

# Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ



ΕΡΓΑΣΙΑ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΡΙΩΝ ΤΗΣ Γ ΤΑΞΗΣ ΓΕΝΙΚΟΥ ΛΥΚΕΙΟΥ  
ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ:

**ΒΛΑΧΟΥ ΒΑΣΙΛΙΚΗΣ-ΑΝΑΣΤΑΣΙΑΣ**

**ΓΟΥΣΙΑ ΒΑΣΙΛΙΚΗΣ**

ΤΜΗΜΑ: Γ<sub>1</sub> ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΤΟΣ: 2007-08

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ
2. ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΕΙΔΗ
3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ
4. ΕΤΑΙΡΙΕΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ
  - WALT DISNEY
  - PIXAR ANIMATION STUDIOS
  - DREAM WORKS S.K.G
  - WARNER BROS
  - MARVEL KOMIKS
5. ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΕ ΔΕΙΓΜΑΤΑ ΤΑΙΝΙΩΝ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ
  - ΜΙΚΙ ΜΑΟΥΣ
  
  - ΤΟΥΤΙ
  - ΠΗΤΕΡ ΠΑΝ
  - ΝΤΕΝΙΣ Ο ΤΡΟΜΕΡΟΣ
  - TEN-TEN
  - ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΓΝΩΣΤΩΝ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

## ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ

Τα κινούμενα σχέδια είναι ταινίες, στις οποίες πρωταγωνιστούν ζωγραφιστές φιγούρες αντί για ηθοποιούς. Οι ήρωες τους είναι συνήθως ζώα ή φανταστικά πλάσματα, με αστεία μορφή. Μιλούν και συμπεριφέρονται σαν άνθρωποι.

Η δημιουργία των ταινιών αυτών βασίζεται, όπως ο κινηματογράφος, στο μεταίσθημα. Αρχικά οι σκηνές της ταινίας ζωγραφίζονται ξεχωριστά η καθεμία. Για να δημιουργηθεί ένα κινούμενο σχέδιο, τα αρχικά σκίτσα ζωγραφίζονται σε διάφανες επιφάνειες και μετά ζωγραφίζονται. Κάθε σχέδιο διαφέρει ελάχιστα από το προηγούμενο. Στη συνέχεια τα σχέδια φωτογραφίζονται με τη σειρά και δημιουργείται ένα ενιαίο φιλμ. Όταν το φιλμ προβάλλεται με ταχύτητα, οι φιγούρες των σχεδίων φαίνονται σαν να κινούνται.

Την πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων γύρισε ο Αμερικανός Σ.Μπλάκτον το 1907. Οι ταινίες του Γουόλτ Ντίσνεϊ ανέδειξαν αυτό το κινηματογραφικό είδος σε αληθινή τέχνη.

Το 1937 ο Γουόλτ Ντίσνεϊ γύρισε τη Χιονάτη και τους επτά νάνους. Ήταν η πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους. Χρειάζονταν 24 διαφορετικά σκίτσα για να αποδοθεί στη σκηνή κίνηση διάρκειας ενός δευτερολέπτου. Φανταστείτε λοιπόν πόσα σκίτσα σχεδιάστηκαν για την ταινία αυτή, διάρκειας μιάμισης ώρας περίπου.

Η Walt Disney Pictures είναι εταιρεία παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών, θυγατρική της Εταιρείας Walt Disney (Walt Disney Company). Στην πραγματικότητα ιδρύθηκε το 1929 με την ονομασία Walt Disney Productions αλλά μετονομάστηκε το 1983 σε Walt Disney Pictures. Ιδρύθηκε από τον Ουώλτ Ντίσνευ και μέχρι το 1937 ασχολούταν με την παραγωγή ταινιών μικρού μήκους. Το 1937, φέρνει στην μεγάλη οθόνη την πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους, με την ιστορία της Χιονάτης και των επτά νάνων. Από εκείνη την μέρα, και μέχρι σήμερα έχει δημιουργήσει χιλιάδες κινούμενα σχέδια μικρού και μεγάλου μήκους, αλλά πολύ λιγότερες έχουν προβληθεί αυτοτελείς στον κινηματογράφο, ενώ μόνο σαράντα τέσσερις ταινίες χαρακτηρίστηκαν ως κλασικές (Walt Disney Classics). Το 1992 μάλιστα, η ταινία Η Πεντάμορφη και το Τέρας έγινε η μοναδική ταινία κινουμένων σχεδίων, (μοναδικότητα την οποία διατηρεί και σήμερα) που κατάφερε να προταθεί για Όσκαρ καλύτερης ταινίας

Οι ταινίες της Walt Disney Pictures χαρακτηρίστηκαν όλες κατάλληλες για κάθε ηλικία σε Ελλάδα και Η.Π.Α., με μοναδική εξαίρεση την ταινία Οι Πειρατές της Καραϊβικής: Η Κατάρρα του Μαύρου Μαργαριταριού η οποία χαρακτηρίστηκε ως ακατάλληλη για ανήλικους κάτω των δεκατριών ετών.

## ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΕΙΔΗ

Ενώ αρχικά χρησιμοποιήθηκαν για να εικονογραφηθούν καρικατούρες και για να διασκεδάσουν με απλές και συνηθισμένες ιστορίες, έχουν πλέον εξελιχτεί σε μορφή τέχνης, με πολλά υποείδη. Τα πιο συνηθισμένα είδη κόμικς είναι τα κόμικς στριπ σε εφημερίδες και περιοδικά (και όχι μόνο), όπου μια μικρή ιστορία ξετυλίγεται μέσα σε τρία ή τέσσερα καρεδάκια και οι μεγαλύτερες ιστορίες σε ειδικά περιοδικά, εικονογραφημένες νουβέλλες και άλμπουμ, γνωστές απλά σαν κόμικς ή βιβλία κόμικς. Τα κόμικ στριπ στις εφημερίδες και τα περιοδικά είναι συνήθως δευτερεύουσας σημασίας, προορισμένα να κάνουν ένα γρήγορο κοινωνικό ή πολιτικό σχόλιο και οι σκηνοθετικές - αφηγηματικές τους δυνατότητες είναι βέβαια περιορισμένες αφού πρόκειται για μια απλή λωρίδα (στριπ) με μερικά καρτέ στη σειρά. Αντίθετα, στα περιοδικά κόμικς αποτελούν το κύριο υλικό, εκτείνονται σε ολόκληρες σελίδες κι εκεί οι ιστορίες παρουσιάζονται είτε σε συνέχειες από τεύχος σε τεύχος είτε αυτοτελώς.

Αναλόγως το πως ορίζει κανείς τα κόμικς, οι ρίζες τους μπορούν να αναζητηθούν στο 15ο αιώνα ή ακόμα και στα Αιγυπτιακά ιερογλυφικά. Παρόλα αυτά, η σημερινή μορφή τους (με καρτέ και κείμενο σε συννεφάκια ή λεζάντες) εμφανίστηκε στα τέλη του 19ου αιώνα. Πρωτοπόροι λοιπόν του είδους θεωρούνται για την μεν Ευρώπη το περιοδικό *Ally Sloper's Half Holiday* που κυκλοφόρησε στην Αγγλία το 1884 για τις δε ΗΠΑ το *Hogan's Alley* του Ρίτσαρντ Άουτκολτ (Richard Outcault), του οποίου κύριος χαρακτήρας ήταν το Κίτρινο Παιδί και ξεκίνησε να δημοσιεύεται σαν ένθετο στριπ σε εφημερίδες το 1895.

Τα κόμικς γνώρισαν μεγάλη ανάπτυξη στις πρώτες δεκαετίες του εικοστού αιώνα στην Αμερική, κυρίως από τις ιστορίες με υπερήρωες εταιριών όπως η DC Comics και η Marvel comics. Στην Ευρώπη υπήρχε μια μικρή σκηνή, που ξεκίνησε με πρωτοπόρους τους Βέλγους και εκδόσεις όπως ο Τεντέν και το περιοδικό *Σπίρου*. Μετά το δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο με την άφιξη των αμερικάνικων κόμικς στην Ευρώπη αλλά και τη μεσολάβηση της δεκαετίας του '60, που αγκάλιασε αντικουλτούρες όπως τα κόμικς, αυτά σιγά-σιγά καθιερώθηκαν ως σοβαρό είδος τέχνης.

Έλληνες δημιουργοί κόμικς

Ενδεικτικός κατάλογος, για πιο αναλυτικά δείτε το Κατάλογος Ελλήνων δημιουργών κόμικς.

- Αρκάς
- Βύρων Απόσογλου
- Σπύρος Βερούκιος
- Σπύρος Δερβενιώτης
- Ζένια

- Πέτρος Ζερβός
- Μαρία-Ηλέκτρα Ζογλοπίτου
- Γιάννης Καλαϊτζής
- Σταύρος Κιουτσιούκης
- Θάνος Κόλλιας
- Ηλίας Κυριαζής
- Γιώργος Κωνσταντίνου
- Κων
- Λέανδρος
- Βασίλης Λώλος
- Παναγιώτης Μητσομπόνος
- Μποστ
- Τάσος Παπαϊωάννου
- Κωνσταντίνος Παπαμιχαλόπουλος
- Μιχάλης Παπαστεφανάκης
- Φώτης Πεχλιβανίδης
- Σολουρ
- Ηλίας Ταμπακέας
- Γιώργος Τσούκης
- Κώστας Φραγκιαδάκης

Αλέξανδρος Ψυχούλης

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

Σε γενικές γραμμές η δημιουργία τρισδιάστατων (3D) κινουμένων σχεδίων γίνεται χάρη σε ειδικά προγράμματα για υπολογιστές που εκμεταλλεύονται την ικανότητα του ανθρώπινου ματιού να συγκρατεί στον αμφιβληστροειδή την εικόνα ακόμα κι όταν αυτή έχει εξαφανιστεί από το οπτικό πεδίο.

Το λεγόμενο "computer animation" (τρειςδιάστατα κινούμενα σχέδια μέσω υπολογιστή) είναι μια τεχνική που γνώρισε αλματώδη πρόοδο την τελευταία δεκαετία, αξιοποιώντας ίσως περισσότερο από κάθε άλλο τομέα της πληροφορικής την αύξηση της υπολογιστικής ικανότητας των επεξεργαστών.

Οι τεχνικές 3D εφαρμόστηκαν για πρώτη φορά το 1995 για την παραγωγή της ταινίας μεγάλου μήκους *Toy Story* - για τις ανάγκες της χρησιμοποιήθηκαν μέθοδοι γνωστές ως CGI (Computer Generated Imagery). Οι σχεδιαστές τρισδιάστατων κινουμένων σχεδίων δε χρησιμοποιούν πραγματικές εικόνες αλλά εικονικές προσομοιώσεις, τα λεγόμενα μοντέλα wireframe.

Πρόκειται για μαθηματικές αναπαραστάσεις των ψηφιακών ηρώων, οι οποίες καθορίζουν το σχήμα τους με τη βοήθεια γραμμών ή βελών. Στη συνέχεια γίνεται επεξεργασία του μοντέλου με βάση μια τράπεζα δεδομένων. Η προσθήκη χρωμάτων και προοπτικής γίνεται σε δεύτερο στάδιο, με τη βοήθεια ειδικών προγραμμάτων σκιοφωτισμού.

Τέλος, όλες οι πληροφορίες που αφορούν στα διάφορα αρχεία που συνθέτουν το κάθε καρέ της ταινίας ενσωματώνονται μέσω της διαδικασίας που ονομάζεται εκτέλεση (rendering). Τρισδιάστατα κινούμενα σχέδια πραγματοποιούνται και σε μικρότερη κλίμακα. Στο Ίντερνέτ μπορεί να βρει κάποιος πολλά προγράμματα τρισδιάστατων γραφικών σε πολύ προσιτές τιμές, τα οποία μπορούν να "τρέξουν" ακόμα και σε υπολογιστές μέτριας ισχύος.

Αφού ολοκληρωθεί, η κινούμενη εικόνα αποθηκεύεται σε δισκέτα ή στο σκληρό δίσκο με τη μορφή βίντεο.

# ΕΤΑΙΡΙΕΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

## WALT DISNEY

**Ο κολοσσός της οικογενειακής ψυχαγωγίας**

**Walt Disney: Μια εταιρεία που συμπληρώνει περισσότερες από οκτώ δεκαετίες ζωής.**



Η αξία της Walt Disney Company, μαζί με τις θυγατρικές της, ανέρχεται στα 55,16 δισ. δολάρια, ποσό που αντιστοιχεί γύρω στο ένα πέμπτο του ΑΕΠ της Ελλάδας.

Ο ψυχαγωγικός κολοσσός δραστηριοποιείται παγκοσμίως σε τέσσερα τμήματα: σε τηλεοπτικά

δίκτυα, σε πάρκα και θέρετρα, στον κινηματογράφο και στη βιομηχανία καταναλωτικών προϊόντων.

Η Walt Disney Company ιδρύθηκε το 1922, και έγινε παγκόσμια ηγέτης στην οικογενειακή ψυχαγωγία σχεδόν ευθύς αμέσως. Σήμερα η εταιρεία λειτουργεί σε ένα πολυεθνικό επίπεδο ενώ απασχολεί περισσότερους από 133.000 εργαζόμενους με 190.000 μετόχους.

Οι παράγοντες που συνέβαλαν στην επιτυχία της εταιρείας παγκοσμίως μπορούν να φανούν με την ανάλυση των πέντε σημείων του Porter, δηλαδή με τον υφιστάμενο ανταγωνισμό, την απειλή εισόδου νέων επιχειρήσεων στον κλάδο, ο αριθμός και ο βαθμός των υποκατάστατων προϊόντων και η διαπραγματευτική δύναμη προμηθευτών και αγοραστών.

Δεδομένου ότι η Disney έχει μια ιδιαίτερη θέση μέσα στον κλάδο, οι φραγμοί εισόδου νέων επιχειρήσεων είναι αρκετά υψηλοί. Η εταιρεία απολάμβανε ανάπτυξης για μεγάλο χρονικό διάστημα χωρίς «παρενόχληση» από επίδοξες ανταγωνίστριες με αποτέλεσμα να αναπτύξει τα τμήματα έρευνα & ανάπτυξης, μάρκετινγκ και χρηματοοικονομικό. Στηριζόμενη στην εμπειρία του παρελθόντος, τα στελέχη γνωρίζουν τι ακριβώς επιζητά το καταναλωτικό της κοινό. Όσο η

Disney εδραιώνει τη θέση της στην αγορά του οικογενειακού ψυχαγωγικού κλάδου, τόσο δυσκολότερη θα είναι η είσοδο νέων επιχειρήσεων.

Η εταιρεία πέτυχε οικονομίες κλίμακας στην παραγωγική διαδικασία, για παράδειγμα πάνω από 500.000 αντίγραφα της ταινίας Πινόκιο πωλήθηκαν μέσα σε μόλις δύο μήνες, ενώ έχει περίπου 40 με 50 εκατομμύρια επισκέπτες στα θεματικά πάρκα κάθε χρόνο.

Τέλος, πολύ υψηλά είναι τα κεφάλαια που απαιτούνται για την είσοδο επιχείρησης στον κλάδο, με αποτέλεσμα το υπέρογκο αναπόκτητο κόστος να απαγορεύει την διείσδυση νέων εταιρειών. Για παράδειγμα, η Disney δαπανά περίπου 4 δισ. δολάρια κάθε χρόνο για το θεματικό πάρκο στη Γαλλία (Euro Disneyland). Αξίζει να σημειωθεί επίσης ότι έχει την οικονομική υποστήριξη της Γαλλικής κυβέρνησης, η οποία έχει επενδύσει 1,2 δισ. δολάρια ενώ παρέχει δημόσιες συγκοινωνίες και φοροελαφρύνσεις (από το 18,6% στο 7% το 1990). Η διαπραγματευτική δύναμη των πελατών στον τομέα των υπηρεσιών και στον κλάδο της ψυχαγωγίας είναι υψηλή, καθώς μεγάλος είναι ο αριθμός των επισκεπτών που απαιτούνται ώστε να λειτουργήσει ομαλά η Disney.

Από την άλλη πλευρά η διαπραγματευτική δύναμη των προμηθευτών είναι αρκετά μετριασμένη καθώς διαφοροποιείται σε έναν άκρως διαφοροποιημένο κλάδο, οι προμηθευτές δεν έχουν άλλο αγοραστή των προϊόντων τους.

#### Ιστορικά σημεία για την Disney

1901 - Γεννιέται ο ιδρυτής της εταιρείας Walter Elias Disney στο Σικάγο.

1922 - Ο Walt Disney και ο αδερφός του Roy ιδρύουν την Walt Disney Company σε ένα μικρό γραφείο στο Λος Άντζελες.

1928 - Ο Mickey Mouse πραγματοποιεί το ντεμπούτο του στην παιδική ταινία «Steamboat Willie» στη Νέα Υόρκη. Ο διάσημος χαρακτήρας πρωταγωνίστησε σε περισσότερα από 120 κινούμενα σχέδια στην τηλεόραση τη δεκαετία του 50'.

1937 - Το πρώτο μεγάλης διάρκειας έργο κινουμένων σχεδίων από τη Disney, «Η Χιονάτη και οι επτά νάνοι», πραγματοποιεί την πρεμιέρα του με κόστος 1,5 εκατ. δολάρια. Το υψηλό κόστος οδήγησε σχεδόν στη χρεοκοπία την εταιρεία.

1949 - Δημιουργείται η μουσική βιομηχανία της Walt Disney.

1955 - Το πρώτο θεματικό πάρκο, το Disneyland στην Καλιφόρνια.

1971 - Το Walt Disney World ανοίγει τις πόρτες του στο Ορλάντο της Φλόριντας.

1986 - Μετονομασία της Walt Disney Productions σε The Walt Disney Company.

1987 - Ανοίγουν τα πρώτα καταστήματα Disney.

1993 - Η Disney εξαγοράζει την ανεξάρτητη κινηματογραφική εταιρεία Miramax Films.

1994 - Προβάλλεται το «Ο βασιλιάς των λιονταριών», που γίνεται το μεγαλύτερο, από εμπορικής άποψης, κινηματογραφικό έργο κινουμένων σχεδίων. Η Disney εκμεταλλεύεται το γεγονός με την εμπορευματοποίηση των





χαρακτήρων του έργου με παιχνίδια.

1995 - Η Disney ανακοινώνει το σχέδιο εξαγοράς των Capital Cities/ABC έναντι 19 δισ. δολαρίων.

2001 - Η Disney ανακοινώνει την προσφορά εξαγοράς της Fox Family Worldwide από την News Corp. έναντι 3 δισ. δολαρίων, αναλαμβάνοντας ένα χρέος 2,3 δισ. δολαρίων.

## Pixar Animation Studios

### Pixar Animation Studios (Πίξαρ)



Η Pixar animation studios (αποκαλούμενη συχνά χάριν συντομίας Pixar), είναι μια εταιρεία παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών, που εδρεύει στο Έμερβιλ (Emeryville) της Καλιφόρνια των Ηνωμένων πολιτειών. Συνιδρύθηκε από τον Στηβ Τζομπς, και μέχρι σήμερα έχει δημιουργήσει έξι ταινίες που γνώρισαν μεγάλη επιτυχία σε σχέση με το κόστος παραγωγής τους.

Αυτές είναι οι:

- Toy Story (Η ιστορία των παιχνιδιών), η οποία πρωτοπροβλήθηκε στην Ελλάδα 5 Απριλίου 1996
- Ζουζούνια (A bug's life), που παρουσιάστηκε στο Ελληνικό κοινό 19 Φεβρουαρίου 1999
- Toy Story 2 (Η ιστορία των παιχνιδιών 2), με πρεμιέρα στις 14 Απριλίου 2000
- Μπαμπούλας Α.Ε. (Monsters, Inc.), που έκανε αντίστοιχα το ντεμπούτο της 15 Μαρτίου 2002
- Ψάχνοντας τον Νέμο (Finding Nemo), ή οποία προβλήθηκε, πολύ



καθυστερημένα, στις 5 Δεκεμβρίου 2003

- Οι απίθανοι (The incredibles), με πρώτη προβολή στην Ελλάδα στις 26 Νοεμβρίου 2004.
- Αυτοκίνητα (Cars) (Προβλήθηκε στην Ελλάδα στις 14 Σεπτεμβρίου 2006)
- Ο Ρατατούης (Ratatouille) (Θα προβληθεί στην Ελλάδα το Σεπτέμβριο του 2007)

Άλλες επερχόμενες παραγωγές της Pixar είναι οι ταινίες WALL-E, Up, Toy Story 3, John Carter of Mars και 1908.

## Ιστορία

Η Pixar (Πίξαρ) ξεκίνησε το 1984 από την ομάδα των ειδικών εφέ του σκηνοθέτη Τζορτζ Λούκας, οπότε και δημιούργησε το πρώτο της τρισδιάστατο κινούμενο σχέδιο, μια ταινία μικρού μήκους, με τον τίτλο *Andre & Wally B.* σκηνοθετημένο από τον John Lasseter (Τζον Λάσιτερ). Το όνομά της ως ανεξάρτητη εταιρεία ωστόσο, δεν το απέκτησε παρά το 1986 όταν ο πολύ γνωστός σήμερα επιχειρηματίας Στιβ Τζομπς εξαγόρασε το τμήμα των ειδικών εφέ του Τζορτζ Λούκας, το οποίο εκείνη την περίοδο απασχολούσε σαράντα τέσσερα άτομα. Με τη φαινομενικά πρώτη της τρισδιάστατη, επίσης μικρού μήκους ταινία *Luxo Jr.* προτείνεται για το πρώτο της Όσκαρ, και συνεχίζει μέχρι το 1990 με τις μικρού μήκους ταινίες *Red's dream*, *Tin Toy* και *Knick Knack*. Για να εξασφαλίζουν οι υπάλληλοι της τα προς το ζην μέχρι τότε, η Pixar αναλάμβανε την δημιουργία πολλών τρισδιάστατων διαφημίσεων μεγάλων εταιρειών, των οποίων οι παραγγελίες πλήθαιναν όσο περνούσε ο καιρός.

Το 1991, η Πίξαρ, κλείνοντας ένα συμβόλαιο με την Walt Disney Pictures, εξασφαλίζει το λαμπρότερο μέλλον της. Χάρη στο συμβόλαιο αυτό, η Πίξαρ δημιουργεί αρκετά τρισδιάστατα σκηνικά, που εντάχθηκαν σε ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney, όπως είναι ο Αλαντίν και Η Πεντάμορφη και το Τέρας.



Παράλληλα, δίνεται στους υπάλληλους της η ευκαιρία για την δημιουργία της πρώτης τρισδιάστατης ταινίας μεγάλου μήκους, που γίνεται πραγματικότητα με την ταινία Η ιστορία των παιχνιδιών (*Toy Story*). Χάρη στην μεγάλη της επιτυχία το 1995, οπότε και προβλήθηκε, αλλά και το Όσκαρ που της εξασφάλισε, οι παραγωγοί της εταιρείας ξεκινούν το 1996 την δημιουργία της επόμενης ταινίας τους, και την εξαγωγή της πρώτης τους σε Βίντεο. Μετά από 6 ακόμη ταινίες, και έσοδα που ξεπερνούν τα 3 δισεκατομμύρια δολάρια η Pixar σχεδιάζει την όγδοη ταινία της με τον τίτλο *Ratatouille*, που θα προβληθεί στις Η.Π.Α. τον Ιούνιο του 2007.

## Πίξαρ και Ντίσνεϋ

Όλες οι ταινίες μεγάλου μήκους της Πίξαρ δημιουργούνται σε άρρηκτη συνεργασία με την Walt Disney Pictures. Όλα τα στάδια της παραγωγής (συγγραφή, ανάπτυξη, παραγωγή κινουμένων σχεδίων) γίνονται από την Πίξαρ με τα κόστη να καλύπτονται κατά το μεγαλύτερο ποσοστό τους από την Ντίσνεϋ. Η Ντίσνεϋ επίσης αναλάμβανε την διαφήμιση των ταινιών και την διανομή τους

στις Ηνωμένες Πολιτείες. Μετά την δημιουργία της ταινίας Toy Story η Πίξαρ έκλεισε με την Ντίσνευ δεκαετές συμβόλαιο για την δημιουργία πέντε ταινιών, από τις οποίες η Ντίσνευ θα κρατούσε το 10-15% των εσόδων κάθε ταινίας ως φόρο διανομής, και τα πνευματικά δικαιώματα πάνω στους χαρακτήρες των ταινιών.

Η συμφωνία ήταν εξαιρετικά κερδοφόρα και για τις δύο εταιρίες, με τις 6 ταινίες να αποδίδουν στην Πίξαρ το ποσόν των περίπου 2,5 δισεκατομμυρίων δολларίων. Αυτό δίνει στην Πίξαρ την πρωτιά στα έσοδα ανά ταινία, ανάμεσα σε κάθε εταιρεία κινηματογραφικής παραγωγής σε ολόκληρο τον κόσμο. Η συνεργασία της Πίξαρ με την Ντίσνευ, φαινόταν να σταματήσει το 2006 αφήνοντας την ταινία Αυτοκίνητα (2006) ως τον τελευταίο συνδεδετικό κρίκο μεταξύ των δύο εταιρειών, ωστόσο στις 24 Ιανουαρίου 2006, η Ντίσνευ ανακοινώνει πως αγόρασε το 51% των μετοχών της Πίξαρ (έναντι του προηγούμενου 7%) με το ποσόν των 7,4 δισεκατομμυρίων δολларίων, συγχωνεύοντας έτσι τις δύο εταιρίες.

### Ταινίες Μικρού μήκους



Το σημερινό λογότυπο της Πίξαρ

Η Πίξαρ έχει δημιουργήσει μία σειρά ταινιών μικρού μήκους με σκοπό να προβάλλει τις νέες τεχνικές του προγράμματος γραφικών της. Τα ταινιάκια αυτά, είναι κατά βάση κωμικά και μερικά έχουν βραβευθεί με Όσκαρ. Αυτά είναι:

- The Adventures of Andre and Wally B. (1984, με την φίρμα της Lucasfilm)
- Luxo Jr. (1986 πηγή του σημερινού λογότυπου της Πίξαρ με την ζωηρή λάμπα)
- Red's Dream (1987)
- Tin Toy (1988, το πρώτο Όσκαρ της Πίξαρ)
- Knick Knack (1989)
- Geri's Game (1997 - Όσκαρ 1997)
- For the birds (Χαζοπούλια) (2000 - Όσκαρ 2001)

- **Mike's new car** (Το καινούργιο αυτοκίνητο του Μάικ) (2002, βασισμένο σε χαρακτήρες του Μπαμπούλας Α.Ε.)
- **Boundin'** (Μπάουντιν) (2003)
- **Jack-Jack Attack** (Η επίθεση του Τζακ-Τζακ) (2005, βασισμένο σε χαρακτήρες της ταινίας *Οι απίθανοι*)
- **Ο άνθρωπος ορχήστρα** (2006) (Προβάλλεται μαζί με την ταινία αυτοκίνητα.)

Οι 6 πρώτες ταινίες μικρού μήκους, δεν μεταφράστηκαν στα ελληνικά. Η ταινία *Luxo Jr.* είναι προσβάσιμη στο ελληνικό κοινό μέσα από το DVD της ταινίας *Toy Story 2*. Η ταινία *Tin Toy* είναι προσβάσιμη στο ελληνικό κοινό μέσα από το DVD της ταινίας *Toy Story*. Η ταινία *Knick Knack* είναι προσβάσιμη στο ελληνικό κοινό μέσα από το DVD της ταινίας *Ψάχνοντας τον Νέμο*. Η ταινία *Gerl's Game* είναι προσβάσιμη στο ελληνικό κοινό μέσα από το DVD της ταινίας *Ζουζούνια*. Η ταινίες *For the Birds* και *Mike's new car* είναι προσβάσιμες στο ελληνικό κοινό μέσα από το DVD της ταινίας *Μπαμπούλας Α.Ε.* Η ταινίες *Boundin'* και *Jack-Jack Attack* είναι προσβάσιμες στο ελληνικό κοινό μέσα από το DVD της ταινίας *Οι απίθανοι*.

## Dreamworks S.K.G.

DreamWorks S.K.G.



Η DreamWorks S.K.G. είναι ιδιωτική εταιρία παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών, μία από τις δέκα μεγαλύτερες στις Ηνωμένες Πολιτείες. Εκτός από παραγωγή και διανομή ταινιών, παράγει επίσης παιχνίδια ηλεκτρονικών υπολογιστών και τηλεοπτικά προγράμματα. Ξεκίνησε αρκετά δυναμικά με τους πολλά υποσχόμενους ιδρυτές της Στίβεν Σπίλμπεργκ, Τζέφρι Κάζενμπεργκ και Ντέιβιντ Γκέφεν, οι οποίοι ήθελαν να δημιουργήσουν ένα δικό τους κινηματογραφικό στούντιο, αλλά τον Δεκέμβριο του 2005 η DreamWorks πέρασε στην ιδιοκτησία της Viacom, ιδιοκτήτη της επίσης κινηματογραφικής εταιρίας Paramount Pictures.

### Ιστορία

Ιδρυμένη το 1994, με \$33 εκατομμύρια από κάθε ιδρυτή και \$500 εκατομμύρια από τη Microsoft, η DreamWorks S.K.G. (τα αρχικά S.K.G. προκύπτουν από τα αρχικά των επιθέτων των ιδρυτών Spielberg, Katzenberg και Geffen) κυκλοφόρησε την πρώτη της ταινία με τον τίτλο "Ο Ειρηνοποιός" το 1997. Το 1999 και το 2000, δύο παραγωγές της DreamWorks κέρδισαν συνεχόμενα Όσκαρ καλύτερης ταινίας. Πρόκειται για τις ταινίες American Beauty και Μονομάχος. Η εταιρεία DreamWorks Records δεν απέφερε το αναμενόμενο κέρδος και πολύ γρήγορα πουλήθηκε, ενώ λίγο αργότερα έκλεισε όταν ο σημαντικότερος καλλιτέχνης της, Τόμπι Κιθ, αποφάσισε να αποχωρήσει ιδρύοντας δική του εταιρία. Οι ταινίες της DreamWorks ωστόσο έχουν αποδειχθεί εξαιρετικές εισπρακτικές επιτυχίες, ιδιαίτερα αυτές των κινουμένων σχεδίων.

### Ταινίες της DreamWorks

1997 - 2001

- Ο Ειρηνοποιός (1997)
- Ο πρίγκιπας της Αιγύπτου (1998)
- Η διάσωση του στρατιώτη Ράιαν (1998)
- American Beauty (1999)
- Ναυαγός (2000)
- Οι κότες το 'σκασαν (2000)
- Μονομάχος (2000)
- Γαμπρός της συμφοράς (2000)
- [[Α.Ι. Τεχνητή Νοημοσύνη]] (2001)
- Ένας υπέροχος άνθρωπος (2001)
- Σρεκ (2001)

2002 - 2006

- Πιάσε με αν μπορείς (2002)
- Minority Report (2002)
- Σήμα Κινδύνου (The Ring) (2002)
- Η μηχανή του χρόνου (2002)
- The Cat in the Hat (2003)
- Σεβάχ: Ο θρύλος των επτά θαλασσών (2003)
- Λέμονι Σνίκετ: Μια σειρά από ατυχή γεγονότα (2004)
- Πεθερικά της συμφοράς (2004)
- Ο Καρχαριομάχος (2004)
- Σρεκ 2 (2004)
- The Terminal (2004)
- Γουάλας και Γκρόμιτ στον τεράστιο λαχανόκηπο (2005)
- Το Νησί (2005)
- Όπως στον Παράδεισο (2005)
- Νυχτερινή Πτήση (2005)
- Μαδαγασκάρη (2005)
- Σήμα κινδύνου 2 (2005)
- Ο Πόλεμος των κόσμων (2005)
- Match Point (2005)
- Αναμνήσεις μίας Γκέισας (2005)
- Μόναχο (2005)
- Διαφορά Στήθους (2006)

## WARNER BROS

Η Warner Bros., (Αδελφοί Γουόρνερ) είναι εταιρεία κινηματογραφικής παραγωγής που εδρεύει στην Καλιφόρνια των Ηνωμένων Πολιτειών και έχει δημιουργήσει εκατοντάδες κινηματογραφικές παραγωγές, με διάσημους ηθοποιούς σε ολόκληρο τον κόσμο.

Η Warner Bros. εμπεριέχει και άλλες εταιρίες του θεάματος όπως είναι οι Warner Bros. Television, Warner Home Video, Castle Rock Entertainment, Turner Entertainment, Dark Castle Entertainment, DC Comics, TriStar Pictures, Cartoon Network Studios, και τα The CW Television Network

Η ίδια η διεύθυνση της εταιρίας έχει δηλώσει ότι προτιμά να αποκαλείται Warner Bros. παρά Warner Brothers.

## Μάρβελ Κόμικς



Το σήμα της Μάρβελ

Η Μάρβελ Κόμικς (αγγλ. *Marvel Comics*) ή απλά Μάρβελ είναι αμερικανική εκδοτική εταιρεία κόμικς, η διασημότερη ίσως στον κόσμο και η μεγαλύτερη των ΗΠΑ μαζί με τη *DC Comics*. Οι χαρακτήρες της είναι πασίγνωστοι, με κυριότερους τον Σπάιντερμαν, τους *X-Men*, τους 4 Ξανταστικούς, τον Χαλκ, τον *Iron Man*, τον Κάπτajn Αμέρικa και πολλούς άλλους. Αποτελεί κομμάτι της μητρικής εταιρείας *Marvel Entertainment*.

Ιστορία

Η Μάρβελ ιδρύθηκε από τον εκδότη Μάρτιν Γκούντμαν το 1939 με το όνομα τότε *Timely Comics*. Η νέα εταιρεία κυκλοφόρησε το πρώτο της κόμικς τον Οκτώβριο αυτού του έτους, με τίτλο *Marvel Comics*. Στη δεκαετία του '50 άλλαξε το όνομά της σε *Atlas Comics* και τελικά στις αρχές της δεκαετίας του



'60 πήρε το σημερινό της όνομα, προς τιμήν του πρώτου της περιοδικού που είχε βγάλει το 1939.

Τότε ήταν που ήρθε και η τεράστια επιτυχία με την δημιουργία από τους Σταν Λι και Τζακ Κίρμπι των "4 Φανταστικών" και την κυκλοφορία το 1961 του *Fantastic Four #1* ακολουθούμενη από τη σταδιακή δημιουργία των ηρώων που αποτελούν τον κόσμο της Μάρβελ, το ονομαζόμενο *Marvel Universe*. Το χαρακτηριστικό που έκανε τόσο δημοφιλείς από την πρώτη στιγμή τους ήρωές της ήταν το ότι για πρώτη φορά παρουσιάστηκαν στο κοινό ρεαλιστικοί υπερήρωες με ανθρώπινα χαρακτηριστικά και προβλήματα με τους οποίους μπορούσε να ταυτιστεί και να κατανοήσει ο αναγνώστης. Από τη δεκαετία του '60 έως σήμερα η Μάρβελ παραμένει η μια από τις δύο μεγάλες αμερικανικές εταιρείες του χώρου.

### Η Μάρβελ στην Ελλάδα

Η Μάρβελ ήταν πάντοτε η αμερικάνικη εταιρία με τη μεγαλύτερη διείσδυση στην Ελλάδα και από πολύ παλιά οι ήρωές της ήταν δημοφιλείς. Η πρώτη επαφή με το ελληνικό κοινό έγινε μέσω της εκδοτικής Καμπανάς που κυκλοφόρησε το περιοδικό Σπáιντερμαν αλλά και αρκετά άλλα. Στη δεκαετία του '70 και στις αρχές του '80 κυκλοφορούσε ένα μεγάλο πλήθος τίτλων της Μάρβελ. Ειδικά το περιοδικό Σπáιντερμαν ήταν το μακροβιότερο και αυτό με τη μεγαλύτερη απήχηση, καθώς δεν δημοσίευε μόνο ιστορίες του ομώνυμου ήρωα αλλά και 2 ακόμα από άλλους τίτλους σε κάθε τεύχος (Εκδικητές, Χαλκ, Κάπταιν Αμέρικα, Iron Man κ.α.). Στα τέλη της δεκαετίας του '80 στο χώρο των ελληνικών εκδόσεων Μάρβελ μπήκε και η Μαμούθ Comics βγάζοντας αρκετούς τίτλους όπως οι 4 Φανταστικοί, οι X-Men και ο Θωρ, ενώ κάποια στιγμή ανέλαβε και την κυκλοφορία του Σπáιντερμαν, πέρνοντας τα σκήπτρα από την "Καμπανάς". Μετά από κάποια κρίση στο χώρο κατά τα μέσα της δεκαετίας του '90 την κυκλοφορία των κόμικς της Μάρβελ ανέλαβε η Modern Times και τελικά σήμερα η Anubis comics.



Σπáιντερμαν. Ο δημοφιλέστερος ήρωας της εταιρίας

## ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΕ ΔΕΙΓΜΑΤΑ ΤΑΙΝΙΩΝ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

### ΜΙΚΙ ΜΑΟΥΣ



Ανθρωπόμορφο ποντίκι, σύμβολο της Ντίσνεϋ και μία από τις πιο αναγνωρίσιμες φιγούρες παγκοσμίως. Δημιουργός του ο Ουόλτ Ντίσνεϋ, που εμφύχωνε με την φωνή του τον Μίκυ στα πρώτα του βήματα.

Η επίσημη ημερομηνία γέννησης του Μίκυ Μάους είναι η 18<sup>η</sup> Νοεμβρίου 1928, όταν πρωταγωνίστησε στην ταινιούλα «Steamboat Willie», που ήταν η πρώτη ομιλούσα ταινία στον χώρο των κινουμένων σχεδίων. Στην πραγματικότητα ο Μίκι είχε κάνει την εμφάνιση στην μεγάλη οθόνη λίγους μήνες πριν και συγκεκριμένα στην ταινία «Plane Crazy» (15 Μαΐου 1928).

Ο Ντίσνεϋ εμπνεύστηκε τον Μίκυ στις αρχές του 1928 ταξιδεύοντας σιδηροδρομικώς για δουλειές σε μια ιδιαίτερα δύσκολη περίοδο της ζωής του. Μόλις είχε χάσει τα εμπορικά δικαιώματα του πρώτου του ήρωα, του λαγού Οσβαλντ και οι περισσότεροι συνεργάτες του είχαν αποσκιρτήσει στον μεγάλο του αντίπαλο Μπομπ Μιντζ των Universal Studios. Ο Ντίσνεϋ δεν θα κάνει ποτέ το ίδιο λάθος και θα προασπίζει στο εξής με τον εντελέστερο τρόπο τα εμπορικά δικαιώματα κάθε ήρωα που παρουσίαζε.

Μόλις επέστρεψε στο Λος Αντζελες έπεσε με τα μούτρα στην δουλειά μαζί με τον σπουδαίο κομίστα Ουμπ Αϊγουερκς και σε λιγότερο από τρεις μήνες ο Μίκυ έλαβε «σάρκα και οστά». Αποφάσισε να του δώσει το όνομα Μόρτιμερ, αλλά η κυρία Ντίσνεϋ θεώρησε το όνομα πομπώδες και αντιπρότεινε το Μίκυ, που επικράτησε τελικά. Η επιτυχία του μικροσκοπικού ποντικού ήταν άμεση. «Όταν

ο κόσμος γελάει με τον Μίκυ, το κάνει επειδή είναι τόσο ανθρώπινος. Αυτό είναι το μυστικό της δημοτικότητάς του» συνήθιζε να λέει ο Ντίσνεϋ.

Στο σύμπαν των χάρτινων ηρώων οι στενότεροι συγγενείς του Μίκι είναι τα ανήψιά του Μόρτι και Φέρντι και η αδελφή του Αμέλια. Η Μίνι είναι η αιώνια φιλενάδα του, διατηρεί στενή φιλία με την μεγάλη οικογένεια των Ντακ , ενώ ο μεγάλος του αντίπαλος είναι ο Μαύρος Πιτ. Το σκυλί του Μίκυ ακούει στο όνομα Πλούτο. Την φωνή τους στον Μίκυ δάνεισαν ο Ουόλτ Ντίσνεϋ (1929-1946), ο Τζέιμς Μακ Ντόναλντ (1946-1983) και ο Γουέιν Ολγουιν (1983-).

Στις πρώτες ταινίες του ο Μίκι ήταν σκανδαλιάρης, ερωτύλος και ενίοτε κακός. Αργότερα έγινε ξερόλας, εξυπνάκιας, με λίγα λόγια ο «κύριος Τέλειος», το καλό παιδί. Ήταν το τίμημα της επιτυχίας για τον Ντίσνεϋ. Η προσωπικότητα του Μίκυ στις πρώτες ταινίες ήταν πιά σύνθετη και γι' αυτό πιά ενδιαφέρουσα σε σχέση με τον μονοδιάστατο χαρακτήρα της συνέχειας.

Η μεγάλη επιτυχία του Μίκυ προσήλκυσε το ενδιαφέρον των εκδοτών και στις 13 Ιανουαρίου 1930 έκανε την πρώτη του έντυπη εμφάνιση. Τέσσερα χρόνια αργότερα είχε το δικό του λήμμα στην διεθνούς κύρους εγκυκλοπαίδεια «Μπριτάνικα». Στην Ελλάδα κατέφθασε με μεγάλη καθυστέρηση από τις εκδόσεις Τερζόπουλου, μόλις το 1966 .Την Παρασκευή 1<sup>η</sup> Ιουλίου ένα περιοδικό μικρού σχήματος με τον Μίκυ στο εξώφυλλο έτοιμο να επισκεφθεί την Ελλάδα προκάλεσε συναγερμό στις τάξεις των λιλιπούτειων αναγνωστών.

Ο Μίκι έγινε ο πρώτος ήρωας κινουμένων σχεδίων που απέκτησε το δικό του αστέρι στο περίφημο «Πεζοδρόμιο της Φήμης» (Walk of Fame) στο Χόλυγουντ. Η τελετή έγινε στις 18 Νοεμβρίου 1978, ανήμερα των πεντηκοστών του γενεθλίων. Το αστέρι του Μίκυ βρίσκεται στην διεύθυνση: 6925 Hollywood Blvd. Για δεκαετίες ο Μίκυ Μάους μονομάχησε σκληρά με τον Μπαγκς Μπάνι της «Γουόρνερ» για τον τίτλο του πιο δημοφιλούς ήρωα των κινουμένων σχεδίων. Το 1988 οι δύο μεγάλοι αντίπαλοι τα βρήκαν και πρωταγωνίστησαν στην ταινία του Ρόμπερτ Ζεμέκις «Ποιος παγίδεψε τον Ρότζερ Ράμπιτ».

Η φήμη του Μίκυ γρήγορα μετατράπηκε σε πηγή εσόδων για την «Ντίσνεϋ», που είναι μία από τις μεγαλύτερες πολυεθνικές εταιρείες του κόσμου. Ο μικροσκοπικός ποντικός πρωταγωνιστεί στον κινηματογράφο, την τηλεόραση, τον τύπο. Εικονίζεται σε ρολόγια, μολύβια, σεντόνια, πετσέτες και σε πολλά ακόμα προϊόντα. Κάθε χρόνο συνεισφέρει στα ταμεία της «Ντίσνεϋ» πάνω από 5 δισεκατομμύρια δολάρια.

Ο Μίκυ Μάους είναι για κάποιους το σύμβολο της αμερικανικής αισιοδοξίας, επινοητικότητας και ενεργητικότητας, ενώ για κάποιους άλλους ένα από τα πιά δυνατά χαρτιά του αμερικάνικου πολιτιστικού ιμπεριαλισμού. Η αμερικάνικη αντεργκράουντ κουλτούρα τον χρησιμοποίησε ως αντιήρωα στην ταινία «Ο Μίκι Μάους στο Βιετνάμ» (1968).

## ΤΟΥΙΤΙ



Φιγούρα των κινουμένων σχεδίων.

Πρόκειται για ένα κίτρινο ανθρωπόμορφο καναρίνι, που βγήκε από τα στούντιο της «Γουόρνερ» και πρωταγωνίστησε στις σειρές κινουμένων σχεδίων «Looney Tunes» και «Merrie Melodies».

Ο Τουίτι είναι δημιούργημα του καρτουρίστα Μπομπ Κλάμπεντ (1913-1984) . Πηγή για την έμπνευσή του αποτέλεσε μιά δική του φωτογραφία όταν ήταν μωρό. Ο Τουίτι πρωτοεμφανίσθηκε στην ταινία μικρού μήκους «A Tale of two Kitties», που έκανε πρεμιέρα στις 21 Νοεμβρίου 1942. Ο Ορσον, όπως ήταν το πρώτο του όνομα, έπρεπε να αντιμετωπίσει δυό πεινασμένους γάτους ονόματι Μπάμπιτ και Κατσέλο.

Γι' αυτό ο Κλάμπεντ τον προίκισε με επιθετικότητα και θρασύτητα. Σχεδιαστικά ο πρώιμος Τουίτι, είχε ροζ χρώμα, μεγάλα προγούλια και εμφανιζόταν τσίτσιδος, γεγονός που ενόχλησε την λογοκρισία. Έτσι ο Κλάμπεντ αναγκάστηκε να του προσθέσει φτερά.

Το 1947 βρίσκει τον Κλάμπεντ να δουλεύει πάνω σε μια ταινία, όπου ο Τουίτι θα έπρεπε να τεθεί αντιμέτωπος ενός ασπρόμαυρου γάτου, τον οποίον είχε δημιουργήσει ο Φρίτζ Φρίλεγκ. Όμως ο Κλάμπεντ άφησε την «Γουόρνερ» και ο Φρίλεγκ ανέλαβε την ολοκλήρωση της ταινίας.

Ο Τουίτι απέκτησε πιο ήπιο χαρακτήρα, αλλά μεγαλύτερη ευστροφία προκειμένου να αντιμετωπίσει τον Γάτο, που αργότερα πήρε το όνομα Σιλβέστρος. Η ταινία «Tweetie Pie» σημείωσε μεγάλη επιτυχία και χάρισε ένα όσκαρ στην «Γουόρνερ».

Από τότε ο Τουίτι και ο Σιλβέστρος, αν και θανάσιμοι αντίπαλοι, έγιναν ένα από τα πιο διάσημα ζευγάρια στην ιστορία των κινουμένων σχεδίων. Μάλιστα το

1998 τιμήθηκαν από τα Αμερικανικά Ταχυδρομεία με γραμματόσημο, που απεικονίζει τις φιγούρες τους..

Τουίτι και Σιλβέστρος ζουν στο σπίτι της Γιαγιάς, αλλά ο αχόρταγος Σιλβέστρος εποφθαλμιά το κίτρινο καναρίνι. Θέλει πάση θυσία να το καταβροχθίσει και πάντα σκαρφίζεται όλο και πιο περίτεχνα κόλπα για να πετύχει τον σκοπό του.

Όμως πάντα αποτυγχάνει, είτε από δικά του λάθη είτε από την πονηριά του Τουίτι, που οδηγεί τον διώκτη του στην Γιαγιά ή στον Έκτορα το μπουλντόγκ, που αναλαμβάνουν να τον συνεισούν έστω προσωρινά.

## ΠΗΤΕΡ ΠΑΝ



Μυθιστορηματικός χαρακτήρας,

που έπλασε ο σκωτσέζος συγγραφέας Τζέιμς Μπάρι (1860-1937).

Μεταφέρθηκε με επιτυχία στο θέατρο, τον κινηματογράφο και την τηλεόραση, ενώ απασχόλησε και την ψυχανάλυση. Λίγο πριν από τον θάνατό του ο Μπάρι παραχώρησε τα πνευματικά δικαιώματα του Πίτερ Παν στο νοσοκομείο Παιδών του Λονδίνου Great Ormond Street Hospital.

Ο Πίτερ Παν είναι ένα ανέμελο και σκανδαλιάρικο παιδί, που αρνείται να μεγαλώσει. Ζει τα αιώνια παιδικά του χρόνια σε ένα απομονωμένο μικρό νησί, την Χώρα του Ποτέ (Neverland). Συνδιαλέγεται με νεράιδες, Ινδιάνους και πειρατές και σπάνια συναντά συνομηλίκους του από τον πραγματικό κόσμο. Χρωστά το μικρό του όνομα στον Πίτερ Λιουέλιν Ντέιβις-το παιδί ενός φίλου του Μπάρι- και το επίθετό του στον αρχαίο έλληνα θεό Πάνα.

Ο Πίτερ Παν έχει σπάνια και υπερφυσικά χαρίσματα. Μόνο αυτός μπορεί να πετάει στην Χώρα του Ποτέ χωρίς την επίδραση νεραϊδόσκονης, είναι καταπληκτικός ξιφομάχος, άσος στην μιμική, έχει απύθμενα αποθέματα φαντασίας και υπερανεπτυγμένες όλες τις αισθήσεις. Ηγείται μιάς ομάδας ορφανών παιδιών («Τα Χαμένα Παιδιά») και μεγαλύτερος αντίπαλος είναι ο άγριος πειρατής Κάπτεν Χουκ, του οποίου έκοψε το χέρι σε μια μονομαχία. Φίλοι

του είναι η Γουέντι, που αντίθετα από αυτόν μεγαλώνει κανονικά και η απαστράπτουσα νεραϊδούλα Τίνκερ Μπελ.

Ο χαρακτήρας του Πίτερ Παν εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο βιβλίο του Μπάρι «Το λευκό πουλάκι» (1902), ένα μυθιστόρημα για ενήλικες. Τέσσερα χρόνια αργότερα τα κεφάλαια που αναφέρονται στο Πίτερ Παν συγκρότησαν το παιδικό βιβλίο «Ο Πίτερ Παν στους Κήπους Κένσιγκτον». Στις 27 Δεκεμβρίου 1904 ο ήρωας πατά για πρώτη φορά το θεατρικό σανίδι στο έργο του Μπάρι «Πίτερ Παν ή Το αγόρι που αρνιόταν να μεγαλώσει».

Το 1911 το θεατρικό έργο ξαναγράφηκε από τον Μπάρι σε μυθιστόρημα και κυκλοφόρησε με τον τίτλο «Πίτερ Παν και Γουέντι». Στις 29 Δεκεμβρίου 1924 ο Πίτερ Παν εμφανίστηκε για πρώτη φορά στην μεγάλη οθόνη στην ομώνυμη βουβή ταινία του Χέρμπερτ Μπρένον. Την δεκαετία του πενήντα ο Πίτερ Παν έγινε ευρύτερα γνωστός από την Ντίσνεϋ και το ομώνυμο κλασικό μιούζικαλ του Τζέρομ Ρόμπινς, που έκανε πρεμιέρα στο Μπρόντγουεϊ στις 20 Οκτωβρίου 1954

Ο Πίτερ Παν αποτελεί σύμβολο της αιώνιας νιότης, ανεμελιάς και χαράς. Σε μια «ψυχολογική ανάγνωση» της προσωπικότητάς του, ο Πίτερ Παν είναι ο άνδρας του οποίου ο εαυτός δεν έχει βρει ένα σημείο ισορροπίας και είναι παγιδευμένος ανάμεσα στον άνδρα που δεν θέλει να γίνει και στο παιδί που δεν μπορεί να εξακολουθήσει να είναι λόγω ηλικίας. Η ψυχανάλυση ονομάζει αυτή την συμπεριφορά «Σύνδρομο Πίτερ Παν».

## ΝΤΕΝΙΣ Ο ΤΡΟΜΕΡΟΣ



Dennis the Menace® used by permission of  
Hank Ketcham Enterprises, Inc. and  
© by North America Syndicate

Χάρτινος ήρωας με μεγάλη καριέρα σε όλα τα μέσα, που γεννήθηκε από το πεννάκι του σκιτσογράφου Χάνκ Κέτσαμ (1920-2001).

Ο Ντένις Μίτσελ είναι ένα ξανθό αγοράκι, ηλικίας πεντέμισυ ετών. Ντύνεται με φόρμες και στην κωλότσεπή του έχει πάντα μία σφεντόνα. Είναι αξιαγάπητος, αλλά και σκανδαλιάρης. Αυτός που κυρίως την πληρώνει από τα καμώματά του είναι ο ηλικιωμένος γείτονάς του, ο κύριος Τζορτζ Γουίλσον, ένας συνταξιούχος ταχυδρομικός, που το μόνο που θέλει είναι την ησυχία του.

Ο Χανκ Κέτσαμ εμπνεύστηκε τον ήρωά του από τον γιό του Ντένις, ένα ζωηρό πιτσιρίκι ηλικίας 4 χρόνων. Η μητέρα του Άλλης δεν μπορούσε να τα βγάλει εύκολα πέρα μαζί του και μια μέρα φώναξε αγανακτισμένη στον πατέρα του «Your son is a menace!». Έτσι η φιγούρα, που σχεδίασε ο Κέτσαμ πήρε το όνομα Dennis the menace (Διονύσης η συμφορά) ή όπως τον γνωρίζουμε στα ελληνικά Ντένις ο Τρομερός.

Ο Ντένις ο Τρομερός πρωτοεμφανίσθηκε ως κόμικς σε 16 εφημερίδες των ΗΠΑ στις 12 Μαρτίου 1951. Αμέσως γνώρισε μεγάλη επιτυχία και οι ιστορίες του μεταφέρθηκαν στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο. Η πιο γνωστή μεταφορά του στην μεγάλη οθόνη έγινε το 1993 από τον σκηνοθέτη Νικ Καστλ με τον Γουόλτερ Ματάου στον ρόλο του Τζορτζ Γουίλσον.

Από το 1994 ο Χανκ Κέτσαμ άφησε τον σχεδιασμό και την υλοποίηση των ιστοριών του Ντένις του Τρομερού στους βοηθούς του Ρον Ξέρντιναντ και Μάρκους Χάμιλτον, οι οποίοι συνεχίζουν το έργο του και μετά τον θάνατό του το 2001. Στις μέρες μας οι ιστορίες του έχουν μεταφραστεί σε 19 γλώσσες και δημοσιεύονται σε 48 χώρες του κόσμου από 1.200 εφημερίδες.



## ΤΕΝ ΤΕΝ



Χάρτινος ήρωας που «γεννήθηκε» στις 10 Ιανουαρίου 1929 από το πενάκι του βέλγου κομίστα Ζορζ Ρεμί (1907-1983), γνωστότερου ως Ερζέ. Οι πρώτες του ιστορίες δημοσιεύτηκαν στο νεανικό ένθετο της εφημερίδας των Βρυξελλών «20<sup>ος</sup> αιώνας»

Ο Τεν Τέν (Tintin) είναι ο ξανθομάλλης νεαρός με το χαρακτηριστικό τσουλούφι, που δουλεύει ως ρεπόρτερ και μπλέκεται σε απίθανες περιπέτειες μυστηρίου σε κάθε γωνιά του πλανήτη μαζί με τον πιστό του σκύλο Μιλού, ένα λευκότριχο φοξ τεριέ.

Ο Μιλού είναι ταυτισμένος με τον Τεν Τέν και για πολλά χρόνια η σειρά είχε τίτλο «Οι περιπέτειες του Τεν Τέν και του Μιλού». Σε αυτές τις ιστορίες ο ρόλος του είναι πολύ σημαντικός, αφού είναι και ο μοναδικός σύντροφος του ήρωα. Συνομιλεί κανονικά με τον Τεν Τέν, λέει την γνώμη του, διαφωνεί και συμβουλεύει. Το ουσιαστικό τους δέσιμο όμως δεν παραβλέπει διαφορές στο χαρακτήρα και τάσεις ανεξαρτησίας. Ο Μιλού πατάει πιο σταθερά στα πόδια του, ενώ ο Τεν Τέν δεν σκέφτεται τίποτα άλλο από την επιτυχία της αποστολής του.

Ο ρόλος του Μιλού υποβαθμίζεται με την εμφάνιση του καπετάνιου Χάντοκ, παρά την ιδιαίτερη αδυναμία και των δύο στο ούισκι. Με το που δοκιμάζουν τις πρώτες σταγόνες, ξεχνούν τα πάντα και δυσκολεύουν την ζωή του Τεν Τέν. Σταδιακά οι ιστορίες γίνονται πιο σύνθετες με τον Τεν Τέν και τον καπετάνιο να μονοπωλούν το ενδιαφέρον. Όμως όλο και κάποια ευκαιρία εμφανίζεται για το Μιλού που έχει το δικό του τρόπο να πρωτοστατεί. Άλλωστε η ιδιαίτερη αγάπη εκατομμυρίων θαυμαστών αποδεικνύει ότι δεν έπαψαν ποτέ να τον θεωρούν το άλλο μισό του Τεν Τέν.

Η πρώτη περιπέτεια του νεαρού ρεπόρτερ με τον τίτλο «Ο Τεν-Τέν στην χώρα των Σοβιέτ», που είδε το φως της δημοσιότητας το 1929, κατηγορήθηκε για



αντικομμουνισμό, επειδή ασκούσε κριτική στο σταλινισμό. Έτσι για πολλά χρόνια ο Τεν Τεν θεωρήθηκε προϊόν του Ψυχρού Πολέμου. Στις επόμενες περιπέτειες ο ατρόμητος δημοσιογράφος αντιμετώπισε λαθρέμπορους ναρκωτικών, ταξίδευσε στο Ξεγγάρι και ανακάλυψε μια χαμένη φυλή των Ίνκας, πολεμώντας πάντα τους κακούς και βοηθώντας τους αθώους και τα θύματα.

Ένας από τους δευτερεύοντες ήρωες της σειράς είναι ο ελληνοαμερικανός μεγιστάνας Ροβέρτος Ρασταπόπουλος, που πιστώνεται στους κακούς της σειράς και συχνά δημιουργεί αξεπέραστα εμπόδια στον Τετ-Τεν. Είναι ιδιοκτήτης των κινηματογραφικών στούντιο Cosmos Pictures, τα οποία χρησιμοποιεί ως προκάλυμμα για τις παράνομες δραστηριότητες του. Είναι προφανές ότι ο Ερζέ εμπνεύστηκε τον ήρωά του από τον Αριστοτέλη Ωνάση.

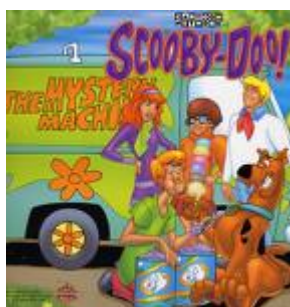
Από εικαστικής πλευράς ο Ερζέ έχει πολλούς θαυμαστές για την καθαρή, εκφραστική και φωτεινή πινελιά του (*ligne claire*). Ανάμεσά τους και οι πρωτεργάτες της ποπ-αρτ Αντι Γουόρχολ και Ρόι Λιχτενστάιν.

Ο Ερζέ κυκλοφόρησε 23 άλμπουμ με ήρωα τον Τεν Τεν, τα οποία μεταφράστηκαν σε 56 γλώσσες και πούλησαν πάνω από 200 εκατομμύρια αντίτυπα σε όλο τον κόσμο. Το 1986 κυκλοφόρησε μεταθανάτια το ημιτελές άλμπουμ «Αλφ-Αρτ», με την τελευταία περιπέτεια του Τεν Τεν.

Ο Τεν-Τεν γνώρισε μεγάλη επιτυχία μεταπολεμικά προκαλώντας την ζήλεια του Γάλλου Προέδρου Σαρλ Ντε Γκολ, που είπε χαρακτηριστικά: «Ο μοναδικός διεθνής ανταγωνιστής μου είναι ο Τεν Τεν». Από τις αρχές της δεκαετίας του εβδομήντα η λάμψη του άρχισε να φθίνει μετά τις κατηγορίες που εκτοξεύτηκαν εναντίον του για μισογυνισμό και ρατσισμό.

Σήμερα το «Ίδρυμα Ερζέ», που διαχειρίζεται τα δικαιώματα του Τεν-Τεν είναι μία επικερδής βιομηχανία εκατομμυρίων ευρώ. Εκτός από τα βιβλία ο ήρωας έχει πρωταγωνιστήσει στην μικρή και την μεγάλη οθόνη, αλλά και στο θέατρο.

Στα ελληνικά κυκλοφορούν οι 23 από τις 24 περιπέτειες του Τεν-Τεν από τις εκδόσεις «Μαμούθ Κόμιξ». Μένει να μεταφρασθεί η πρώτη του περιπέτεια «Ο Τεν-Τεν στην χώρα των Σοβιέτ». Μετά την κατάρρευση της Σοβιετικής Ένωσης εξέλιπε πλέον κάθε λόγος.



# ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ



