



MILDA SUBAČIŪTĖ

Kauno technologijos universitetas

ANIMACIJA: TIKROVĖS VAIZDAVIMAS IR DIDAKTIKA

Animation: Representation of Reality and Didactics

SUMMARY

The article is an overview of film media phenomenon in the context of the 21st century. Film, media, childhood, fairy tale, animation, art are commonly heard concepts. However, it is rarely realized what the meaning of these concepts is and who they are addressed to. The 21st century is the age of technology and images which witnesses the visual world simulacrum carried over into the movie screen and which makes us feel the impossibility of the world. Today the film has become the synthesis of all media and it is impossible to detect a single media in each divided unit of this whole. One does not have to be scared of the concept of media because today it is part of children cultural education and part of the fairy-tale continuation. When speaking about film media environment it is worth to analyze the phenomena of art and technology, their link to the past, because they are becoming a key part of our world and the culture.

SANTRAUKA

Straipsnis skirtas apžvelgti kino medijos fenomeną XXI a. kontekste. Dažnai girdimos tokios sąvokos kaip kinas, medija, vaikystė, pasaka, animacija, menas, tačiau retai susimąstoma, ką iš tikrųjų reiškia šios sąvokos ir kam jos adresuojamos. XXI a. – tai technologijų ir vaizdų amžius, kai stebime regimojo pasaulio simuliaciją, perkeltą į kino ekraną, ir nepastebime, kaip mus įtraukia šis neįmanomybės pasaulis. Šiandien kinas tampa visų medijų sinteze, o skaidant šį darinį į mažesnius vienetus, neįmanoma aptikti vienos, grynos medijos. Apskritai medijos sąvokos neverta bijoti, nes ji tampa šiandienė vaikų kultūrinio lavinimo dalimi arba pasakos tęsinium. Aptariant kino medijos terpę, verta paanalizuoti meno ir technologijų fenomenus, jų sąsajas su praeitimi, nes jie tampa vienu svarbiausių mūsų gyvenamojo pasaulio ir kultūros aspektų.

RAKTAŽODŽIAI: kinas, medija, menas, tikrovė, animacija, virtualumas, vaikai, pasaka.
KEY WORDS: film, media, art, reality, animation, virtuality, children, fairy-tale.

REGIMOJO PASAULIO SIMULIAKRAI VAIKŲ PAMĖGTOJE ANIMACIJOJE

Animacija – tai kino medijos sritis, kuri žiūrovui per fantasmagorinį pasaulį geba įdiegti filosofines, kultūrinės, istorines ir ideologines nuostatas. Reikėtų paminėti, kad į tokį virtualybės ir tikrovės fenomeną efektyviai reaguoja humanitarinė bendruomenė. Ji atkreipia dėmesį, kad kino medijos virtualumas ir visa virtualioji egzistencija yra glaudžiai susieta su subjekto pojūčiais ir patirtimi. Taigi kyla klausimas, kas yra animacija, kokios jos ištakos ir kas veikia šios medijos paplitimą.

Šiandien jau skaičiuojama 115 metų nuo tada, kai pirmą kartą visuomenė išvydo animaciją. Pirmasis animuotas pavyzdys – tai Georges Melieso mėginimas animuoti alfabeto raides, fiksuojamas 1898 m. Jau nuo pirmojo animacijos darbo pastebima, jog animacija bando suteikti tikrovės elementų visiškai netikram objektui, raidei. Žvelgiant į pirmuosius animacijos darbus (Jameso Stuardo Blacktono „Linksmųjų veidų humoristiniai aspektai“, angl. *Humour phases of funny faces*, sukurtas 1906 m.), galima įžvelgti norą pieštinius eskizus prikelti realybei. Tokiu būdu susiduriame su tikrovės simuliakru perkeltu į virtualybę – kino ekraną. Atrodytų, kad tai tiesiog linksmas vaizdelis, tačiau atidžiau pažvelgus, galima suvokti, jog virtualybėje atgiję žmonių personažai pateikia tikrąją pasaulio kopiją, kurioje veikėjai pašiepia vienas kitą. Tai, kas animacijoje yra slepiama po juoko kauke, siejasi su Benjaminino mintimi: „Kolektyvinis juokas yra vienas iš tokių masinės psichozės protrūkių išgydymų.“²¹

Pamažu animacija ima plėstis į kitas šalis ir pasiskirsto į keletą animacijos grupių: pasakų animacija, komiksų animacija, politinė animacija, reklamos animacija ir legendų animacija. Pagal šią animacijos klasifikaciją galima įžvelgti, kokiam kontekste plėtojosi animacija iki šių dienų. Visose animacijos grupėse galima pastebėti virtualybėje vyraujančius tikrovės darinius. Dažnai kyla klausimas, o kas yra tikrovė, kaip ją suvokia subjektas. „Tikrovė yra sritis, kurią paradoksaliai apibūdina tai, jog jos negalima apibrėžti niekaip kitaip kaip per santykį su tuo, kas ji nėra, – *Įsivaizduojama* ir *Simbolinė* plotmėmis, kurioms *Tikrovės* plotmė žymi tiek ribą, tiek neribotą perteklių.“²² Tai matyti pasakų animacijoje, kur tikrovės pasaulis parodomas per knygos puslapius, ekranizacijas. Šia tema Johanas Ronaldas Reuelis Tolkienas sako: „Pasakų pasaulis susideda iš daugelio dalykų be elfų ir fejų, be nykštukų, raganų, trolių milžinų ar drakonų: jis turi jūras, saulę, mėnulį, dangų ir žemę, ir visi dalykai, kurie čia yra – medžiai ir paukščiai – vanduo ir akmenys, vynas ir duona ir mes patys esame viso to užkerėti, sužavėti. (...) Pasakų pasaulis yra ypatingos nuotaikos ir galingos magija, toliausias polių nuo vulgarinių įtaisų, mokslo ir iliuzionistų.“²³ Iš šios J. R. R. Tolkieno minties galima daryti išvadą, kad pasakų pasaulis labai panašus į tikrąjį pasaulį, kuriame gyvena skaitytojas. Tai tampa svarbiu aspektu mėginant pritraukti vaikų dėmesį. Taip lavinamas jų pasaulio suvokimas.

Amerikiečių literatūrologė Ruth B. Botigheimer teigia, kad „dauguma tradicinių pasakų istorijų prasideda su neišsilavinusių šalių liaudimi, kurie sugalvoja pasakas, ir tada jas perdavė iš lūpų į lūpas, iš kartos į kartą.“²⁴ Akivaizdu, kad pasakose pateikiamas visuomeninio gyvenimo simuliakras vėliau plėtojamas animacijoje. Galima teigti, kad viena iš animacijos susikūrimo savybių – pasakos tęsinys, kur tiek pasaka, tiek animacija tampa ypač aktualus aspektas vaikams. Tokie tikrovės simuliakrai vaizduojami pasakose, vėliau animacijoje priskiriami

subjektų didaktiniams aspektams ir etinių veiksnių skatinimui.

Tyrinėtojai pateikia įvairių animacijos, pasakų hipotezių, susijusių su kinu: „kinas pirmiausia suprantamas kaip pasakojimo medija, o ne kaip grynojo vizualumo ar vaizdinės reprezentacijos medija.“²⁵ Tai sustiprina mintį, jog animacija evoliucio- navo iš pasakos. Vis dėlto dažnai analizuojant animacijos darbus kyla klausimas: kam buvo adresuojami šie darbai – vaikams ar suaugusiesiems? Tam, kad galėtume atidžiau į šį klausimą pažvelgti, turime sugrįžti prie vaikystės tematikos.

VAIKYSTĖ

Šiomis dienomis atrodytų paprasta, kad gimęs vaikas vadinamas kūdikiu, o jau šiek tiek paaugęs įžengia į vaikystės tarpsnį. Tokiems vaikams skaitomos pasakos ir rodomi animaciniai filmai, ir tai nieko nestebina. Šiandien retai kada susimąstoma, ar ši klasifikacija, apibrėžianti subjekto egzistenciją pasaulyje, buvo priimtina nuo pat jo susikūrimo. Gilinantis į šią temą, verta pažvelgti į praeities epochas.

Visų pirma europiečių kilmės šaknys yra stipriai susietos su Senovės Graikija. Pirmieji šaltiniai, aptariantys subjekto gyvenimo periodus, priklauso Antikai. Šiuo periodu daug dėmesio buvo skiriama subjekto protinei veiklai. Šis artefaktas tampa vienu svarbiausių pažymint subjekto gyvenimo etapus nuo gimimo iki mirties. „Aristotelis manė, kad tik vyrai pačiame jėgų žydėjime gali teisingai spręsti, jaunimas rodo per daug pasitikėjimo, o seni vyrai per mažai. Aristotelinė vaiko koncepcija paprastai buvo

susijusi su protavimu.“²⁶ Būtent šis aspektas tapo lemtingas visai tolesnei vaiko ir vaikystės sąvokų raidai.

Žvelgiant tolyn, XIV–XVI a. įsivyravus tendencijai, kad gyvenimą tvarko pats subjektas, būdingas didelis susidomėjimas subjekto gyvenimo periodų segmentacija. Renesanso epochoje 1556 m. išleidžiamas didelis veikalas *Le Grand Propriétaire de Toutes choses*. Būtent šiame veikale plačiai išdėstomi subjekto gyvenimo periodai: „Pirmas amžius yra kūdikystė, kai atsiranda dantys, ir šis amžius prasideda, kai vaikas gimsta, tęsiasi iki septynerių. Po kūdikystės ateina antrasis amžius, jis vadinamas *pueritia* ir jis suteikia vardą, nes šiame amžiuje asmuo vis dar yra panašus į lėlę, tęsiasi iki 14 metų. Vėliau eina trečiasis amžius, kuris yra vadinamas paauglyste, o ši baigiasi 20-aisiais gyvenimo metais, bet gali tęstis iki 30 ar 35-erių. Po viso šito būna jaunystė, kuri apima centrinę poziciją, nors asmuo šiame amžiuje didžiausio pajėgumo, šis am-

žius tęsiasi iki 45 metų ar iki 50-ies metų. Po to – senatvė, kuri priskiriama keliui tarp jaunystės ir gilios senatvės. Šiame amžiuje žmogus dar nėra senas, bet jis baigė savo jaunystę. Po viso šito – gili senatvė, kuri pagal viską trunka iki 70-ies metų ir gali tęstis iki pat mirties.²⁷ Taigi vaikystės sąvoka ir subjekto gyvenimo periodų klasifikacija, kokia suvokiama šiandien, egzistuoja tik nuo XVI a.

Pastebima, kad griežto žmogaus gyvenimo periodų skirtymo nebuvo iki pat XVIII a.: „Niekam nekildavo minties laikyti vaikus nekaltomis būtybėmis ar pačią vaikystę savitu gyvenimo laikotarpiu, aiškiai atskiriamu nuo paauglystės, jaunystės ir pilnametystės ypatingais apsiengimo ar elgsenos būdais.“²⁸ Galima pastebėti, jog kiekvienas žmogus laikomas tam tikru vienetu, o jo gyvenimo trukmė yra nedaloma į tarpines grandis. Todėl mažiesiems subjektams tėvų sekamos pasakos nebuvo fantasmagoriškos. Jų turinys buvo pagrįstas pasakojamo laikotapio faktais, pagrindiniais veikėjais tapdavo tų dienų didvyriai. Dažnai tokios pasakos buvo persisunkusios žiaurios socialinės realybės, o ne fantasmagorijų, kurios būdingos šių dienų pasakoms. Taip buvo siekiama didaktinių

tikslų: „pasakos aiškino valstiečiams, kaip sutvarkytas pasaulis, ir teikė strategiją, kaip išgyventi tame pasaulyje. (...) Nors dauguma pasakų neskiriamos vaikams, jas galima laikyti pamokymais.“²⁹ Oralinės pasakos subjektams tapė socialinės realybės vaizdinį, vėliau literatūrinės pasakos susijusios su subjekto etiniais aspektais. Pamažu per spaudos technologiją išvyravo vakarietiškos pasakos modelis, pagrįstas papročių, tradicijų, etinių aspektų, mitų ir lengendų kompleksu. Toliau būdinga literatūrinės pasakos ekspansija į kitas medijas – teatrą, kiną. Taigi galima daryti prielaidą, kad pasakos tapo animacijos tęsiniais. Verta prisiminti Neilo Postmano išsakytą mintį, kad spauda kūrė vaikystės fenomeną. Ilgainiui šis fenomenas buvo priskiriamas išvyravusiai elektroninei medijai, tačiau XXI a. tarp gausybės vaizdų toks siekis medijomis, kinu ir televizija lavinti vaikus jau ima išnykti.

Taigi vaikystės samprata glaudžiai susijusi su Apšvietos epocha, kur per spausdintą žodį buvo mėginama lavinti vaikus. Nieko nuostabaus, kad šiandien vaikams taip pat skaitomos pasakos ir rodomi animaciniai filmai – tai jau tapo edukacine tradicija.

ANIMACIJA

Animacija paprastai apibrėžiama šitaip: tai gyvumo ir judėjimo modeliavimas, sukurtas rodant seriją nuotraukų ar kadru. Pagal šį apibrėžimą, visi animuoti pasakų ar mitų personažai atgyja kino ekrane. Taip neįmanomybė paverčiama įmanomybe prieš mūsų akis. Svarbu pažymėti, kad animacijoje ypač glau-

džiai susiję du aspektai – elgesys ir aplinka. Tai ypač pastebima Walto Disney'aus animaciniuose filmuose, kur natūralaus ir primityvaus pasaulio, gamtos vaizdais kuriama Amerikos animacijos kryptis. Būtent Walto Disney'aus filmuose žmogų dažnai pakeičia mielas gyvūnas, kuris geba laisvai judėti, kal-

bėti, mąstyti ir elgtis kaip žmogus. Čia iškyta tokie klausimai: kodėl gamtos vaizdas toks svarbus šiuolaikiniame pasaulyje? kodėl gyvūnas verčiamas žmogumi? bei kodėl norime panaikinti skirtį tarp savęs – subjekto ir žvėries? Walteris Benjaminas pažymi: „Jūs esate tokie pavargę. (...) ir todėl nė kiek nekeista, kad dienos liūdnumą ir bailumą atperka sapnas. Šiuolaikiniai žmonės sapnuoja Mikimauzo egzistenciją. Ji būtų kupina stebuklų, kurie ne tik pranoksta technikos stebuklus, bet ir pasišaipto iš jų. Gamta ir technika, primityvumas ir patogumas čia visiškai susilieja.“³⁰ Panašiai mąsto Marina Warner. Ji mėgina tai paaiškinti per antropomorfizmo tradiciją ir totemo aspektus: „Minkšti žaislai šandien gaminami retų laukinių gyvūnų rūšių. Kaip kurie nėra labai pūkuoti natūralioje erdvėje: kimštiniai geopardai, žudikai banginiai, sraigės ir, žinoma, dinozaurai yra gaminami pliušiniai. Jie veikia kaip totemo rūšis, siejanti žmogaus ir gyvūno vaizduotės pajėgumus, vertes. Antropomorfizmo tradicijas kuriame patys, sentimentaliai perdėdami. Skirtumas tarp žmonių ir žvėrių ilgesingai nubaukiamas: minkšti žaislai dėvi drabužius ir atlieka žmogaus užduotis. Suteikdami žaislui laukinio gyvūno formą, skatiname gerumą gamtoje.“³¹ Animaciniuose filmuose gyvūnams ir augalams suteikiamos antropomorfinės savybės tik dar labiau pabrėžia neįmanomybės proveržį pro kino ekranus.

Daugelis šiuolaikinės visuomenės tikraja animacija vadina tik Walto Disney'aus filmus. Režisierius čia gyvūnams suteikia toteminių savybių, apie kurias žiūrovai net nesusimąsto. Tokie totemi-

niai prietaisai sudomina jaunus žmones per gamtos galią, gyvūnams suteikiamas režisieriaus mintis, kurios tampa komunikacijos įrankine. Taip stengiamasi subjektui pabrėžti, jog vis daugiau gyvūnų rūšių gresia išnykimas. Per animacinius vaizdus pateikiami svarbūs gamtos saugojimo aspektai. Dėl viso to režisierius per neįmanomybės prizmę bando įdiegti subjektui, jog gyvūnai yra mieli, protingi ir tik natūraliame pasaulyje, kuris vis mažėja, rodo savo tikrąją galią. Tokia neįmanomo realizmo savybė pasižymi Walto Disney'aus tradicinė animacija. Visgi įdomu, kodėl animacija taip traukia mažuosius žiūrovus: „veikiau žymi, pasak Lacano, gimstančios žmogiškosios būtybės įžengimą į simbolinę tvarką, t. y. į tokias socialines struktūras kaip įstatymai, draudimai ir deramo elgesio taisyklės bei kalba. Viena vertus, iš išorės vaikas suvokia save kaip užbaigtą ir sau pakankamą.“³² Verta pažymėti, jog vaikas ne tik pasyviai žiūri į kino ekraną, bet kartu atlieka daugelį veiksmų, paveikiančių jo tolimesnį gyvenimą: „vaikas identifikuoja su savimi kaip objektu, į šį atvaizdą jis taip pat projektuoja veiklą, viršijančią jo fizinius gebėjimus, šitaip su savo atvaizdu identifikuodamasis kaip su idealiuoju „aš“, išskeldamas, anot Lacano, tiek „idealųjį ego“, tiek „ego idealą, kurių prieštarą dinamika formuoja pagrindą visoms vėlesnėms identifikacijoms, savivokai ir meilės objektams.“³³

Šiuolaikinės visuomenės pamėgti Walto Disney'aus filmai „Bembis“, „Pelenė“, „Snieguolė“ yra sukurti pagal du svarbius poliūs. Tie poliūai yra populiarumas ir sentimentalumas bei kūrybingumas ir sudėtingumas. Tokią sampratą

pasiūlė Leo Marxas: „Dauguma Walto Disney’aus personažų, tokių kaip Peliukas Mikis, Snieguolė, Bembis yra nusistovėję stereotipai visuomenėje, nes priklausomumo populiarumo ir sentimentalumo poliui. O šis poliūs geba įtraukti auditoriją į fantasmagorinį pasaulį.“³⁴ Įdomi pastaba apie Pelenės veikėją tikrovėje, kurį pateikia Robinas Allanas: „Disney’aus idealizuota Pelenės figūra kaip Holivudo pokario visuomenės noro pavyzdys, kad pareigingi herojai liktų namuose ir atliktų visus namų ruošos darbus.“³⁵ Taigi susiduriama su labai svarbia ir įtakinga virtualumo funkcija – skverbti į mūsų sąmonę per vieną svarbiausių organų – akis ir formuoti moters įvaizdį visuomenėje. To rezultatas: „mūsų visuomenė – ne reginio, o priežiūros visuomenė. (...) Mes esame ne amfiteatre ir ne scenoje, o pannoptyneje mašinoje, persmelkti valdžios, kurios efektus patys sukeliame.“³⁶ Taigi animacija tampa viena iš priežiūros priemonių. Subjektai nepastebi vieno svarbaus elemento – Walto Disney’aus daiktai ir gyvūnų toteminiai įrenginiai kuria ironiškas žmonių veiksmų ir žmonių pasaulio kopijas. Visos tos kopijos yra glaudžiai susijusios su mitais – Arkadijos ir Edeno, kuriuose taip pat medijuojama

tikrovė, gamtos motyvas. Dažnai kyla klausimų, kodėl Waltas Disney’us į virtualų kino medijos pasaulį perkėlė realaus pasaulio modelį. Vienas iš atsakymų į šį klausimą – apsauga, noras išsaugoti tai, kas gražu bei sugrįžti į primityvios gamtos pasaulį. Jeigu šį argumentą apsvarstytume Jeano Baudrillard’o požiūriu, tai toks sugrįžimas į gamtą, į pradžių pradžia iš viso neįmanomas. Tai yra simuliakras, kuris pasireiškia, kai atvaizdas jau virtęs simuliakru ir neturi jokio ryšio su tikrove. Šis tikrovės simuliakras esti daugelyje medijų, kurias mėgsta subjektai – televizijos medijoje, spaudos medijoje, reklamos medijoje, kino medijoje, kur virtualybė tampa priemone hiperbolizuoti mus supančią tikrovę. Tokia tikrovė, perkelta į virtualų paviršių, galbūt tampa vienintele priemone, kur tikrovė kartais pati užsipuola žiūrovą ar stebėtoją. Kartais žiūrint animacinį filmą įvyksta bartiškas *punktum*, ir tada žiūrovas susimąsto, ar tokia tikrovės imitacija yra tinkama rodyti vaikams, kurie rodomą simuliakrą priima kaip visiškai teisingą tikrovės liudijimą. Taigi kyla klausimas, o kur yra tikrovė: ar simuliacijos kuriami tikrovės vaizdai, ar mūsų jausmų jungtamas pasaulis?

VIETOJE IŠVADŲ

Kinas tapo medija, kurią stebime kiekvieną dieną, tačiau vertėtų pripažinti, jog subjektas žvelgia į šią mediją tarsi užrištomis akimis. Galima pastebėti kino sąšaukas su Platono olos alegorija, kuomet žiūrinčiojo žvilgsnis tarsi prikautas prie ekrano, kuris spinduliuoja šviesą tamsioje kino salėje, lyg Platono oloje.

Subjektui neleidžiama atitraukti žvilgsnio nuo ekrano ir pačiam pajauti tikrovę. Taip subjektas yra tarsi valdomas kino kameros. Nuo pat pirmųjų savo gyvenimo dienų jis susiduria su pasakojimo medija, vėliau su vaizdinės reprodukcijos medija – kinu. Šios medijos, apsuptos technologijų, mažajam subjek-

tui diegia klaidingą savęs suvokimą šiame pasaulyje. Retai kada išsamiai analizuojama ir bandoma suvokti, kas yra medija ir koks jos adresatas. Vieni subjektai kino mediją priskiria meno pasauliui būdingam fenomenui, kiti – griežtai to atsisako, laikydami, jog tai tik technologinis simuliakras, kuriuo lavinama subjekto percepcija ir patirtys. Tos patirtys keitėsi kartu su bėgančiu laiku ir istorija. Šiandien subjektų patirtys yra veikiamos meno kūrinų, įvairių medijų. Prie subjekto šiandieninės ontogenezės prisidėjo rašto atsiradimas, kuris paskatino subjekto susvetimėjimo aspektą. Vis tik nereikėtų taip kategoriškai teigti, jog kinas yra tik technologija, kuri prikausto žiūrinčiojo žvilgsnį prie kino ekrano. Jis turi siekių: subjektui parodyti jį patį ir pasaulį, kuriame jis gyvena, išgydyti subjektą nuo įvairių masinių psichozijų. Tai atrodo gana paprasti siekiai, tačiau verta pažymėti, jog atsiradus spaudai subjektas pasimeta tarp knygų, laikraščių, žurnalų skelbiamų tiesų. Kaip teigia vengrų filmų kritikas Bela Balazsas, iki spaudos atsiradimo subjektą supo vien vaizdai, jo kultūra buvo vizuali. Todėl jis geriau pažinojo save ir aplinką. Šiandien kinas leidžia toliau vystyti vizualiąją kultūrą ir tampa vienu iš didaktikos šaltinių. Dažnai audiovizualinės medijos pasaulyje vyrauja daugybė vaizdų ir sąvokų, tokių kaip medija, kinas, menas,

technologija, subjektas, vaikystė ir kitos. Tik nedaugelis subjektų gilinasi į šias sąvokas ir kuria sąšaukas tarp matomo vaizdo ir ištariamų sąvokos. Dvidešimt pirmasis amžius – technologijų amžius, tačiau keista, kad subjektas nesigilina į vieną svarbiausių fenomenų, jog jis pats taip pat veikiamas technologijų. Čia jau iškyla gana keblus klausimas, kas ką kuria, ar viskas yra pagrįsta tik tam tikra visuomenės priežiūros funkcija. Tokia išvada atrodo bauginančiai, bet galima pasakyti, jog kažko vieno ir tikro pasaulis jau nebeturi, viskas tarpusavyje jungiasi. Akivaizdus viso to rezultatas – kino medija, kuri apjungia daugelį kitų medijų. Vis dažniau iškyla klausimas, ar filmas yra garso ir vaizdo pojūtis ekrane, kiek jame yra autentiškumo, realybės natūralumo, suaugusiųjų perteikiamos patirties mažiesiems subjektams. Į šį klausimą kiekvienais metais vis sunkiau atsakyti, nes nutolstame nuo savęs, nuo savo autentiškumo. Vis giliau panyrame į tradicinius vizualiuosius menus – kiną, reklamą, vaizdo instaliacijų meną. Tokia tikrovės reprodukcija veikia šiandieninę visuomenę. Todėl daugeliui subjektų vis sunkiau atsakyti, kas yra pasaulis, ir kas yra jis pats. Šią psichozę padeda valdyti puikūs animacijos darbai. Tad animacijos žiūrėjimą galima traktuoti kaip šiandieninę pramogą, grafinio meno puoselėjimą ir puikią gydymo terapiją.

Literatūra ir nuorodos

²¹ Walter Benjamin, *Selected Writings*, p. 117.

²² Thomas Elsaesser, Malte Hagener, *Kino teorija: įvadas per juslių prizmę*, p. 128.

²³ Dani Cavallaro, *The Fairy Tale and Anime: Traditional Themes, Images and Symbols at Play on Screen*. North Carolina: McFarland, 2011, p. 7.

²⁴ Ruth Bottigheimer, *Fairy Tales: A New History*.

Albany: State University of New York Press, 2009, p. 1.

²⁵ Thomas Elsaesser, Malte Hagener, *Kino teorija: įvadas per juslių prizmę*, p. 113.

²⁶ Colin Heywood, *A History of Childhood: Children and Childhood in the West from Medieval to Modern Times*. Cambridge: Polity Press, 2001, p. 3.

- ²⁷ Phillippe Aries, *Centuries of Childhood. A Social History of Family Life*. New York: Alfred A. Knopf, 1962, p. 22.
- ²⁸ Robert Darnton, *Didžiosios kačių skerdynės ir kiti Prancūzijos kultūros istorijos epizodai*. Iš anglų k. vertė O. Aleksa. Vilnius: Baltos lankos, 2002, p. 39.
- ²⁹ Ten pat, p. 65.
- ³⁰ Walter Benjamin, *Nušvitimai*. Vilnius: Vaga, 2005, p. 213.
- ³¹ David Whitley, *The idea of nature in Disney Animation*. Ashgate, 2008, p. 27.
- ³² Thomas Elsaesser, Malte Hagener, *Kino teorija: įvadas per juslių prizmę*, p. 85.
- ³³ Ten pat, p. 85.
- ³⁴ David Whitley, *The idea of nature in Disney Animation*, p. 23.
- ³⁵ Ten pat, p. 35.
- ³⁶ Thomas Elsaesser, Malte Hagener, *Kino teorija: įvadas per juslių prizmę*, p. 131.