

QUEERA DISNEY

*En studie av hur genus skapas och
framställs i Disneyfilmer (där karaktärerna
inte föreställer människor)*

LUNDS UNIVERSITET

Institutionen för medier och kommunikation

Kandidatkurs i medie- och kommunikationsvetenskap, VT-15

Författare: Kristiina Walker

Handledare: Helena Sandberg

Examinator: Fredrik Miegel

ABSTRACT

Denna uppsats med titeln *Queera Disney – en studie av hur genus skapas och framställs i Disneyfilmer (där karaktärerna inte föreställer människor)*, har författats av Kristiina Walker vid Institutionen för kommunikation och medier på Lunds Universitet.

Uppsatsen problematiserar Disneys sätt att skildra genus i filmer där de centrala karaktärerna inte föreställer människor, men som representerar mänskligheten. Film är den dominerande formen av barns medieanvändning och medier spelar en viktig roll i barns lärande och införlivande av normer. Disney har som en av de största filmmakarna ett stort inflytande över barns visuella kultur och bidrar således till hur barn skapar sina uppfattningar om kön och genus.

Syftet med denna studie har varit att med hjälp av Judith Butlers genusteorier och Harold Garfinkels etnometodologiska interaktionsperspektiv undersöka hur genus gestaltas och reproduceras i fabelliknande Disneyfilmer. Hur genus framställs i relation till karaktärer där genusens följande egenskaper är oberoende av kropparnas förbehåll, samt vad dessa skildringar kan få för konsekvenser för barns uppfattningar om kön och genus. Uppsatsen redogör för hur genus upprättas och upprätthålls i relation till de olika karaktärerna samt hur heteronormativitet, stereotyper och könsroller skildras. Den empiriska studien utgörs genom en diskursanalys av Disneyfilmerna *Toy Story 3* och *Monsters studentliv*.

I studien framkom det att stereotyper reproduceras i relation till de olika karaktärerna, att heterosexualitet är det enda ”normala” samt att ett manligt kön innebär ett maskulint genus och ett kvinnligt kön innebär ett feminint genus. De kvinnliga karaktärerna förknippas med feminina stereotypa karaktärsdrag och handlingsmönster och manliga roller förknippas på motsvarande sätt med maskulina drag. När beteenden utmanas i relation till könen eller avviker från vad som är ” normalt ” framstår de som annorlunda och kritiseras. Filmerna ger en bild av ett heteronormativt samhälle där flickor och pojkar åtrår varandra och där pojkarna är överlägsna flickorna. Disney framställer en förvrängd bild av könen som vidare kan begränsa barns uppfattningar om vad som är socialt accepterat och ” normalt ” i samhället.

Nyckelord: Genus, normmönster, heterosexuell matris, heteronormativitet, kvinnligt/feminitet, manligt/maskulinitet, performativitet, queer.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. INLEDNING	1
1.1 Syfte och frågeställningar.....	2
2. FRAMSTÄLLNINGEN AV DISNEYS KARAKTÄRER	2
2.1 Representationer av mänskligheten.....	4
3. GENUS OCH GENEALOGI	4
3.1 Performativitet.....	5
3.2 Genus som diskursiva resultat.....	6
3.3 Heterosexuella matrisen	6
3.4 Queer	7
3.5 Att göra genus	8
3.6 Stereotyper	8
4. MITT TEORETISKA ANGREPPSSÄTT	9
5. DISKURSANALYS	10
5.1 Diskursteori	11
5.2 Diskursanalysens paradoxer.....	11
5.3 Diskursanalys av mitt empiriska material	12
6. VARFÖR JUST DISNEY?	13
6.1 Urval.....	13
7. BEGRÄNSNINGAR	14
8. ANALYS	15
8.1 ”Storyline” – Monsters Studentliv	15
8.2 ”Storyline” – Toy Story 3.....	15
9. FILMERNAS FIGURER	16
9.1 Monsters studentliv – Manliga monster.....	16
9.2 Monsters studentliv – Sportfånen och ”gotaren”	17
9.3 Monsters studentliv – Kvinnliga monster	17
9.4 Toy Story 3 – Storyns hjältar	18
9.5 Toy Story 3 – Herr och fru potatishuvud	18
9.6 Toy Story 3 – Barbie och Ken.....	19
9.7 Toy Story 3 – Ensam är stark	21
10. MAKTENS GESTALTNINGAR	21
10.1 Fröken och magistern	22
10.2 Störst är bäst	22
11. LOVE IS IN THE AIR	24
11.1 Tjejleksaken Ken.....	26
12. MÅ BÄSTE MAN VINNA	27
12.1 Sportiga killar och hånade tjejer.....	29
13. STEREOTYPA GRABBAR OCH FNIITTRIGA TJEJER	30
13.1 Flirtigt och fnittrigt.....	31
13.2 Fru Squibbles.....	32
14. SLUTDISKUSSION	33
15. REFERENSER	36
15.1 Empiriskt material	38
16. BILAGOR	39

1. Inledning

Vi lever i en tid där genusdebatten är intensivt omdiskuterad och där det är viktigt att skilja på manligt och kvinnligt. Medierna är en av de mest effektiva källorna till barns lärande och skildringen av könsroller inom visuell kultur är således av stor betydelse för hur barn lär sig att uppfatta kön och genus (Towbin m.fl., 2001). Disney, som är en av världens största filmstudioanslutningar har ett stort inflytande över film världen över (thewaltdisneycompany.com, 2015). Genom filmerna är de således med och skapar barns drömmar, förväntningar samt ideal och genusskildringen i filmerna är följaktligen av betydelse för barns införlivande av normer. Tidigare studier av Disneyfilmer argumenterar olika gällande framställningarna av de olika rollerna. En del forskare indikerar att de har utvecklats i en positiv bemärkelse i filmerna över tid, men andra indikerar att Disneys gestaltningar av könen fortfarande kan vara kritiska för barns införlivande av ideal och normer (Gillam & Wooden, 2008; Towbin m.fl., 2001; Wohlwend, 2012).

Filmtittande är den dominerande formen av medieanvändning bland barn¹ och allt fler betalar för att se film på hemsidor som exempelvis *Netflix* (Findahl, 2014; Medierådet, 2015). Tack vare surfplattans tillökning i hemmen har det under de senaste tre åren skett en flerdubblad ökning i internetanvändning bland förskolebarn och barn kan idag se på film var som helst (Medierådet, 2015). Enligt undersökningen *Svenskarna och internet (2014)* använder hälften av 2-åringarna internet, 75 % av 3-åringarna och bland barn i 7-årsåldern använder hela 90 % internet – där filmtittande står för en större del av konsumtionen. Barn har idag fler möjligheter att titta på film utan vuxnas sällskap, dels på grund av surfplattorna och dels på grund av att allt fler barn har tv i sina rum (Singer, 2011). Detta leder till att yngre barn, som ännu inte har utvecklat samma kapacitet att förhålla sig kritiska som äldre barn, självständigt skapar sina uppfattningar om olika ideal utefter innehållet som de exponeras för i film (Agebäck, 2002).

”Jag ser hur Tova, 8 år, sitter och nyper sig i midjan samtidigt som hon tittar ner på sin iPad” (Leijon, 2014), hon tittar på en Disneyfilm och är bekymrad över att hon inte ser ut som flickan i filmen. Genusrelaterade meddelanden som transformeras i film kan i vissa avseenden skapa problem då yngre barn inte alltid kan skilja på vad som är verklighet och fiktion (Mathes & Naderer, 2015). Filmerna framställer en bild av samhället som visar hur saker och

¹ Barn avses följande som individer i åldrarna 0-12 år om inte annat anges.

ting ser ut, hur människor *bör* bete sig i enlighet med respektive kön samt vem de bör bli kära i. Stereotyper i animerade Disneyfilmer har därför kritiserats av många forskare som anser att Disney endast framställer en bild av vad som är ”normalt”, utan alternativa skildringar och att dessa skildringar i sin tur kan påverka barns uppfattningar om de olika könsrollerna i samhället (Towbin m.fl., 2001). Med detta sagt ämnar den här uppsatsen redogöra för hur genuskonstruktioner uttrycks och skildras i senare Disneyfilmer, som bidrar till konstruktionen och reproduktionen av genus i dagens svenska samhälle.

1.1 Syfte och frågeställningar

Målet med uppsatsen är att kritiskt analysera hur genus gestaltas och reproduceras i animerad Disneyfilm där de centrala karaktärerna inte föreställer människor utan gestaltas av människoliknande varelser, även så kallade *antropomorfer*.

Genom att undersöka hur stereotyper, feminitet, maskulinitet och heteronormativitet utmanas och bekräftas i relation till de olika figurerna, som fungerar som representationer av mänskligheten, är syftet med denna studie att bidra med ökad förståelse för hur genus skapas och framställs i barns visuella kultur, exemplifierat genom filmerna *Toy Story 3* och *Monsters Studentliv*. Vidare även diskutera vad resultaten kan få för konsekvenser för det svenska samhället och yngre barns uppfattningar om kön och genus. För att kunna uppfylla studiens syfte söker analysen att besvara följande frågor:

- *Vilken bild av feminint/kvinnligt respektive maskulint/manligt presenterar filmerna i relation till de centrala karaktärerna?*
- *Finns det några mönster för hur genus uttrycks i filmerna?*
- *Finns det dominerande normer avseende sexualitet i filmerna, hur kommer de till uttryck?*
- *Utmanas stereotyper och heteronormativitet eller reproduceras de?*

Nedan följer en kort summering av tidigare forskning som föreliggande grund för studien. Därpå följer en diskussion av teoretiska utgångspunkter och begrepp som tillämpas i analysen samt en redogörelse för analysens tillvägagångssätt.

2. Framställningen av Disneys karaktärer

Tidigare forskning som åberopar film samt dess påverkan på barn är mycket omfattande och svår att kortfattat summera men gällande framställningen av manliga respektive kvinnliga karaktärer i barnfilmer har följande aspekter frekvent poängterats. Kvinnliga karaktärer är underrepresenterade och förminskade i relation till de manliga i animerade barnfilmer.

Manliga karaktärer skildras ofta inom ledande roller, som starka, bra på att uttrycka idéer och som mer hotfulla än de kvinnliga rollerna som i motsats till männen visas som mer sympatiska och i behov av skydd (Gökçearsan, 2010: 5204). Vad gäller kvinnliga karaktärer i specifikt Disneyfilmer så är kvinnan ofta formad som ett timglas, det vill säga smal midja och markerad byst. Hon är vacker, oskyldig och försynt och hennes liv kretsar kring att finna drömprinsen. Icke-dominerande kulturer skildras negativt, genom exempelvis skurkar eller som mer exotiska än resterande karaktärer. Endast västerländska värden skildras, klassstereotyper är överdrivna och enbart karaktärer med samma värdegrund håller ihop (Towbin m.fl., 2001). Enligt tidigare studier av Disneyfilmer, där *Monsters Studentliv* och *Toy Story 3* inte inkluderas, utan som snarare omfattar äldre filmer så som *Djungelboken* (1967) och *Lejonkungen* (1994), görs det även gällande att de centrala karaktärerna anpassar sig till rådande normer, värderingar och roller i samhället och att dessa inte utmanas. Att normerna inte ifrågasätts har kritiserats då barn influeras av innehållet i filmerna och kritiker anser därför att de borde skildra alternativa förebilder (Barnes, 2009).

Enligt forskarna Gilliam och Wooden (2008) förändras de stereotypa dragen i Disneyfilmerna över tid i bemärkelsen att karaktärer som Askungen (1950) som skildras som hjälplös, huslig och till för att passa upp på andra, utvecklas genom karaktärer som Pocahontas (1995) som är en självständig, modig och handlingskraftig individ. Kvinnan är dock fortfarande smal, vacker och sökandet efter- samt beroendet av en man är fortfarande något som genomsyrar majoriteten av senare filmer (Wohlwend, 2012). Enligt tidigare studier av Disney-Pixarfilmer framkommer det att även de manliga karaktärerna utvecklats över tid. De tidigare stereotypa bilderna av en statisk man som endast skildrar egenskaper som styrka, har numera en tendens att kunna utvecklas till att även kunna visa medkänsla och ödmjukhet för andra karaktärer genom handlingen i Disneys filmer (Gilliam & Wooden, 2008). Gilliam och Wooden (2008) anser att det utvecklade sättet att skildra karaktärerna, som enligt deras studier är mer förenligt med kvinnliga egenskaper, är en förutsättning i dagens post-feministiska samhälle. De menar att Disney har anpassat framställningen av könsrollerna på ett sätt som bättre lämpar den nya synen på kvinnors respektive mäns roll i ett modernare samhälle (a.a.).

Det finns alltså ett flertal studier som omfattar Disneyfilmer. De är dock studier som främst rör filmer som utgavs före millennieskiftet och det finns ett glapp i forskningen gällande nyare filmer som avser specifikt antropomorfer. Att Disney framställer människor som ohälsosamt smala eller överdrivet muskulösa har redan diskuterats. Hur olika genusrelaterade

värden skildras genom figurer som mer liknar djur än människor, som fungerar som illustrationer av mänskligheten och som inte *nödvändigtvis* är bundna till biologin och människokroppen, saknas däremot. Jag ämnar därför studera hur Disney illustrerar olika genuskonstellationer och normer genom karaktärer som inte nödvändigtvis är bundna till en människokropp, som *fritt tilldelas olika egenskaper* och sedan diskutera vad denna skildring kan få för konsekvenser för barns uppfattningar om kön och genus i dagens svenska samhälle.

2.1 Representationer av mänskligheten

Berättelser om förmänskligade djur är det som är mest lämpligt för yngre barns inläring då den moraliserande fabeln säger hur barn bör agera (Rönnerberg, 2001). Genom att använda djur i filmer som representerar värden så som lydnad och avsky, kan budskap lättare förmedlas till de yngre barnen som ännu inte utvecklat samma kognitiva nivå som äldre barn. Genom att illustrera verkliga situationer genom fabler finns det fler möjligheter vad gäller roller och fabeln blir på så vis mindre komplex än sagan när det gäller att åtskilja ont och gott samt förtydliga sociala värden och erfarenheter (a.a.). Filmer som utgörs av mänskliga karaktärer som exempelvis *Törnrosa (1959)* använder även fabellikande inslag för att lättare skildra gott och ont bland de mänskliga karaktärerna. Den onda fen har horn, vilket är ett karaktärsdrag som är djurlikt och på ett tydligare sätt skiljer henne från resterande karaktärer och markerar att hon är ett hot inför de yngre barnen.

Tidigare studier av Disneys filmer påvisar föreställningar gällande kroppsideal som är kopplade till människokroppen, sociala värden som är relaterade till de olika könsrollerna samt huruvida dessa utvecklas över tid i Disneys filmer. Vad som dock saknas är studier av filmerna som fokuserar på funktionen av fiktiva karaktärer som representerar mänskligheten. Antropomorfer, som är påhittade människoliknande varelser, är öppna för tillskrivning av olika egenskaper eftersom de inte är beroende av att relateras till människokroppen och därför är dessa intressanta att studera utifrån ett genusperspektiv. Detta motiverar en ny studie av Disneys filmer *som fokuserar på hur egenskaper och attribut tilldelas de olika könen, oberoende av biologiska kroppars förbehåll.*

3. Genus och genealogi

Filosofen och genusteoretikern Judith Butler utgår ifrån ett antal olika begreppsmodeller och indikerar i grunden att kön såväl som genus är socialt konstruerade. Butler ifrågasätter att ”biologin är ödet” och menar att om könet är stabilt och genus följer av könet så motsäger

detta förutsättningar om att genus är en social konstruktion (Butler, 2007; Rosenberg, 2005: 48). Hon kritiserar idén om att kön och genus ses som binära konstruktioner och menar att genus bör vara radikalt oberoende av könet. Om kön och genus skulle ses som oberoende av varandra skulle genus bli löst och tanken om det biologiska könet som ontologisk grund för genus skulle också överges (Butler, 2007: 56). Genom den binära uppdelningen följer den enligt Butler kritiska tanken om att det enbart finns ett maskulint och ett feminint genus eftersom det bara finns två kön; manligt och kvinnligt. Om genus istället ses som flytande behöver inte maskulinitet nödvändigtvis hänga samman med den manliga kroppen och feminitet med den kvinnliga och därigenom finns det inte heller en anledning att anta att det enbart finns två genus (Butler, 2007: 184; Rosenberg, 2005: 45ff).

3.1 Performativitet

Det finns inget ”naturligt” eller ”sant” kön utan vi skapar det själva genom att upprätthålla och reproducera diskursiva könsnormer som finns etablerade i samhället (Butler, 2007: 42f). Kön och genus är därmed inga substantiv utan de är verb. De är något en individ *gör* och inte något en individ *har* (Butler 2006: 199). Kön och genus konstrueras genom diskursiv handling, genom så kallade *performativa* upprepningar, som är ett av de begrepp som kommer att tillämpas i analysen. Performativa upprepningar innebär inte det som skapas i interaktionen mellan människor utan det åsyftar att individers handlingar är en *effekt av diskurser* som finns i samhället (Butler 2006: 58f; 2007: 43). Det är alltså genom diskurser som individerna formas tillsammans med andra, även om dessa ”andra” inte är aktiva i interaktionen (Butler, 2006: 23; Rosenberg 2005: 46f). Med performativitet menas att både kön och genus skapas genom handling, attribut och genom språket när vi utmanar eller reproducerar befintliga diskurser (Rosenberg, 2005: 47). Genus är en norm som vi hela tiden tar för givet, bekräftar och ibland utmanar. Ett exempel på något som utmanar diskurserna är drag-Queens på grund av att de förvirrar individer i omgivningen då andra individer inte kan avgöra vilket kön personen i fråga tillhör. Vi kan alltså påverka våra genus om vi genomskådar den ständiga repetitionen som vi utför, vilket är en performativ handling (Butler, 2006: 214ff). Även om drag-Queens utmanar diskurserna kommer de dock alltid ha ett spår av sin ursprungliga genusidentitet, av sitt biologiska kön och därför kan en individ inte tillskriva sig ett genus. Det beror på de strukturer som finns i samhället och som vi tillhör och därför ses drag-Queens som avvikande från det som anses vara ”normalt” och socialt accepterat, istället för att utgöra ytterligare ett genus (Butler, 2006: 91ff). Performativitet

handlar alltså om att vi ständigt härmar och utmanar det som vi *tror* är förenligt med vårt genus och försöker upprätthålla de krav som finns på vår genusidentitet.

3.2 Genus som diskursiva resultat

Redan från födseln så blir vi tilldelade ett kön då sköterskan eller någon annan verbalt uttrycker ”grattis, det är en flicka/pojke”. Det är sådana uttryck och tilldelningar av kön som är grunden till våra handlingar och upprätthållandet av de rådande diskurserna om hur en förväntas bete sig som pojke eller flicka (Butler, 2007: 184). Det finns saker som anses vara naturligt feminina och naturligt maskulina, utan att det finns en absolut sanning bakom det. Det finns inget i naturen som är avgörande för könens olika preferenser som till exempel att tjejer nödvändigtvis gillar rosa och att killar nödvändigtvis gillar blå, men vi tillskriver oss dessa egenskaper i enlighet med de ramar som finns uppsatta för vad som är ”normalt” för det kön vi tillhör. Vi har alltså genom handlingar och språk, tilldelats ett kön och därigenom förväntas vårt genus konstrueras som en följd av det. Därför är även könet en konstruktion enligt Butler (2007), eftersom det är något vi tilldelas. Det som återstår är genus, som konstrueras och rekonstrueras genom performativa handlingar och är ett *resultat av diskursiva praktiker* (a.a. 56ff). Genus så väl som kön, som utåt anses vara naturliga, är alltså egentligen fördiskursiva föreställningar som enligt Butler också är ett resultat av en *heterosexuell matris*.

3.3 Heterosexuella matrisen

De från födseln avgörande verbala uttrycken och handlingarna som bestämmer om ett barn ska kategoriseras som pojke eller flicka, leder till att våra kroppsliga och verbala uttryck kopplas till ett symbolsystem med på förhand sammanlänkade betydelser som är integrerade i en *heterosexuell matris* (se bilaga 1.1)(Butler, 2007: 91ff). Dessa meningar bestämmer relationen mellan kön, genus, begär och sexuella uttryck och matrisen innebär vad Butler kallar är en ”heterosexuell melankoli”; att vi tar för givet att män inte åtrår män och att kvinnor inte åtrår kvinnor (Butler, 2006: 200). Den heterosexuella matrisen är en diskurs inom vilken mannen och kvinnan förväntas vara *heterosexuellt normativa*. Den är tvingande samt begränsande och performativitet inom den sammanhänger med Foucaults definition av en diskurs; en regelstyrd framställning av begrepp som utgör föreställningar och ett bestämt sätt att tala om något (Rosenberg, 2005: 15). Matrisen beskriver hur kön och begär samverkar för att frambringa kulturell begriplighet där begripliga genus är de som upprättar och upprätthåller koherensen mellan kön, genus, begär och sexualitet (Butler, 2007: 68f). Allt annat ses som obegripligt och de som avviker från normerna riskerar att hamna i en utsatt position i samhället och att inte bli socialt accepterade (Butler, 2006: 59ff). För att matrisen

ska fungera krävs det att kategorierna man och kvinna går att urskilja, vilket sker genom det sexuella begäret mellan parterna samt genom att män ska vara maskulina och kvinnor ska vara feminina (Butler, 1990: 23). Denna uppdelning förhindrar gränsöverskridande sammansättningar av identiteter och tvingar oss att se på manligt och kvinnligt som binära oppositioner och som de enda ”sanna” genusen (Butler, 2007: 200; 1990: 35).

3.4 Queer

Matrisen är en heteronormativ struktur som genomsyrar samhället och formar våra identiteter samt relationer till varandra. Män och kvinnor är i enlighet med den varandras motsatser och förväntas också dra sig till varandra. Individer tillskrivs egenskaper, karaktärsdrag och beteendemönster som tydliggör motsatserna och dessa egenskaper bygger på föreställningen om att våra kroppar måste utgå från ett statiskt kön (Rosenberg, 2005: 10f). Inom den heterosexuella matrisen ligger fokus på det som vi anser är normalt, på det vi *inte* ifrågasätter och detta fokus har i linje med Butlers teorier kommit att kallas för *queer* (Fagerström & Nilson, 2008: 17). Queerteorin innebär alltså att heterosexualiteten är det normala och att *queer* som söker bryta upp detta normmönster istället ses som avvikande från det (Rosenberg, 2005: 18). Motsatsparen kvinnligt/feminint står i kontrast till manligt/maskulint och upprätthåller matrisen och det är denna kulturellt skapade stabila motsättning som utgör köns- och genuskonstruktioner (Butler, 2007: 25ff; Fagerström & Nilson, 2008: 17).

Utifrån en queerteori är vi följaktligen fast inom de diskursiva genussystem eftersom det är de som gör oss begripliga som människor. Vad vi måste göra enligt Butler (2007: 199) för att ändra diskurserna är att upprepa dem, rekonstruera dem och sätta in dem i nya sammanhang tills det att nya genusformer möjliggörs. Antagandet om- samt individernas upprätthållande av heterosexualitet som det ”normala” måste alltså utmanas tills det att det ”normala” förflyttas, så att individer oberoende kan välja hur de vill leva sina liv. Den homosexuella praktikens normativa fokus borde därför enligt Butler snarare vara en omflyttning av normsystem än ett överskridande av det (Rosenberg, 2005: 18f). Detta innebär även vidare att det är förbudet mot att begära ”det egna könet” som bidrar till att göra människor heterosexuella och därigenom är med och skapar deras genus, inte biologin (Butler, 2007: 55f).

3.5 Att göra genus

En tredje utgångspunkt för min analys är en etnometodologisk genusteori som innebär att genus är något som skapas genom *interaktion* och kan här ses som ett komplement till Butlers performativitetsteori och den heterosexuella matrisen. Även om interaktionsperspektivet motsätter att allt genusskapande handlar om *effekter av redan etablerade diskurser*, anser jag denna teori lämplig för min analys då den konvergerar med Butlers modeller och fungerar som ett komplement till dem. Butler anser att det är vårt ständiga återskapande som möjliggör genuskonstruktionerna och detta återskapande sker alltid, precis som ur ett etnometodologiskt perspektiv, tillsammans med någon annan.

Begreppet etnometodologi myntades av Harold Garfinkel men har sedan vidareutvecklats av ett flertal teoretiker. Garfinkel (2002: 62) menade inledningsvis att människan hela tiden strävar efter att göra sina handlingar och sociala sammanhang förklarliga. Människor står inför olika förväntningar för hur de ska bete sig inom specifika kontexter. Till exempel så finns det vissa förväntningar uppsatta för vilket kön en man bör attraheras av och som kallas för ”social ordning”, som hela tiden skapas inifrån med hjälp av ord, handlingar och gester (Garfinkel & Rawls, 2002). Detta innebär vidare att det som tros vara spontana handlingar egentligen grundar sig i underliggande symbolsystem som är avgörande för hur vi ska agera som delar av ett sammanhang (a.a.).

Genus skapas i interaktionen mellan människor när åtskillnaden mellan normativa föreställningar, om lämpliga attityder och aktiviteter för män respektive kvinnor samt maskulint och feminint görs (West & Fenstermaker 1995: 20f). Genus är en social struktur och en rutin som inte kan existera om den inte praktiseras genom handling i relationer (a.a. 9ff). Genus *är* alltså en handling, inte en egenskap och etnometodologin söker därför förstå hur observerbara processer anordnas genom interaktion för att skapa mening i olika sociala sammanhang (West & Zimmerman, 1987).

3.6 Stereotyper

Stereotyp innebär generaliseringar om en viss grupp människor och inom begränsningen för denna studie innebär det att respektive kön reduceras till få enstaka egenskaper (Williams m.fl., 1999: 513). Respektive kön är låst vid de givna egenskaperna och stereotyper fungerar som en uppdelning mellan normalt och avvikande där stereotypen är det normala, vilket kan vara både positivt och negativt. Det finns ett ungdomsideal i samhället, att båda könen ska se

unga ut och olika könsstereotyper som råder är att kvinnan är till för att behaga och att mannen ska vara oberoende och muskulös (Jarlbros, 2006: 147). Maskulina, dominant, hotfulla och lata är även karaktärsdrag som förknippas med män och lättrogenhet, känslighet, eftergivenhet och känsla för andras behov förknippas med kvinnor (Williams m.fl., 1999: 513f). Ytterligare egenskaper som har tillskrivits män i enlighet med genusdiskursen är rationalitet, kontroll och begåvning. Kvinnor har till tillskrivits karaktärsdrag som känsla, irrationalitet, attraktiv kropp, svaghet och passivitet (Lindgren, 2009). Färgerna blå och rosa associeras med manligt respektive kvinnligt, där blått är en mansfärg och rosa är en kvinnofärg och accessoarer ses som typiskt flickigt (Nyhetsmorgon, 2011). Flickor förknippas även med kläder och andra attribut som är mer sexiga än vad killar gör (Jarlbros, 2006).

4. Mitt teoretiska angreppssätt

Det finns en viss problematik i Butlers resonemang om att kön och genus smälter samman, att dem båda är sociala konstruktioner och att de inte borde delas upp. Att könet är biologiskt, att vi föds med ett kön och att vi är ämnade för vissa handlingar i livet, till exempel barnafödande, är något som inte går att komma ifrån. Att kvinnor, i bemärkelsen de som föds med ett kvinnligt kön, är de som föder barn är fakta. Att genus är en social konstruktion som nödvändigtvis följer könet, att ett kvinnligt kön innebär ett feminint genus och att det bara finns två genus, är däremot något som jag liksom Butler anser kan ifrågasättas. Eftersom resultaten av den binära uppdelningen blir att genus som avviker från det ”normala” blir antingen ”mindre manliga” eller ”mindre kvinnliga” (Butler, 2006: 58-61; Rosenberg 2005: 15f) istället för att utgöra självständiga genus, skulle det kunna finnas fler, men att de strukturer som finns i samhället inte tillåter det.

Skillnaden mellan de olika teorierna är att det ena perspektivet (X) förutsätter att genusnormerna redan finns och att vi återupprepar dem och det andra (Y) indikerar att vi hela tiden konstruerar dem i interaktionsprocessen och i våra liv. Båda perspektiven (XY) förutsätter att genus är något en *gör* och att det sker i ett samspel mellan flera agenter och det är med denna utgångspunkt jag ämnar analysera mitt empiriska material. Jag kommer i denna analys att bortse från de antaganden som indikerar att även könet är en social konstruktion och enbart fokusera på att genus är det, samt undersöka om genus skapas som en följd av det givna könet i filmerna.

Det följer trots mina begränsningar även en komplexitet i mitt val av teoretiska modeller då jag har valt att studera karaktärer som inte har ett ”synligt” kön. Jag kommer därför utgå ifrån att de karaktärer som har ett pojknamn respektive flicknamn tillhör respektive kön och sedan undersöka hur genus konstrueras, reproduceras samt upprätthålls genom att främst studera beteenden och språkbruk men även genom utseenden och karaktärsdrag. För att studera genus bör man enligt de valda teorierna således inrikta sig på interaktionerna istället för de individuella processerna och det är detta jag ämnar göra (West & Zimmerman 1987).

5. Diskursanalys

Studien utgår från ett socialkonstruktionistiskt perspektiv, det vill säga att människors lärande och socialisation är kulturellt, socialt och historiskt situerade (Molin m.fl., 2008). Det innebär att ”jaget” endast kan utvecklas genom andra då det är erhållandet av utomstående normer och ideal som definierar individers roll inom olika sociala situationer (Fay, 1996: 39f). Det egna ”jaget” är sammanhängande med andra individers ”jag” och det är när vi blir medvetna om andras medvetande om oss, som vi blir medvetna om oss själva som ett objekt av oss själva och på detta sätt skapas våra identiteter – i relationerna vi bildar tillsammans med andra (a.a.). Med en induktiv ansats har jag således gjort en diskursanalys av filmerna, för att utifrån ett genusperspektiv kunna redogöra för dolda norm- och genusmönster som skapas och framställs i relation till könen. Nedan följer en genomgång av metodens ramverk.

Det finns flera sätt att redogöra för vad en diskurs är för något men i denna analys har jag valt att endast använda diskursbegreppet enligt ett av dem. En diskurs är ”ett bestämt sätt att tala om och förstå världen” (Winther Jørgensen m.fl., 2000: 7) och den skapas när människor interagerar med varandra, när de samtalar eller på något sätt uttrycker något. Genom social interaktion skapar språket relationer mellan människor samt avgränsar områden i samhället (Ekström & Larsson, 2010: 271). Diskurser är kontextberoende och utger sig för att vara neutrala beskrivningar av samhället inom så kallade diskursiva fält som utgörs av de diskurser som konkurrerar med varandra och beskriver samma sak. Diskurser är alltså inte neutrala utan de är uttryck för rådande maktförhållanden som ständigt upprepas och återupprepas och därigenom får auktoritet (Laclau & Mouffe, 2001: 166f). Samtal ser olika ut i olika rum, vilket är grunden till diskursbegreppet som blottlägger hur språket används för att skapa mening i interaktioner inom olika situationella kontext (Ekström & Larsson, 2010: 271). För att tydliggöra detta i relation till min undersökning så är diskurser de språkliga strukturer som

utgör genusmönster, normer och värderingar som våra yttranden följer när vi handlar och det är dessa vi försöker tyda när vi genomför en diskursanalys (Winther Jørgensen m.fl., 2000: 7).

5.1 Diskursteori

I en diskursanalys är teori och metod sammanlänkade och forskaren måste därför ta hänsyn till språkets roll i sociala konstruktioner av världen samt teoretiska modeller som kan kombineras och anpassas efter innehållet (Winther Jørgensen m.fl., 2000: 10). Det finns olika angreppssätt för diskursanalysen som har sitt ursprung i strukturalistisk och poststrukturalistisk språkteori, varav de vanligaste är diskursteori och kritisk diskursanalys (a.a. 12f). Laclau och Mouffe menar med sin diskursteori att *alla* praktiker är diskursiva medan Fairclough, som förespråkar den kritiska diskursanalysen, skiljer diskursiva och sociala praktiker åt. Fairclough anser att diskursiva praktiker enbart omfattar språkliga eller lingvistiska praktiker och att diskurs definieras som språkbruk, som en form av social praktik och som ett sätt att tala och skriva (a.a. 72f). Laclau och Mouffe anser däremot att alla våra handlingar och inte bara det vi säger utgör diskurser och i denna analys kommer jag följaktligen att fokusera på deras diskursteori då jag inte enbart vill undersöka hur genusdiskursen, den heteronormativa diskursen och olika normmönster artikuleras i språket utan även hur de uppstår genom handling och attribut (a.a.). Diskursteorin undersöker det sociala som diskursiv konstruktion där alla sociala fenomen kan förstås genom diskursiva sammansättningar. De sociala fenomenen och diskurserna utgörs av *tecken*, alltså olika betydelser som står i relation till varandra och som aldrig är färdiga eller totala. Betydelse kan alltså aldrig slutgiltigt fixeras och olika definitioner av samhället och identiteter är ständigt i strid med varandra (a.a. 31). Vår omvärld, våra identiteter och sociala relationer avspeglar inte våra sätt att tala på utan spelar en aktiv roll i skapandet och förändringen av dem vilket också är utgångspunkten för Butlers genusteorier, att vi genom att upprätta och upprätthålla befintliga genusdiskurser också är med i skapandet av dem (Butler, 2007; Winther Jørgensen m.fl., 2000: 7).

5.2 Diskursanalysens paradoxer

Att diskurser är bestämda sätt att se på världen och samtidigt aldrig kan fixeras kan anses vara paradoxalt. Laclau och Mouffe förklarar denna motsägelse som att diskurserna bidrar till att reducera antalet betydelser för relationerna mellan olika tecken (Egan Sjölander m.fl., 2011: 116). De fixerade tecknen benämns sedan som *moment*, vilket inom ramen för min studie exempelvis åsyftar att antropomorfer med flicknamn har ett kvinnligt kön, det är en fixerad betydelse. Tecken som ännu inte har en bestämd innebörd och som det finns fler tolkningar

för kallas för *element*, följaktligen exempelvis innebörden av maskulinitet i filmerna (Laclau & Mouffe, 2001: 157f). Diskursernas strävan är att elementen ska göras till fixerade moment där det som skapar betydelse mellan de olika tecknen och sammanlänkar dem kallas för *artikulation* (Börjesson m.fl., 2007: 36). Artikulation innebär ”konstruktioner av mening” och dessa, likt Faircloughs idéer om intertextualitet, ifrågasätter befintliga diskurser genom försök att fastställa olika betydelser för dem inom nya kontexter (Egan Sjölander m.fl., 2011: 117). Detta innebär att olika betydelser konkurrerar om att ge elementet ”maskulinitet” dess fixerade betydelse. Eftersom artikulation aldrig kan vara en exakt kopia av tidigare artikulationer bidrar de till att aktivt skapa betydelse även i stabila diskurser, vilket kan liknas med konstruerandet och rekonstruerandet av diskurser som Butler (2007) förklarar genom sina genusteorier (Egan Sjölander m.fl., 2011: 117f).

5.3 Diskursanalys av mitt empiriska material

I diskurserna finns det även så kallade *nodalpunkter* som är detsamma som *extra viktiga* moment (Laclau & Mouffe, 2001: 168). De utgör grunden för olika teckens betydelser inom en given diskurs eftersom dem alltid måste tolkas inom en kontext. Som utgångspunkt i min analys kommer ”man” och ”kvinna” utgöra nodalpunkter då de är de enda könen som omtalas i filmerna och är på så vis dominerande inom sin kontext. ”Man” och ”kvinna” är öppna för tillskrivning av olika betydelser genom artikulation och jag ämnar därför undersöka vilka tecken som konkurrerar om att ge ”man” och ”kvinna” dess betydelser. Jag kommer exempelvis att studera huruvida stereotypa karaktärsdrag utmanas eller upprätthålls och ger respektive kön dess betydelse då den laddade innebörden inte ligger i nodalpunkten i sig. Det är tecken som ”stark”, ”vacker” och ”hetro” som ger dem betydelse inom olika kontext samt i relation till andra tecken och det är dessa betydelser jag ämnar blottlägga för att kunna redogöra för hur genus skapas och framställs i de valda filmerna (Börjesson m.fl., 2007: 35f).

På grund av att denna analys fokuserar på att genus är något man gör måste jag inkludera handlingar i filmerna och inte enbart det verbala. En utgångspunkt i denna analys är således även att språket är en typ av handling som är med och konstruerar och reproducerar normer. Diskursanalysen har ”ett bestämt sätt att se på språk och språkanvändning” (Winther Jørgensen m.fl., 2005: 305) och språket används också till att utmana rådande föreställningar. Det är relationen mellan dessa jag vill blottlägga genom min analys för att se hur språket skapar mening. När språket analyseras inom en diskurs ska forskaren försöka synliggöra hur olika föreställningar naturaliseras och/eller utmanas. Huruvida föreställningar om vad som är

normalt och avvikande utifrån exempelvis ett perspektiv som avser könens sexuella läggning utmanas eller bekräftas. Fokus i denna analys ligger således i att försöka klargöra samt förstå hur språk och handling används för att uttrycka underliggande tanke- och beteendemönster. Genom att studera språkhandlingar i form av artikulationer som berör kön, genus och sexualitet avser jag klargöra olika betydelser mellan de olika tecknen i filmerna. För att kunna besvara resterande frågeställningar som inte enbart gäller det verbala kommer jag att tillämpa teoretiska begrepp, däribland den *heterosexuella matrisen*, *heteronormativitet*, *performativitet* samt *stereotyper* för att redogöra för hur genus skapas och uttrycks i filmerna.

6. Varför just Disney?

År 1923 grundade bröderna Walt och Roy Disney tillsammans med animatören Ub Iwerks, The Walt Disney Company (thewaltdisneycompany.com, 2015). Med inledning i skapandet av de världskända karaktärerna Mussepigg och Kalleanka har företaget utvecklats till att vara en av världens största filmstudiosammanslutningar (a.a.). År 1934 satsade Disney på att skapa långfilm där resultatet blev succén *Snövit och de sju dvärgarna*. Därefter har koncernen producerat 126 animerade filmer (IMDB, 2015c). Walt Disney utgörs idag av en mängd olika bolag och har med sin globala räckvidd ett stort inflytande över animerad barnfilm världen över (Byrne & Mc Quillan, 1999). Film är en av de största källorna till barns mediekonsumtion (Medierådet, 2015) och således är också Disney (som är ett ledande företag på filmmarknaden) en viktig roll i skapandet av barns förväntningar och normer. Jag alltså baserat mitt urval på filmens betydande roll i barns visuella kultur och Disneys inflytande över barnfilm världen över.

6.1 Urval

Jag har valt att begränsa mitt urval av empiriskt material till filmerna *Toy Story 3* och *Monsters Studentliv* då dem är de senaste produktionerna från Walt Disney Pixar där de centrala karaktärerna huvudsakligen inte är människor (men som ändå kan liknas med mänskliga figurer). Jag har alltså valt att fokusera på filmer där handlingen och karaktärerna representerar mänskliga vardagliga situationer gestaltat genom antropomorfer. Filmerna, som inte visualiserar mänskliga roller, skulle alltså kunna ses som blandningar av en fabel och en saga. Monstren i *Monsters Studentliv* är mer lika djur än människor och det samma gäller majoriteten av leksakerna i filmen *Toy Story 3*. Det är endast fyra karaktärer bland de centrala rollerna som skulle kunna liknas med människor i filmerna och det är dockorna i *Toy Story 3*. Jag finner detta urval relevant då jag vill undersöka hur genus konstrueras, rekonstrueras och framställs i relation till utseende, personliga karaktärsdrag, uttryckssätt och beteendemönster

som *inte nödvändigtvis* är relaterade till det biologiskt manliga- respektive kvinnliga könet och kroppen. Jag vill se hur förhållandet mellan de olika genusen gestaltas genom antropomorfer och hur genusnormer framställs i barnfilmer där poängen är att förmedla ett budskap till yngre barn, som skapar sina uppfattningar därefter.

Monsters Studentliv, är under originaltiteln *Monsters University*, producerad av Pixar och distribuerad av Walt Disney Pictures. Filmen hade premiär i U.S.A. i juni 2013. *Toy Story 3* är producerad av Pixar Animation Studios som är en del av Walt Disney Company och hade premiär i U.S.A. i juni 2010 (IMDB, 2015ab). *Monsters Studentliv* var under 2013 den 15:e mest sedda filmen på Sveriges biografer med totalt 280 833 besökare (Svenska filminstitutet, 2013). *Toy Story 3* var under sitt premiärår den åttonde mest sedda filmen i bio-Sverige med totalt 399 634 besök (Svenska filminstitutet, 2011). Vad som bör tas i beaktande är att dessa publiksiffror även är påverkade av filmernas sena premiärdatum som var i juli respektive augusti samma år. Inför analysen har jag studerat både de engelska originalversionerna och de svenskdubbade versionerna av filmerna för att få en så komplett bild av materialet som möjligt. Jag har dock valt att enbart utgå ifrån de svenska versionerna i analysen för att resultatet ska ha högsta möjliga relevans för den svenska kontexten och svenska barn.

Jag har alltså baserat mitt empiriska material på en effektorienterad urvalsprincip eftersom många, på grund av Disneys breda räckvidd, kan ta del av det empiriska materialet. Urvalet grundar sig i vikten att välja ett material med potentiellt stor effekt på den svenska barnpubliken (Asp, 1986: 27). Det empiriska urvalet har bedömts ändamålsenligt och jag har även baserat urvalet på filmernas relevans och auktoritet då *Toy Story 3* och *Monsters Studentliv* är de senaste filmerna inom kategorin Disneyfilmer där de centrala karaktärerna inte föreställer människor.

7. Begränsningar

I och med att detta är en kvalitativ studie av diskurser och inom ramen för feministisk forskning är det essentiellt att nämna att resultatet intuitivt inte blir helt ofärgat. Enligt Fay (1996) är epistemologi sedd utifrån dess egen synvinkel, utifrån dess egna intellektuella ställning och därför kan vi inte se på kunskap oberoende av dess kontext. Individer påverkas av de sociala och kulturella ramverken som de tillhör och de olika infallsvinklarna bestämmer var vi befinner oss och vilken vetenskaplig diskurs som påverkar hur vi ser på verkligheten (a.a.). Eftersom forskaren påverkas av tid och rum, sina egna intressen och på grund av att resultaten enbart är en tolkning av det empiriska materialet finns det alltså en risk för att

resultaten hade kunnat tolkas annorlunda av någon annan som genomförde samma studie (Winther Jørgensen m.fl., 2000: 111). Eftersom forskaren själv utgör mätinstrument kan inte undersökningen göras oberoende av denne och resultatet utformas därefter, något som kan ha inverkan på analysens kvalitet (Asp, 1986: 22).

8. Analys

Nedan följer en kritisk analys av det empiriska materialet med utgångspunkt i fem olika teman; *filmernas figurer, maktrelationer, kärleksrelationer, viljan att vara bäst* samt *stereotyper*. Analysen översätter det visuella i filmerna till text och redogör för hur genus uttrycks och konstrueras genom språket och handlingar. Analysen fokuserar på tvingande heterosexualitet för att blottlägga hur genus upprättas och upprätthålls i linje med den heterosexuella matrisen i filmerna. Den söker även blottlägga de mönster som kan identifieras i filmerna vad gäller genusnormer och stereotyper samt hur genus skapas i interaktionen mellan olika karaktärer. Först framgår en kort redogörelse för filmernas handling för att ge en övergripande förståelse för det empiriska materialet.

8.1 "Storyline" – Monsters Studentliv

I filmen möter vi huvudkaraktären Mike som ska börja på Monsters University (ett skräckuniversitet) för att kunna uppnå sin dröm om att bli professionell "skrämmare" på Monsters Inc. Mike är liten, nybörjare och är inte särskilt skrämmande av sig. Han är duktig i skolan och får högsta betyg på alla prov, men det räcker inte alltid för att behålla sin plats på skolan. Mike och Sullivan, som är ett slött och naturbegåvat monster som har en känd pappa och på så vis tagit sig in på skolan, måste efter att ha utmanat varandra i en duell och misslyckats, klara olika tester för att bevisa att de hör hemma på det berömda universitetet. De blir placerade hemma hos en familj, där de måste samarbeta såväl med varandra som med de andra i huset för att kunna ta sig tillbaka in på skolan.

8.2 "Storyline" – Toy Story 3

Toy Story 3 handlar om Andys leksaker som blivit bortglömda då han har vuxit upp och ska börja studera på universitetet. Innan han ska åka ber hans mamma honom att packa ihop sitt rum. Han finner då leksakerna och får skuld känslor inför att kasta dem. Han beslutar sig för att spara leksakerna på vinden men av en slump tar mamman fel säck och råkar slänga dem. Leksakerna lyckas klara sig ifrån sopbilen men hamnar istället i en kartong som skänks till ett dagis vid namn Solsidan. Väl inne på Solsidan går leksakerna från att vara överlyckliga för att någon äntligen ska leka med dem igen till att snabbt inse att de hamnat på fel avdelning,

nämmligen småbarnsavdelningen. Leksakerna som varit på dagiset under en längre tid har jobbat sig upp i makthierarkin, de är onda och bor på de äldre barnens avdelning där barnen leker försiktigt med leksakerna. I filmen utspelas sedan en maktkamp mellan de goda och onda leksakerna på Solsidan där Andys leksaker som representerar de goda, försöker bekämpa de onda och ta sig ifrån Solsidan och hem till Andy igen.

9. Filmernas figurer

I det här avsnittet presenteras filmernas huvudrollsinnehavare, de karaktärer som enbart omnämns ett fåtal gånger i analysen presenteras istället löpande. Jag ämnar här beskriva deras utseende, klädsel samt deras personligheter för att ge en överskådlig blick av de olika karaktärerna inför analysen. Jag kommer även analysera dessa framställningar ur ett genusperspektiv. Detta avsnitt är uppdelat i två delar; en för varje film, för att analysen sedan ska bli så tydlig som möjligt.

9.1 Monsters studentliv – Manliga monster

Huvudkaraktärerna Mike och Sullivan är av färgerna grön och blå (se bilaga, bild 2.1). Sullivan är stor, muskulös och har ett grovt ansikte med en stor näsa och en bred underkäke. Mike är liten, rund och har stora händer och fötter i relation till hans armar och ben. Hans kropp och huvud innefattar samma kroppsdel och dess form skulle kunna jämföras med ett äpple. Han har ett stort öga utan ögonfransar och inget hår.

De övriga huvudkaraktärerna gestaltas som manliga med egenskaper så som kort- eller inget hår alls, mustasch, runda kroppar med bastanta ben och inga ögonfransar. Samtliga av resterande huvudkaraktärer har korta ben och är män. Dessa karaktärer är färgerna gul, roströd och ljusrosa. Den yngsta och minsta av dem alla är det ljusrosa monstret, Kladdis och han är sonen i den familj som Mike och Sullivan bor hos i filmen. Att han är ljusrosa och ska representeras som yngst och som den som vet minst, kopplar den feminina färgen rosa med egenskaper som är svagare än de resterande manliga karaktärerna, försiktig och mindre intellektuell – karaktärsdrag som precis som ljusrosa brukar associeras till tjejer (Lindgren, 2009). Det kan tolkas som ett sätt att illustrera att han fortfarande är ung och inte har vuxit till sig till att bli lika mycket man som de andra ännu. Den roströda karaktären, Don Carlton, vars färg liknar en brun och könsneutral färg (Sjöberg, 2009: 289), tillskrivs andra yttre kännetecken så som mustasch och glasögon vilandes på nästippen för att markera att han är en intelligent fullvuxen man.

9.2 Monsters studentliv – Sportfånen och ”gotaren”

Två andra karaktärer som syns mycket i filmen är en kille och en tjej som heter Claire och Brock (se bilaga, bild 2.2). De är elevrepresentanter för de så kallade ”Scare Games” eller ”Skrämmarspelen” på svenska, som filmen kretsar runt. Brock har en muskulös överkropp i relation till hans små och korta ben, han är lila, har stora händer med klor samt horn. Claire är grå, hon är liten i kroppen och har blått-, halvlångt hår. Hon har ett nithalsband och håret är uppsatt i en tofs. Hon skulle kunna liknas med en så kallad ”gotare” och det är tydligt att hon är annorlunda från de andra feminina karaktärerna i filmen. Hon får representera en flicka som inte är den typiska flickan då hon har uppsatt hår och ett nithalsband, hon är inte ”flickig” varken till utseendet eller till sättet. Hon har ett bra självförtroende, hon är inte fnissig som de andra flickorna och hon har inget öppet intresse för det motsatta könet. Detta är karaktärsdrag som avviker från resterande kvinnliga monster i filmen som blir generade och fnissiga i kontakt med pojkar, har kläder i rosa och lila, samma färgskala på sminket och långt och välkammat hår och som bekräftar feminina stereotypiska attribut (Sjöberg, 2009).

9.3 Monsters studentliv – Kvinnliga monster

De kvinnliga monstren ser ut att vara sminkade och har stora ögon med långa ögonfransar, detta stämmer även in på Claire. Majoriteten av tjejmonstren är antingen rosa eller lila och bär klänningar i samma färger samt någon accessoar så som ett halsband eller örhängen (se bilaga bild 2.3). Det är attribut som är tydliga tecken som konnoterar kvinna och utifrån den heterosexuella matrisen således ett feminint genus (Butler, 2007). Klänningar, halsband och örhängen är symboliska tecken för femininitet då vi genom samhällets diskurser lärt oss att klänning är något som enbart bärs av feminina individer vilket innebär att de som bär klänning per automatik blir feminina (Rosenberg, 2005: 15). Feminina karaktärsdrag vad gäller utseende och kläder är alltså det som tillskriver monstren deras genus. Antropomorferna, som representerar mänskligheten, ger här sken av hur flickor ska se ut. De ska bära klänning i feminina färger, smycken samt smink. Claire bär istället en svart kjol och en blå tröja. Att hon visualiseras i mörka färger, utstrålar andra personlighetsdrag så som självförtroende och ett ointresse till det motsatta könet gör att hon ses som annorlunda och avvikande i relation till resterade kvinnliga monster. Hon uppfattas som egen och ur ett genusperspektiv skulle hon ses som någon som hamnar utanför den heterosexuella matrisen (Butler, 2007). Hon blir snarare kompis med killarna än attraherad av dem och kan tolkas som annorlunda, vilket upprättar den rådande diskursen om heteronormativitet. Diskursen om att vara kvinna borde innebära mannens motpol samt attraktion till det motsatta könet och allt

annat är avvikande (Rosenberg, 2005).

9.4 Toy Story 3 – Storyns hjältar

Woody och Buzz Lightyear är huvudkaraktärerna i *Toy Story 3* (se bilaga, bild 2.4). Woody föreställer en cowboydocka och har på sig en cowboyhatt, blå jeans, en koskinnsväst och stövlar. Han har även ett bälte runt höften med en pistol i. Buzz föreställer en rymdleksak och har på sig en rymddräkt. Han har en kraftig käke, tjocka ögonbryn och en stor överkropp som även om den är i ”plast” är formad som att han har stora arm- och bröstmuskler. Woody är jämförelsevis tunn men även han har en kraftig käke, markerade ögonbryn och ögon utan ögonfransar. Hans kropp följer en rakare modell och han har kort brunt hår. Här bör även tilläggas att det också finns en kvinnlig version av cowboydockan, Jessie. Hon har samma kroppsform som Woody men har en liten näsa, hakan mynnar ut i en spets och är inte markerad som de manliga karaktärernas och hon har långt hår uppsatt i en fläta. Här får karaktärerna sina genus tillskrivna i åtskillnaden av manligt och kvinnligt i relation till varandra genom sina ansiktsformer och frisyrier. Buzz är som nämnt muskulös vilket hade kunnat vara avgörande för hans genusidentitet men Woody, som också är en manlig karaktär är tunn och har samma kroppsform som den kvinnliga dockan. Därför är det käken och håret som blir de utmärkande karaktärsdragen och som reproducerar diskursen om att kvinnor har nätta ansiktsdrag och långt hår och att män har grövre drag samt kort hår (Butler, 2006).

9.5 Toy Story 3 – Herr och fru potatishuvud

I *Toy Story 3* finns det två par bland leksakerna; Barbie och Ken samt Mr. Potato Head och hans fru (se bilaga, bild 2.5). I kontrast till varandra kan potatisleksakernas genus urskiljas då de trots att de har exakt samma kroppsformer (som potatisar) tilldelas utseendemässiga drag som representerar manligt och kvinnligt och därmed associeras till femininitet respektive maskulinitet (Butler, 2007). Mr. Potato Head har mustasch, en svart hatt och rejäla ögonbryn. Hans fru har jämförelsevis mindre ögonbryn, stora pussmunnsformade läppar, örhängen, en vit solhatt med en blomma på och bär ofta en handväska. Mr. Potato Head har även blåa skor och hans fru har röda, vilka är karaktärsdrag som förknippas med ett maskulint respektive feminint genus (Sjöberg, 2009). Genusskillnaderna blir uppenbara i skildringarna av karaktärernas utseenden då motsatsparen framställs som en effekt av de diskurser som råder om hur respektive genus bör se ut. Genusnormerna upprättas och upprätthålls i kontrast till varandra där motsatserna blir avgörande (Butler, 2007). Vid ett tillfälle tillägnas en hel scen åt att Mr. Potato Head ska hitta fruns örhänge som har kommit bort och vid ett annat tillfälle har de en konversation om hennes väska, hur fantastisk den är på grund av antalet accessoarer den

rymmer (Toy Story 3 2010, speltid 43 min). Scener som (genom en performativitetsteori) befäster diskurser om att flickor gillar accessoarer så som smycken och handväskor och som reproduceras genom dialogen (Butler, 2007: 43f).

9.6 Toy Story 3 – Barbie och Ken

Barbie och Ken är på motsvarande sätt även varandras kontraster vad gäller deras utseenden (se bilaga, bild 2.6). Barbie har långt hår, långa ben, markerade bröst och smal midja; något som följer den ”timglas-modell” som associeras med ett kvinnligt utseende. Hon har även stora blå ögon och ljusrosa läppar. Ken är muskulös, har mindre och diskreta ögon samt kort hår. Hans kropp följer en rak och bred modell där axlarna snarare än midjan är det som syns och markerar kroppsformen. Detta är två karaktärer som upprätthåller de stereotypa ramarna som finns för ett manligt respektive kvinnligt kroppsideal och deras genus skapas som följd av motsatsrelationen i varandras utseenden (Rosenberg, 2005: 10).

Barbie bär åtsittande kläder som framhäver hennes figur samt rosa klackskor som matchar det rosa skärpet som markerar midjan. Ken har på sig blå kortbyxor och en skjorta som är uringad och framhäver hans muskulösa bringa. Han har även en sjal runt halsen som i kombination med den uringade skjortan bryter mot den maskulina klädkoden. Denna sjal som bärs upp som en accessoar förknippas med feminitet och ifrågasätter på så vis visuellt Kens sexualitet (Nyhetsmorgon, 2011). Ken bär inte bara feminina kläder utan han har även ett generellt intresse för kläder och sitt utseende. Det visar sig dock mest när han och Barbie är ensamma, utan de andra manliga leksakernas närvaro, men de kan anas även i flera sammanhang genom exempelvis hans klädstil. De andra leksakerna hånar honom för att han är feminin trots att han håller tillbaka sin feminina personlighet i deras närvaro. I en scen där Barbie och Ken är själva tar Ken med sig Barbie till sin garderob. Här får Barbie se den ”riktiga” Ken som är mycket mer feminin än Ken är när han är bland de andra manliga leksakerna, då han anpassar sig efter normen i det offentliga. Barbie blir helt till sig precis som den stereotypa tjejen skulle bli när hon exponeras för ett hav av välorganiserade kläder och frågar varför han inte har visat henne hans fantastiska garderob förut. Ken svarar ”för att det inte är någon av de andra killarna som vill gå hit med mig” (Toy Story 3 2010, speltid 59 min) och menar på att det bara är tjejer, och han, som är intresserade av kläder. I interaktionen mellan Barbie och Ken, där Ken uttalat indikerar att Barbie är kvinna och därigenom nödvändigtvis antas ha feminina intressen skapas hennes genus (Butler, 2006). Hon blir tilldelad feminina intressen för att hon är kvinna och hon bekräftar detta antagande genom

entusiasm och verifierar således denna tilldelning (West & Fenstermaker, 1995). Kens genus är fortfarande diffust då hans beteende ifrågasätter typiskt maskulina beteenden som han borde anpassa sig efter i linje med den heterosexuella matrisen eftersom han är en man (Butler, 2007). Att hans uttryckssätt *avviker* från ett ”normalt” maskulint beteende och klädval befäster i sin tur den heterosexuella matrisen och att det är den som bestämmer genusen. Eftersom män enligt den förväntas vara maskulina och att Ken som uppenbarligen avviker från den ses som annorlunda innebär att Ken strider mot diskursen och misslyckas med omflyttandet av rådande normsystem (Rosenberg, 2005: 18f). Hans feminina klädval bidrar till att han ses som ”mindre manlig” än de andra manliga karaktärerna vilket verifierar matrisens rådande hegemoni och diskursen om att vara man bör innebära ett maskulint genus. Detta på grund av att hans manlighet fortfarande står i relation till de enda befintliga genusen, manlig/maskulin och kvinnlig/feminin (Butler, 2006: 58f; Rosenberg, 2005: 15f).

Det finns alltså starka normer genom kläder för hur genus visualiseras (Sjöberg, 2011: 169) och dessa normer utmanas, reproduceras och bekräftar den heterosexuella matrisens kopplingar mellan kön och genus i filmen. I scenen som följer ”garderobscenen” har Barbie stulit en rymddräkt i Kens garderob för att lura en av Kens leksaksvänner att hon är Ken (Toy Story 3 2010, speltid 62 min). När Barbie gör detta håller hon på att bli avslöjad på grund av att hon har glömt ta av sig sina klackskor som syns under dräkten. Kens vän och Barbies fiende i detta fall, tittar på hennes fötter misstänksamt när hon promenerar iväg i klackskorna. Istället för att avslöja hennes akt suckar han, rycker på axlarna och skakar på huvudet. Han tyckte att det var misstänksamt vid första anblick men att det sedan inte var helt omöjligt att det var Ken som gömde sig under rymddräkten då Ken är feminin av sig. Att han tycker att Ken är konstig och bryter mot normen för hur killar borde klä sig är här uppenbart. Denna scen som även representerar flera likande scener i filmen är ytterligare ett exempel på att Kens manlighet och sexualitet ifrågasätts. Allt beteende som inte är i linje med de regler som finns för hur killar bör bete sig eller klä sig ifrågasätter den heterosexuella matrisen. Ifrågasättandet, som blir extra tydligt då det återkommande handlar om just Ken och hans personlighet, blir genom scener som den nyss beskrivna, uppenbart *kritiserat* och befäster således matrisens hegemoni (Butler, 2007). Han är den enda pojken som avviker från de andra pojkarna då han gör anspråk på feminitet. Ett flertal scener karikerar just detta, att Ken är en pojke och att de tecken, alltså utseendefixerad och klädintresserad, som står i relation till honom avviker från det som förväntas stå i relation till nodalpunkten ”man” inom ramen för den heterosexuella matrisens diskurs (Butler, 2007; Börjesson m.fl., 2007).

9.7 Toy Story 3 – Ensam är stark

Huggy Bear är en annan central karaktär i filmen Han är en stor lila björn som är ledaren över den onda gruppen leksaker. Han är mycket större än alla andra och är gammal vilket konnoteras genom att han går runt med käpp (se bilaga, bild 2.20). Att han är äldst och störst ger honom auktoritet då resterande leksaker ser upp till honom. Huggy Bear filmas ofta underifrån vilket är ett genomgående kännetecken för att belysa makt i filmerna.

10. Maktens gestaltningar

En annan karaktär som utövar en dominerande maktposition är dekanen på Monsters University. Hon filmas alltid underifrån och scener släcks ofta ned när hon talar, ett mörker och en vinkel som på ett tydligt sätt gestaltar dekanens överlägsenhet genom att hon ser stor ut ur både tittarens och karaktären som hon talar tills synvinkel. Dekanen på Monsters University är den enda kvinnan som har makt över resterande karaktärer vad gäller båda filmerna, något som alltså utmanar det annars förhärskande maktmönstret där de manligt konnoterade karaktärerna är de som är överlägsna de kvinnliga. Dekanen "laddas" dock med karaktärsdrag som gör att hon ses som ond i tittarens ögon då hon framställs på ett sätt som är skrämmande (i mörker) och som leder till att tittaren istället sympatiserar med de andra karaktärerna när hon är närvarande. Hon skulle kunna liknas vid den onda kvinnan som härskar i många av Disneys filmer, till exempel den onda fen i *Törnrosa (1959)* eller drottningen i *Snövit och de sju dvärgarna (1937)*. Drottningen och den onda fen i dessa filmer förknippas till skillnad från resterande kvinnor med karaktärsdrag så som ful, ond, svartsjuk, slug och handlingskraftig. Dessa är karaktärsdrag som alltså vanligtvis inte förknippas med feminina roller och dessa kvinnor är heller aldrig de goda eller populära karaktärerna i filmerna. Dekanen är även hon föga attraktiv i relation till de andra flickorna. Till skillnad från dem, som är rosa och lila med välkammat hår och festligt sminkade, så är hon mörkbrun/vinröd, har inget hår utan hennes huvud är kantigt utformat. Hon har en markerad haka och ser ut som en skalbagge med draklika vingar (se bilaga, bild 2.14). En skalbagge med draklika vingar är ett "djur" som barn förväntas känna obehag inför och maktgestaltningen är sålunda effektiv på ett sätt som den inte hade varit om hon exempelvis hade gestaltats som en ljusgul fluffig fågelunge istället (Rönnerberg, 2001). Hon är inte ond i den bemärkelsen att hon endast vill huvudkaraktärerna illa, som annars brukar vara "drottningens" eller "den onda fens" uppdrag, men det är hon som får Mike och Sullivan utkastade från skolan. Det är alltså dekanen, som är en karaktär som uppfyller fler manliga karaktärsdrag än kvinnliga inom ramen för de manliga respektive kvinnliga stereotyperna, som har den högst uppsatta

maktpositionen på universitetet. De andra kvinnliga karaktärerna gestaltas som ointelligenta, naiva och underlägsna och den enda kvinnan som innehar reellt inflytande förknippas alltså inte med de typiskt feminina karaktärsdragen som timglaskropp, vacker och nått utan snarare med de manliga (Williams m.fl., 1999: 513f).

10.1 Fröken och magistern

Överlag i filmerna är det kvinnliga könet det som gestaltas som det svaga och underlägsna. Genom olika roller skildras detta maktmönster i könsrollernas relationer till varandra där mannen innehar rollen som förknippas med auktoritet. Till exempel så finns det två lärare i *Monsters studentliv* där den kvinnliga är lågstadielärare och den manliga är universitetslärare, vilket befäster maktordningen att kvinnan är lägre än mannen (se bilaga, bild 2.15). Den kvinnliga rollen förknippas med egenskaper så som omsorgsfull och håller barnen i handen och den manliga som undervisande och intellektuell (Lindgren, 2009). När lågstadieläraren har fostrat barnen genom sin omsorgsfulla karaktär är barnen redo att möta världen och undervisas av mannen och hans intellekt. Den kvinnliga rollen här speglar de lärardiskurser som finns, att en skolfröken/dagisfröken eller annan typ av fröken på en låg undervisningsnivå är kvinna och att en magister eller professor som har högre auktoritet och utbildar på en högre nivå är man. Genusen förankras här genom performativa upprepningar av rådande lärardiskurser där kvinnorna som erhåller de feminina omsorgsfulla karaktärsdragen tar hand om barnen och männen med de maskulina karaktärsdragen begåvning och intellekt, har de mer krävande och högre uppsatta jobben (Butler, 2006: 58f; Lindgren, 2009).

10.2 Störst är bäst

I Mike och Sullivans relation är det Sullivan som erövrar makten. Han är större, starkare och mer rationell än Mike. Han har övertaget över Mike som är liten, mesig, oerfaren och utstrålar mindre maskulina egenskaper än Sullivan. Även inom denna relation filmas Sullivan ofta underifrån när han utövar sin makt och detta markerar Mikes och hans relation till varandra. Det markerar även ytterligare att det större monstret har makten över det lilla monstret och att han som har huggtänder och stora tassar med klor är den som är hotfull och har makten ur ett fabelundervisande perspektiv (Rönneberg, 2001). Den som är svagare, mindre och oerfaren är den som är underlägsen vilket återigen även speglar relationen mellan de typiskt manliga och typiskt kvinnliga karaktärsdragen där de kvinnliga är underlägsna mannens egenskaper (Lindgren, 2009). Även om Mike är smart och aktiv och Sullivan är lat och naturbegåvad snarare än intellektuell har Sullivan makten i deras förhållande på grund av hans självförtroende och maskulina kroppsliga drag.

Storlek är något som genomsyrar maktförhållandena i filmerna och är en aspekt som tydligare skildras med hjälp av antropomorfer då skillnaderna blir extra markanta (Rönnerberg, 2001). Den som är störst har makten, vilket kan vara en problematisk skildring eftersom det i de flesta fallen är mannen som är större än kvinnan i verkligheten. Ken har makten över Barbie, Buzz och Woody som är längst har makten över resterande leksaker i gruppen och Huggy Bear har i sin tur makten över alla leksaker eftersom han är störst. Storlek och muskler är två utseendemässiga karaktärsdrag som förknippas med manlighet och makt i båda filmerna.

Flickorna framställs inte bara som mindre än killarna utan även i många fall som mindre smarta och överdrivet känsliga. I en scen står Ken och Barbie och kelar med varandra:

Barbie säger ”jag”, Ken svarar ”älskar” och Barbie säger slutligen ”dig” och sen börjar Ken om. Nästa gång de säger ”jag älskar dig” blir det Ken som avslutar med att säga ”dig”, något som känns uppenbart. Denna meningslösa konversation avslutas med att Ken säger ”förstår du vad jag menar, det ändras varje gång” som om det vore en intellektuell iakttagelse och Barbie säger full av beundran ”åh Ken, du är så smart” och fnittrar försynt (Toy Story 3 2010, speltid 36 min).

Barbie framställs som ointelligent i relation till Ken. Det enda han ser hos henne är att hon är vacker och han njuter av att framställa sig som överlägsen henne för att stärka sitt ego. Barbie är alltid underlägsen de andra leksakerna och hon avspeglar endast egenskaper så som irrationalitet, attraktivt utseende och känslor:

Alla leksaker har blivit övergivna av Andy och har precis lyckats komma undan sopbilen. De sitter samlade i en kartong i Andys mammas bil på väg att bli bortskänkta till dagiset. Barbie sitter och storgråter med ansiktet i händerna, snyftar och säger att hon inte kan förstå hur hennes ägare kunnat överge henne. Resterande leksaker tröstar henne men Woody, som är en handlingskraftig man, är redan på nästa ruta och försöker planera hur de ska lösa situationen. Hur de ska kunna ta sig därifrån och inte bli bortskänkta till Solsidan (Toy Story 3 2010, speltid 18 min).

Woody och Buzz agerar här som ledare och försöker organisera gruppen. Mr. Potato Heads fru och Jessie, som är de enda andra kvinnliga antropomorferna tröstar Barbie och resterande leksaker sitter runt omkring. Denna uppdelning av handlingar avspeglar de stereotypa karaktärsdragen och diskurser om vilka talhandlingar som är manliga respektive kvinnliga. Barbie som är flicka är feminin då hon sitter och gråter, hon är emotionell och har blivit djupt berörd av att bli övergiven och framstår som svag. Hon känner sig hjälplös då hon inte längre tillhör ett tryggt barnlektrum och är ute på okänd mark. De andra flickorna som också automatiskt associeras med egenskaper så som medkänsla och ömhet i linje med den heterosexuella matrisens tvingande regler om att ett kvinnligt kön innebär ett feminint genus, tröstar henne (Butler, 2007; Williams m.fl., 1999: 513f). De manliga karaktärerna agerar istället starka och okänsliga i situationen. Woody och Buzz som är ledarna för gruppen söker

lösa problemet och deras agerande skildrar de manliga egenskaperna handlingskraft, mod och problemlösare i motsats till framförallt Barbie, men även de andra flickornas agerande i enlighet med känsla, ömhet och vad gäller Barbie irrationalitet (Jarlbros, 2006; Williams m.fl., 1999). Barbie utstrålar femininitet som en motsats till de andra karaktärernas maskulinitet. När pojkarna ses som driftiga och som intelligenta problemlösare så ses flickan som hjälplös och känslig. Barbie och de andra flickorna rekonstruerar genom performativa upprepningar diskursen om att vara kvinna innebär att vara känslig och emotionell (Butler, 2006). Den reproduceras i interaktionen och genom dialogen då Barbie sitter och gråter, analyserar situationen och säger att hon och sin ägare har vuxit ifrån varandra under en längre tid men att hon ”inte kan förstå hur hon numera bara kan slänga iväg henne sådär” (Toy Story 3, 2010 speltid 18 min)(Garfinkel & Rawls, 2002). Jessie klappar Barbie tröstande på ryggen, Mr. Potato Head säger: ”välkommen till klubben” på ett nonchalant och oberört sätt och Woody ger inte ens någon respons utan avbryter och säger ”okej allesammans, lyssna nu” och presenterar sin plan för hur de ska agera (Toy Story 3, 2010 speltid 18 min).

11. Love is in the air

I detta avsnitt ämnar jag lyfta fram de scener som gestaltar typiska exempel på relationerna mellan könen i filmerna:

I *Toy Story 3* har Barbie och de andra leksakerna precis kommit till Solsidan och leksakerna som redan bor där ska presentera sig själva inför nykomlingarna. Ken, som är en av dem som redan bor där introduceras något senare än alla andra och presenteras då av Huggy Bear när han gör entré och kommer ner i hissen från sitt ”Drömhäus”. Scenen, som innan handlade om en introduktion av Ken, stannar genast upp då Ken får syn på Barbie bland de nya leksakerna. Huggy Bear som talade tystas ner och musik spelas i bakgrunden. Bilden fokuseras på Barbie och Ken som går fram till varandra. De presenterar sig – han självsäkert och hon blygsamt, han säger sedan en raggingsreplik och hon fnissar. Han berömmar hennes kläder och hon svarar med en liknande komplimang. De blir kära i varandra vid första ögonkastet och han sträcker fram sin arm som hon tar tag i så att de håller armkrok. När de sedan ska lämna rummet hoppar Barbie upp i Kens famn och de lämnar rummet tillsammans (Toy Story 3 2010, speltid 22 min)(se bilaga, bild 2.9).

Denna scen upprepar genom interaktion och performativa handlingar diskursen om heteronormativitet i filmen, som bekräftar antagandet om att män åtrår kvinnor och att kvinnor åtrår män (Butler, 2006; 2007; West & Fenstermaker 1995). Barbie faller onekligen för Kens initiativ som uppmanar ett kärleksförhållande mellan de två och hennes feminina karaktärsdrag så som att hon finns där för att behaga, att hon är vacker och timid, blir extra tydliga i relation till den självsäkra och muskulösa Ken som tar initiativ, leder och bär henne (Jarlbros, 2006: 147). Kens genus som i många andra situationer är diffust då han även uppfyller många kvinnliga karaktärsdrag så som ett intresse för sitt utseende och kläder,

skapas här i relation till Barbie då deras handlingar i relation till varandra reproducerar en diskurs som finns i samhället. Att han ska bli kär i henne och att hon som kvinna ska acceptera det då hon ska bli kär i honom för att han är man upprättas och upprätthålls i scenen. Genom performativitet får Ken och Barbie ett maskulint respektive feminint genus i kontrast till varandra (Butler, 2006; West & Zimmerman, 1987).

Scenen bekräftar likt många andra scener i filmen att det är Ken som tar initiativ och att Barbie förväntas följa efter. Hon kom dit med de andra leksakerna men lämnar sina vänner för Ken utan att blinka. I relationen mellan Barbie och Ken, där nodalpunkterna är ”man” och ”kvinna”, skildras genusen tydligt i relation till varandra genom olika tecken som bestämmer hur ett maskulint respektive feminint genus organiseras runt dem baserat på de normer som finns uppsatta för könen (Butler, 2007; Börjesson m.fl., 2007). Hon är det vackraste han har sett och han är en riktig man som kan beskydda henne, han bär henne i famnen och hon följer passivt med som ett sexuellt objekt som enbart utstrålar skönhet och lättjefullhet medan Ken måste följa med sina vänner på viktiga uppdrag. Barbie och Ken är i detta avseende varandras motsatser, hon är svag och han är stark. Hon har en attraktiv och timglasformad kropp och han har intellekt, är bredaxlad och muskulös. Det är givet att de ska åtrå varandra eftersom de är man och kvinna *fast* inom en heterosexuell matris (Butler, 2007).

Även i *Monsters Studentliv* bekräftas heteronormativiteten, genom avvisande av homosexualitet och känslomässigt beteende (Butler, 2007: 199; Rosenberg, 2005: 18f):

Mike och Sullivan sover i en våningssäng, Mike underst och Sullivan överst. Sullivans arm hänger ner från överslafen och Mike använder hans hand som huvudkudde. Mike har en dröm som påvisar att han har romantiska känslor för någon annan då han pratar i sömnen och säger ”jag vet, du är en prinsessa och jag är bara en stallpojke” och pussar Sullivans hand. Samtidigt ringer väckarklockan och de båda vaknar med ett ryck. Mike inser vad han har gjort, slår bort handen, grimaserar med äcklade ansiktsuttryck och de båda flyger hastigt upp ur sängarna. Sullivan ramlar ner på golvet och säger: ”vad gör du? Kysste du min hand!?” och Mike börjar skratta nervöst i en självförsvarande position och säger sedan på ett markerande sätt: ”nej!? Och du då? Vad är grejen med dig och ditt pälsfällande (...)?” för att byta samtalsämne (Monsters Studentliv 2013, speltid 39 min)(se bilaga, bilderna 2.10, 2.11).

Det är en scen som avspeglar ett beteendemönster som genom interaktion och språkbruk upprättar och befäster den heterosexuella matrisen (Garfinkel & Rawls, 2002). Det är genom karaktärernas kroppsspråk tydligt att det var fel av Mike att kyssa Sullivan och han får skämmas för sin handling, dels för att han bröt mot den heterosexuella normen och dels för att han bröt mot vad som associeras med ett manligt beteende när han visade romantiska känslor (Butler, 2007). Det bekräftas även genom språket att det var fel då Sullivan ifrågasätter Mikes

beteende och Mike avslår med en röst som antyder att det är självklart att han inte pussade honom, att det var den dumaste frågan han någonsin hört. Deras maskulina genus reproduceras här genom interaktion och i kommunikationen som upprätthåller den rådande heteronormativa diskursen när de uttrycker ett äckel för samkönad kärlek, liksom för ett känslösamt beteende (Garfinkel & Rawls, 2002; Rosenberg, 2005). Heteronormativiteten är en effekt av karaktärernas handlingar som upprätthålls genom deras agerande och uttalanden och skapar deras maskulina genus (Butler, 2006; West & Zimmerman, 1987). Återkommande i filmerna ifrågasätts killar som visar känslor. Även om båda filmerna utvecklas från att rata omsorgsfulla relationer mellan killar, kärleksmässigt och vänskapsmässigt, till att i alla fall mot slutet utveckla vänskapsrelationer, ifrågasätter många scener det emotionella beteendet hos manliga karaktärer. Manliga karaktärer förknippas starkt med maskulina attribut där ett känslomässigt engagemang är tydlig avvikande från normerna.

11.1 Tjejleksaken Ken

Ken är en manlig karaktär som har både maskulina och feminina karaktärsdrag. Han är en ”tjejleksak”, har ett intresse för kläder och en tendens att visa känslor och åberopar således ett feminint genus enligt dubbla stigman (Sjöberg, 2009). Han ses även som intellektuell, spelar poker och är en i gänget bland de manliga leksakerna (Lindgren, 2009). Kens genus står som på en balansgång där hans beteendemönster utmanar det ”normala” maskulina beteendet och anammar en del feminina karaktärsdrag, men som studsar tillbaka till maskulinitet när det avvägande beteendet ger upphov till tvivel för hans manliga identitet:

De manliga leksakerna, som är de som bestämmer över resterande leksaker på Solsidan, sitter och smider planer över ett spel poker. Ken innehar här en slags ledarroll där han styr över spelet och satsningarna. En av leksakerna slår till Ken på armen under en sporadisk konversation och hånar honom för hans kärleksrelation till Barbie. Ken säger: ”lägg av, Barbie är annorlunda” och en annan leksak kontrar med att säga: ”åh, hans hjärta har visst veknat”, en annan leksak fortsätter: ”vad förväntar ni er från en tjejleksak?”. Ken höjer rösten, bankar nävarna i bordet och yttrar frustrerat att han inte alls är en tjejleksak (Toy Story 3, speltid 38 min)(se bilaga, bild 2.7).

Scenen är mörk och det är en dunkel atmosfär i rummet (se bilaga, bild 2.8). Leksakerna diskuterar vem av de nya leksakerna som ska få komma in i gruppen och de överväger Buzz Lightyear då han verkar vara den enda som är manlig och tuff nog. Konversationen går in i en annan och den nyss beskrivna scenen är således ytterligare ett exempel på hur Kens personlighet uppenbart hånas och ifrågasätts för att han vidare ska behöva övertyga de andra att han är en man. Genom interaktion och reproduktion av befintliga diskurser om hur män bör bete sig framställs leksakernas genus (Ekström & Larsson, 2010; Garfinkel & Rawls,

2002). Kens manlighet har utmanats i relation till etablerade manliga normer som genom att han har visat känslor för Barbie och de andra leksakerna retar honom för det.

När Ken ger uttryck för de manliga karaktärsdragen, som mindre emotionell, självsäker och intresserad av manliga aktiviteter, som poker, får han respekt av de andra leksakerna. När han uttrycker de feminina karaktärsdragen; känslig, omtänksam och utseendefixerad betvivlas hans manlighet och resterande leksaker i gruppen retar honom. Ken måste försvara sig inför de andra gruppmedlemmarna och som följd kan han endast uttrycka sin mer feminina, och kanske mer föredragna sida till fullo när de andra leksakerna inte ser – annat vore förödande för hans manliga identitet. Detta beteende krockar även med hans relation till Barbie då det blir svårt för Ken att upprätthålla två genus samtidigt, där han både passar in hos pojkarna som manlig och hos Barbie, som emotionell och kärleksfull. I en kommande scen gör Ken slut med Barbie. Kens genus, som ifrågasatts i relation till de andra karaktärernas maskulina genus, upprättas i enlighet med ett maskulint genus som en performativ effekt genom att hans karaktärsdrag och beteendemönster tydligt kritiserats inom ramen för vad som är manligt och han rättar sig därefter (Butler, 2006).

Senare i filmen gör Ken slut med Barbie, då det inte fungerar för honom att både vara emotionell och omtänksam samtidigt som han ska vara manlig och ledare i den andra gruppen bestående av manliga leksaker. Kens beteende som feminin skulle bryta mot den heterosexuella matrisen där det nödvändigtvis är så att män ska vara maskulina och åtrå kvinnor (Butler, 1990; 2006: 200). Att han är en man och åtrår Barbie räcker sålunda inte utan hans genus måste sättas på plats inom matrisen och bekräfta att det är maskulinitet som passar inom ramen för detta mönster och för hans manliga identitet. Ken håller tillbaka de feminina uttryckssätten i de andra pojkarnas närvaro då han är medveten om att hans beteende och intressen avviker från vad som anses vara socialt accepterat inom den heterosexuella matrisen (Butler, 2007). Hans maskulina genus upprättas på så vis (utifrån ett queerteoretiskt perspektiv) då Ken avviker från rådande diskursen om hur män bör vara, istället för att förflytta dess normer och *anpassar* sig därefter i de andra karaktärernas närvaro för att kunna leva upp till de förväntningar som de har på honom som man (Fagerström & Nilson, 2008).

12. Må bäste man vinna

De manliga karaktärerna i båda filmerna ställs genomgående på prov i förhållande till varandra där det handlar om att bevisa vem som är starkast och bäst. Följande beskrivningar

av scener åskådliggör det genomgående förhållandet mellan de manliga karaktärerna, där viljan att vara bäst är ett bevis på att man är man.

En scen i *Monsters Studentliv* handlar om att Mike går en rundtur på campus där han möts av representanter för olika föreningar (*Monsters studentliv*, 2013 speltid 11 min). Han stannar till vid ett bord där Claire och Brock sitter och gör reklam för "Skrämmarspelen". Claire framställs som ganska tuff då hon inte bara är engagerad i vad som kan jämföras med sport, utan även hennes personlighet och utseende indikerar detta. Hon har karaktärsdrag som markerar att hon är feminin men med detaljer som innebär mindre feminina associationer, hon har ett maskulint intresse (sport) samt ett mindre flickigt utseende. Hon skiljer sig därigenom tydligt från de andra kvinnliga karaktärerna men även från de manliga då hon är liten i kontrast till Brock som hon sitter bredvid, som är stor och lång med enorma muskler. Hon är även i relation till honom tillbakadragen och smått ointresserad medan han visar ett stort engagemang och kompetitivitet inför "Skrämmarspelen":

"Det var flera killar som hamnade på sjukhus efter förra årets tävlingar!" säger Brock med stor entusiasm och beundran när han ska berätta för Mike vad tävlingen innebär. "Du kan dö" säger Claire lågmält, uttryckligen ointresserad av en sådan tävling. "Det är värt det, man får ju en chans att bevisa att man är bäst!" nästan skriker Brock i falsett, bankar nävarna i bordet och reser sig upp för att han är så exalterad. Claire himlar med ögonen och Mike ser uppskrämd men intresserad ut (*Monsters studentliv* 2013, speltid 11 min)(se bilaga, bild 2.16).

Den föregående beskrivningen av en scen visar att filmen framställer de manliga genusen inte enbart som ett performativt resultat där karaktärerna reproducerar rådande diskurser om hur män bör agera i sportsammanhang, utan som även återger de genusnormer som finns gällande pojkars respektive flickors utseenden i sportsammanhang som binära oppositioner till varandra (Butler, 2006). Genusen åskådliggörs i kommunikationen då Brock säger hur viktigt det är att visa att man är bäst, oavsett vad som kan hända så är det alltid viktigast. Claire som är flicka suckar och himlar med ögonen, hennes respons är oengagerad och inte alls lika entusiastisk som Brocks. Det hon säger förknippas med rädsla och det han säger förknippas med mod, substantiv som indikerar ett kvinnligt respektive manligt genus (Lindgren, 2009). Claire, som annars avviker från resterande kvinnliga karaktärer upprättat här sitt feminina genus då hon agerar likt ett förväntat kvinnligt handlingsmönster. Eftersom hon är kvinna och inte agerar som Brock som här ger sken av maskulina karaktärsdrag, utan snarare ger sken av rädsla och försiktighet blir hennes genus feminint som en binär opposition och i linje med den heterosexuella matrisen (Butler, 2007). Brock är så exalterad att han inte kan sitta still och

Mike visar även han ett intresse för att delta, då han vill bevisa att han visst kan bli en av dem bästa på Monsters Inc:

Vid ett senare tillfälle ska Mike demonstrera olika skrämsetekniker inför dekanen där Sullivan är en av dem som sitter i publiken. Under Mikes demonstration träder ”coola-gänget” in i lokalen. Sullivan sneglar upp mot dörren, ser detta och träder sedan själv ner på ”scenen” för att utmana Mike inför dekanen och de andra pojkarna. En scen där de två huvudkaraktärerna ska utmana varandra i en kamp om makten, där Mike tävlar med hjärnan och Sullivan med kroppen och där båda misslyckas eftersom de uppenbart brister i det som motparten erhåller i talang. Det krävs samarbete (Monsters studentliv 2013, speltid 26 min).

Scenen avspeglar den klassiska maktkampen mellan män, att de måste bevisa att de är bäst. Sullivan, som utstrålar de stereotypa manliga karaktärsdragen; stark och rationell agerar spontant genom sin begåvning. Mike som snarare ger sken av svaghet och istället uppfyller karaktärsdrag så som intellekt ses som underlägsen Sullivan då han är mindre och uppenbart skulle förlora i kampen. Maktskildringen blir tydligt riktad mot Sullivan som är överlägsen Mike. Sullivan är större, starkare och mer rationell än Mike som är liten och lär sig sina skrämsetekniker genom att studera. Ingen av dem lyckas dock vinna kampen då dekanen genomskådar det typiskt pojkiga beteendet och sätter dem båda på prov. De får inte återvända till skolan om de inte klarar av att samarbeta. Deras manliga genus upprättas som en effekt av diskursiva normer, genom social ordning där män inte får visa sig svaga (Butler, 2006; Garfinkel & Rawls, 2002). Att vara svag är inte manligt och här viker sig varken Sullivan eller Mike. De båda är män och deras maskulina genus skapas i interaktionen mellan dem när de gång på gång försöker skrämna varandra och bevisa att den ena hör hemma på Monsters University men inte den andra (Lindgren, 2009; West & Fenstermaker 1995).

12.1 Sportiga killar och hånade tjejer

Pojkarna ska inte bara vara bättre än varandra hela tiden, det är även viktigt att de inte är sämre än flickorna. När monstren står uppradade i startblocken inför ett lopp i ”Skrämmarspelen” fokuseras bilden på flickorna som förutom att enbart vara klädda i rosa, heter ”PNK” (läses som ”PINK”, alltså färgen rosa), har vällagda frisyrier och är sminkade, blir hånade av pojkarna precis innan startskottet (se bilaga, bild 2.17). En av de manliga karaktärerna hånar dem genom kommentaren: ”lycka till nu tjejer” (Monster studentliv 2013, speltid 42 min), med en hånfull röst och med betoning på *tjejer*. Som om de verkligen behöver ett ”lycka till” då de uppenbarligen aldrig kommer vinna eftersom de är flickor.

Att flickor är sämre än pojkar på sport är något som är omdiskuterat inom genusdebatten och som exemplifieras genom beteckningarna ”fotboll” och ”damfotboll” som indikerar att flickor

som utövar sport avviker från normen (Jarlbro, 2006: 77f). Det är pojkarnas sportutövande som är normen där flickor som utövar sport är avvikande och onaturligt. Av detta följer också att pojkarna förväntas vara bättre än flickorna eftersom det är de som ska sporta och detta har etablerats som en diskurs i samhället (Winther Jørgensen m.fl., 2000). Dessa genusskildringar i sportsammanhang är kopplade till könen då ”fotboll” innebär att män som är maskulina, det vill säga starka och vältränade, är de som utövar sporten. ”Damfotboll” är avvikande i relation till normen ”fotboll” då damer förknippas med ett feminint genus och de egenskaper som hör där till, som inte passar in i ett sportsammanhang (Lindgren, 2009; Jarlbro, 2006).

I den föregående beskrivna scenen tar pojken som hånar PNK, för givet att de är sämre än honom då de i linje med den heterosexuella matrisen säkerligen förknippas med feminina egenskaper eftersom de är flickor (Butler, 2007). Det är med säkerhet i rösten han önskar dem lycka till för att han är övertygad om att de alla kommer förlora, det vill säga vara underlägsna pojkarna. Han som pojke tar för givet att han förknippas med de maskulina karaktärsdragen som stark och vältränad och att de som flickor är hans binära opposition och således inte lika starka och sportkunniga som honom (Butler, 2007; Jarlbro, 2006). Monstren tillskrivs sina genus genom språket, genom den hånfulla kommentaren, som även placeras i en hierarki där flickorna är underlägsna pojken (Garfinkel & Rawls, 2002). Flickorna visar sig sedan vara betydligt sämre än pojkarna i ”Skrämmarspelen” som utgörs av flera lopp. De går ut på att klara olika hinder genom att skrämmas och dessa klarar inte flickorna av lika bra som pojkarna. De förlorar och bekräftar de stereotypa antaganden som finns kring flickors begränsade förmåga inom sportsammanhang i relation till pojkar och reproducerar och upprätthåller diskursen som finns om respektive genus i sportsammanhang (Butler, 2006).

13. Stereotypa grabbar och fnittriga tjejer

De karaktärsdrag som flickorna tillskrivs – som underlägsna, känslomässiga, irrationella och som att de enda de har är deras söta utseende, illustreras på flera sätt genom filmerna. Flickorna är inkompetenta, de är sämre än pojkarna på sport och i skolan och de finns där som objekt för att de maskulina karaktärerna ska ha några att visa sig macho kring. Detta skildras framförallt i *Monsters Studentliv* (2013):

På en hemmafest i *Monsters studentliv* får vi se när Mikes och Sullivans gäng (som enbart består av pojkar) gör entré på festen. De får syn på flickorna som står i ring och dansar och fnittrar och där alla är uppklädda i kjolar och med mycket smink. En av pojkarna går fram till dem och ställer sig i mitten för att ragga. Flickorna fnittrar och dansar runt honom, han flinar och är uppenbart nöjd att få sådan uppmärksamhet av skolans snyggaste tjejer. Han dansar stolt i mitten, blickar bort mot resten av pojkängeten för att bekräfta att de ser honom och flickorna

fortsätter fnittra och dansa runt honom (Monsters studentliv 2013, speltid 53 min)(se bilaga, bild 2.18).

De olika tecknen runt ”man” och ”kvinna” i den beskrivna scenen upprättar den heterosexuella matrisen som diskurs där tjejgänget uppskattar att bli raggade på av Kladdis då han är pojke, egentligen vilken pojke som helst, och han får bekräftelse för sitt agerande av både flickornas positiva reaktioner och pojkarnas uppmuntrande reaktioner (Butler, 2007). Detta är bara en av alla scener som genom interaktion konstruerar monstrens genus i relation till varandras sexualitet samt genom agerandet i relation till varandra i enlighet med de tilldelade könen (Butler 2006; 2007). Antropomorfernas handlingar reproducerar de förväntningar som finns på respektive köns beteende i enighet med etablerade diskurser för det sexuella begäret mellan könen (West & Fenstermaker, 1995). Parternas genus tillskrivs när Kladdis dansar och flirtar med flickorna och i bekräftelsen som han får om att beteendet stämmer överens med förväntningarna som de har på varandra (Butler, 2006; 2007).

13.1 Flirtigt och fnittrigt

Brock går igenom en liknande bekräftelsefas som Kladdis i exemplet ovan när hans stereotypt manliga beteende återspeglas i relation till andra stereotypa roller:

Sullivan och Mike står och argumenterar. De kommer inte överens om hur de ska gå till väga för att vinna ”Skrämmarspelen” då Sullivan föreslår att de ska fuska. Mike vägrar och försöker instruera Sullivan i hur han bör fördela sitt fokus. Sullivan säger: ”du kan leka chef med de andra, men inte med mig” och går sedan därifrån. På vägen möter han två flickor som han pekar på, blinkar med ögat och gör ett flirtljud med munnen. Flickorna tittar på varandra generat och fnittrar, Sullivan går oberört vidare (Monster studentliv 2013, speltid 47 min)(se bilaga, bild 2.19).

Han är som tidigare nämnts muskulös och går rakryggad runt på campus med skinn på näsan. Flickorna ser ut som klassiska cheerleaders, har på sig korta kjolar och agerar försynt, vilket är tre attribut som starkt skildrar vad som är stereotypt flickigt (Gökçearsan, 2010: 5204). De, till skillnad från honom går något krumryggade med böckerna i ett fast grepp tryckta mot bröstet som de gömmer sig bakom när de blir generade. De utstrålar de feminina karaktärsdragen osäkerhet, underkastelse och attraktivitet i *motsats* till honom som ger sken av självsäkerhet, macho och överlägsenhet (Lindgren, 2009).

Flickorna är underrepresenterade i filmen² och de få som finns är med i periferin som biroller för att förstärka och bekräfta de manliga könsrollerna. De är med i reproducerandet av genuskonstruktionerna genom att utgöra pojkarnas binära oppositioner (Butler, 2007: 200).

² Av de centrala karaktärerna i *Toy Story 3* är 77 % killar och 23 % tjejer och på motsvarande sätt är 89 % av de mest centrala karaktärerna i *Monsters University* killar och endast 11 % är tjejer.

Det är återkommande att flickorna ska passa upp på pojkarna eller finnas där för dem i nöjessammanhang, vilket är handlingar som associeras med ett feminint genus (Jarlbro, 2006). De manliga monstren umgås endast med flickor i flirtiga, underhållande och sexuella sammanhang i den bemärkelsen att de flirtar med de kvinnliga monstren för att bekräfta sin manlighet och överlägsenhet, för att de är attraherade av dem och för att ha kul och dansa med dem på en fest. Flickorna skildras som motsatsroller till pojkarna, som sexuella objekt som pojkarna raggar på och därigenom bekräftar sitt maskulina genus i linje med den heteronormativa diskursen (Butler, 2007). Dessa handlingar verifierar således även flickornas feminina genus då de bekräftar att pojkarnas handlingar stämmer överens med deras förväntningar på dem som pojkar och uttrycker ett sexuellt begär gentemot dem tillbaka (Butler, 2007; Rosenberg, 2005).

13.2 Fru Squibbles

Fru Squibbles, som är mamman i huset där Mike och Sullivan bor är ytterligare en karaktär som upprätthåller diskursen om att kvinnor ska vara i mannens periferi, i det privata:

Kladdis håller på att genomföra en välkomstceremoni för Mike och Sullivan, men måste prata jättehögt för att överrösta tvättmaskinen. fru Squibbles säger ”tänk inte på mig” när hon traskar runt med tvättmedlet i högsta hugg men syns hela tiden i bakgrunden när hon sjunger glatt medan hon tvättar. Samtalet avbryts regelbundet av tvättmaskinens bullrande och Kladdis himlar med ögonen (Monsters Studentliv 2013, speltid 37 min)(se bilaga, bild 2.12).

Den beskrivna scenen (likt många andra scener i filmen) kopplar mamman med hushållsbestyr och upprättar genom performativa handlingar de förväntningar som finns uppsatta för hur en kvinna bör agera i hemmet (Butler, 2006). Hon agerar hela tiden i periferin, är där för att passa upp de manliga karaktärerna och har inget eget värde. Hon uppfyller således de stereotypa antaganden som finns för kvinnor och upprätthåller diskursen om mannen och kvinnans roll i hemmet (Garfinkel & Rawls, 2002; Jarlbro, 2006). Sonen, som är underlägsen de andra karaktärerna på grund av att han är yngst, utövar här en slags makt över mamman i den bemärkelsen att hon passar upp på honom och håller sig medvetet i bakgrunden, vilket ytterligare markerar kvinnans underordnade roll också i hemmet. Don, som är mannen i huset, är involverad i ett flertal av dessa scener men han förknippas snarare med aktiviteter som har med det offentliga att göra, än med de husliga som tillhör det privata. Han utgör således fru Squibbles kontraster och förknippas med maskulinitet (Butler, 2007). Fru Squibbles och Don finner även kärleken hos varandra i slutet av filmen och den heterosexuella matrisen befästs genom att de, som man och kvinna under samma tak, med tydligt fördelade roller och ansvarsområden i hemmet, också dras till varandra (Butler, 2007).

Fru Squibbles utseende är även något som inte går att lämna okommenterat ur ett genusstereotypt perspektiv. Hon har pastellfärgade papiljotter i håret, bär en prickig klänning och ljusrosa smink (se bilaga, bild 2.13). Denna klichéartade könsroll och hennes genus utmanas dock vid ett tillfälle. Det är när hon efter att ha skjutsat pojkarna (vilket är ytterligare en handling som förknippas med hennes roll som omhändertagande hemmafru) säger att hon väntar i bilen och sätter på radion (Monsters studentliv 2013, speltid 58 min). Musik börjar spela och det som dånar från högtalarna är hårdrock, en musikgenre som inte förväntas spelas i enlighet med hennes karaktär. Det är en scen som utmanar antaganden om vad hon borde lyssna på för musik och som utmanar hennes könsroll. Det är ett utmanande som dock tappar sin effekt då det snarare uppfattas som befängt då musiksmaken *endast* är det attribut som avviker från hennes resterande egenskaper och karaktärsdrag, vilket leder till att det snarare upplevs som ironiskt.

14. Slutdiskussion

I filmerna framställs figurenas genus som en följd av deras angivna kön där pojkarna förknippas med maskulina egenskaper och flickorna med feminina. I filmerna framställs flickorna som nätta, med långt hår och långa ögonfransar. Kvinnliga figurer är emotionella och pojkar som visar känslor ifrågasätts. De feminina antropomorferna ses genomgående som underlägsna de manliga som är smartare, handlingskraftiga och står i centrum. Pojkarna har mer bastanta kroppsdrag och de antropomorfer som är stora och grövre har mer makt, vilket är en problematisk skildring då dessa karaktärsdrag inte är förknippade med feminina egenskaper och därmed inte med kvinnliga roller. Det är manliga figurer som erövrar makten i alla avseenden förutom ett, och det är dekanen på Monsters University som har en högt uppsatt position. Hon förknippas dock inte med feminina egenskaper utan snarare med manliga. Claire, som också avviker från resterande flickor anses inte heller som underlägsen pojkarna, men inte heller överlägsen dem. Detta indikerar att de flickor som är feminina inte kan erövra makt utan hamnar i maktens periferi, i flirtsammanhang och förknippas mest med ett attraktivt utseende. Detta sätt att skildra könen ger en förvrängd bild av könsrollerna, som sätter pojkarna i fokus som dominanta. Pojkarna innehar ledande och drivande roller i motsats till flickorna som innehar biroller, behöver skydd eller är med i sammanhang som avser sexualitet. Könen förknippas med utseende- och beteendemässiga normer som tydligt separerar könen och placerar feminina antropomorfer i en underlägsen position, som oftast är sämre än pojkarnas. Beteenden som avviker från normerna ses som annorlunda, kritiserar och ifrågasätts vilket är ett händelseförlopp som kan tänkas överföras från film till verklighet då

diskursen bidrar till den sociala konstruktionen av kön och därmed införlivandet av normer. Filmerna får på så sätt en betydelse för socialiseringsprocessen och hur den normativa identiteten växer fram för att sedan även påverka individen i dess vuxna liv.

Antropomorfernas genus skapas genom interaktion i linje med den heterosexuella matrisen, där manliga och kvinnliga stereotyper till större del gestaltas och reproduceras som varandras kontraster. Filmerna upprättar och upprätthåller en heteronormativ diskurs och ger en bild av att heterosexualitet är det normala, något som kan påverka barnpubliken och inställningen till homosexualitet då det i kontrast till föregående ses som avvikande. Filmerna ger en bild av ojämsstäldhet mellan könen då genusen tilldelas förutbestämda egenskaper och möjligheter som är begränsande. De egenskaper som respektive kön erhåller är inte alltid naturligt kopplade till könen, kropparna och biologin utan de tilldelas attribut som är förutbestämda i samhället. Egenskaper som att pojkar är starka och bättre atleter än flickor och att enbart flickor är intresserade av kläder. Ken som *är* intresserad av kläder blir retad och ses som avvikande från normen och han *rättar sig* samt anpassar sitt beteende därefter. Att Ken är en docka och är en manlig karaktär blir således kontroversiellt då han blir retad för den han är. Han blir ifrågasatt på grund av sina feminina egenskaper som enligt de *andra* leksakerna inte är förenliga med hans manliga identitet. Hans genus rekonstrueras som en följd av omgivningens förväntningar på honom som maskulin. Han anstränger sig för att anpassa de normer som finns uppsatta för hur han *borde* vara som pojke och hans genus skapas i interaktionen som ett resultat av relationen med ”andra”.

Könens och genusens tilldelade egenskaper reproducerar diskurser för vad som är ”normalt”, vilket bidrar till skapandet av strukturer för hur samhället, människor och relationer antas se ut. Det är symboler och normer som vi har konstruerat genom språket och som sedan reproduceras, bland annat genom film, och det är detta för-givet-tagande som är förrädiskt. Tidigare studier har påvisat att framställningarna av de olika könsrollerna har utvecklats över tid, vilket troligen stämmer, men de har inte utvecklats tillräckligt. Genusskildringarna som denna studie redogör för kan uppfattas som kritiska, synnerligen inom en svensk kontext, då filmerna speglar en mer konservativ samhällssyn än vad vi har i Sverige. Filmerna begränsar således de svenska barnen i deras uppfattningar och införlivande av ideal som är acceptabla inom ramen för deras kontext. Diskurserna som filmerna reproducerar gestaltar ett icke-jämlikt samhälle där kvinnorna är underlägsna männen och där homosexualitet inte är acceptabelt. Dessa gestaltningar är dock inte helt och hållet Disneys fel, utan det är det

faktum att vi själva är med i skapandet och återskapandet av normerna som är problemet, *att vi tar dem för givet och ser dem som det "normala"*. Att Disney inte söker vara radikala och bryta normmönstren är dock en mikrokontextuell aspekt som bör ifrågasättas, då de skulle kunna bidra med alternativa bilder i filmerna och som en del av en större kontext.

I relationen mellan potatishuvudena framställs kvinnan som underlägsen mannen trots att de egentligen har samma kroppsliga förutsättningar. Båda är formade som potatisar men ändå framställs mannen som handlingskraftig och rationell och kvinnan som utseendefixerad samt emotionell. Dessa skildringar är ett resultat av performativa upprepningar, som en effekt av de diskurser som finns etablerade i samhället gällande kön, genus och vilka egenskaper som *borde* följa därefter. Den heterosexuella matrisens hegemoni blir således tydlig i dessa filmer då karaktärerna, som är fiktiva antropomorfer, *inte nödvändigtvis är bundna till egenskaperna som de tilldelas* som annars följer kroppsliga förutsättningar (även om de ofta är överdrivna även då). Att pojkarna är större och starkare än flickorna skulle kunna vara en realistisk skildring, men att de kvinnliga karaktärerna som följd nödvändigtvis är svaga, känsliga och sämre atleter är tillskrivelser som enbart grundar sig i interpersonella relationer. Att vara känslig är exempelvis inte en egenskap som är av naturen given utan är ett ypperligt exempel på en social konstruktion. Att vi tar diskurserna för givet och inte ifrågasätter dem utan ser dem som naturliga är subversivt och resultatet i denna studie är ytterligare ett argument som styrker Butlers queerteori om att det vi tar för givet inte kommer ändras förrän vi själva ompositionerar strukturerna för vad som är "normalt". Disney som har en betydande roll för den sociala konstruktionen av kön har därmed en central roll för genusdebatten, särskilt i relation till barns införlivande av normer och som i sin tur bringar konsekvenser för både individen och samhället då det framförallt skapar strukturer för en ojämn maktfördelning.

15. Referenser

Agebäck, A. K. (2002). *Popcorn: unga tankar om film och filmvåld*. Statens medieråd.

Asp, K. (1986). *Mäktiga massmedier*. Stockholm: Akademilitteratur.

Barnes, B. (2009). "Her Prince Has Come. Critics, Too." *The New York Times*. [online] Länk: http://www.nytimes.com/2009/05/31/fashion/31disney.html?pagewanted=all&_r=0 [Hämtad 2015-05-07].

Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge.

Butler, J. & Lindeqvist, K. (2006). *Genus ogjort: kropp, begär och möjlig existens*. Stockholm: Norstedts akademiska förlag.

Butler, J. (2007) *Genustrubbel: feminism och identitetens subversion*. Göteborg: Daidalos.

Byrne, E. & Mc Quillan, M. (1999). *Deconstructing Disney*. London: Pluto Press.

Börjesson, M. & Palmblad, E. (2007). *Diskursanalys i praktiken*. Malmö: Liber.

Ekström, M. & Larsson, L. (2010). *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur.

Fagerström, L. & Nilson, M. (2008). *Genus, medier och masskultur*. Malmö: Gleerup.

Fay, B. (1996). *Contemporary Philosophy of Social Science*. London: Blackwell Publishing.

Findahl, O. (2014) *Svenskarna och internet (2001-)*. Gävle: World Internet Institute.

Garfinkel, H. & Rawls, A. (2002). *Ethnomethodology's program*. Lanham, Md.: Rowman & Littlefield Publishers.

Gillam, K. & Wooden, S. (2008). Post-Princess Models of Gender: The New Man in Disney/Pixar. *Journal of Popular Film and Television*.

Gökçearsan, A. (2010) *The effect of cartoon movies on children's gender development*. Besevler-Ankara: Gazi University.

IMDB, (2015a). *Toy Story 3 (2010)*. [online] Länk: http://www.imdb.com/title/tt0435761/?ref_=nv_sr_1 [Hämtad 2015-05-08].

IMDB, (2015b). *Monsters University (2013)*. [online] Länk: http://www.imdb.com/title/tt1453405/?ref_=nv_sr_1 [Hämtad 2015-05-08].

IMDB, (2015c) *Animated Disney Movies*. [online] Länk: <http://www.imdb.com/list/ls002400902/?start=101&view=detail&sort=historian:asc>. [Hämtad 2015-05-19].

Jarlbro, G. (2006). *Medier, genus och makt*. Lund: Studentlitteratur.

Laclau, E. & Mouffe, C. (2001) *Hegemonin och den socialistiska strategin*. Göteborg: Vertigo Förlag.

Leijon, E. (2014). "Disneyprinsessorna smittar småflickor med sitt sjuka kvinnoideal". *Nyheter 24*. [online] Länk: <http://nyheter24.se/debatt/781680-disneyprinsessorna-smittar-smaflickor-med-sitt-sjuka-kvinnoideal> [Hämtad 2015-05-13].

Lindgren, S. (2009). *Populärkultur. Teorier, metoder och analyser*. (2:a upplagan). Malmö: Liber.

Matthes, J. and Naderer, B. (2015). Children's consumption behavior in response to food product placements in movies. *J. Consumer Behav.*, 14(2), pp.127-136.

Molin, M., Gustavsson, A. & Hermansson, H. (2008). *Meningsskapande och delaktighet*. Göteborg: Daidalos.

Rosenberg, T. (2005). *Könet brinner! Judith Butler*. Stockholm: Natur och Kultur.

Rönnerberg, M. (2001). *Varför är Disney så populär?: Man föds inte till barn – man blir det*. Edsbruk: Akademitryck AB.

Singer, D. G. & Singer, J. L. (red.) (2011). *Handbook of children and the media*. 2. ed. London: SAGE

Sjöberg, J. (2013). *I marknadens öga: barn och visuell konsumtion*. Diss. Linköping: Linköpings universitet.

Sjölander, A. & Payne, J. (2011). *Tracking discourses*. Chicago: Nordic Academic Press.

Statens Medieråd (2015) *Småungar & medier: Fakta om barns och ungas användning och upplevelser av medier*. Stockholm: Medierådet.

Statens Medieråd (2015) *Ungar & medier: Fakta om barns och ungas användning och upplevelser av medier*. Stockholm: Medierådet.

Svenska Filminstitutet (2011). *Statistikrapport 2010-8: November, december samt ackumulerat 2010*. Framtagen av Thomas Bryntesson. Länk: <http://www.sfi.se/Documents/Statistik/Månadsrapporter/2010/2010-8%20November,%20december%20samt%20ackumulerat%202010.pdf>. Hämtad 2015-05-05.

Svenska Filminstitutet (2014). *Statistikrapport 2013-12: December och helåret 2013*. Framtagen av: Johan Fröberg. Länk: <http://www.sfi.se/Documents/Statistik/Månadsrapporter-/2013/2013-12%20December%20och%20helår%202013.pdf>. Hämtad 2015-05-05.

Thewalthedisneycompany.com (2015). *Disney History | The Walt Disney Company*. [online] Länk: <http://thewalthedisneycompany.com/about-disney/disney-history> [Hämtad 2015-04-24].

Towbin, M., Haddock, S., Zimmerman, T., Lund, L. and Tanner, L. (2004). Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films. *Journal of Feminist Family Therapy*, 15(4), pp.19-44.

Nyhetsmorgon (2011) *Färgen rosa är farlig*. Tv4 Play. 2011-11-13. Intervju med: Ambjörnsson, Fanny. Länk: <http://urplay.se/Produkter/181494-Var-samiska-kamp-Makt-och-maktloshet>.

Von Feilitzen, C. (1997) *Barnkonventionen och massmedierna, Barnets bästa – en antologi*. Bilaga till Barnkommitténs huvudbetänkande SOU 1997:116: Barnets bästa i främsta rummet. FN:s konvention om barnets rättigheter förverkligas i Sverige. Stockholm, Socialdepartementet, 1997, s 93-107.

Winther Jørgensen, M. and Phillips, L. (2000). *Diskursanalys som teori och metod*. Lund: Studentlitteratur.

Wesr, C. & Fenstermaker, S. (1995). Doing Difference. *Gender & Society*. 9(1), pp.8-37.

West, C. & Zimmerman, D. (1987). Doing Gender. *Gender & Society*. 1(2), pp.125-151.

Williams, J. E., Satterwhite R. C. & Best, D. L. (1999). *Pancultural Gender Stereotypes Revisited: The Five Factor Model*. Plenum Publishing Corporation.

Wohlwend, K. (2012). The boys who would be princesses: playing with gender identity intertexts in Disney Princess transmedia. *Gender and Education*, 24(6), pp.593-610.

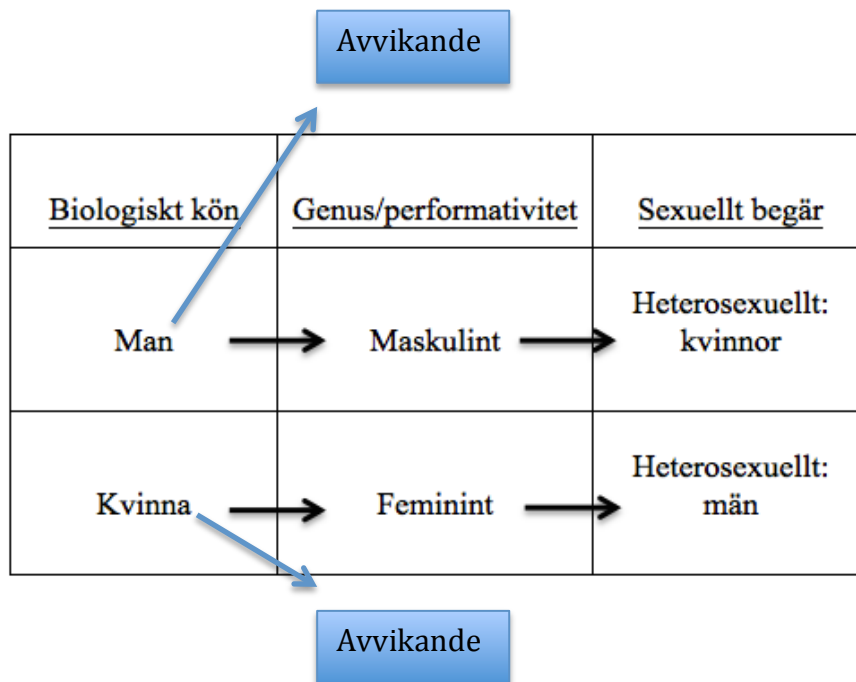
15.1 Empiriskt material

Toy Story 3 (2010). [film] USA: Walt Disney Pictures & Pixar Animations Studios.

Monsters Studentliv (Monsters University). (2013). [film] USA: Walt Disney Pictures & Pixar Animations Studios.

16. Bilagor

Bilaga 1.1 Den heterosexuella matrisen:



Bilder

Bilaga 2.1:



Bilaga 2.2:



Bilaga 2.3:



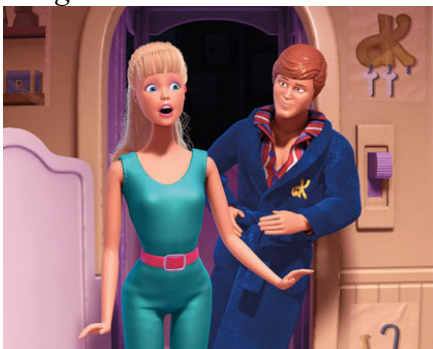
Bilaga 2.4:



Bilaga 2.5:



Bilaga 2.6:



Bilaga 2.7:



Bilaga 2.8:



Bilaga 2.9:



Bilaga 2.10:



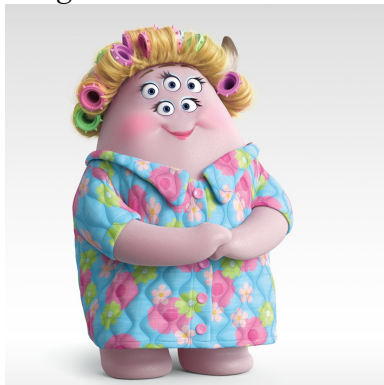
Bilaga 2.11:



Bilaga 2.12:



Bilaga 2.13:



Bilaga 2.14:



Bilaga 2.15:



Fröken



Professorn

Bilaga 2.16:



Bilaga 2.17:



Bilaga 2.18:



Bilaga 2.19:

