

Lunds Universitet

Språk- och litteraturcentrum

Filmvetenskap

Sanjin Pejkovic

2014-01-16

Gustav Pilesjö

FIVK01

Vilken färg är Snövit?

En färganalys av fyra Disneyfilmer

Innehållsförteckning

1. Inledning.....	1
1.1 Syfte, frågeställning och metod.....	2
2. Färg i film.....	3
2.1 Färgpsykologi.....	5
3. Animerad film.....	7
3.1 Disney.....	8
3.2 De alternativa animationerna.....	10
4. Färganalyser.....	12
4.1 <i>Snövit och de sju dvärgarna</i>	12
4.2 <i>Svärdet i stenen</i>	15
4.3 <i>Den lilla sjöjungfrun</i>	17
4.4 <i>Prinsessan och grodan</i>	20
5. Röd färg, kvinnor, stil och samtid.....	22
6. Slutdiskussion.....	25
7. Käll- och litteraturförteckning.....	30
7.1 Otryckt material.....	30
7.2 Tryckt material.....	32

1. Inledning

'That was what we'd been waiting for', Dad says, 'When I saw those three colors all on one film, I felt like cheering. It was expensive, but I wanted to try it right away. I had a black-and-white job called *Flowers and Trees* in the works. I'd already photographed half of it, but I was so sure that color would be the salvation of the cartoon medium that I decided to do the picture all over again in color.'¹

Detta inledande citat är ett utdrag från tidskriften *Saturday Evening Post* där Diane Disney Miller under 50-talet publicerade artikelserien "My Dad, Walt Disney". Citatet ovan hänvisar till en revolutionerande teknisk och artistisk landvinning inom filmvärlden, nämligen introduktionen av Technicolors trefärgssystem år 1932. Walt Disney var fullständigt såld på idén att kunna framställa animerad film med en full färgpalett. Hans medarbetare tillika bror Roy var dock inte lika säker. Denna moderna innovation skulle inledningsvis leda till en ökad kostnad på över 10 000 dollar per kortfilm,² och mycket stod på spel. Walt Disney var dock övertygad. Fyra år tidigare hade han stått som den första filmskaparen att med en revolutionerande exakthet sammanföra sina bilder med ännu ett relativt oprövat kort, nämligen ljudet. Återigen stod han inför en milstolpe där han skulle bevisa för världen att han inte bara fått upp ögonen för ett tekniskt tillägg, utan en kraft som skulle förändra filmens uttryck fundamentalt. Resten är, som man brukar säga, historia.

Som hobbytecknare och Disneyentusiast har jag i allt större omfattning intresserat mig för tecknad och animerad film. Fascinationen för bild och film har alltid fungerat parallellt med en drivkraft att ta in och förstå hur visuella intryck skapas och fungerar. Animerad film är i detta avseende ypperlig att behandla eftersom innehållsmöjligheterna är ändlösa. Filmtypen skiljer sig från vanlig spelfilm eftersom den inte kräver en verklig motvikt, utan kan förlita berättandet på design, färg, figurer och former för att skapa ett språk där endast fantasin sätter gränser. Disney har alltid legat i framkant med utvecklingen av tekniska och artistiska innovationer och att bolaget står som förebild för såväl filmskapare som konstnärer är således långt ifrån ogrundat. Mitt intresse ledde mig till att inte bara skärskåda den allmänna designen av miljöer och karaktärer, utan också till att rikta ett specifikt fokus på hur Disney använder sig av färger vid förmedlingen av sina berättelser. Grunden för denna uppsats skulle kunna sammanfattas med ett citat ur Christopher Finchs *The Art of Walt Disney*; "[...] the character of animation is quite different from live action in that it permits virtually total control of every detail of every situation that may arise. Nothing need be left to chance, and in the case of *Snow White*, nothing was."³

¹ Disney Miller, Diane - Martin, Pete. "Suddenly He Was a Genius" i *Saturday Evening Post*. 1956, 229:24, s. 97

² Schickel, Richard, *The Disney Version: The Life, Times, Art and Commerce of Walt Disney*, New York: Simon and Schuster, 1968, s. 123

³ Finch, Christopher, *The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms and Beyond*, New Edition, New York: Abrams, 2011, s. 142

1.1 Syfte, frågeställning och metod

Det primära syftet med denna uppsats är att undersöka hur Disneys färganvändning tar sig uttryck och vilka olika typer av motivationer som kan ligga bakom färgsättningarna i respektive berättelse. För att skapa en så överskådlig bild som möjligt av färgbehandlingen kommer fyra stycken filmer analyseras. Analysdelen tar avstamp i Disneys första animerade långfilm *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Snövit och de sju dvärgarna*, William Cottrell, David Hand, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce & Ben Sharpsteen, 1937) (nedan *Snövit*) och fortsätter med *The Sword in the Stone* (*Svärdet i Stenen*, Wolfgang Reitherman, 1963) (nedan *Svärdet*), *The Little Mermaid* (*Den Lilla Sjöjungfrun*, Ron Clemens & John Musker, 1989) (nedan *Sjöjungfrun*) och till sist *The Princess and the Frog* (*Prinsessan och Grodan*, Ron Clemens & John Musker, 2009) (nedan *Prinsessan*). Filmvalen är primärt baserade på att täcka en så stor tidsperiod som möjligt och kommer behandlas kronologiskt i uppsatsen. Analysen börjar med Disneys första tecknade långfilm och avslutas med en av de senaste, vars syfte bl.a. var att blicka tillbaka och erhålla ett traditionellt Disneyutseende.⁴ Genom att belysa färgsättningen på såväl karaktärer och miljöer som den allmänna färgsättningen i betydande scener vill jag kartlägga en överskådlig färgstil och genom filmernas utbredning i tid eventuellt synliggöra hur färganvändningen förändrats och utvecklats. Analyserna kommer därför till stor del bestå av typexempel från filmerna vilka ger förslag på en övergripande färganvändning.

Färg i film är ett område som ägnats relativt lite forskning i förhållande till hur grundläggande tekniken är i nutida film. Angela Dalle Vacche och Brian Price har i sin bok *Color, The Film Reader* samlat de texter de ansett vara relevanta som grund för området. Price uppmärksammar dock bristen på intresse och forskning och påpekar att "[...] the student and scholar of color will soon find that, despite the centrality of color to the experience and technology of cinema, it has most often been no more than the occasional subject of the theorist, historian or practitioner; a source more of fleeting observation than of rigorous conceptualization."⁵ Genom filmhistorien har en tendens växt fram där färgen alltid ses som sekundär till förmån för t.ex. utvecklingen av en films handling.⁶ Den animerade filmen har på liknande sätt hamnat i skuggan av forskningsområden som främst behandlat spelfilmen. Midhat Ajanović menar att "Alltsedan filmens och historieskrivningens början har den animerade filmen blivit styvmoderligt behandlad och sedd som föga likvärdig andra mer 'realistiska' former av filmmediet."⁷ Han understryker dock undantag som bl.a. utgörs av den forskning som ägnats Walt

⁴ Finch, s. 328

⁵ Dalle Vacche, Angela (red.) & Price, Brian (red.), *Color, The Film Reader*, London: Routledge, 2006, s. 1

⁶ Street, Sarah. "The Colour dossier Introduction: the mutability of colour space" i *Screen*. 2010, 51:4, s. 379

⁷ Ajanovic, Midhat, *Den rörliga skämteckningen: stil, transformation och kontext*, 1 uppl., Göteborg: Optimal Press, 2009, s. 10

Disneys filmer.⁸ Även om mycket litteratur finns att tillgå om dessa så framgår det att färganvändningarna i respektive film är minst sagt svagt omskrivna. Denna uppsats kommer således utgöra ett bidrag till ett bristfälligt forskningsområde genom att belysa element som i ett annars så omskrivet område ägnats mycket lite uppmärksamhet.

För att komma fram till färgernas betydelse och motivation kommer jag till stor del använda mig av en semiotisk stilanalys för att se i vilken mån Disney använder sig av de koder och innebörder de olika färgerna tillskrivs. Genom att inledningsvis redogöra för färgteorins grunder och dess användning i filmvetenskap skapas således både en kontext och ett ramverk som blir relevant för undersökningens anknytning till vetenskaperna och teorierna. Böcker som David Bordwell och Kristin Thompsons *Film Art: An Introduction* och *Film History: An Introduction* utgör goda källor för grundläggande information om animation och färgfilm medan böcker som *Color: the film reader* av Angela Dalle Vacche och Brian Price eller Paul Coates *Cinema and Colour: The Saturated Image* behandlar färgens semiotik och uppmärksammar dess egenskaper som informationsförmedlare.

För att kunna kontextualisera färgerna i respektive berättelse kommer analyserna grundas i teknisk och psykologisk färgteori. Dessa kommer användas för att urskilja hur färgerna fungerar i förhållande till varandra för att lägga emphasis på olika element, samt för att förklara på vilket sätt färgerna används för att få genklang i åskådarens psyke och därmed påverka vår uppfattning av berättelseinnehållet. För att synliggöra färgernas motivation ytterligare kommer analysernas senare del lägga en del fokus vid att förankra användningen i samtidskontexter. Slutligen kommer de analyserade filmerna jämföras med varandra för att synliggöra eventuella mönster och likheter såväl som skillnader i sina färguttryck.

Frågeställningen jag ämnar besvara är: *Hur motiveras Disneys färganvändning?*

2. Färg i film

Färg i film har sedan slutet av 1930-talet inneburit en standardisering för världens filmproduktion⁹ och kan sägas ha haft sitt absoluta genombrott i storfiler som *Becky Sharp* (*Becky Sharp*, Rouben Mamoulian & Lowell Sherman, 1935)¹⁰ och Disneys *Snövit* (1937).¹¹ I Disneys fall föregicks färgfilmen *Snövit* av den animerade kortfilmen *Flowers and Trees* (*Blommor och Träd*, Burt Gillett, 1932), vilken var den första filmen som använde sig av Technicolors trefärgssystem.¹²

⁸ Ibid.

⁹ Bordwell, David & Thompson, Kristin, *Film History: An Introduction*, 2 uppl., New York: McGraw-Hill, 2003 s. 458

¹⁰ Dalle Vacche & Price, s. 31

¹¹ Bordwell, David & Thompson, Kristin, *Film art: An Introduction*, 8 uppl., New York: McGraw-Hill, 2008, s. 371

¹² Bordwell & Thompson, *Film History*, s. 236

Trefärgssystemet var en utveckling av tvåfärgssystemet, vilket bestod av registreringen av röda och gröna färger.¹³ Utvecklingen ledde således till att även blå färg kunde registreras,¹⁴ en landvinning som resulterade i ett återskapande av en stor mängd kulörer, och tekniken användes flitigt fram till början av 70-talet.¹⁵

Färg i film var under sina tidiga år inte betraktad som ett realistiskt element med samma självklarhet som idag, utan bidrog istället med ett spektakulärt och fantasifullt skikt som kunde gynna den visuella attraktionen i många olika genrer.¹⁶ Denna s.k. ”novelty effect” skulle dock snabbt motarbetas av såväl Technicolor som Hollywood för att från mitten av 30-talet fokusera på möjligheterna att spegla den naturliga världens färgsättning på ett så realistiskt sätt som möjligt.¹⁷

Redan innan tre- och tvåfärgssystemet vuxit sig starka fanns dock tekniker som erbjöd viss färgläggning av svartvit film. Ofta användes t.ex. tintning och toning, tekniker där en färgton tillsattes direkt på filmremsan för att t.ex. med hjälp av färgtemperaturer markera tid och rumsliga skillnader.¹⁸ Färgremsan kunde också färgläggas för hand för att tilldela enskilda element i bild en fokusriktning för att förstärka och hjälpa handlingens framåtskridande. Viss reservation för färgernas förhållande till en films handling kan dock understrykas, då de ibland är motiverade av ett artistiskt eller stilistiskt syfte som uteslutande kallar uppmärksamheten till sina visuella kvalitéer.¹⁹ Oavsett motiveringen är en vanligt förekommande färganvändning baserad på ett kontrastskapande mellan färgen, på det filmskaparen vill lägga emfasera, och övrig omgivning, d.v.s. karaktärers eller rekvisitas färgmässiga samverkan med övrig mise-en-scène.²⁰ Färgen måste således alltid verka tillsammans med visuella och berättarmässiga komponenter i ständig förändring.

”When we look at an image, we look purposefully. What we notice is guided by our expectations about what might be significant.”²¹ Detta citat från Bordwell och Thompson beskriver filmskaparprocessens samverkan med vår perception. Ett element som i en film sticker ut i sitt visuella uttryck tilldelas automatiskt ett mål för vår uppmärksamhet, och betraktas således i många fall som signifikant information för berättelsen.²² Färgen måste därför alltid resonera med berättelsens fortskridande genom att ta hänsyn till olika konstuttryck och principer för enhetlighet, kontraster och harmoni.²³

I svartvit film skapas ofta visuella fokus genom förhållandet mellan ljus och mörker, men

¹³ Bordwell & Thompson, *Film Art*, s. 458

¹⁴ Bordwell & Thompson, *Film History*, s. 220f

¹⁵ Bordwell & Thompson, *Film Art*, s. 458

¹⁶ *Ibid*, s. 221

¹⁷ Dalle Vacche & Price, s. 31

¹⁸ Bordwell & Thompson, *Film Art*, s. 164

¹⁹ *Ibid*, s. 165

²⁰ *Ibid*, s. 122, 119

²¹ *Ibid*, s. 142

²² *Ibid*, s. 144

²³ Dalle Vacche & Price, s. 28

färgfilmen kan förlita sig på fenomen som grundas i mer än bara dessa förhållanden. Färg kan t.ex. tilldelas attribut som värme och kyla, där de varma färgerna som rött, orange och gult tenderar att vara mer framträdande än kalla färger som blått, grönt eller lila.²⁴ Denna effekt uppnås som så många andra filmtekniska fenomen tack vare åskådarens erfarenheter av verkliga livet. Det s.k. luftperspektivet bygger på den sinneserfarenhet som grundas i att objekt på avstånd tenderar att förlora skärpa, intensitet och värme, och leder till att objekt med varma, intensiva färger och klara texturer tilldelas fokus och ofta placeras i bildens förgrund.²⁵

Då ögat är känsligt för mycket små förändringar i färg behöver dock inte färgskillnader vara stora. Monokromatisk färgdesign är ett exempel där en enda färg betonas och endast varierar i renhet och intensitet. Därigenom kan en färg, trots minimala skillnader i uttryck, utgöra en kontrast och fånga åskådarens intresse.²⁶ Den monokromatiska färgsättningen uppstår genom en övergripande användning av en färgton, och är inte nödvändigtvis att förknippa med färgmotiv, d.v.s. användningen av färg för att skapa paralleller mellan olika element i filmens mise-en-scène, som rekvisita, kostym eller bakgrunder.²⁷

2.1 Färgpsykologi

Sett ur ett tekniskt perspektiv har filmen under historiens gång tenderat att röra sig mot att representera visuella och audiella element på ett så naturtroget sätt som möjligt. Ljudfilmen och färgfilmens uppkomst är exempel på tekniska landvinningar som suddade ut skiljelinjerna mellan film och verklighet, men för att film inte enbart skall spegla sanningsenliga bilder av verkligheten behöver den tillskrivas stilistiska egenskaper som förenar den med konsten där färgens användningslämplighet beror på dess förhållande till situationer och känslor.²⁸ Färgvalen i en film genomgår således ofta strikta processer som baseras på riktlinjer för olika konstuttryck samt regler för ljusets och färgens relationer till berättarmässiga värden.²⁹ Det kan vara relevant att i detta avseende skilja mellan färgpsykologi och färgsymbolik. Medan symboliken grundas i, och är beroende av, föränderliga ideologier, tankestrukturer och kulturer skall färgpsykologin ses som en universell företeelse grundad i undermedvetna reaktioner.³⁰

Natalie M. Kalmus beskriver att liknelser på en grundläggande nivå brukar göras mellan kalla

²⁴ Bordwell & Thompson, *Film Art*, s. 144

²⁵ Ibid, s. 147

²⁶ Ibid, s. 144

²⁷ Ibid, s. 118

²⁸ Dalle Vacche & Price, s. 24f

²⁹ Ibid, s. 28

³⁰ Coates, Paul, *Cinema and Colour: The Saturated Image*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010, s. 4

färger (grön, blå och lila) och passivitet, sorglöshet, bekvämlighet och lugn, medan de varma färgerna (röd, gul och orange) tillskrivs aktivitet, upprymdhet, liv och energi.³¹ Färgtemperaturerna kan sägas utgöra färgernas två huvudsakliga grupper, och under dessa faller alltså mer beskrivande egenskaper. Vitt och svart (som teoretiskt sett inte är några färger) stimulerar liksom alla kulörer emotionella reaktioner, men fungerar även genom att blandas med andra färger, och ger därigenom ytterligare innebörd till de uttryck de påverkar. Det vill säga, den mån färgerna förmörkas eller blir ljusare påverkar de kvalitéter de innehar. Vit färg förädlar och vitaliserar, medan svart färg tillskriver mörker och ondska.³² Färgernas individuella innebörder används och tydliggörs oftast när de verkar opåverkat av andra färger, men deras funktion i förhållande till varandra kan alltså många gånger bli lika viktig. Förhållandet är starkt beroende av s.k. färgseparation, som syftar till nödvändigheten att skilja på färger som används tillsammans. En färg som uppträder framför en annan måste bestå av en så pass annorlunda ton att de fotografiskt inte smälter in i varandra.³³

Även om denna uppsats huvudsakligen utgår från Kalmus redogörelser för färgernas innebörder kan det vara relevant att påskina hennes förhållande till färgfilmsindustrin. Hon arbetade mellan mitten av 30-talet till 1948 som tillsynsman för Technicolors färgavdelning och var gift med bolagets grundare Herbert T. Kalmus.³⁴ Paul Coates är en av dem som ifrågasätter Kalmus objektivitet i sin, av många ansedda roll som ”the voice of common sense, even science”³⁵. Han menar att Kalmus använder sig av inkonsekventa beskrivningar där oerhört många egenskaper, inte sällan motsägelsefulla, anknyts till individuella färger. Coates menar att Kalmus överdrev symboliska och psykologiska anknytningar till färger för att kunna sälja in Technicolor till olika studior.³⁶ Detta till trots har Kalmus gjort avtryck inom det färgfilmsteoretiska området och hennes texter om färgers representationer fungerar väl vid läsningen av västerländsk film. Teorierna blir relevanta inte minst p.g.a. det faktum att Technicolor slöt ett kontrakt med Disney som gav bolaget exklusiv rätt att använda trefärgssystemet vid produktionen av sina animerade kortfilmer fram till år 1935.³⁷

Temperaturer, psykologiska och symboliska värden, kontraster och motsatser är exempel på egenskaper som färgsättningen i en film kan använda sig av för att uppnå speciella effekter som påverkar vår förståelse och läsning. De bygger på skapandet av skiljaktigheter och förstärkningar av utspelade handlingar som fångar åskådarens intresse och understödjer handlingens utveckling. Protagonisternas färgsättning blir i detta avseende extra viktig eftersom det i nästan alla fall är viktigt

³¹ Dalle Vacche & Price, s. 26

³² Ibid, s. 27

³³ Ibid, s. 26, 28

³⁴ Coates, s. 14

³⁵ Ibid.

³⁶ Ibid, s. 15f

³⁷ Schickel, s. 123

att bygga upp och förstärka karaktärernas personligheter på så många sätt som möjligt.³⁸ I uppsatsens analysdel kommer färganvändningens analyser utgå från de symboliker och representationer Kalmus beskriver, för att synliggöra motivationen för respektive films utseende. En del av de mest beskrivande symboliska värdena bygger på associationer grundade i västerländsk kultur och är därför applicerbara på Disneys filmer, men majoriteten av de slutsatser som görs grundas i färgpsykologins universella innebörder.

3. Animerad film

Man skulle kunna säga att animationen föregår filmkamerans uppfinnande eftersom man redan under 1800-talet experimenterade med att skapa illusionen av rörelse med hjälp av stillbilder.³⁹ Detta utgör själva grunden som skiljer animationen från spelfilmen, nämligen att rörelse skapas genom att filma en bild åt gången till skillnad från att kontinuerligt filma en pågående handling i realtid.⁴⁰ Animation är ett samlingsnamn för alla de typer av film där denna process tillämpas, men fokus kommer i denna uppsats ligga på *tecknad animation*.

Den tecknade filmen kan spelas in genom att fotografera bilder och teckningar, eller genom att tecknas direkt på filmremsan eller i en dator som idag ofta är fallet.⁴¹ Då färgsättningen utförs för hand tilldelas ofta filmskaparen en avsevärt större kontroll över färgernas uttryck och variation än vad som är möjligt för spelfilmer, och dess möjligheter att skildra både ljusare och skarpere färger bidrar bl.a. till att animerad film många gånger överglänsar spelfilmens förmåga att skildra intensiva och levande luftperspektiv.⁴²

Tecknad film har sedan 1910-talet primärt använt sig av s.k. cell-animation, vilket innebär att bildens olika beståndsdelar tecknas på ett antal celluloid-ark som läggs ovanpå varandra och fotograferas. Införlivandet av denna process innebar fr.a. en arbets- och tidsbesparande uppdelning av animationens olika produktionsmoment, och har sedan sin uppkomst tillämpats vid en stor del av såväl de populäraste äldre animerade storfilmerna som de nyare.⁴³ Numera används ofta datorer för att simulera utseendet av traditionell cell-animation. Jämfört med den traditionella användningen kan man med datorer ge upphov till jämnare rörelsemönster i bilden, men även färgläggningsprocessen

³⁸ Dalle Vacche & Price, s. 28

³⁹ Marko-Nord, Adam & Jurander, Claes (red.), *Om animation*, Göteborg: Filmkonst, 2002, s. 14

⁴⁰ Bordwell & Thompson, *Film Art*, s. 370

⁴¹ Ibid, s. 33

⁴² Ibid, s. 146

⁴³ Ibid, s. 371

kan effektiviseras tidsmässigt, samt löpa mindre risk för att färgernas utseende blir inkonsekventa genom filmen.⁴⁴ I detta avseende innebär den digitala färgläggningen en oerhörd utveckling då dess möjligheter att manipulera färgutseenden vida överstiger traditionella färgläggningsprocesser.⁴⁵ Animationen är således just nu inne i en tid där filmtraditionen blandats med helt nya tekniska kontexter.⁴⁶

3.1 Disney

Walt Disney tog sig i början av 20-talet till Hollywood för att arbeta som animatör. 1923 startade han bolaget Disney Brothers Studios med sin bror Roy. Bolaget producerade inledningsvis succéserien *Alice Comedies*, som förenade tecknade och otecknade bilder, för att 1927 ta steget över till att endast skapa helanimationer, huvudsakligen serien *Oswald the Rabbit*.⁴⁷ Sitt absoluta genombrott fick dock bolaget, som 1925 bytt namn till Walt Disney Studios,⁴⁸ med kortfilmen *Steamboat Willie* (*Musse Pigg som Ångbåtskalle*, Ub Iwerks & Walt Disney, 1928).⁴⁹ Denna inkorporerade en helt ny ljudteknik där synkroniseringen mellan bild och ljud gav upphov till begreppet *Mickey-Mousing*,⁵⁰ och hjälpte till avsevärt stor del Disney att behålla sin plats som ledande bolag för animerad film in på 30-talet.⁵¹

Sedan slutet av 20-talet hade Disney producerat populära tecknade kortfilmer baserade på musikstycken med serien *Silly Symphonies*, vari *Flowers and Trees* (som alltså var den första filmen som använde sig av Technocolors trefärgssystem) ingick. Många av dessa filmer bestod bara av musik utan dialog och kom att bli populära bl.a. eftersom de sågs som en välbehövd reaktion mot ”the all-talkie sound film”.⁵² *Steamboat Willie* och *Flowers and Trees* får stå som bevis för de enorma ekonomiska och arbetsmässiga resurser Disney la ner på sina kortfilmer efter ljud- och färgfilmens intåg. Walt Disney var själv ingen särskilt framstående tecknare eller animatör, men han innehar alltså en stark status tack vare att han moderniserade animationsformen genom att stärka den teknologiska och industriella spelplanen för genren.⁵³ 1937 stod Disney som första amerikanska bolag att släppa en animerad långfilm i färg, nämligen *Snövit*, och jämsides med produktionen av populära kortfilmer samt propaganda och informationsfilm under Andra Världskriget arbetade bolaget med en konstant

⁴⁴ Ibid, s. 373f

⁴⁵ Street, s. 382

⁴⁶ Marko-Nord & Jurander, s. 7

⁴⁷ Bordwell & Thompson, *Film History*, s. 164

⁴⁸ Ajanovic, s. 230

⁴⁹ Bordwell & Thompson, *Film History*, s. 164

⁵⁰ Bordwell & Thompson, *Film Art*, s. 276

⁵¹ Bordwell & Thompson, *Film History*, s. 164

⁵² Ibid, s. 235f

⁵³ Wells, Paul, *Animation and America*, Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2002, s. 20

utveckling av sina långfilmer i mån av kontinuerlig produktion och konstnärligt värde, då fokus till stor del legat på en belägenhet att genom detaljerade och färgrika pastellmålningar skapa realistiska och naturtrogna bakgrunder.⁵⁴ Tidigt gjorde sig således Disney kända för att använda sig av Technicolors naturrealistiska diskurs, men lyckades sammanfoga denna med ett närmande till det spektakulära genom skapandet av sagovärldar och fantasifulla figurer.⁵⁵

Mellan åren 1931-41 hölls klasser vid Disney Studios för kontur- och linjeteckning, färgsättning och rörelserepresentationer.⁵⁶ Läraren som också kom att bli ansvarig art director hette Donald W. Graham och i sin artikel "Teaching Disney's animators" menar Richard Neupert att Graham influerade och präglade Disneys animatörer och tekniker i så stor utsträckning att han förtjänar ett stort erkännande för utseendet på både kort- och långfilmerna, både då och långt efter sina verksamhetsår.⁵⁷ En av Grahams viktigaste uppgifter blev att introducera färgen som ett verktyg för att förstärka djup och rörelse, något han ansåg att den tidiga animationen till stor del avfärdade till förmån för att endast använda färg för att skilja objekt åt utan att förstärka en realism. Hans agenda kom således att passa perfekt in i Walt Disneys stilstrategi om ett 'naturligt spektakel'.⁵⁸

Walt Disney distribuerade sina filmer genom RKO fram till 1953 då han startade sin egen distributionsfirma, Buena Vista. Mellan åren 1940-60 fortsatte bolaget att producera animerade kortfilmer, men de mest lönsamma projekten var långfilmerna som ofta var adaptationer av klassiska barnsagor och släpptes med några års mellanrum.⁵⁹ Under 60-talet fortsatte Disney att dominera familjefilmsutbudet med sina långfilmer samtidigt som bolagets TV-verksamhet tog en ny vändning. Sedan 1954 hade TV-programmet *Disneyland* sänts på ABC och bestod av reklamer och kortfilmer från Disneys arkiv eftersom Walt Disney var en av de få föreståndarna för animationsbolag som vägrade sälja sina långfilmer till TV.⁶⁰ 1961 lades serien ner då Walt istället beslutade sig för att producera *Walt Disney's The Wonderful World of Color* för NBC – den ledande kanalen för färg-TV. I 20 år skulle detta program sändas och påminna publiken om värdet att äga en färg-TV såväl som att uppmärksamma NBC som ledande färgkanal, men fr.a. skulle det påskina Disneys ledande roll som produktionsbolag för animationer i färg.⁶¹

Under 80- och 90-talet påminde Disney animationsvärlden om sin tekniska och artistiska överlägsenhet med filmer som riktades till hela familjen genom uppbyggnader av enkla handlingar, vacker musik, romantik, visuell storslagenhet och verbal humor. Disney bevisade med dessa strategier

⁵⁴ Bordwell & Thompson, *Film History*, s. 313, 236

⁵⁵ Dalle Vacche & Price, s. 32

⁵⁶ Neupert, Richard. "Colour, lines and nudes: Teaching Disney's animators" i *Film History*. 1999, 11:1, s. 77

⁵⁷ Ibid, s. 77, 83

⁵⁸ Ibid, s. 79f

⁵⁹ Bordwell & Thompson, *Film History*, s. 333

⁶⁰ Ibid s. 512, 333

⁶¹ Dalle Vacche & Price, s. 37f

hur animationen kunde tilltala alla åldrar och smaker, - ett faktum som förstärktes med råge tack vare datoranimationens intåg.⁶²

3.2 De alternativa animationerna

Trots de stora framgångarna utgjorde Disneys filmer bara en liten del av 1900-talets animerade filmutbud. Oerhört få bolag kunde efter Första Världskriget matcha eller ens erbjuda motstånd mot den amerikanska filmmarknadens expansioner, men då många filmindustrier vidtog åtgärder för att behålla sin nationella filmproduktion växte gradvis reaktionära konventioner fram som utmanade det klassiska Hollywood-berättandet, inte minst genom abstrakt animation och den europeiska konstantimationen.⁶³ Efter Andra Världskriget såg Europa överlag en liberalisering av filmmediet som starkt gynnade dessa typer av animationer.⁶⁴ Genrerna byggde på möjligheterna att ta avstånd från logik och naturlagar för att istället förvränga verkligheten med föränderliga färger, former och figurer.⁶⁵ Man tenderade således att bryta sig loss från de konventioner som växt fram, inte minst det färganvändande som styrde filmen mot en högre grad av realism. Street skriver: "Once freed from the imperative to replicate 'natural' colour, the form could deploy colour freely and in a context in which audiences would not judge colour simply according to arbitrary standards of 'realism'."⁶⁶

Många av konstnärerna som gav sig i kast med filmmediet var inspirerade av modernistiska trender⁶⁷ där pionjärer inom animerad konstfilm som Walter Ruttmann, Hans Richter och Viking Eggeling gjorde sina filmer på en grundidé att abstrakt animation skulle orkestrera färg och form i ett tidsflöde.⁶⁸ Nya Zeeländaren Len Lye gjorde med liknande idé sin film *A Colour Box* (*A Colour Box*, 1935) vilken bestod av färger och abstrakta former som animerades till musik, och dess popularitet nådde Hollywood där den influerade Disneys animatörer vid arbetet av *Fantasia* (*Fantasia*, James Algar, Samuel Armstrong, Ford Beebe, Norman Ferguson, Jim Handley, T. Hee, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Bill Roberts, Paul Satterfield & Ben Sharpsteen, 1940).⁶⁹ Trots de klassiska konventioner som befästs på 20- och 30-talet växte intresset även i USA att utforska färgens uttrycksförmåga i abstrakt animerad film. Exempel kan vara Målarna Harry Smith och Mary Ellen Bute, eller bröderna John och James Whitney som under 30- och 40-talet gjorde abstrakta animationer

⁶² Bordwell & Thompson, *Film History*, s. 694

⁶³ Ibid, s. 165, 173

⁶⁴ Ibid, s. 401

⁶⁵ Marko-Nord & Jurander, s. 19

⁶⁶ Street, s. 380

⁶⁷ Marko-Nord & Jurander, s. 32

⁶⁸ Ibid, s. 153

⁶⁹ Bordwell & Thompson, *Film History*, s. 321

som bestod av föränderliga färger och former som synkroniserades till musik.⁷⁰

Mellan 1930 och 1950 ("The golden age of Hollywood short cartoons") var bolagen Disney och Warner Bros. rivaler när det kom till produktion av animerad film. Det som skiljde Disney och de andra animationsbolagen åt var det faktum att Disney förfogade över långt större resurser, och producerade film i en mer detaljerad och förfinad stil än sina rivaler.⁷¹ För många animationsbolag var det således ett givet faktum att de aldrig skulle kunna producera animationer med samma realistiska och artistiska potential som de Disney skapade. Med ett mer lättsamt och avslappnat förhållningssätt inför animationsproduktionen skapade Warner Bros. därför succéserien *Looney Tunes* med karaktärer som Daffy Anka och Snurre Sprätt, medan Paramount 1931 introducerade den populära serien *Betty Boop* vilken gav upphov till Karl Alfred, och Tex Avery skapade karaktärer som hunden Droopy och vargen The Wolf för MGM. De förstod att även med mindre medel kunde de utnyttja animationens potential för fantasifulla, absurda, humoristiska och surrealistiska filmer som utmanade genrens gränser, och styrde således sin produktion i en annan riktning än Disney.⁷² Kulturteoretikern Roger Cardinal citeras i *Animation and America* med ett uttalande som kan sägas utgöra hela imperativet för Warner Bros. verksamhet, nämligen: "the whole idea of the animated film is to suppress the categories of normal perception", and ultimately, to 'annihilate the very conditions of rationality'.⁷³ Graham sammanfattar i sin tur en jämförelse mellan Warner Bros. och Disney med: "primitive versus artistic technique."⁷⁴

Fr.o.m. slutet av 40-talet ledde branschens växande internationalisering till ökade utländska importörer och influenser, inte minst från England, och det blev mer och mer tydligt hur den amerikanska förfinade studiostilen började motarbetas samtidigt som gränserna vidgades och populariserade ett mer vågat innehåll. Animationer som Beatlesvideon *Yellow Submarine* (*Gul, gul, gul är vår undervattningsbåt*, George Dunning, 1968) och *Fritz the Cat* (*Katten Fritz*, Ralph Bakshi, 1972) fick ett mottagande som tydliggjorde för producenterna att även animerade filmer kunde vinna vuxenpublik med teman som droger och sex.⁷⁵ Den allt växande globaliseringen ledde in på 2000-talet till Hollywoods absoluta befästning som den globala filmindustrins kärna samtidigt som utländska produktioner och alternativa filmstilar frodades och fungerade som Hollywoods motvikt.⁷⁶

⁷⁰ Ibid.

⁷¹ Bordwell & Thompson, *Film Art*, s. 373f

⁷² Bordwell & Thompson, *Film History*, s. 236f

⁷³ Wells, s. 5

⁷⁴ Neupert, s. 80

⁷⁵ Bordwell & Thompson, *Film History*, s. 513ff

⁷⁶ Ibid, s. 706

4. Färganalyser

4.1 *Snövit och de sju dvärgarna*

Snövit är Disneys första animerade långfilm och är baserad på en saga av Bröderna Grimm.

Detta är den film som kommer gås in på mest ingående eftersom den representerar den stil som etablerade Disney som ledande animationsbolag. En stor del av de analyser som utförs på de senare animationerna kommer således utgå från *Snövit* för att ge förslag på stilens fortsatta användning eller eventuella förändringar. Samtliga färganalyser är baserade på Natalie M. Kalmus text ”Color Consciousness”⁷⁷.

Efter att en animerad sagobok genom text förmedlat berättelsens bakgrundshistoria inleds filmen med en miljöbild som direkt etablerar den oerhörda detaljrikedomen och omsorgen som läggs ner på arbetet med omgivningar och miljöer. Kameran leds genom bilder på ett vitt slott och in i den Onda Drottningens kammare. Bilden präglas av mörka nyanser av blått och grått, som i sin dunkelhet kontrasterar mot Drottningens skarpa svarta mantel. Under manteln har hon en lila klädsel och ett klipp synliggör hennes röda bälte, röda läppar, gröna ögon, rosa kinder och lila ögonskugga. Snövit introduceras då hon sitter och skurar en trappa på borggården. Omgivningens färgsättning är präglad av dämpade ljusa och vita nyanser och i scenens bak- och förgrund framträder vita och rosa blommor som ramar in en del av bilden, och hjälper tillsammans med ett antal animerade och utspridda vita duvor till att försätta scenen i ett övergripande ljust intryck. Snövit själv har svart hår, blek hy, skarpt röda läppar, och är klädd i en trasig och smutsig klänning. Vid en brunn börjar hon sjunga om sin drömprins, men avbryts då Prinsen rider in på en vit häst och själv börjar sjunga. Snövit flyr in i slottet där hon på en balkong skyler sig bakom en röd gardin och drömmande lyssnar på sången. Genom hela scenen förekommer duvorna eller blommorna i bild, förutom då kameran gör en åkning och synliggör Drottningen som står i ett fönster och iakttar det utspelade medan hon ramas in av kalla, gråaktiga färger från slottets exteriör. Scenen avslutas med att Snövit drömmande ler mot Prinsen och drar för gardinerna.

Denna färgbeskrivning från *Snövits* ca fem inledande minuter fungerar som ett överskådligt förslag på färganvändningen genom hela filmen. Det mest framträdande torde vara hur färgen används som förmedlare av karaktärernas personligheter och således försätter vardera bild med en viss stämning som resonerar med karaktärernas personligheter och sinnelag. En stark skiljelinje går att dra mellan de bakgrunder vari Snövit respektive Drottningen framträder. Drottningen är omgiven

⁷⁷ Dalle Vacche & Price, s. 24-29

av en färgsättning bestående av svart, grått och blått. Den blå färgen ger intrycket av kyla, medan den grå färgen försätter scenerna i ett skumt dunkel, och den svarta bidrar till ett mörker och en mystik. Anmärkningsvärt är hur väl färgsättningen korresponderar med innebörden för respektive färg. Svart tillskriver enligt Kalmus en övergripande negativ och destruktiv klang, och fungerar som stämningssättare både i bakgrunden och på Drottningens kläder. Hon är även klädd i lila, vilket denoterar allvar, mystik, kunglighet och fåfänga. Den vita färg som fungerar såväl i Snövits namn som i hennes bleka hy, bakgrunderna, duvorna och blommorna förmedlar å andra sidan ett ljus och står som symbol för livgivande kraft samtidigt som den betecknar oskuld, fred och äktenskap. Vi ser förutom ovan nämnda färger hur rött återkommer och fungerar som både fokusriktare och stämningssättare på miljöerna och karaktärerna. Den röda färgen kommer dock avhandlas mer ingående i senare kapitel. Efter denna inledande scen byter Snövit kläder till en klänning i klarare och starkare färger som hon kommer att bära genom resten av filmen. Hon har nu en röd mantel samt en blå överdel och en gul-vit kjol. Färgerna korresponderar med Snövits karaktärsuppmålning då blå symboliserar övervägande positiva värden som sanning, stillhet och hopp. Gul färg symboliserar bl.a. glädje, ljus och belöning, vilkas värden förstärks genom tillsättningen av vitt.

Filmens fortskridande synliggör en genomgående användning av dämpade färguttryck, inte minst i interiörerna. Detta bidrar till stor del med att försätta omgivningar som dvärgarnas stuga med ett föråldrat utseende, samt att element och scener bestående av skarpare färger tillåts sticka ut. Exempel på detta kan vara slutscenen (som kommer behandlas nedan) och de ädelstenar dvärgarna gräver efter i sin gruva. En tydlig tematik i färgsättningen synliggörs också beroende på vilken karaktär som är i fokus. Snövit figurerar i stort sett inte i en enda scen som är präglad av mörker eller svarta färger, och på motsatt sätt ser vi sällan ljusa eller varma färgsättningar i miljöer där Drottningen förekommer. Denna tematiska färganvändning fungerar för att tillskriva Snövit med positiv prägel och Drottningen med övervägande negativ. Det finns dock ett par undantag i denna trend. Det första utspelas då Jägaren som blivit beordrad att döda Snövit iakttar henne då hon plockar blommor och pratar med en fågelunge. Snövit är bortvänd från Jägaren och kameran vilar på henne snett framifrån med en bakgrund bestående av vegetationens färger i grönt, blått och gult. Då Jägaren fattar sin kniv och börjar röra sig mot Snövit skiftas dock kameraplaceringen successivt och uppvisar allt mörkare nyanser av vegetationen för att tillslut, från Jägarens perspektiv, synliggöra att Snövit sitter framför en grå sten med en mörk skog i bakgrunden som sträcker sig som en ram runt henne, samtidigt som hans skugga omsluter henne och förmörkar färgerna. Det blir tydligt att färgerna anspelar på ett annalkande hot samtidigt som svärtan på ett symboliskt plan tillskriver mörker och ondska. Snövit flyr scenen och den ljusa och livfulla gläntans gröna färger övergår snabbt genom en panorering som följer hennes flykt in i skogen till ett grått, och därefter svart och kallt färgschema. Vi får följa Snövit då hon skräckslaget irrar omkring och tror sig se ondsinta ansikten och trevande händer bland skogens

träd och stockar, allt färglagt i skiftningar mellan svart och mörka nyanser av brunt, blått och grönt. Finch skriver: ”The Disney artists tried to see the world through her frightened eyes, turning it into a nightmare.”⁷⁸ Den dramatiska flykten avstannar då Snövit skräckslagen och utmattat sjunker ner på gräset i en glänta, som genast lysas upp av ett gult ljus som bringar värme över skogens färger. De hastiga skiftningarna i färgschemana förstärker här Snövits inre karaktärsutveckling där färgsättningen påvisar hur hennes lugna och glada sinnelag snabbt skiftas till rädsla och hysteri genom hotfulla visuella intryck för att sedan, då hon lugnat ner sig, återigen växla till en behaglig och lugn atmosfär. På liknande sätt förekommer ännu en scen då färgsättningen blir resultatet av en subjektiv upplevelse, nämligen då Drottningen förvandlar sig till tiggarkvinna och omges av suddiga skiftningar av gröna, svarta och grå färger. Dessa scener utgör de enda i filmen vars färgsättningar inte är motiverade av en objektiv realism och blir således något mer frikostiga med effektskapande färgsättningar.

Det förekommer även ett undantag i tematiken av den mörka och kalla färgsättningen i de scener då Drottningen figurerar. Detta undantag utspelas då hon, utklädd till tiggarkvinnan, är på väg genom skogen till dvärgarnas stuga för att ge Snövit det förgiftade äpplet. Hon lämnar det mörka slottet bakom sig och inleder resan genom ett dimhöljt träsk fyllt med skumma, grå färger och mörk vegetation i bak- och förgrunderna, men då hon senare närmar sig stugan uppmålas omgivningen i skogen med ljusa färger i gult och grönt, representationer för naturen, frihet och lycka. Färgsättningen verkar här vilja påpeka att Drottningen nu befinner sig i Snövits domän, något som förstärks genom de starka kontraster den svarta slängkappan skapar mot bakgrunden. Drottningens hela person blir genom utspelade händelser, och inte minst färgsättningen, en tydlig kontrast mot det vackra och livfulla. Hennes hot mot Snövit uttrycks på liknande sätt som i tidigare exempel genom en realistiskt motiverad ljus- och färgsättning då hennes mörka skugga kastas på Snövit när hon kommit fram, samt att hon från Snövits perspektiv figurerar i en fönsteröppning där väggarnas kalla och grå insidor fungerar som en ram runtom henne. Filmen tenderar alltså överlag att använda sig av en dramatisk ljus- och färgsättning som understryker händelserna utan att bryta realismen.

Filmen avslutas med att Snövit och Prinsen rider iväg på en kulle. Bakgrunden består av dimma och moln som med en zoomning kommer att täcka hela bilden och, då molnen skingrats, blottlägga ett slott. Färgerna utgörs av skarpa, varma färger i orange, gult och rött, vilkas kvalitéer förädlas genom blandningen och förekomsten av molnens vita färg, och skänker en värme och lycka till filmens slut.

⁷⁸ Finch, s. 121

4.2 *Svärdet i Stenen*

Svärdet är Disneys 18e animerade långfilm och är baserad på en bok med samma namn av T. H. White. Filmen möttes av blandad kritik där många kommentarer uppmärksammade dess annorlunda stil i jämförelse med tidigare Disneyanimationer.⁷⁹

En animerad sagobok förmedlar genom text och illustrationer berättelsens bakgrundshistoria och signalerar precis som i *Snövit* filmens litterära sagoförlaga. Här introduceras en relativt detaljfattig stil som kommer att löpa igenom den resterande filmens estetik. Då berättarrösten målar upp den mörka och laglösa perioden filmen utspelas i panorerer kameran igenom en mörk skog, fylld av blå, svarta och grå kulörer som fungerar som stämningssättare med ett hotande mörker. Bilderna är nu rörliga och fungerar utanför bokens illustrationer, men ger tydligt förslag på en enkel färgsättning med skissartade animationer som kan liknas vid de bilder boken består av. Kameran rör sig långsamt in i en glänta med något grönare toner än resten av skogen, vilket genom färgseparation hjälper till att urskilja trollkarlen Merlin som är helt klädd i en blå, monoton färg vars symbolism för sanning, vetenskap och hopp överensstämmer med hans karaktär. Han går snart in i sin stuga där interiören består av en frikostig blandning av kalla färger som blått och grönt, men också varma som gult, orange och rött. Det blir tydligt hur *Svärdet* är en film som använder färgsättningen med en större lekfullhet än *Snövit*. Interiörernas utseenden är inte i närheten av så detaljrika och omsorgsfullt målade, utan framstår i nästan skissartad dager och motgår en färgharmoni och utgörs av objekt vars färger i många fall inte ens håller sig innanför objektens konturer. Färgsättning av denna typ är i filmen inte ovanlig, men används mest i interiörer där Merlin figurerar och fråntar omgivningarna ett djup genom att motgå luftperspektivet. Färgerna skapar en platthet och en oreda som i många fall undviks i filmskapandets processer.⁸⁰ Detta stildrag avviker dock inte från berättelsen då det snart framgår hur tankspriddhet och allmän oreda är ett av Merlins mest framträdande karaktärsdrag, något som Finch understödjer med ”Merlin, instead of being awesome, is presented as a bungling nincompoop”.⁸¹

Trots detta genomgående utseende innehåller filmen vad Maltin kallar ”obligatory 'beauty shots'”,⁸² vilka tydligt framkommer i en jämförelse mellan interiörerna och exteriörerna, där de senare uppgörs av en klart större detaljrikedom och omsorg. Färgsättningen förstärker tydligt luftperspektivet som försätter avlägsna träd och berg i en matt och oskarp blå nyans vilket tillskriver exteriörerna en realism och skönhet som kontrasterar mot interiörerna, och skulle i berättelsens

⁷⁹ Maltin, Leonard, *The Disney Films*, 4 uppl., New York: Disney Editions, 1995, s. 216

⁸⁰ Dalle Vacche & Price, s. 28

⁸¹ Finch, s. 223

⁸² Maltin, s. 218

kontext kunna föreslå naturens och landets oföränderliga värden i ett krigsdrabbat England.

Ett återkommande tema i både *Svärdet* och *Snövit* är den ogästvänliga skogens funktion i berättelsen där mörka och kalla färger förstärker ett hot eller känsla av rädsla. I *Svärdets* fall förekommer dessa bilder i inledningsscenen, samt då Arthur tvingas gå in i skogen för att hitta en försvunnen pil med vissheten om att skogen är farlig och full av vargar. Skogen förekommer även mot filmens slut då Arthur, som förvandlats till en liten fågel, blir jagad av en hök och flyger in i skogen vars utseende förstärker hotet och hans rädsla. Han kommer direkt fram till häxan Madam Mims stuga där de omgivande träden är färglagda med svart och grått och framträdande lila. Madam Mims kläder är utan undantag färgsatta i lila nyanser och fungerar som på den Onda Drottningen för att tillskriva Mim arrogans och högmod. Hennes ögon är precis som den Onda Drottningens gulgröna, färgen för avund och falskhet. Dessa tolkningar blir direkt bekräftade då Arthur hostande ramlar ner i hennes öppna spis och Mim utbrister: "Sounds like someone's sick. How lovely! I do hope it's serious, something dreadful!"

På liknande sätt som i *Snövit* används uteslutande realistiskt motiverade färger i omgivningarna för att förstärka händelser och känslor, och färgsättning som grundas i subjektiva perspektiv förekommer överhuvudtaget inte. Som exempel förändras väderleken från klarblå himmel till grå moln då Arthur lämnar en ekorrhäxa som förälskat sig i honom. Hon klättrar upp i ett träd för att gråtande få en sista skymt av honom, och befinner sig då mitt i bilden vars bakgrund fullständigt täcks av grå moln vilka representerar dysterhet, passivitet och allvar. Under filmens gång förvandlar Merlin sig själv och Arthur till olika sorters djur för att utbilda Arthur med viktiga livsbetingande lärdomar som han lär ut genom sång. Den första gången förvandlas de till fiskar som simmar omkring i en sjö, och den andra springer de omkring bland trädkronorna som ekorrar. Under båda scener utspelas sångmomenten med bakgrunder bestående av blå och grön färg från vattnet och sjögräs respektive himmel och blad på träden. Symboliken i dessa färger understryker lärdomarna där blått står för sanning, hopp och vetenskap (samma egenskaper som anknyts Merlin genom hans kläder), och grönt för liv och växande. Den blå färgen på Merlins klädnad återkommer i hans färgsättning varenda gång han förvandlar sig till ett djur och Arthur, vars kläder är färgsatta av jordrelaterade färger i olika nyanser av brunt, gult och orange, får en återkommande orange färgsättning då han förvandlas. I berättelsen fungerar dessa färger med Arthurs öde i åtanke genom att introducera honom med en tillskriven jordnära enkelhet där innebörder som den orangea färgens representation av aktion och energi och den gula färgens symboliska värden för visdom, belöning och rikedom blir mer påtagliga parallellt med berättelsen och lärdomarnas fortskridande.

Efter att Arthur i filmens slut lyckats dra svärdet ur stenen och därför blir Englands kung, täcker ett sken från himlen honom med ljus för att sedan expandera och påverka hela scenen med en gulaktig, lysande färg i samma stund som en man ur folkmassan utbrister: "It's a miracle ordained by heaven!"

"This boy is our king!" Värmen i färgen påverkar på samma sätt som i slutet på *Snövit* denna scens känslöförmedling, och understryker med sitt ljus händelsens positiva styrka. Förekomsten av gul och orange färg har fungerat som ett tema för färgsättningen av Arthur och denna, med färgsymboliken i åtanke, når under scenen en kulmen då Arthurs öde är bestämt och han tar sin plats som kung över England. Filmen avslutas med en bild då Arthur bestämt sig för att acceptera sitt öde och sitter på sin tron i en stor sal fylld med flaggor och standar i alla möjliga färgtemperaturer. Blandningen mellan varma och kalla färger knyter slutligen ihop filmens färgestetik som under inledningen härstammade från en bok med illustrationer som blandade färger och motgick en harmoni, och gav således ett "platt" intryck. Det är som tidigare nämnt inte ovanligt att färganvändningen under filmens gång har detta utseende, vilket verkar motverka en strävan att skapa ett tredimensionellt bilduttryck och ger istället en estetik som för tankarna mot illustrationer av den typ filmens egen bok ger förslag på i inledningen. Att tydligt härleda stilen till ett visst ursprung på detta sätt skulle kunna jämföras med Disneyfilmen *Hercules (Herkules)*, Ron Clemens & John Musker, 1997), vars egendomliga utseende influerades av grekisk keramik.⁸³ *Svärdet* skiljer sig från samtliga analyserade filmer pga. sin stil, vilken kan vara relevant att förankra i en tid då filmens ökade internationalisering lett till ett ökat utforskande av alternativa stilar och berättelsemönster.⁸⁴ Tidigare har också nämnts hur 60-talets amerikanska filmindustri hämtade många influenser från bl.a. England, och i detta avseende klargörs motivationen till stilen ytterligare för att framhålla Whites brittiska sagoklassiker. En eventuell vilja att tydligt förankra filmen i just en brittisk förlaga kan slutligen förstärkas med faktumet att två av Disneys största succéer under perioden var *One Hundred and One Dalmatians (Pongo och de 101 Dalmatinerna)*, Clyde Geronimi, Hamilton Luske & Wolfgang Reitherman, 1961) och *Mary Poppins (Mary Poppins)*, Robert Stevenson, 1965), vilka båda utspelar sig i England.

4.3 Den Lilla Sjöjungfrun

Sjöjungfrun är Disneys 28e animerade långfilm och är baserad på en saga av Hans Christian Andersen. Filmen var den första sedan Walts död som innebar en markant återuppväckelse i Disneys framgångar, men den markerade också slutet på en era då *Sjöjungfrun* var den sista Disneyfilmen att uteslutande använda sig av traditionell cell-animation.⁸⁵

Filmen öppnas med att kameran följer ett antal vita fiskmåsar då de flyger omkring bland grå, vita och svarta moln. Ur den vita dimman framträder därefter ett skepp varpå vi ser sjungande sjömän och den vitklädde prinsen Eric, som diskuterar huruvida sjöjungfrun existerar. Hela scenen är försatt

⁸³ Maltin, s. 333

⁸⁴ Bordwell & Thompson, *Film History*, s. 513

⁸⁵ Finch, s. 11, 258

i vit dimma som gör färgerna och kontrasterna matta och otydliga och präglar alla objekt med en gråaktig färgfattigdom. Den grå färgens absoluta neutralitet gör den bl.a. till symbolfärg för tveksamhet och vaghet, och skulle kunna understödja de vitt skilda tankarna i samtalsämnet. Det är dock inte förrän en fisk lyckas fly från skeppet som färgens huvudsakliga funktion klargörs, nämligen de kontraster den skapar med havets färg så fort kameran följer fisken under ytan. Direkt då detta sker tydliggörs fiskens röda färg mot det blå vattnet, och samtidigt som förtexterna rullar visas diverse bilder på färgglada fiskar och vattenväxter. Färganvändningen fungerar här för att skilja världarna under och över ytan där den ena så fort filmen inleds uppvisar en färglöshet, och den andra uppvisar raka motsatsen.

Det är tydligt hur *Sjöjungfrun* sätter upp en spelplan där objekten är beroende av färgtemperaturer på grund av havsmiljöns blå och gröna färger och överlag mörka bakgrunder. Detta blir belönande i aspekter av färgseparationens förhållande till karaktärerna då hudfärgernas generellt varma toner kontrasterar med havets blå färg. Det fungerar också som i exemplet ovan för att påvisa skillnaderna mellan hav och land och i förlängningen understryka protagonisten Ariels fascination för den märkliga världen över ytan. Havsmiljöns ideliga utnyttjande av färgskillnader och kontraster fungerar inte minst för att uppmärksamma Ariels röda läppar och stora, vilda och röda hår som försätter hennes huvud i blickfånget. Symboliken som tillskrivs Ariel framträder i hennes gröna stjärtfenas symbolik för frihet och växande, samt läpparnas och hårets representation för aktivitet, passion och kärlek. Dessa egenskaper stämmer väl in på hennes nyfikenhet och upptäcktslusta, och tids nog på hennes kärlek till Eric. Innebörderna framträder inte minst då Ariel befinner sig i sin hemliga grotta full med människoprylar och sjunger den längtansfulla sången *Part of your world*. I grottan försänker det sparsamma ljuset allt innehåll i en skum, blå nyans medan den kontrasterande färgtemperaturen på Ariels röda hår och läppar fungerar tillsammans med hennes rörelse och sång för att de ska hamna i fokus. Sångens innebörd tillsammans med läpparna, håret och den gröna stjärtfenas symbolik skapar ett intolkande som just i denna scen skulle kunna resonera exakt med Ariels personlighet. De sista orden ”Wish I could be part of that world” består av en närbild på Ariel där hårslingar flyter omkring framför hennes ansikte medan resten av håret tar upp hela bakgrunden och ramar in det längtande ansiktet i röd färg. Symboliken förstärks således av sångtexten och vise versa, och ger Ariels karaktär ett förstärkande djup. Ännu ett exempel på karaktärernas symboliska färgsättning kan ges med kung Triton som har en blå stjärtfena, vitt skägg och hår samt en gyllene krona och armskydd. Förutom de tydliga likheter som kan dras till Merlins färgsättning tillskriver den gyllene färgen visdom, hopp och rikedom, - attribut som passar väl in på havets kung. Ursula, filmens antagonist, introduceras dold i skuggor i sin havsgrotta, vilken uteslutande består av olika nyanser och styrkor av lila och blå. Ursula själv har en gråaktig hudfärg som berövar henne en naturlig värme, röda läppar, lila örhängen och en underdel bestående av svarta och lila bläckfisktentakler. Likheterna

med färgsättningarna på den Onda Drottningen och Madame Mim är slående. Förutom de tidigare redovisade symboliska egenskaper dessa färger tillskriver Ursula bidrar de till att i större omfattning än någon av filmens andra karaktärer smälta ihop henne med sin omgivning. Funktionen av detta synliggörs mot slutet av filmen. Parallellt med att Ursula får Tritons krafter har det blivit natt och himlen övergår till färger i lila och svart, och havet till en lila, mörk nyans som gör att hon smälter in perfekt i färgschemat. Hon blir färgmässigt en del av havet som hon nu är drottning över och understryker detta med repliken: ”Now I am the ruler of all the ocean! The waves obey my every whim! The sea and all its spoils bow to my power!”

Denna scen föregås av att ett bröllopskepp med Ursula och den förhäxade Eric lämnar hamnen till en färgsättning av himlen och havet i gult o orange. Det är svårt att dra paralleller mellan dessa färgers övervägande positiva representationer och deras funktioner till berättelsen. Däremot arbetar nu färgsättningen tillsammans med händelserna för att förstärka den tidsaspekt som blivit viktig eftersom Ariel måste kyssa Eric innan solnedgången, samtidigt som färgernas värme förstärker denna stresskänsla genom att anslå en känsla av aktivitet. Allteftersom solen går ner skiftas färgsättningen till en rödare nyans. Röd färg och de egenskaper den anknyts till är oerhört omfattande, och kan härleda till allt från passion och kärlek till död, blod och fara. De psykologiska effekter färgen uppnår är här beroende av det händelseförlopp och de känslor den används för att understryka och i kontexten av denna scen förs associationerna av det röda havet till blod och väcker en känsla av fara. Allteftersom skymningen skiftas till natt svärtas färgen ner och tillskrivs genom förmörkningen en ond prägel.

Efter Ursulas död övergår himlens färg till gul genom ett intoningsklipp som hoppar fram till gryningen. De varma och positiva färgerna som understryker det lyckliga slutet härstammar således från ett tidshopp och blir realistiskt motiverade. På liknande sätt används den gula färgen från en soluppgång då Eric ser Ariel för första gången. Genom Erics perspektiv framträder en gul gloria bakom Ariels huvud och försänker hans första intryck i värme, energi och ljus. Filmen avslutas med att Ariel och Eric åker iväg mot fjärran på ett skepp. Detta drar paralleller till inledningsscenen, men skillnaden består i slutets användning av glada, positiva färger samt att det nu inte finns en lika stark kontrast mellan havet och ytan. Himlen är blå och på den syns en regnbåge, och skeppet framträder i guld, rött och blått. Havet är klarblått och ur det sticker Triton, Sebastian och Blunder upp tillsammans med ett antal sjöjungfrur som vinkar åt skeppet. Deras olika hud- och hårfärger skänker havet färg och gör färgsättningen av ytan o havet likartad samtidigt som konturerna mellan havet och himlen i horisonten med hjälp av luftperspektivet knappt är skiljaktiga. Världarna har nu mötts.

4.4 *Prinsessan och Grodan*

Prinsessan är Disneys 49:e animerade långfilm. Den markerade tillbakagången till traditionell animation för första gången på fem år och är löst baserad på en novell av E. D. Baker vilken i sin tur är baserad på Bröderna Grimms saga *Grodprinsen*. Filmen blandar traditionella och digitala tekniker där all karaktärsanimation är gjord för hand på papper medan bakgrunderna är digitalt framställda i Adobe Photoshop.⁸⁶

Det är tydligt att de tekniska landvinningar som uppnåtts sedan 80-talets slut används till fullo i *Prinsessan* för storslagna bakgrunder, miljöer och flytande, väl utarbetade rörelser. Det är dock påtagligt att man inte låtit denna tekniska raffinering överglänsa färgspråkets förmedling, vilken i allra högsta grad tillåts ta stor plats för att förstärka och förmedla berättelsen. Om filmens allmänna utseende skriver Finch: "It can be seen as a passionate attempt to reconnect with the studio's past while satisfying the demands of a contemporary audience."⁸⁷

En av de aspekter som blivit mest påtaglig med denna tekniska "fulländning" är hur miljöerna, vilka är mer detaljrika och fyllda av objekt än någon av de andra analyserade filmerna, lyckas hålla sig till vissa monokromatiska färgsättningar trots scenernas överflöd. Detta fungerar tack vare en stark medvetenhet i färgharmonin och en tillgång på varierade nyanser av samma kulörer. Filmens inledande scen utspelas t.ex. i ett flickrum fyllt av leksaker, möbler och textilier där det mest påtagliga visuella färgintrycket består av olika nyanser av rosa medan resten är färglagt med vitt, blått och gult. Samtliga färger är präglade av tydliga vita inslag vilket gör att en harmoni upprättas även om rött och blått kontrasterar genom temperaturer. En kontrast etableras dock direkt med Tiana, filmens protagonist. Hennes mörka hudfärg och svarta hår skapar starka kontraster mot miljön som så starkt är präglad av vita färger, vilket direkt fungerar för att rikta störst fokus på henne. Genom ett kort montage visas Tiana och hennes mors resa hem där skiftningarna i miljöerna kontinuerligt går mot ett kallare färgschema för att avstanna i det kvarter de bor i. De likadana trähusen är alla präglade av mörka gröna och blå färger från natthimlen, och uttrycker genom färgsättningen ett defensivt visuellt intryck till skillnad från den varma och aktiva färgprägel filmens inledes i. Denna färgsättning hjälper till att understryka skillnaden mellan de rika, pråliga kvarteren och den fattiga, anspråkslösa miljö Tiana växer upp i. Gula ljussken från fönstren och dörrarna skänker dock värme till husen och hjälper till att upphäva de andra färgernas kyla. Ett klipp placerar kameran inuti Tianas hus, som överlag består av varma färger och där ett gult ljussken från en lampa i taket försätter hela den lyckliga familjen med en aura som förstärker värmen, vitaliteten och kortfattat de positiva intryck scenen ger.

⁸⁶ Finch, s. 328

⁸⁷ Ibid, s. 333

Överlag används gul färg i många betydande scener som förstärkare åt en känsla av hopp, belöning och lycka. Då Tiana besöker det fallfärdiga sockerbruk hon tänker bygga sin drömrestaurang i har hon en gul klänning på sig, och ett hål i taket gör att ett gult sken lyser in vilket Tiana placerar sig direkt under då hon sjunger om sin dröm och avslutar med orden "I'm almost there!". Den gula färgen är även extra framträdande under sångerna *When we're human* och *Dig a little deeper*, som båda handlar om en optimistisk framtid, där den senare ger förslag på våra positiva associationer till gul färg med:

Dig down deep inside yourself
You'll find out what you need
Blue skies and sunshine
Guaranteed.

Tiana själv står som första protagonist utan någon tydligt tematisk färgsättning. Innan dess att hon förvandlas till groda hinner hon göra fem klädbyten där färgerna utgörs av grönt, gult, vitt, brunt och blått. Då hon och prinsen Naveen förvandlats till grodor och morgonen därpå vaknar upp synliggörs dock hur väl deras gröna färg passar in i ljussättningen och färgschemana på Louisianas träskmarker. Tack vare den stora användningen av olika nyanser av samma färg fungerar färgseparationen för att skilja på grodorna och träskets gröna färger samtidigt som en harmoni upprättas såväl i färgsättningen av bakgrunden som dess förhållande till karaktärerna. Funktionen av deras färgsättning skulle kunna vara, att under den delen av filmen då Tiana och Naveen lär känna, och börjar fatta tycke för varandra, är de visuella kontrasterna och skiljaktigheterna inte viktiga för att förstärka berättelsen. En av filmens huvudsakliga poänger är att kärleken övervinner saker som utseende, bakgrund, berömmelse och pengar, och genom att sätta upp en spelplan av visuella likheter kan man få denna poäng att framgå helt oberoende av aspekter som skulle kunna skapa visuella skiljaktigheter.

Bröllopet i slutet av filmen återanknyter till de monokromatiska färgtemana då den oerhörda detaljrikedomen i miljöerna präglas av en färgharmoni som försätter slutet i en övergripande gul och vit palett. Som i fallet med den röda färgen i slutet av *Sjöjungfrun* kan dock den gula färgens användning också ge förslag på förändrade innebörder beroende på kontexten i berättelsen. När filmens antagonist Dr. Facilier (som i likhet med de andra analyserade antagonisterna är färgsatt med lila, rött och svart) och Lawrence, - Prins Naveens opålitlige butler, planerar ett svek mot prinsen befinner de sig i ett rum endast upplyst av en brasa. De pratar om sitt gemensamma hat för personer som, bara för att de är rika kan köra med folk hur de vill, och i förlängningen hur deras motiv såväl som det enda viktiga i livet är pengar. Elden försätter rummet i en gul ton, men då detta är enda ljuskällan blir även rummet fullt av mörka skuggor, vilka påverkar den gula färgen som i sina mörkare former symboliserar bl.a. avund, girighet och svek. Skuggor och förmörkelse av färg förekommer

överlag ofta för att intensifiera en hotfull stämning såväl i denna som i de andra analyserade filmerna. Här återkommer temat av den hotfulla skogen i form av Louisianas träsk, vari en stor del av filmen utspelas. Samtliga scener bestående av faror eller orosmoment utspelas då det är natt, vilket försätter träsket i mörka nyanser av grönt och blått och skapar svarta, hotfulla skuggor. Exempel kan vara då Naveen och Tiana jagas av storkar och alligatorer eller då Naveen blir bortförd av Faciliers ”vänner från andra sidan”. Dessa är bokstavligt talat skuggor, - d.v.s. former och figurer bestående av förmörkelser av de färger de rör sig i. Skuggor och kalla färger används även som realistiska källor för att förstärka en ledsam känsla, som t.ex. då Tiana tror att Naveen svikit henne och gråter på en kyrkogård bestående av metalliska blå, grå, gröna och svarta färger, eller då eldflugan Ray dör och ett skyfall från en mörk himmel bidrar med att försätta scenen i svarta och grå färger och skuggor i likhet ekorrens sorgescen i *Svärdet*.

5. Röd färg, kvinnor, stil och samtid

”...So cartoons can provide a subject, or rather an approach which allows a subtle appreciation of fixed meaning, vex and disrupt that and also convert that disruption into aesthetic pleasure.”⁸⁸

Det skulle kunna vara relevant att se huruvida Disneys färganvändande hjälper till att understödja framställningen av de analyserade filmernas protagonister, och försöka tyda hur beroende denna användning är av filmernas respektive samtid. I många fall framgår det t.ex. hur den röda färgen verkar i detta avseende, och därför har denna färg tilldelats ett eget kapitel.

I *Snövit* fungerar den röda färgen i synnerhet för att skapa ett färgmotiv som anknyter Snövits mun med det förgiftade äpplet. Detta motiv synliggörs dock inte förrän dess att Drottningen förgiftat äpplet, d.v.s. i filmens sista tredjedel. Dessförinnan har Snövits läppar fungerat genom att skapa en kontrast mot resten av färgerna i hennes ansikte, och utgör därför ett konstant objekt för åskådarens intresse. Förväntningar knyts till läpparnas funktion, inte minst med Prinsen i åtanke, och besannas då Drottningen läser att endast kärlekens första kyss kan bryta äpplets förtrollning. De röda läpparna har således en minst lika stark funktion att anknyta till kärlek som de har till lockelse. Walt Disney citeras av Wells med: ”Our most important aim is to develop definite personalities in our cartoon characters ... We invest them with life by endowing them with human weaknesses which we exaggerate in a humorous way. Rather than a caricature of individuals, our work is a caricature of

⁸⁸ Pilling, Jane (red.), *Animating the Unconscious: Desire, Sexuality and Animation*, London: Wallflower, 2012, s. 98

life”.⁸⁹ Om den genomskinlighet Disney pratar om förstärker Snövitets karaktär genom att verka i den röda färgen på hennes läppar, så kan vi sätta likhetstecken mellan Snövit och en drivkraft som utgörs av passion, kärlek och liv. Då äpplet introducerats uppkommer således även en förväntning som drivs av varning, död och blod, allt inom ramarna för den röda färgens symboliska associationer. I detta exempel skiftar således färgens associationer mellan negativa och positiva egenskaper, och verkar med Kalmus beskrivningar av vit och svart färg i åtanke, i skiftande förhållande mellan Snövitets vita hud och svarta hår. Coates går djupare in i den röda färgens associationer genom att påskina hur förhållandena mellan färgens innebörder och vitt och svart fungerar, och ger exempel med:

The frequency of couplings of red with black or white probably reflects red's customary appearance as the first unequivocal colour word in languages, after black and white, whose status as colours remains controversial. There are obvious reasons for this near-primacy and these juxtapositions: as the Old Testament asserts, 'the blood is the life', its emergence often preceding either the symbolic blackness of death or the pallor of the blood-drained body – or staining sheet whiteness with the menstrual marker of virginity, fertility.⁹⁰

I *Svärdet* förekommer tre kvinnor varav en är Madam Mim och de andra två är ekorrar. Båda dessa ekorrar förälskar sig i Merlin och Arthur och båda två är färgsatta men en brun-röd färg som förstärker deras funktioner i berättelsen genom att tillskriva associationer till passion och kärlek. Den ekorre som förälskar sig i Arthur visar sig fortsättningsvis så driven av denna passion att hon lyckas lura bort och besegra den varg som under hela filmen haft som mål att äta upp Arthur. På liknande sätt som i *Snövit* synliggörs alltså, allteftersom händelserna utspelas, hur den röda färgsättningen kan inneha otaliga funktioner beroende på kontexten i berättelsen. I detta fall tilldelas den eventuellt associationer till vrede, upphetsning och kraft grundat på den kärlek och passion färgen förstärkt innan vargen anländer. Användningen av röd färg för dessa ändamål är inte ovanlig i de analyserade filmerna. Ray, eldflugan i *Prinsessan*, ändrar t.ex. bara färg på sin lysande, gula bak en enda gång i filmen och detta är då han tror att Naveen stöter på hans flickvän och den blir röd. Likaså förändras färgen på Kung Tritons gula treudd då han upptäcker Ariels hemliga grotta och i vrede skjuter sönder dess innehåll med ljusstrålar som försätter hela interiören i ett rött sken.

Ariels röda färgsättning på läpparna fungerar på liknande sätt som i *Snövit* för att förstärka de karaktärsdrag och den drivkraft som verkar i henne, nämligen kärlek och passion. Men i Ariels fall blir det genom ett användande av färgkontraster uppenbart att mest fokus riktas på hennes vilda, långa hår och inte hennes läppar. Plötsligt är det inte längre lika uppenbart att den starkaste drivkraften motiveras av kärlek i lika stor utsträckning som i de två tidigare filmerna. Det hela går att anknyta till Sergei Eisensteins färgteorier, då han menar att färg bör ses som ett organiskt element med egenskaper som kan skapa skiftande, kontextuella betydelser vilka alltid är relativa i förhållande till

⁸⁹ Wells, s. 102f

⁹⁰ Coates, s. 69

respektive films berättelse.⁹¹

Mycket har skrivits om Disneys relation till ett samtida Amerika och det finns en relativt stor enighet om hur innehållet i filmerna står för en traditionsinriktad stabilitet. Ofta tillskrivs Disneys kanon en ganska stark ådra av ideologisk konservatism och detta synliggörs konstant genom hanteringen av mytologiska fantasivärldar med föråldrade värden, men med en stark visuell attraktionskraft.⁹² Wells menar att ”myten” bygger på världar som existerar utanför ett samhälle med sociala föränderligheter, och det är på denna grund Disneys stil är byggd.⁹³ Mycket av kritiken som riktats mot Disney handlar således om att denna stil, eller kanon, frångår ämnen som sociala och kulturella olikheter för att använda sig av stereotypa representationer för uppmålandet av sagovärldar och karaktärer.⁹⁴ Jayne Pilling menar att detta inte är ovanligt ur ett feministiskt perspektiv då animerad film som bygger på myter eller sagor ofta tenderar att behandla världar i en ”naturlig ordning” där konstruktionen av könsroller utgör fruktbara mål för genusvetenskapliga studier.⁹⁵ I Snövits fall kan färgsättningen förstärka en stereotyp kvinnobild där hennes läppar, och för all del den röda rosett som kontrasterar mot hennes svarta hår och håller upp det i en stram frisyr, understryker en slags hemmafru-karaktär som styrs av kärlek och moderlighet. Färgen korresponderar således med en föråldrad kvinnobild, men gör detta i en film som är över 70 år gammal. Walt Disneys stilmodell bygger på en kommersiell och industriell skaparprocess som aktivt frantog de individuella animatörerna och tecknarna sina respektive stilar till förmån för en bestämd ”Disneystil”, som med nutida värden ofta ifrågasätts.⁹⁶ Strategin var således att satsa på industriella och teknologiska innovationer på en berättargrund av ålderdomliga myter och värden som kanske inte alltid uppmanar till framåttänkande. Wells skriver: ”This was an effective mix of nostalgia and progress; backward-looking feelings attached to forward-looking forms.”⁹⁷

Det som skulle kunna hjälpa filmerna att ta avstånd från skildringen av sociala och kulturella skillnader vad gäller stereotyperna och utseendena på karaktärerna torde alltså vara att den sago-tematiska och visuella grund de byggt sin stil på skapades av Disney själv för 80 år sedan, och den har sedan dess växt till en kanon som världen över är synonym med animerad film. Wells talar här om den s.k. designstrategin som kortfattat bygger på att den primära läsningen görs i ljuset av genrens form och historia, medan den sekundära tillåts gå till botten med ideologiska och politiska aspekter.⁹⁸ Framställningarna som byggs upp, vare sig det handlar om kön, ras, ondska eller godhet, och vare sig

⁹¹ Street, s. 379f

⁹² Wells, s. 13

⁹³ Ibid, s. 120

⁹⁴ Ibid, s. 9f

⁹⁵ Pilling, s. 10

⁹⁶ Wells, s. 9f

⁹⁷ Ibid, s. 48f

⁹⁸ Ibid, s. 119f

de byggs av stereotyper eller ej, verkar alla inom genrens form och måste därför ses i detta ljus. En teori av denna typ uppmuntrar således att läsningen görs i en kontext av utseendet på klassisk animation och dess nödvändighet att skapa klichéer som i detta fall bygger på en industridriven stereotypisering av femininitet.⁹⁹ Wells menar att myten som stilen är byggd på kan bestå eftersom den bygger på mänskliga kvalitéer i högra grad än ett anammande eller erkännande av geopolitiskt och kulturellt mångfald, där metaforerna och stereotyperna adresserar psykologiska och känslomässiga skillnader snarare än personlig och kulturell identitet.¹⁰⁰ ”Myten” är således bestående och oföränderlig, medan de politiska, ideologiska och sociala kontexter den existerar i har förändrats.¹⁰¹

Man skulle således kunna hävda att Disney har byggt upp en värld etablerad och präglad så mycket av tradition och mytologi att den inte längre behöver försvara sig mot kritik som bygger på att respektive text läses i förhållande till samtida värden. Alltså, samtidigt som man kan se hur en film som *Prinsessan* berättarmässigt behandlar teman och värden som ligger i tiden, så bygger den precis som större delen av Disneys filmer på en visuell stil där kvinnor är smala och ömtåliga, och fula eller tjocka personer antingen är onda eller humoristiska. Detta är ortodoxier som inte förändras inom ramarna för Disneys stil, medan läsningen av dem är starkt beroende av en ständigt föränderlig samtid.

6. Slutdiskussion

Disney tog tidigt de tekniska steg som skulle komma att innebära en artistisk kvalitetströskel för amerikansk tecknad film. De övriga stora animationsbolagen var tvungna att förhålla sig till den typ av film Disney producerade, och då de inte hade resurserna att skapa lika detaljerade bakgrunder och rörelsemönster blev de beroende av att producera reaktionära filmer och belysa andra potentiella egenskaper hos animationen som kontrasterade med den traditionsinriktade realism Disney gjorde sig kända för. Professor Erwin Panofsky skriver i artikeln ”Style and Medium in the Motion Pictures” om den tidiga filmens effekt på publiken där själva spektaklet låg i de ökade möjligheterna att uppvisa rörelse; ”the primordial basis of the enjoyment of moving pictures was not an objective interest in specific subject matter, much less an aesthetic interest in the formal presentation of subject matter, but the sheer delight in the fact that things seemed to move, no matter what things they were.”¹⁰² Schickel menar att ljudfilmens intåg innebar att Disney fr.o.m. produktionen av *Steamboat Willie* var

⁹⁹ Ibid, s. 120

¹⁰⁰ Ibid, s. 123

¹⁰¹ Ibid, s. 122f

¹⁰² Schickel, s. 106

tvungna att upprätthålla en tradition av animerade rörelser med hög kvalité, samtidigt som de tvingades förhålla sig till musikens rytmer och mönster och därför orkestrera animationen med ytterligare noggrannhet.¹⁰³ Både *Steamboat Willie* och *Flowers and Trees* har använts för att synliggöra hur Disney utgjort det animationsbolag som i tekniska avseenden konstant legat i framkant när det gäller att sammanfoga rörliga bilder med ljud och färg. Denna tradition har fram till 2009 varit bestående i mån av en färganvändning som parallellt med teknisk och artistisk utveckling gett förslag på en ökad detaljrikedom och ett växande spektrum av färgnyanser. Med de analyser som utförts på färganvändningen har stiltendenser kunnat kartläggas som synliggör en del av det som utgör Disneys kanon. Även om varje film byggs upp med färganvändningar som talar för sig själva och sina respektive berättelser så går det att sammanlänka deras tematik för att synliggöra ett övergripande färgspråk.

Den färganvändning som används i de fyra analyserade filmerna ger tydliga förslag på en stark medvetenhet i det språk och de innebörder som bygger på koderna för färgen som informationsförmedlare. Analyserna synliggör att färgerna i stor utsträckning verkar i alla filmer för att förstärka såväl karaktärer som händelser och känslor, och verkar aktivt i såväl betydande situationer som i sammanhang som knappt skulle tillskrivas någon betydelse för berättelsen om det inte vore för färgens applicerade innebörder. Dessa tendenser är starka redan i *Snövit* och överträffas ständigt i alltmer färgstarka, plastiska och varierade uttryck som sällan går utanför ramarna för en realistiskt motiverad färgsättning. Detta stämmer bra in på Walt Disneys tankar om att färgsättningen primärt skulle arbeta för att förstärka illusionen av en tecknad värld som väckts till liv.¹⁰⁴ Färger (eller i vissa fall avsaknaden av färg) används flitigt som förstärkare av både känslor och situationer, och gör detta på ett sätt där den härstammar från element i berättelsen. Detta synliggör en medveten utplacering av objekt vars färg resonerar med berättelsen snarare än att färglägga objekt för att uppnå samma syfte. Man ser således en motivation som grundas både i realism och spektakel, med stark emfas på den förstnämnda, där den realistiska färgsättningen i sin tur är motiverad av att understödja berättelsen. Med andra ord kan färganalyserna synliggöra motivationen av filmernas mise-en-scène där t.ex. solens gula färg, det mörka intrycket från en tät och snårig skog, eller en levande elds skuggkastning verkar för att ge scener en viss stämning. Den realism som utgör Disneys stil tenderar alltså att blottlägga det naturliga ursprung färgpsykologin grundas i. Animationskonstnären Piotr Dumala skriver: ”Animationens särskilda språk kan definieras som en väldigt ursprunglig form av kommunikation som inte härstammar från intellektuella eller lingvistiska tankestrukturer. Det är ett gesternas, bildernas och pantomimernas språk, en plastisk symbolism utsatt för ett mycket strikt

¹⁰³ Ibid.

¹⁰⁴ Neupert, s. 80

system av temporära sekvenser, det vill säga klippning.”¹⁰⁵ Även om Dumala refererar till animationen i allmänhet och inte bara just färgaspekten fungerar citatet för att synliggöra de typer av språk som bygger på elementära erfarenheter, representationer och observationer av den naturliga verkligheten. En medveten färganvändning bygger på att frambringa reaktioner med ett visuellt språk som inte grundas i förkunskaper om vad respektive färg bidrar med.¹⁰⁶ Åskådaren har med andra ord inte behövt läsa att gul och orange färg tillhör den varma färggruppen, utan hämtar associationer från naturliga ursprung som t.ex. eld eller solen. I enighet med färgpsykologins ursprung används i filmerna ofta naturen och dess gröna färg som en symbol för frihet, regnmolns dystra förebådande fungerar med sin gråa färg för att förstärka en bister ledsamhet och nattens mörka och osäkra associationer används för att motivera den svarta ”färgen” och dess illavarslande effekter. Färgerna hjälper således åskådarens igenkänning i en naturlig och realistisk värld samtidigt som de resonerar med en tematisk användning av tillskrivna värden. Påtagligt blir också hur väl filmerna korresponderar med färgsymboliken även om färgerna inte appliceras på de objekt de har sitt ursprung i. Den lila färgens representation för mystik, vilket Kalmus föreslår kan ha sitt ursprung i utseendet på avlägsna berg,¹⁰⁷ fungerar t.ex. tillsammans med symboliken för allvar och fåfänga på samtliga antagonister i de analyserade filmerna och ger tillsammans med representationen av t.ex. blått för sanning och gult för belöning förslag på hur även djupare symboliska konnotationer tagits i beaktande under färgsättningen. Vi får sammanfattningsvis ett utseende som i hög grad resonerar med den färgbehandling Kalmus benämnde som 'förstärkt realism',¹⁰⁸ vilken Telotte sammanfattar med: ”While emphasizing the 'natural' use of color, she also suggested employing 'color's cultural connotations' or traditional 'symbolic associations,' and using it for delivering essential story information”.¹⁰⁹

Förutom den omsorg som riktats på färgers individuella betydelser framgår det tydligt hur Disneyfilmerna använder sig av strategier där färgernas förhållande till varandra förstärker och underlättar förståelsen för berättelserna. Färgkontraster används flitigt för att rikta fokus på olika element i bild både för att navigera åskådaren men också för att understryka innebörder av det utspelade. Det är med färganvändning av denna typ som tendenser synliggjort hur uppmålandet av protagonisterna verkar i en samtidskontext. Wells designstrategi kan appliceras och underlätta ett skiljande av den allmänna karaktärsdesignen och färgestetiken. Genom den jämförelse som gjorts med *Snövit* och *Sjöjungfrun* går det t.ex. att synliggöra hur färgspråket tenderar att anpassa sig till sin samtid på liknande sätt som berättelseinnehållets aktuella behandlingar. I *Snövits* fall är det inte

¹⁰⁵ Marko-Nord & Jurander, s. 114

¹⁰⁶ Dalle Vacche & Price, s. 26

¹⁰⁷ Ibid, s. 27

¹⁰⁸ Ibid, s. 32

¹⁰⁹ Ibid, s. 31

konstigt att färgens språk verkar på det sätt den gör. Färgen understryker kort sagt värden som får antas ha legat i tiden. I detta avseende kan det vara relevant att hänvisa till Neupert diskussion om de krokikurser som under 30-talet hölls i Disney Studios. Han menar att Disneys stilrepresentation av kvinnor till viss del kan förklaras med att modellerna alltid utgjordes av nakna kvinnor då animatörerna inte verkade vara intresserade av den manliga kroppen.¹¹⁰ Neupert fortsätter: ”Moreover, the women models he typically used are not unlike the proportions of Snow White or the fairies in *Fantasia*. In the end, the life drawing classes allowed the animators to analyze live physical behaviour, but they also established norms of representation (some of which can be tied to larger gender issues).”¹¹¹ Ariels utseende är i stor mån också grundat på en sexualiserad och stereotyp kvinnobild där många upprörda röster ”questioned the use of cleavage in the character design of a 16 year old girl”,¹¹² men designstrategin uppmuntrar läsningen att bortse från dessa visuella framställningar. Vi kan istället lägga fokus på en läsning av andra stilgrepp, där färganalyserna som utförts på *Sjöjungfrun* synliggör ett språk som understryker egenskaper som inte följer en stereotypisering i lika stor utsträckning som de gör i *Snövit*. Som tidigare nämnt skulle istället färgläggningen av Ariel kunna sträva efter att lägga fokus på de karaktärsdrag som utgörs av nyfikenhet och frihetskänsla genom att verka på en del av hennes kropp som inte anknyts till ett sökande efter kärlek (denna tendens förstärks ytterligare genom att blicka framåt mot Merida – protagonisten i den datoranimerade filmen *Brave* (Modig, Mark Andrews, Brenda Chapman & Steve Purcell, 2012), vars färgsättning är helt anspråkslös med undantag för hennes röda hår som är än mer lockigt och vilt än Ariels. Filmens handling kretsar kring hur Merida motgår den uråldriga seden att gifta sig för att istället finna sin egen väg i livet).¹¹³ Detta exempel gör det relevant att återigen anknyta till Eisensteins teorier om relativa innebörder eftersom det synliggör att färgtolkningen likaväl som sin kontext i händelseförloppen är beroende av *var* respektive färg verkar i en konkret kontext.

Vad färgen gör är med andra ord att tydliggöra hur de grundattribut som utgör protagonisternas drivkraft förändrats. Den synliggör en användning som tar vid i *Snövit* där den förstärker egenskaper som kärlek och moderlighet, och fortsätter fungera för Arthurs jordnära enkelhet som utvecklas till symbol för kunskapssökande (och i ekorrens fall kärlek och passion såväl som vrede och explosivitet) för att i *Sjöjungfrun* tillskriva Ariel en minst lika stor drivkraft av äventyr, upptäckslusta och frihet som kärlek. Färgläggningen når således en kulmen i *Prinsessan*. Här fungerar bristen på en tematisk färgsättning av Tiana tillsammans med det faktum att hon och Naveen har oerhört få visuella skiljaktigheter då de lär känna- och förälskar sig i varandra, för att ta avstånd från ytlig kärlek och

¹¹⁰ Neupert, s. 82

¹¹¹ Ibid.

¹¹² Maltin, s. 291

¹¹³ http://www.imdb.com/title/tt1217209/?ref_=nv_sr_1, (2014-01-03)

understryka poängen att olikheter är irrelevanta så länge kärleken existerar.

Walt Disney själv hävdade att hans filmer överhuvudtaget inte hade någon politisk ståndpunkt. Han menade att filmernas enda mål är att underhålla genom allmänmännsliga teman, där fokus ligger vid utvecklingen av tydliga karaktärer.¹¹⁴ Genom färganalys kan vi se att de allmängiltiga och humanistiska värdegrunder Disney pratar om förmedlas med ett språk som är oberoende av samtida värderingar då det t.ex. fungerar för att understryka värdet av sann kärlek, växandet genom kunskap eller sökandet efter frihet och identitet. Stilanalyser av denna typ synliggör hur en stil som många gånger fått utstå kritik pga. stereotypa och sexualiserade representationer fungerar parallellt med en färgestetik som överensstämmer med alltmer upplysta värdegrunder. Pilling skriver att samtidigt som ljud och bild i en animation kan förmedla en bokstavlig innebörd, så är det de byggstenar animationsprocessen är uppbyggd av som vittnar om de verkligheter som inspirerat verket. Det blir genom en noggrann observation av dessa som vi kan synliggöra nya innebörder och förhållningssätt till det utspelade.¹¹⁵

Sammanfattningsvis skulle det gå att konstatera att färgspråket utgör den del av Disneys visuella stil som förmedlar den kanske viktigaste antydningen på förändrade samtidskontexter. Denna uppsats har synliggjort en genomgående färganvändning som kanske bäst kan beskrivas med de tankar Walt Disney hade då han gav sig in i det projekt som skulle komma att bli *Snövit*, nämligen att föra över en sagobok till vita duken med den sortens magiska realism som endast kunde förmedlas med animation.¹¹⁶

¹¹⁴ Wells, s. 102

¹¹⁵ Pilling, s. 217

¹¹⁶ Finch, s. 111

7. Käll- och litteraturförteckning

7.1 Otryckt material

Filmer som använts som primärkällor:

Snow White and the Seven Dwarfs (Snövit och de sju dvärgarna), Walt Disney Productions, USA, 1937, Producent: Walt Disney, Regissör: William Cottrell, David Hand, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce & Ben Sharpsteen, Manusförfattare: Ted Sears, Richard Creedon, Otto Englander, Dick Richard, Earl Hurd, Merrill De Maris, Dorothy Ann Blank & Webb Smith, Fotograf: Max Morgan, Originalmusik: Frank Churchill, Leigh Harline & Paul J. Smith

The Little Mermaid (Den Lilla Sjöjungfrun), Walt Disney Pictures & Silver Screen Partners IV, USA, 1989, Producent: Howard Ashman, Maureen Donley & John Musker, Regissör: Ron Clements & John Musker, Manusförfattare: Ron Clements & John Musker, Fotograf: Jo Ann Breuer, Kent Gordon, Robyn Roberts, Dean Stanley & Bert Wilson, Klipp: Mark A. Hester, Originalmusik: Alan Menken

The Princess and The Frog (Prinsessan och Grodan), Walt Disney Animation Studios & Walt Disney Pictures, USA, 2009, Producent: Peter Del Vecho, Regissör: Ron Clements & John Musker, Manusförfattare: Ron Clements, John Musker, Greg Erb, Jason Oremland & Don Hall, Klipp: Jeff Draheim, Originalmusik: Randy Newman

The Sword in the Stone (Svärdet i Stenen), Walt Disney Productions, USA, 1963, Producent: Walt Disney, Regissör: Wolfgang Reitherman, Manusförfattare: Bill Peet, Klipp: Donald Halliway, Originalmusik: George Bruns

Övriga filmer:

A Colour Box (A Colour Box), GPO Film Unit, Storbritannien, 1935, Regissör: Len Lye (Kortfilm)

Becky Sharp (Becky Sharp), Pioneer Pictures Corporation, USA, 1935, Regissör: Rouben Mamoulian & Lowell Sherman

Brave (Modig), Walt Disney Pictures & Pixar Animation Studios, USA, 2012, Regissör: Mark Andrews, Brenda Chapman & Steve Purcell

Fantasia (Fantasia), Walt Disney Pictures, USA, 1940, Regissör: James Algar, Samuel Armstrong, Ford Beebe, Norman Ferguson, Jim Handley, T. Hee, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Bill Roberts, Paul Satterfield & Ben Sharpsteen

Flowers and Trees (Blommor och Träd), Walt Disney Productions, USA, 1932, Regissör: Burt Gillett (Kortfilm)

Fritz the Cat (Katten Fritz), Aurica Finance Company, Black Ink, Fritz Productions & Steve Krantz Productions, USA, 1972, Regissör: Ralph Bakshi

Hercules (Herkules), Walt Disney Pictures & Walt Disney Feature Animation, USA, 1997, Regissör: Ron Clements, John Musker

Mary Poppins (Mary Poppins), Walt Disney Productions, USA, 1964, Regissör: Robert Stevenson

One Hundred and One Dalmatians (Pongo och de 101 Dalmatinerna), Walt Disney Productions, USA, 1961, Regissör: Clyde Geronimi, Hamilton Luske & Wolfgang Reitherman

Steamboat Willie (Steamboat Willie), Walt Disney Productions, USA, 1928, Regissör: Walt Disney & Ub Iwerks (Kortfilm)

TRON (TRON), Walt Disney Productions & Lisberger/Kushner, USA, 1982, Regissör: Steven Lisberger

Yellow Submarine (Gul, gul, gul är vår undervattningsbåt), Apple Corps, King Features Production & TVC London, Storbritanien, USA, 1968, Regissör: George Dunning

Texter:

Internet Movie Database (IMDb), *Modig*,

http://www.imdb.com/title/tt1217209/?ref_=nv_sr_1, (2014-01-03)

7.2 Tryckt material

Ajanović, Midhat, *Den rörliga skämtteckningen: stil, transformation och kontext*, 1 uppl., Göteborg: Optimal Press, 2009

Bordwell, David & Thompson, Kristin, *Film art: An Introduction*, 8 uppl., New York: McGraw-Hill, 2008

Bordwell, David & Thompson, Kristin, *Film History: An Introduction*, 2 uppl., New York: McGraw-Hill, 2003

Coates, Paul, *Cinema and Colour: The Saturated Image*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010

Dalle Vacche, Angela (red.) & Price, Brian (red.), *Color, The Film Reader*, London: Routledge, 2006

Disney Miller, Diane - Martin, Pete. "Suddenly He Was a Genius" i *Saturday Evening Post*. 1956, 229:24, s. 36-100, 5 s.

Finch, Christopher, *The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms and Beyond*, New Edition, New York: Abrams, 2011

Maltin, Leonard, *The Disney Films*, 4 uppl., New York: Disney Editions, 1995

Marko-Nord, Adam & Jurander, Claes (red.), *Om animation*, Göteborg: Filmkonst, 2002

Neupert, Richard. "Colour, lines and nudes: Teaching Disney's animators" i *Film History*. 1999, 11:1, s. 77-84

Pilling, Jane (red.), *Animating the Unconscious: Desire, Sexuality and Animation*, London: Wallflower, 2012

Schickel, Richard, *The Disney Version: The Life, Times, Art and Commerce of Walt Disney*, New York: Simon and Schuster, 1968

Street, Sarah. "The Colour dossier Introduction: the mutability of colour space" i *Screen*. 2010, 51:4, s. 379-382

Wells, Paul, *Animation and America*, Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2002