι παραγωγές του Χένσον.

Η πιο δημοφιλής εκδοχή του *Χανς ο Σκανιτζόχοιρός μου* βρίσκεται στη συλλογή των αδελφών Γκριμ. Βασίζεται στο είδος του λαϊκού παραμυθιού στο οποίο ένα παλικάρι είναι μεταμορφωμένο σε ζώο και μια κοπέλα υποχρεώνεται να θυσιαστεί γιατί ο πατέρας της έχει δώσει μια υπόσχεση σε κάποιο τέρας. Το παραμύθι *Η Πεντά-*

5. Βλ. το βιβλίο που βασίζεται στην ηλεκτρονική σειρά Minghella (1991) σε εικονογράφηση του Darcy May.

6. Πρόκειται για τη συνέντευξη που έδωσε ο Τζιμ Χένσον στο περιοδικό *American Film*, τον Νοέμβριο του 1989, με τίτλο «Miss Piggy Went to Market and \$150 Million Came Home».

μορφη και το Τέρας είναι το πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτού του είδους, στην πλοκή του οποίου υπάρχει η εξίσωση ομορφιά=παθητικότητα=γυναικεία υπόσταση, ενώ η ασχήμια οφείλεται σε κάποια κατάρρα και χρειάζεται σωτηρία. Η κοπέλα αναμένεται να θυσιαστεί για το καλό του πατέρα ή των γονιών της και γενικά ανταμείβεται γιατί ήταν υπάκουη και ενάρετη.

Στην εκδοχή των Χένσον/Μιγκέλα, διερευνώνται πολλά θέματα πέρα από την αναγκαιότητα της γυναικείας θυσίας. Όσον αφορά το «τέρας», υπάρχει ο προσωπικός αγώνας του σκανιζόχοιρου να ξεπεράσει τη μορφή του ζώου και να διαμορφώσει τη δική του ολοκληρωμένη ταυτότητα, η σύγκρουση με τον πατέρα του που προκαλεί το θάνατο της μητέρας του, η προδοσία από την πριγκίπισσα και ο πόνος που νιώθει για τη διχασμένη προσωπικότητά του.

Όσον αφορά την πριγκίπισσα, το ζήτημα της ελκρινείας και της πίστης αποκτά μεγάλη σημασία. Παρουσιάζεται δυνατή και γενναία. Όταν ο σκανιζόχοιρος τη ρωτάει εάν τον βρίσκει πολύ άσχημο, εκείνη απαντά «Όχι τόσο άσχημο όσο μια αθετημένη υπόσχεση». Εδώ γίνεται αναφορά στην υπόσχεση του πατέρα της και έτσι εισαγόμεστε σε μια άλλη πτυχή του άσχημου και του ωραίου. Η ομορφιά συνδέεται με την πίστη, την τιμιότητα και το σεβασμό, ενώ αργότερα η πριγκίπισσα νιώθει άσχημη όταν αθετεί την υπόσχεσή της προς το σκανιζόχοιρο να μην αποκαλύψει [το μυστικό του] ότι τη νύχτα ρίχνει το τομάρι του και γίνεται ένα όμορφο παλικάρι. Επηρεασμένη από τη λανθασμένη συμβουλή της μητέρας της, η πριγκίπισσα προδίδει το σκανιζόχοιρο, ο οποίος φεύγει μακριά. Αρχίζει να τον αναζητά χαλώντας τρία ζευγάρια σιδερένια παπούτσια μέχρι να τον βρει. Στο τέλος, πρέπει να παλέψει μαζί του για να κερδίσει πάλι την ανθρώπινη μορφή του και το παραμύθι τελειώνει με έναν δεύτερο γάμο, ενώ ο παραμυθάς λέει: «Αυτή τη φορά το γλέντι κράτησε σαράντα μέρες και σαράντα νύχτες κι ήμουν κι εγώ εκεί για να πω την ωραιότερη ιστορία που μπορούσα να πω, μια ιστορία που αρχίζει με ένα γεια σου και τελειώνει με ένα αντίο και για δώρο μου έδωσαν ένα παλιοπάπουτσο. Αυτό εδώ».

Καθώς ο παραμυθάς σπκώνει το παπούτσι, ο σκύλος κουνάει σκεπτικά το κεφάλι του δίνοντας στην ταινία ένα τέλος, αν και ίσως όχι πραγματικά ένα τέλος, γιατί η αφήγηση αμφισβητείται και μάλιστα μπορεί να έχει κι άλλη εκδοχή. Στην πραγματικότητα, σε κάποιο σημείο της αφήγησης, ο σκύλος διακόπτει επιμένοντας ότι ο παραμυθάς δεν λέει σωστά το παραμύθι. Ο σκύλος κατευθύνει την αφήγηση ανάλογα με τη δική του οπτική γωνία, μέχρι που ο αφηγητής αρχίζει πάλι από την αρχή και δημιουργεί έναν ρόλο για τον ίδιο ώστε να μπορεί να βρίσκεται και μέσα και έξω από την ιστορία. Σε όλη τη διάρκεια της ταινίας η αφηγηματική προοπτική αλλάζει συνεχώς μέσω των συζητήσεων του αφηγητή με το σκύλο και μέσω της καλλιτεχνικής χρήσης της κάμερας, του φωτισμού και των σκηνικών. Η αρχική σκηνή στο ιζάκι είναι η εστία των ιστοριών. Μέσα από τη φωτιά ξετυλίγεται στο σκοτάδι η ιστορία με τις σιλουέτες πίσω από ένα πανί, τις μορφές που είναι ζωγραφισμένες επάνω σε μια σπασμένη παλιά πιατέλα και τέλος με το αγροτόσπιτο στο οποίο γεννιέται ο σκανιζόχοιρος. Οι πραγματικοί ηθοποιοί αλληλεπιδρούν με τις κούκλες και τα φανταστικά πλάσματα, χωρίς να χαράζεται μια διακριτή γραμμή ανάμεσα στην πραγματικότητα και τη φαντασία. Η δράση τότε ξετυλίγεται σε σκηνικά που μιμούνται πραγματικά σπίτια και πύργους και πό-

τε σε καμβάδες, πάνω στους οποίους είναι ζωγραφισμένα φανταστικά δάσκη και λόφοι. Ο σουρεαλισμός των εικόνων εντείνεται από τα λοξά καθραρίσματα και τις λήψεις της κάμερας από κάτω προς τα πάνω. Η κινηματογραφική απόδοση του μύθου του παραμυθιά είναι καταπληκτική και γεμάτη εκπλήξεις, ώστε οι θεατές να ενθαρρύνονται να διευρύνουν τις γνώσεις τους για την αφήγηση παραμυθιών και τον τρόπο που βλέπουν τις εικόνες. Ακόμη κι εάν –ή ιδίως τότε– κάποιος γνωρίζει την εκδοχή των αδελφών Γκριμ γι' αυτό το παραμύθι με το παλικάρι/ζώο, η ταινία προσφέρει νέες προσεγγίσεις στο παραδοσιακό σχήμα, διερευνώντας νέες καλλιτεχνικές φόρμες για τη μετάδοση των θεμάτων αυτού του συγκεκριμένου παραμυθιού.

Όλα τα επεισόδια της σειράς *The Storyteller* είναι δημιουργικά πειράματα με κλασικά παραμύθια, κουκλοθέατρο, κινηματογραφικές τεχνικές, ζωγραφική και μουσική που αποκαλύπτουν τη δυνατότητα που έχει ο κινηματογράφος μέσω της τηλεόρασης και του βίντεο να συλλάβει εκ νέου κοινές πτυχές της αφήγησης παραμυθιών. Στο σπίτι, μπροστά από τη μικρή οθόνη, οι θεατές βλέπουν τον παραμυθιά να συζητά ζωγράφα με έναν ακροατή που διακόπτει, αμφισβητεί, χλευάζει, γελάει και αναστενάζει στη διάρκεια της αφήγησης και της αναπαράστασης της ιστορίας. Δημιουργείται ένας δεσμός ανάμεσα στον αφηγητή και στον ακροατή, καθώς και στο θεατή, και αυτή η συμμετοχή όλων στην ιστορία γίνεται μοναδική εμπειρία που δεν απαιτεί την ταύτιση του θεατή, ούτε τον εγκλωβισμό του και την απώλεια της ταυτότητάς του.

2. Η Σέλεϊ Ντιβάλ και το *Faerie Tale Theatre*

Σε ένα άρθρο σχετικά με την επιτυχία της Σέλεϊ Ντιβάλ ως τηλεοπτικού παραγωγού, το περιοδικό *Forbes*⁷ ανέφερε:

Το 1982 το συνδρομητικό τηλεοπτικό δίκτυο Showtime, αναζητώντας απεγνωσμένα πρωτότυπες εκπομπές για να ανταγωνιστεί το HBO⁸ και τα τηλεοπτικά δίκτυα, παράγγειλε τελικά τρία επεισόδια της σειράς *Faerie Tale Theatre*. Όπως οι περισσότεροι επιχειρηματίες με περιορισμένα οικονομικά, το πρώτο που έκανε η Ντιβάλ ήταν να ζητήσει από κάποιους φίλους της –σε αυτή την περίπτωση αστέρες του Χόλιγουντ– να τη βοηθήσουν, παρακάμποντας έτσι τις παραδοσιακές οδούς των ατζέντηδων, των μάνατζερ και των στούντιο. Στοχεύοντας με διορατικότητα τα παιδιά μέσα από τους αστέρες, η Ντιβάλ ζήτησε τη βοήθειά τους για να πετύχει ποιοτική τηλεόραση για παιδιά.

Θα ήταν σκόπιμο να αναρωτηθούμε σχετικά με τη χρήση της λέξης «ποιότητα» στο άρθρο αυτό και κατά πόσον τα κινηματογραφικά παραμύθια δημιουργήθηκαν πράγματι για «παιδιά». Από το 1984 έως το 1987, όταν τα δικαιώματα του *Faerie Tale Theatre* πουλήθηκαν σε πολλά κανάλια, η Ντιβάλ γύρισε είκοσι έξι επεισόδια, διάρ-

7. «The Shelley and Ted Show», *Forbes*, 5, 1990, σελ. 174.

8. (Σ.τ.Μ.) Πρόκειται για το συνδρομητικό κανάλι Home Box Office με ιδιαίτερα μεγάλη τηλεθέαση στην Αμερική. Τα τελευταία χρόνια εκπέμπει σε 150 περίπου χώρες σε όλο τον κόσμο.

κειας 50 λεπτών, όπου πρωταγωνιστούσαν οι Κλάους Κίνσκι και Σούζαν Σάραντον στην *Πεντάμορφη και το Τέρας* (*Beauty and the Beast*), Ντικ Σόουν, Άρτ Κάρνεϊ και Άλαν Άρκιν στο *Τα καινούργια ρούχα του βασιλιά* (*The Emperor's New clothes*), Ιβ Άρντεν και Τζιν Στάπλετον στη *Σταχτοπούτα* (*Cinderella*), Μπεν Βερίν και Γκρέγκορι Χάινς στον *Puss in Boots* (*Παπουτσωμένο γάτο*), Λι Ρέμικ στη *Βασίλισσα του Χιονιού* (*The Snow Queen*), Ελίζαμπεθ Μακ Γκόβερν, Βίνσεντ Πράις και Βανέσα Ρεντγκρέιβ στη *Χιονάτη* (*Snow White*), Λάιζα Μινέλι και Τομ Κόντι στην *Πριγκίπισσα και το μπιζέλι* (*The Princess and the Pea*), Ρόμπιν Γουίλιαμς και Τέρι Γκαρ στο *Η Βασιλοπούλα και ο βάτραχος* (*The Frog Prince*), για να αναφέρουμε μερικές μόνο από τις γεμάτες αστέρες παραγωγές.

Προφανώς, με ηθοποιούς όπως η Ρεντγκρέιβ, η Ρέμικ και ο Γουίλιαμς και σκηνοθέτες όπως ο Έρικ Άιντλ, ο Ροζέ Βαντίμ και η ίδια η Ντιβάλ, οι ταινίες είχαν κάποια επαγγελματική ποιότητα, αλλά στις περισσότερες από αυτές η έμφαση δόθηκε στην ικανότητα των πρωταγωνιστών να κάνουν εξαιρετικές ερμηνείες και όχι στο να δώσουν νέα πρωτότυπη πνοή στα κλασικά παραμύθια. Το θέαμα, η ψυχαγωγία στο όνομα της ολοφάνερης απόλαυσης των ίδιων των ηθοποιών, αλλά και στο όνομα της ψυχαγωγίας αυτής καθαυτή, η απλουστευτική νέα αφήγηση της παραδοσιακής πλοκής που απλώς ρετουσαρίστηκε με διακοσμητικά στοιχεία –είναι κάποια από τα συμβατικά «ποιοτικά» χαρακτηριστικά του *Faerie Tale Theatre*. Κι όμως, μέσα στη λάμψη και το πομπώδες ύφος της σειράς, υπάρχουν κάποιες ενδιαφέρουσες ταινίες. Η Ντιβάλ άφηνε ελεύθερους τους συνεργάτες της, με αποτέλεσμα να υπάρχουν πολλά διαφορετικά κινηματογραφικά στυλ και τρόποι ερμηνείας των παραμυθιών.

Για παράδειγμα, οι παραγωγές *Η Κοκκινοσκουφίτσα* και *Η Πεντάμορφη και το Τέρας*, σε σκηνοθεσία Ροζέ Βαντίμ, είναι ενδεικτικές του παρωχημένου χαρακτήρα ολόκληρης της σειράς. Παρότι ο Μάλκομ Μακ Ντάουελ είναι απολαυστικός στο ρόλο του γκαφατζή λύκου, η απεικόνιση της Κοκκινοσκουφίτσας και της σχέσης της με τον πατέρα της είναι τόσο παιδαριώδης, τόσο κατάφωρα οιδιπόδεια, που η ιστορία καταντάει λίβελος για τη γυναικεία αφέλεια και ύμνος για την ανδρική δύναμη. Το σκηνικό και η ανάπτυξη των χαρακτήρων είναι μονοδιάστατα, ίσως σχεδόν αξίας με τις εκδοχές των φτηνών βιβλίων που βρίσκουμε στα σουπερ-μάρκετ. Το επεισόδιο *Η Πεντάμορφη και το Τέρας* δεν είναι πολύ καλύτερο. Ο Βαντίμ προσφέρει μια δουλική απομίμηση της ταινίας *Η Ωραία και το Τέρας* (*La Belle et la Bête*, 1946) του Ζαν Κοκτώ, χωρίς ωστόσο να πετυχαίνει την εκλεπτυσμένη ποιότητά του, ενώ δεν γίνεται η παραμικρή προσπάθεια ανανέωσης της ιστορίας ή προσθήκης κάποιων στοιχείων στους χαρακτήρες, όπως έκαναν τα σιούντιο Ντίσνεϊ στην εκδοχή του παραμυθιού *Η Πεντάμορφη και το Τέρας* σε κινούμενα σχέδια.

Τα πάντα είναι προβλέψιμα και δύσκολα γίνεται κατανοητό γιατί η Πεντάμορφη θέλει να θυσιάσει για χάρη του πατέρα της ή του τέρατος, παρά την εξαιρετική ερμηνεία του Κλάους Κίνσκι.

Σε αντίθεση με αυτές τις παλιομοδίτικες απομιμήσεις των κλασικών παραμυθιών, ο Έρικ Άιντλ στο επεισόδιο *Η Βασιλοπούλα και ο βάτραχος* έκανε μια εξαιρετική μεταφορά δημιουργώντας μια ξεκαρδιστική παρωδία και χρησιμοποιώντας με έναν ασυνήθιστο καλλιτεχνικό τρόπο κούκλες και μάσκες. Στο σενάριο του Άιντλ, η ιστο-

ρία ξεκινά με την κατάρα που δίνει σε ένα βρέφος πρίγκιπα μια γριά που δεν την κάλεσαν στα βαφτίσια του γιατί η απρόσεκτη βασίλισσα θεώρησε ότι δεν θα ταίριαζε με την κοινωνία της αυλής. Βέβαια, η βασίλισσα και ο βασιλιάς παγώνουν από τη φρίκη τους βλέποντας το γιο τους να μεταμορφώνεται σε βάτραχο, αλλά δεν μπορούν να κάνουν τίποτα. Τα χρόνια περνούν και βρισκόμαστε σε ένα άλλο παλάτι όπου μια απίστευτα ματαιόδοξη πριγκίπισσα τρομοκρατεί τους υπηρέτες και τους γονείς της. Χάρη στην εξαιρετική ερμηνεία της Τέρι Γκαρ, αυτή η πριγκίπισσα είναι τόσο υπερβολικά υπεροπτική που γίνεται γελοία –ακόμη και οι υπηρέτες την κοροϊδεύουν. Όταν χάνει το χρυσό τόπι της, που της το είχε χαρίσει ένας «έφηβος πρίγκιπας με δολοφονικές τάσεις», κάνει συμφωνία με έναν βάτραχο που μιλάει, στο ρόλο ο Ρόμπιν Γουίλιαμς, ο οποίος δίνει τη φωνή του σε μια πολύ ευκίνητη πρσίονη μαριονέτα.

Φυσικά η βασιλοπούλα δεν κρατάει την υπόσχεσή της και λέει στο βάτραχο ότι είναι κορόιδο. Ο βάτραχος την παίρνει στο κατόπι, αλλά παρά λίγο να τον μαγειρέψει ένας γάλλος σεφ, τον σώζει ο βασιλιάς, που φοβάται ότι θα ξεσπάσουν φασαρίες και ταραχές και έτσι θέλει η κόρη του να κρατήσει την υπόσχεσή της. Στο συμπόσιο του βασιλιά ο βάτραχος αποδεικνύεται πολύ γοητευτικός. Χορεύει, τραγουδάει, λέει ανέκδοτα και ακολουθεί μια ρουτίνα σαιξπηρικού έργου. Όταν το βράδυ, η βασιλοπούλα αποσύρεται στο δωμάτιό της αναγκάζεται να τον πάρει μαζί της. Τότε, προς μεγάλη της έκπληξη, την υπερασπίζεται με το σπαθί στο χέρι και τη σώζει από ένα άσχημο έντομο. Τελικά, εκείνη μαλακώνει και τον ανταμείβει με ένα φιλί. Ξαφνικά ο βάτραχος μεταμορφώνεται σε έναν ολόγυμνο πρίγκιπα, καλυμμένο μόνο με μια πετσέτα. Νιώθοντας έλξη ο ένας για τον άλλον η βασιλοπούλα και ο πρίγκιπας αρχίζουν να φιλιούνται ξανά και ξανά για να δουν πώς λειτουργούν τα μάγια. Τότε, όμως, έρχεται ο βασιλιάς και αρνείται να πιστέψει ότι ο πρίγκιπας ήταν κάποτε βάτραχος. Έτσι, ο πρίγκιπας ρίχνεται στη φυλακή και η βασιλοπούλα κλείνεται σε ένα αυστηρό παρθεναγωγείο. Αργότερα, η άσχημη γριά, που τα είχε ξεκινήσει όλα, παρουσιάζεται στο βασιλιά με ένα χρυσό τόπι και του αποκαλύπτει την αλήθεια. Ο βασιλιάς συγχωρεί τον πρίγκιπα και κανονίζει το γάμο του με την πριγκίπισσα. Η γριά υπόσχεται ότι δεν θα κάνει άλλο κόλπο με βατράχια, αλλά υπάρχουν μεγάλες αμφιβολίες κατά πόσον θα κρατήσει το λόγο της.

Όπως και η εκδοχή του *Η Βασιλοπούλα και ο βάτραχος* από τα Μάπαι, η ταινία αυτή υπονομεύει την παραδοσιακή αφήγηση για να παρακινήσει το θεατή να αμφισβητήσει τα λόγια του παλιού παραμυθιού. Η γλώσσα είναι αμερικανική αργκό και υπάρχουν πολλά σεξουαλικά υπονοούμενα που φορτίζουν την ταινία με ένα συναρπαστικό και κωμικό ερωτικό παιχνίδι. Οι περισσότεροι χαρακτήρες αλλάζουν στη διάρκεια της ιστορίας και οι κούκλες, η μουσική και τα σκηνικά είναι έτσι σχεδιασμένα ώστε να ενισχύεται το χιούμορ της αφήγησης. Η κινηματογραφική απεικόνιση της μοναρχίας και της ζωής στην αυλή ασκεί σαφώς κριτική στην επιδειξιμανία των βασιλιάδων και στην αυθαίρετη χρήση της εξουσίας. Σιγά-σιγά, το παραμύθι του παλικαριού με τη μορφή ζώου παύει να αφορά την αυτοθυσία μιας γυναίκας που είναι υποχρεωμένη να σώσει έναν τερατόμορφο άνδρα και αφορά τη ματαιότητα και την υποκρισία, καθώς και τη δύναμη του χιούμορ ώστε να αποκαλυφθεί η ψευδής συνείδηση.

Υπάρχουν κι άλλες ταινίες στη σειρά *Faerie Tale Theatre*, όπως *Ta τρία μικρά γουρουνάκια* (*The three Little Pigs*) και *Ο Τζακ και η φασολιά* (*Jack and the Beanstalk*), που είναι πρωτότυπες μεταφορές των κλασικών παραμυθιών ή άλλων κινηματογραφικών παραμυθιών. Ωστόσο, χωρίς μια σαφή εκπαιδευτική πολιτική ή φιλοσοφία απέναντι στα παιδιά, οι ταινίες είναι προϊόντα δημιουργημένα στην τύχη, τα οποία δεν είναι βέβαιο ότι μπορούν να συμβάλουν στη δημιουργική και κριτική ευαισθητοποίηση των μικρών θεατών.

3. Τομ Ντάβενपोर्ट

Και ενώ ελάχιστη «συστηματική» σκέψη χαρακτηρίζει τη φιλοσοφία και την εμπορική πολιτική της σειράς *Faerie Tale Theatre* της Ντιβάλ, το αντίθετο μπορεί να πει κανείς για τις ενδιαφέρουσες μεταφορές για παιδιά των παραμυθιών των αδελφών Γκριμ από τον Τομ Ντάβενपोर्ट. Ανεξάρτητος κινηματογραφικός δημιουργός, ο Ντάβενपोर्ट επεξεργάστηκε σχολαστικά τις ιδέες του σχετικά με τη διερεύνηση των παραμυθιών και των λαϊκών παραδόσεων σε ταινίες από το 1975 και σε ένα άρθρο του αναλύει πώς η νέα τριλογία του με μεταφορές παραμυθιών στοχεύει να αναπτύξει τις δημιουργικές δυνατότητες των μικρών θεατών:

Δεδομένου ότι ο κινηματογράφος και η τηλεόραση έχουν γίνει πρωταρχικοί φορείς του μύθου και της αφήγησης (και συνεπώς η χάρτα της κοινωνικής δράσης στις ΗΠΑ), η κατανόηση του τρόπου με τον οποίο γίνεται η παραγωγή ταινιών και βίντεο θα ενδυναμώσει άτομα τα οποία διαφορετικά θα αισθάνονταν ανίσχυρα, στο έλεος των ΜΜΕ. Ορισμένοι εκπαιδευτικοί δέχονται ήδη βιντεοσκοπημένα ρεπορτάζ ως εργασίες από τους μαθητές τους που τους ενδιαφέρει ιδιαίτερα να διερευνήσουν τη δύναμη της φορητής κάμερας, του βίντεο και του κομπιούτερ. Μόλις οι άνθρωποι αρχίσουν να κατανοούν πώς δημιουργούνται οι ταινίες και οι τηλεοπτικές εκπομπές, θα τα φοβούνται λιγότερο και θα τα σέβονται περισσότερο.⁹

Μάλιστα, το έργο του Ντάβενपोर्ट που αφορά τη μεταφορά παραμυθιών στη μεγάλη οθόνη δείχνει σταθερή πρόοδο στον καινοτόμο πειραματισμό και ενδιαφέρον για την εκπαίδευση των παιδιών σχετικά με τα παραμύθια και τις ταινίες.

Βασισμένος κυρίως σε επιχορηγήσεις από ιδρύματα, όπως το National Endowment for the Arts, το Public Broadcasting System και άλλα, για να συνεχίσει το ερευνητικό έργο του, ο Ντάβενपोर्ट συνεργάστηκε με ηθοποιούς, τεχνικούς, παραμυθάδες και συγγραφείς για να αναδείξει στις ταινίες του και στις έντυπες μορφές τους τα ουσιαστικά ψυχολογικά και κοινωνικά χαρακτηριστικά των παραμυθιών των αδελφών Γκριμ, που συνδέονται άμεσα με τη λαϊκή παράδοση. Δεν εκουγχρόνισε τα παραμύ-

9. Η αναφορά είναι από το «Making Grimm Movies», του ενημερωτικού δελτίου *From the Brothers Grimm*, 1993, τόμος 5, τεύχος 1. (Σ.τ.Ε. για το ενημερωτικό δελτίο βλ. υποσημείωση 12). Βλ. επίσης Davenport (1981), σσ. 107-115.

θια με έναν γλυκανάλατο, αισθησιακό τρόπο. Αντίθετα, τα ιστορικοποίησε και μετατόπισε προσεκτικά το επίκεντρό τους τοποθετώντας τα σε ένα αμερικανικό σκηνικό, από το 17ο αιώνα μέχρι σήμερα.¹⁰

Εισάγοντας αμερικανικούς χαρακτήρες και γεγονότα της αμερικανικής ιστορίας, έδειξε πώς προτερήματα όπως η υπομονή, η καπαιτοσύνη και το θάρρος βοήθησαν τους ήρωές του να ξεφύγουν από τη φτώχεια, τις προκαταλήψεις και τις κακουχίες στη διάρκεια πολέμων, λιμών και οικονομικών κρίσεων. Ο Ντάβενपोर्ट ενδιαφέρεται για τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι επιβιώνουν της ύφεσης και ιδίως για το πώς επιβιώνουν με περηφάνια και αξιοπρέπεια. Μέσα από τις ταινίες του μεταδίδει αυτά τα «παραμύθια επιβίωσης» για να δώσει στους μικρούς θεατές μια αίσθηση ελπίδας, ιδίως σε μια εποχή που στην αμερικανική ιστορία η βία, η φτώχεια και η υποβάθμιση μοιάζουν να πνίγουν τις ελπίδες τους για ένα καλύτερο μέλλον.

Οι πρώτες τρεις ταινίες, *Hansel and Gretel* (Χάνσελ και Γκρέτελ, 1975), *Rapunzel* (Ραπουνζέλ, 1979) και *The Frog King* (Η Βασιλοπούλα και ο βάτραχος, 1980), στις οποίες ο Ντάβενपोर्ट ήταν συμπαραγωγός με τη γυναίκα του, Μίμι, τοποθετούνται στο Νότο και στα Απαλάτσια Όρη και είναι έργα εποχής. Το μεγαλύτερο μέρος των γυρισμάτων έγιναν επί τόπου, με μεγάλη προσοχή στα τοπικά έθιμα, κτίρια, τοπία και διαλέκτους. Το πρόβλημα με αυτές τις ταινίες, ωστόσο, είναι ότι ο Ντάβενपोर्ट στιρίζεται υπερβολικά στην πλοκή των παραμυθιών των αδελφών Γκριμ. Για παράδειγμα, ενώ στην ταινία *The Frog King* γίνεται πιστή απόδοση της προπολεμικής ζωής στο Νότο, γίνονται και κάποιοι ρατσιστικοί και σεξιστικοί υπαινιγμοί στον τρόπο παρουσίας των υπηρετών και της πριγκίπισσας. Στο πρώιμο έργο του, ο Ντάβενपोर्ट δεν είχε μάθει ακόμη να χρησιμοποιεί κριτικά τη λαογραφία και την ιστορία, ώστε να μπορούν να διερευνηθούν πιο λυτρωτικές εναλλακτικές λύσεις στην κατάσταση.

Παρ' όλα αυτά, από την παραγωγή της ταινίας *Jack and the Dentist's Daughter* (Ο Τζακ και η κόρη του οδοντογιατρού, 1983) μεταφορά ενός λαϊκού παραμυθιού των Απαλαχίων με μαύρους πρωταγωνιστές, ο Ντάβενपोर्ट έκανε μεγάλη πρόοδο σε σχέση με την αρχική χρήση του παραμυθιού και της ταινίας, ώστε να βελτιώσει την ικανότητα των θεατών να κατανοούν την αφήγηση ιστοριών, την πολιτική και τη δημιουργικότητα. Μια από τις καλύτερες προσπάθειές του είναι η ταινία, του 1990, *Ashpet: An American Cinderella* (Μια Αμερικανίδα Σταχτοπούτα). Αυτή η κινηματογραφική εκδοχή μιλάει για μια νεαρή λευκή γυναίκα, τη Λίλι, που μαθαίνει να διεκδικεί τα δικαιώματά της και την κληρονομιά της με τη βοήθεια μιας σοφής μαύρης, η οποία, έχοντας αίσθηση της ιστορίας της και γνώση της καταπίεσης που έχει υποστεί, κάνει τη «σκλαβωμένη» Λίλι ικανή να κυνηγήσει τα όνειρά της. Η δράση εκτυλίσσεται στον αγροτικό αμερικανικό Νότο, τα πρώτα χρόνια του 2ου Παγκόσμιου Πολέμου, όταν οι άνθρωποι αναγκάζονταν να χωρίζουν λόγω της επιστράτευσης. Αλλά η Λίλι καταφέρνει να βρει τη δύναμη να ξεπεράσει την απομόνωση και την εκμετάλλευση συνθέτοντας κομμάτι-κομμάτι την αίσθηση της δικής της ιστορίας, την οποία της είχαν στε-

10. Αναφορικά με το ζήτημα αυτό βλ. Manna (1988), pp. 142-154.

ρήσει η μπτριά και οι ετεροθαλείς αδελφές της. Επομένως, η ιστορία της Σταχτοπούτας του Ντάβενपोर्ट δεν είναι πλέον Ιστορία με την παραδοσιακή ανδρική έννοια, δηλαδή δεν είναι πια η ιστορία των αδελφών Γκριμ ούτε, όμως, η απλή ιστορία μιας φτωχής κοπέλας που έγινε πλούσια, ούτε η διδακτική φεμινιστική ερμηνεία της *Σταχτοπούτας*. Αντίθετα, ο Ντάβενपोर्ट τη μετατρέπει σε αμερικανικό παραμύθι για τις συγκρούσεις στο πλαίσιο της μπτρικής κληρονομιάς στο Νότιο, το οποίο αφηγείται από την αρχή μέχρι το τέλος μια γνωστή μαύρη παραμυθού, η Λουίζ Άντερσον, που παίζει το ρόλο της Νταρκ Σάλι, της μάγισσας και καλής νεράιδας. Επίκεντρο της ταινίας γίνεται η Νταρκ Σάλι, καθώς δείχνει πώς η αφήγησή της μπορεί να οδηγήσει μια νέα γυναίκα να ανακαλύψει την αίσθηση της ιστορίας της και να της δώσει τη δύναμη να επιβάλει τον εαυτό της.

Το παραμύθι ως ιστορικό τεκμήριο/η Ιστορία ως παραμύθι: αυτές είναι οι δύο συλλογιστικές βάσεις από τις οποίες ξεκινά ο Ντάβενपोर्ट σε όλες τις ταινίες του. Δεδομένου ότι είχε σπουδάσει την παραγωγή ντοκιμαντέρ, δεν είναι τυχαίο που όλες οι ταινίες του έχουν μια μοναδική ποιότητα ρεπορτάζ, σαν να ήταν δελτία ειδήσεων του παρελθόντος. Ο Ντάβενपोर्ट συνεργάζεται στενά με ιστορικούς, λαογράφους, καλλιτέχνες, παραμυθάδες και πθοποιούς για να αναπτύξει μια αίσθηση ιστορικής αυθεντικότητας που δεν υπονομεύει τη μαγεία των παραμυθιών. Παραδόξως, τα φανταστικά γεγονότα της ταινίας έχουν εντονότερο αντίκτυπο λόγω της ιστορικής βάσης τους.

Πέρα από το ότι χρησιμοποιούσε την ιστορία και το παραμύθι για να ρίξει φως στις κοινωνικές εξελίξεις και στη φύση της αφήγησης, ο Ντάβενपोर्ट εξέδιδε ενημερωτικά δελτία σχετικά με την κάθε ταινία, τα οποία είναι διαθέσιμα για τα σχολεία. Τα ενημερωτικά αυτά δελτία είναι παιδαγωγικά εργαλεία που στοχεύουν να βοηθήσουν διδάσκοντες και διδασκόμενους να διερευνήσουν και να κατανοήσουν την ταινία στο σπμερινό της περιβάλλον και να προχωρήσουν πέρα από αυτή.¹¹ Με τον τρόπο αυτό, ο ίδιος ο Ντάβενपोर्ट διδάσκεται από την ανταπόκριση που είχαν οι ταινίες του και προσπαθεί να ενσωματώσει τα όσα έμαθε σε κάθε νέα παραγωγή του.

Συμπεράσματα

Όπως δείχνει το έργο των Χένσον, Ντιβάλ και Ντάβενपोर्ट, οι κινηματογραφιστές πράγματι προχώρησαν πέρα από τον Ντίσνεϊ στη μεταφορά παραμυθιών στην οθόνη.¹² Θα μπορούσαμε μάλιστα να αναφέρουμε και άλλα ενδιαφέροντα κινηματογρα-

11. Το ενημερωτικό δελτίο ονομάζεται *From the Brothers Grimm* (Από τους αδελφούς Γκριμ) και εκδίδεται από την Davenport Films στο Ντελαβέρ της Βιρτζίνια. Συνήθως το κάθε τεύχος εστιάζεται σε μία ταινία του Ντάβενपोर्ट. Για παράδειγμα, στο *From the Brothers Grimm*, (1990, τόμος 3, τεύχος 1) παρουσιάζεται η ανάλυση της *Σταχτοπούτας* και της *Ashpet*.

12. Υπάρχουν επίσης πολλά κινηματογραφικά παραμύθια που εξακολουθούν να αντικατοπτρίζουν την τυποποιημένη μετριότητα των παραγωγών και της ιδεολογίας του Ντίσνεϊ. Για παράδειγμα, η Cannon Group έκανε το 1987-89 την παραγωγή μιας σειράς ταινιών [*The Emperor's New Clothes* (Τα καινούργια ρούχα του βασιλιά, 1987), *Hansel and Gretel* (Χάνσελ και Γκρέτελ, 1987), *Rumpelstiltskin*

φικά παραμύθια, όπως *Τρελές ιστορίες έρωτα και φαντασίας* (*The Princess Bride*, 1987) του Ρομπ Ράινερ, *The Wizards* (*Οι μάγοι*, 1977) του Ραλφ Μπάκσι, *Ιστορία χωρίς τέλος* (*The Never Ending Story*, 1984) του Βόλφγκανγκ Πέτερσεν ή τηλεοπτικές σειρές όπως *Τα πειραγμένα παραμύθια* (*The Fractured Fairy Tales*, 1961-64).¹³ Μάλιστα, σε ένα από τα πιο καυστικά και ξεκαρδιστικά επεισόδια, την *Ωραία Κοιμωμένη* (*Sleeping Beauty*), ο όμορφος πρίγκιπας είναι μια καρικατούρα του ίδιου του Γουόλι Ντίσνεϊ, ο οποίος όταν ανακαλύπτει την Ωραία Κοιμωμένη, δεν της δίνει το μαγικό φιλί του, αλλά χτίζει γύρω της ένα ψυχαγωγικό πάρκο, τη «Χώρα της Ωραίας Κοιμωμένης», για να βγάλει χρήματα. Η κακή νεράιδα θέλει μερίδιο στα κέρδη και ο Γουόλι ο Πρίγκιπας προσπαθεί με διάφορους τρόπους να την εξοντώσει. Πράγματι, ο Ντίσνεϊ δεν θέλησε ποτέ να μοιραστεί τα κέρδη του με κάποιον, ούτε να επιτρέψει σε οποιονδήποτε να προσπαθήσει να τον ξεπεράσει, αλλά αυτό το «πειραγμένο» παραμύθι τον εκθέτει, και μέσα από το έξυπνο χιούμορ του και την τεχνική των κινουμένων σχεδίων αποδεικνύει ότι υπάρχουν τρόποι υπέρβασής του.

Για να ακριβολογούμε, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι ο Ντίσνεϊ υπήρξε πράγματι πρωτοπόρος, καθώς ανέδειξε τις τεράστιες δυνατότητες των κινουμένων σχεδίων και του κινηματογράφου όσον αφορά την αποτελεσματική διάδοση του είδους του παραμυθιού στην εποχή της μηχανικής αναπαραγωγής. Ωστόσο, αντί να υλοποιήσει πλήρως αυτές τις δυνατότητες, αφότου καθιέρωσε το κινηματογραφικό παραμύθι ως μορφή τέχνης, απορροφήθηκε υπερβολικά από την εμπορευματοποίησή του.

Ποιες είναι οι δυνατότητες του κινηματογραφικού παραμυθιού ως μορφής τέχνης και ιδεολογικής έκφρασης που υλοποιήθηκαν κατά ένα μέρος τους στα έργα που αναλύσαμε παραπάνω; Πώς μπορούν τα κινηματογραφικά παραμύθια να ενθαρρύνουν την αυτονομία των μικρών θεατών και να προάγουν τις δημιουργικές και κριτικές ικανότητές τους;

Τα παιδιά εκτίθενται στον κοινωνικό σχεδιασμό της «πραγματικότητας» από τη στιγμή που γεννιούνται. Οι εκδοχές της «πραγματικότητας» των ενηλίκων επιβάλλονται στα παιδιά ώστε να εξασφαλιστεί ότι θα τοποθετηθούν φυσικά, κοινωνικά και πολιτισμικά έτσι ώστε να βιώνουν την ανάπτυξή τους και τη ζωή γύρω τους με συγκεκριμένους τρόπους. Η «πραγματικότητα» τους παραδίδεται ως μια δύναμη που επαληθεύεται εμπειρικά και εί-

(*Ρουμπελοτίλσκιν*, 1987), *Η ωραία κοιμωμένη* (*Sleeping Beauty*, 1987), *Χιονάτη* (*Snow White*, 1987) και *Red Riding Hood* (*Κοκκινοσκουφίτσα*, 1989)] αμφίβολης ποιότητας. Συνεργαζόμενοι με σαρ (Εμι Τρβινγκ, Σιντ Σίζαρ, Νταϊάνα Ριγκ, Ιζαμπέλα Ροσελίνι και άλλους), όπως η Σέλεϊ Ντιβάλ, οι παραγωγοί Μεναχέμ Γκολάν και Γιόραμ Γκλόμπους κατάφεραν να κάνουν τα παραμύθια να φαίνονται παρωχημένα στη οθόνη. Όπως σχολίαζε ένας αρθρογράφος του περιοδικού *Variety*: «Θα κόψουν εισιτήρια τα κινηματογραφικά παραμύθια της Cannon; Ίσως, αλλά μόνο εάν τα παιδιά και οι γονείς τους θέλουν να παρακολουθήσουν μια βαθιά απλοϊκή αλλά εύπεπτη αφήγηση με αμυδρές υπόνοιες των αξιών παραγωγής μέσω της σύγχρονης τεχνολογίας» (27 Μαΐου 1987, σ. 16).

13. Η σειρά *The Fractured Fairy Tales* είχε αφηγητή τον Έντουαρντ Έβερει Χόρτον και ήταν μέρος της αμερικανικής τηλεοπτικής σειράς *Rocky and His Friends* και *The Bullwinkle Show*. Τη σειρά αναπαράγει το αμερικανικό τηλεοπτικό κανάλι Nickelodeon με τίτλο *The adventures of Rocky and Bullwinkle*.

ναι αμείλικτη. Τα παραμύθια εξισορροπούν και υπονομεύουν αυτήν τη διαδικασία και μας προσφέρουν τη δυνατότητα να βλέπουμε την πραγματικότητα ως ψευδαίσθηση.

Καθώς τα παιδιά αποκτούν επίγνωση των τεχνασμάτων και των μηχανορραφιών στη ζωή τους, αποκτούν και την αίσθηση των εναλλακτικών λύσεων που έχουν για να την κάνουν πιο ουσιαστική και ευχάριστη. Επομένως, μέσω των κινηματογραφικών μεταφορών των παραμυθιών μπορούμε να δείξουμε την πραγματικότητα ως τεχνητό δημιούργημα, ώστε να παιδιά να μάθουν να μοντάρουν και να ξαναμοντάρουν τα κομμάτια της ζωής τους αυτά τα ίδια.

Ως εκ τούτου υπέρβαση της Disney σημαίνει συνειδητοποίηση ότι τα παραμύθια δεν αρχίζουν και τελειώνουν με την Disney, αλλά ότι μπορούμε να κάνουμε τη ζωή μας να μοιάζει με παραμύθι που υπερβαίνει τις παρωχημένες ιδέες της πατριαρχίας και του ρατσισμού. Για να παραφράσουμε τα λόγια του γερμανού ρομαντικού συγγραφέα Νοβάλις –«Menschwerden ist eine Kunst» («Το να γίνεις άνθρωπος είναι τέχνη»)– για να μάθει ο άνθρωπος να είναι συμπνευστικός, πρέπει να μάθει να ζει τη ζωή του σαν καλλιτέχνης και να πραγματοποιεί τα παραμυθένια του όνειρα σαν ιστορίες που τις έφτιαξε ο ίδιος.

Μετάφραση: Γιάννα Σκαρβέλη

Βιβλιογραφία

- Caron-Lowins, E. (1985). Il était mille fois, il sera encore.... *La Revue du Cinéma*, 401, 43-48.
- Cholodenko, A. (Ed.). (1991). *The illusion of life: Essays on animation*. Sydney: Power Publications in Association with the Australian Film Commission.
- Crafton, D. (1982). *Before Mickey: The animated film*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Davenport, T. (1981). Some personal notes on adapting folk-fairy tales to film. *Children's Literature*, 9, 107-115.
- Davenport, T., & Gary C. (1992). *From the Brothers Grimm: A contemporary retelling of american folktales and classic stories*. Fort Atkinson, Wisconsin: Highsmith Press.
- Finch, C. (1981). *Of Muppets and men*. New York: Alfred A. Knopf.
- How to help your kids get the most from TV. (1991). *TV Guide*, 39, 5-9.
- Hutchings, D. (1983). Enchantress Shelley Duvall creates a magic garden in her Faerie Tale Theatre for TV. *People Weekly*, 20, 58-60.
- Kantrowitz, B. (1988, july 18). Fractured fairy tales. *Newsweek*, 64.
- Lenburg, J. (1991). *The Encyclopedia of Animated Cartoons*. New York: Facts on File.
- Loevy, D. (1988). Inside the house that Henson built. *Channels*, 8, 52-53.
- Lulow, K. (1984). Fractured fairy tales. *Connoisseur*, 214, 54-55.
- Manna, A. L. (1988). The Americanization of the Brothers Grimm, or Tom Davenport's film adaptations of German folktales. *Children's Literature Quarterly*, 13, 142-145.
- Magid, R. (1986). *Labyrinth and legend*, big screen fairy tales. *American Cinematographer*, 67, 65-70.
- Minghella, A. (1991). *Jim Henson's «The Storyteller»*. New York: Knopf.
- Owen, D. (1993). Looking out of Kermit. *New Yorker*, 8, 30-43.
- Schickel, R. (1968). *The Disney version: The life, times, art and commerce of Walt Disney*. New York: Simon and Schuster.

- Smoodin, E. L. (1993). *Animating culture: Hollywood cartoons from the sound era*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Stilson, J. (1991). Mother goose Rock 'n Rhyme. *TV Guide*, 39, 12.
- Stilson, J. (1991). Shelley Duvall; The fairy godmother of children's TV. *TV Guide*, 39, 23-27.
- Woolery, G. W. (1983). *Children's television, the first thirty-five years, 1946-1981*. Metuchen, NJ: Scarecrow Press.
- Woolery, G. W. (1989). *Animated TV specials: The complete directory to the first twenty-five years, 1962-1987*. Metuchen, NJ: Scarecrow Press.

Ηλεκτρονική διεύθυνση επικοινωνίας : zipes001@umn.edu

Ο Jack Zipes είναι ομότιμος καθηγητής Γερμανικής και Συγκριτικής Λογοτεχνίας στο University of Minnesots. Στις πιο πρόσφατες δημοσιεύσεις του περιλαμβάνονται: *The Troublesome Success of Children's Literature from Slovenly Peter to Harry Potter* (2004), *Fairy Tales and the Art of Subversion* (αναθ. εκδ. 2006), *Why Fairy Tales Stick: The Evolution and Relevance of a Genre* (2006) και *Relentless Progress: The Reconfiguration of Children's Literature, Fairy Tales, and Storytelling* (2008). Έχει επίσης μεταφράσει μια συλλογή παραμυθιών του Kurt Schwitters, με τίτλο *Lucky Hans and Other Merz Fairy Tales* (2009).