



**LUNDS UNIVERSITET**  
Ekonomihögskolan

Företagsekonomiska institutionen

FEKH49

Examensarbete i organisation på kandidatnivå

VT19

# Disney formar framtidens ledare

*En kvalitativ dokumentstudie om hur Disney porträtterar och reproducerar ledarskapsideal*

## **Författare:**

Haraldsson, Ulrika

Johnsson, Tilde

Klofsten, Emma

Winstedt Blom, Filippa

## **Handledare:**

Frandsen, Sanne

# Förord

Att utföra denna studie har varit en utmanande men framförallt berikande erfarenhet. Vi vill framföra ett stort tack till alla personer som hjälpt oss under denna period.

Först och främst vill vi rikta ett varmt tack till vår skickliga handledare, Sanne Frandsen för hennes bidrag av genomgående stöd, engagemang och tid under arbetsprocessens gång.

Vi vill fortsätta att tacka Peter Svensson som bidragit med vidare inspiration och goda råd.

Fortsättningsvis vill vi även framföra ett tack till våra studiekamrater och opponenter som bidragit med nya infallsvinklar och konstruktiv feedback under arbetets gång.

Slutligen vill vi rikta ett stort tack till Alice och Aurora på Walt Disney Company som har varit mycket tillmötesgående.

Trevlig läsning önskar,

*Ulrika Haraldsson, Tilde Johnsson och Emma Klofsten, Filippa Winstedt Blom, 31 maj 2019*

# Sammanfattning

<b>Examensarbetets titel:</b>	Disney formar framtidens ledare - En kvalitativ dokumentstudie om hur Disney porträtterar och reproducerar ledarskapsideal
<b>Seminariedatum:</b>	5 juni 2019
<b>Ämne/kurs:</b>	FEKH49, Examensarbete i organisation på kandidatnivå, 15HP
<b>Författare:</b>	Ulrika Haraldsson, Tilde Johnsson och Emma Klofsten, Filippa Winstedt Blom
<b>Handledare:</b>	Sanne Frandsen
<b>Fem nyckelord:</b>	Ledarskapsideal, Disney, Populärkultur, Porträttering, Reproduktion
<b>Syfte:</b>	Syftet med denna studie är att analysera disneyfilmer för att ta reda på vilka ledarskapsideal som distribueras i populärkulturen. Studien ämnar således öka förståelsen för vilka ideal som framhävs i Disney och potentiella bakomliggande faktorer till detta.
<b>Metod:</b>	För att uppnå studiens syfte och besvara frågeställningen har en kvalitativ dokumentstudie genomförts genom filmanalys. Studien tar utgångspunkt i ett socialkonstruktionistiskt perspektiv och ett induktivt tillvägagångssätt har applicerats. Flertalet analysmetoder har brukats i syfte att undersöka de olika aspekterna av filmerna.
<b>Teoretiskt perspektiv:</b>	Teoriavsnittet är uppdelat i två delar, tidigare forskning samt teoretisk referensram, varav den förstnämnda beskriver befintlig teori och forskning inom ledarskap i populärkulturen. Den teoretiska referensramen behandlar fyra delar, Ledarskap, Trait Theory, Tre klassiska ledarskapsstilar samt Makt.
<b>Empiri:</b>	Den empiriska analysen utgår från studiens valda disneyfilmer. Den är vidare uppdelad i fyra avsnitt efter de teman som identifierats: Maktkampen, Inspiratören, Initiativtagaren samt Chefen.
<b>Slutsats:</b>	Med stöd från vår teori och analysmetodik har vi funnit att Disneys framställning av ledare sker i två skildringar, som goda och som onda, där det goda representerar ett ideal medan det onda utgör ett anti ideal. Såväl idealet som anti idealet är ett resultat av de uppfattningar som existerar i samhället där Disney är en aktiv aktör i att distribuera dessa vidare. Vi har även funnit att Disney inte ensam kan ändra idealen då de porträtterar ledare med hjälp av associationer som är hårt förankrade i samhället.

# Abstract

- Title:** Disney shape leaders of the future - A qualitative document study on how Disney portrays and reproduces leadership ideals
- Seminar date:** 5th of June 2019
- Course:** FEKH49, Business Administration: Bachelor Degree Project in Organization Undergraduate Level, 15 credits
- Authors:** Ulrika Haraldsson, Tilde Johnsson och Emma Klofsten, Filippa Winstedt Blom
- Advisor:** Sanne Frandsen
- Key words:** Leadership ideals, Disney, Popular culture, Portrayal, Reproduction
- Purpose:** The aim of this study is to analyze Disney films in order to discover which leadership ideals are distributed in popular culture. The study aims to increase the understanding of what ideals are highlighted in Disney and the potential underlying factors for this.
- Methodology:** In order to achieve the purpose of the thesis and to answer the study's research question, a qualitative document study has been conducted through a film analysis. The thesis is based on a social constructionist perspective and an inductive approach has been applied. Several analytical methods have been used to investigate the various aspects of the films.
- Theoretical perspectives:** The theory section of the thesis is divided into two parts, previous research and theoretical framework of which the former describes existing theory and research in leadership in popular culture. The theoretical framework deals with four parts, Leadership, Trait Theory, Three classic leadership styles and Power.
- Empirical foundation:** The empirical analysis is based on the study's chosen films. It is further divided into four sections according to the themes that have been identified: The Power Battle, the Inspirator, the Initiator and the Boss.
- Conclusion:** With support in our theory and analysis methodology, we have found that Disney's construction of leaders is done in two ways, as good and as evil, where the good represents the ideal and the evil makes an anti-ideal. The ideal as well as the anti-ideal are results of perceptions existing in society, where Disney is an active player in distributing these further. We have also found that Disney cannot change these alone as they are portraying leaders using associations deeply anchored in society.

# Innehållsförteckning

<b>1. INLEDNING</b>	<b>1</b>
<b>1.1 BAKGRUND OCH PROBLEMATISERING</b>	<b>1</b>
<b>1.2 SYFTE</b>	<b>2</b>
<b>1.3 FRÅGESTÄLLNING</b>	<b>3</b>
<b>1.4 STUDIEOBJEKT</b>	<b>3</b>
1.4.1 <i>Peter Pan</i>	3
1.4.2 <i>Lejonkungen</i>	4
1.4.3 <i>Trassel</i>	5
1.4.4 <i>Zootropolis</i>	6
<b>1.5 DISPOSITION</b>	<b>6</b>
<b>2. TEORI</b>	<b>8</b>
<b>2.1 TIDIGARE FORSKNING</b>	<b>8</b>
2.1.1 <i>Ledarskap i populärkultur</i>	8
<b>2.2 TEORETISK REFERENSRAM</b>	<b>9</b>
2.2.1 <i>Ledarskap</i>	9
2.2.2 <i>Trait Theory</i>	11
2.2.3 <i>Tre klassiska ledarskapsstilar</i>	12
2.2.4 <i>Makt</i>	13
<b>3. METOD</b>	<b>16</b>
<b>3.1 KVALITATIV DOKUMENTSTUDIE</b>	<b>16</b>
<b>3.2 VETENSKAPLIG UTGÅNGSPUNKT</b>	<b>16</b>
3.2.1 <i>Ontologiskt förhållningsätt</i>	16
3.2.2 <i>Induktivt tillvägagångssätt</i>	17
<b>3.3 URVAL</b>	<b>17</b>
<b>3.4 ANALYSMETODER</b>	<b>19</b>
3.4.1 <i>Principer för att bygga en mediaanalys</i>	19
3.4.2 <i>Narrativ analys</i>	20
3.4.3 <i>En narrativ analys i tre nivåer</i>	20
3.4.4 <i>Filmens konstruktion</i>	21
3.4.5 <i>Karaktärsstrukturer i berättelser</i>	21
<b>3.5 ANALYSENS TILLVÄGÅNGSSÄTT</b>	<b>23</b>
3.5.1 <i>Sortering och reducering</i>	23
3.5.2 <i>Argumentation och analys</i>	24
<b>3.6 AVGRÄNSNINGAR</b>	<b>25</b>
<b>3.7 KVALITETSBEDÖMNING</b>	<b>26</b>
<b>4. EMPIRISK ANALYS</b>	<b>28</b>
<b>4.1 MAKTKAMPEN: EN KRAFTMÄTNING MELLAN DET ONDA OCH GODA LEDARSKAPET</b>	<b>29</b>
4.1.1 <i>Konstruktion</i>	30
4.1.2 <i>Beteende och personlighetsdrag</i>	32
4.1.3 <i>Ledare - följare relation</i>	35
<b>4.2 INSPIRATÖREN: UTÖVANDE AV INFLYTANDE FÖR ATT ATTRAHERA ANHÄNGARE</b>	<b>38</b>
4.2.1 <i>Konstruktion</i>	38
4.2.2 <i>Beteende och personlig anknytning</i>	39
4.2.3 <i>Ledare - följare relation</i>	42
<b>4.3 INITIATIVTAGAREN: AGENTEN INITIERAR ETT UTBYTE MED MÅLTAVLAN</b>	<b>43</b>
4.3.1 <i>Konstruktion</i>	44
4.3.2 <i>Beteende och tillvägagångssätt</i>	45
4.3.3 <i>Ledare - följare relation</i>	48
<b>4.4 CHEFEN: DET FORMELLA LEDARSKAPET</b>	<b>51</b>
4.4.1 <i>Konstruktion</i>	51
4.4.2 <i>Ledare - följare relation</i>	54

<b>5. DISKUSSION</b>	<b>59</b>
<b>5.1 DISNEYS LEDARSKAPSIDEAL</b>	<b>59</b>
<b>5.2 PROBLEMATIK MED ETT ENSIDIGT LEDARSKAPSIDEAL</b>	<b>61</b>
<b>5.3 SAMBANDET MELLAN DISNEY OCH SAMHÄLLET</b>	<b>62</b>
<b>6. SLUTSATS</b>	<b>65</b>
<b>7. REFERENSER</b>	<b>67</b>
<b>8. APPENDIX</b>	<b>70</b>
<b>8.1 MAKTKAMPEN: EN KRAFTMÄTNING MELLAN DET ONDA OCH GODA LEDARSKAPET</b>	<b>70</b>
8.1.1 <i>Peter Pan: Peter Pan räddar Tiger Lily</i>	70
8.1.2 <i>Peter Pan: Peter Pan och Kapten Krok i slutkamp</i>	74
8.1.3 <i>Lejonkungen: Scar och Mufasa i diskussion</i>	78
8.1.4 <i>Lejonkungen: Simba tampas med Scar</i>	79
8.1.5 <i>Trassel: Rapunzel står upp mot Gotbel</i>	82
8.1.6 <i>Zootropolis: Judy och Nick avslöjar Bellwether</i>	84
<b>8.2 INSPIRATÖREN: UTÖVANDE AV INFLYTANDE FÖR ATT ATTRAHERA ANHÄNGARE</b>	<b>88</b>
8.2.1 <i>Peter Pan: Wendy sjunger för pojkarna</i>	88
8.2.2 <i>Lejonkungen: Hakuna Matata</i>	89
8.2.3 <i>Trassel: Rapunzel får busarnas stöd</i>	92
8.2.4 <i>Zootropolis: Judy håller ett diplomingstal</i>	94
<b>8.3 INITIATIVTAGAREN: AGENTEN INITIERAR ETT UTBYTE MED MÅLTAVLAN</b>	<b>95</b>
8.3.1 <i>Peter Pan: Kapten Krok bedrar Tingeling</i>	95
8.3.2 <i>Lejonkungen: Scar köpslår med hyenorna</i>	99
8.3.3 <i>Trassel: Rapunzel tvingar med Flynn</i>	101
8.3.4 <i>Trassel: Gotbels erbjudande till banditbröderna</i>	103
8.3.5 <i>Zootropolis: Judy pressar Nick</i>	104
<b>8.4 CHEFEN: DET FORMELLA LEDARSKAPET</b>	<b>106</b>
8.4.1 <i>Peter Pan: Pappan bestraffar Wendy</i>	106
8.4.2 <i>Peter Pan: Kapten Krok beordrar besättningen</i>	108
8.4.3 <i>Peter Pan: Ledarsången</i>	109
8.4.4 <i>Lejonkungen: Simbas dop på lejonklippan</i>	111
8.4.5 <i>Zootropolis: Polischefen delegerar uppgifter</i>	113
8.4.6 <i>Zootropolis: Borgmästaren snäser av vice borgmästaren</i>	115

# 1. Inledning

*Denna studie behandlar ledarskap och hur detta porträtteras och reproduceras i disneyfilmer. I detta inledande kapitel läggs grunden för studien genom att presentera bakgrund, syfte, frågeställning och studieobjekt. Dessutom presenteras avgränsningar samt en heltäckande disposition.*

## 1.1 Bakgrund och problematisering

*“Fiction accomplish the feat which organization theory often misses; it combines the subjective with the objective, the fate of the individuals with that of institutions and the micro events with the macro systems.”*

(Czarniawska-Joerges och Guillet de Monthoux, 1994 citerat i Czarniawska och Rhodes, 2004, s.3)

Ledarskap är idag ett vida omtalat ämne sett till den intensiva, kontinuerliga och progressiva forskningen som existerar inom området. Forskningen tenderar att fokusera på vad som utgör en bra ledare och således att undersöka olika typer av ledarskap samt dess inverkan på människor. Ledarskap i populärkultur är däremot inte lika utforskat vilket kan ifrågasättas då det är ett mycket inflytelserikt medium (Czarniawska och Rhodes, 2004). Czarniawska-Joerges och Guillet de Monthoux uttalande i citatet ovan förklarar hur populärkulturen kan illustrera ledarskapssituationer på ett mer verklighetsförankrat sätt. Populärkulturen sätter organisationer och medarbetare i en mer realistisk kontext än de ofta fyrkantiga teorierna, trots den fiktiva dramaturgin (Hassard och Holliday, 1998 i Czarniawska och Rhodes, 2004, p.4) Populärkulturen målar således upp en mer heltäckande bild där ledarskap inte bara beskrivs utan även exemplifieras. Därav blir det även enklare att inspireras av och i sin tur imitera (Czarniawska och Rhodes, 2004). Att ledarskap bygger på sociala konstruktioner grundas i teorin om implicit ledarskap. Denna idé baseras på tanken att det ledarskap som individer ser, ställs inför samt erhåller erfarenheter av, formar individens bild om vad en ledare är och vad ledarskap innebär (Iszatt-White och Saunders, 2017). Populärkultur i förening med konsekvensen av implicit ledarskap kan således skapa stereotyper för vem en individ väljer att se som ledare på ett mer verklighetstroget sätt där individen knyter an till tidigare upplevelser (Callahan, Whitener och Sandlin, 2007).

Yttermera skapar det implicita ledarskapet en viss problematik, då populärkulturen och dess upphovsmän besitter stor makt och därav kan influera samhället. De har möjligheten att främja ett visst ledarskap samt förstärka specifika föreställningar om vilka egenskaper en ledare skall ha, således skapa ideal. Forskning styrker att spridning av dessa ideal tenderar att romantisera ledare

(Huzzard och Spolestra, 2010). Idealen bidrar även till att individer romantiserar vissa typer av ledarskap och därmed anser dessa som mer attraktiva än andra. Detta kan bli problematiskt då de mindre ansedda ledarskapen väljs bort, trots att dessa nödvändigtvis inte är sämre. Det finns nämligen ingen forskning som kan bevisa att ett ledarskap alltid är bättre än ett annat (Goleman, 2010). När endast ett fåtal ledarskap framhävs som ideal begränsas och smalnas individens föreställning av om vad ledarskap innebär. Samspelet mellan idealen som framställs i media och omgivningens uppfattning av dessa, skapar bilden av en utopi som sedan eftersträvas. Emellertid behöver inte fiktion nödvändigtvis vara en reflektion av verkligheten då de ideal som framställs tenderar att bortse från den komplexitet som existerar i samhället (Czarniawska och Rhodes, 2004).

Denna idealisering kan generera konsekvenser, specifikt för barn som är lättpåverkade av nya intryck. Detta med hänsyn till implicit ledarskap då de inte har mycket tidigare erfarenheter som kan tala emot de ideal populärkulturen presenterar. Således är det intressant att undersöka barnfilmens inverkan på individens föreställningar om ledare och ledarskap. Inte minst då de ideal som framhävs genom populärkulturen kommer att bidra till att forma framtidens ledare. Av denna anledning kommer barnfilmer, mer specifikt disneyfilmer undersökas. Detta då det går att anta att de flesta människorna har erfarenhet av Disneys filmer med hänsyn till bolagets storlek och bredd. 2018 rankades The Walt Disney Company (hädanefter benämnt Disney) som nummer åtta på Forbes årliga lista över världens mest värdefulla varumärken. Varumärket beräknades då vara värt 47,5 billion dollar, vilket motsvarar ca 440 miljarder kronor (Forbes, 2018). Vidare har Disney sedan det grundades 1923 varit med och skapat totalt 739 filmer (D23, u.å.).

I tidigare studier av Disney har det centrala varit att uppmärksamma stereotyper av könsroller och studier av Dundes och Streiff (2016; 2017) samt Dundes, Streiff och Streiff (2018), är överens om att disneyfilmer de facto framför specifika könsstereotyper. Detta väcker en nyfikenhet hos oss att undersöka framställandet av ledarskapsideal i Disney, ett mindre uppmärksammat område, för att ta reda på om stereotyper och följaktligen ideal närvarar även här. Med hänsyn till populärkulturens idealisering av ledarskap vill vi undersöka hur Disney porträtterar och reproducerar ledare och vilka ledarskap som framhävs i deras filmer.

## 1.2 Syfte

Syftet med denna studie är att analysera disneyfilmer för att ta reda på vilka ledarskapsideal som distribueras i populärkulturen. Studien ämnar således öka förståelsen för vilka ideal som framhävs i Disney och potentiella bakomliggande faktorer till detta.



## 1.3 Frågeställning

För att besvara syftet av denna studie har följande frågeställning formulerats:

*Hur porträtterar och reproducerar Disney ledarskapsideal?*

## 1.4 Studieobjekt

Fyra filmer producerade av Disney har valts som studieobjekt. Dessa filmer är strategiskt utvalda för att exemplifiera hur ledarskap porträtteras och reproduceras i disneyfilmer.

### 1.4.1 Peter Pan

Wendy och hennes bröder George och Michael bor i London med sina föräldrar. Wendy som är den äldsta av de tre syskonen berättar varje kväll sagor för sina bröder om pojken som aldrig ville växa upp, Peter Pan. En kväll innan barnens föräldrar ska på fest blir barnens pappa arg på Wendy på grund av hennes vilda fantasi och beslutar att hon från och med nästkommande natt måste flytta ut ur barnkammaren för att växa upp. Samma natt när föräldrarna lämnat för festen, besöker Peter och hans följeslagare, älvan Tingleling, barnen. Peter hör till sin fasa att Wendy har blivit tvingad att växa upp och tar därför med henne och bröderna på en magisk flygtur, till Neverland. På den sagolika ön introduceras tittaren för Peter ärkefiende, Kapten Krok samt kaptenens besättning och hans högra hand, Mr. Smee. Kroks främsta vilja är att hämna Peter för att pojken en gång högg av honom handen och kastade den till en krokodil (Peter Pan, 1953).

Redan från början när Tingleling träffar Wendy blir hon svartsjuk på flickan, då hon tagit all Peter uppmärksamhet. Hon försöker därför göra sig av med Wendy genom att lura Peters följeslagare, de förlorade pojkarna, att skjuta Wendy, men misslyckas. När Peter får reda på Tinglelings onda intentioner tvingas hon lämna gruppen i en vecka (Peter Pan, 1953).

Under den tid Wendy och hennes bröder spenderar i Neverland hinner de bekanta sig med indianstammen<sup>1</sup>. Bröderna och de förlorade pojkarna tillfångatas av indianerna som tror att de tagit deras prinsessa Tiger Lily. Dock visar det sig vara Krok som ligger bakom försvinnandet. Peter räddar prinsessan och indianerna släpper pojkarna fria.

---

<sup>1</sup> I Peter Pan (1953) används beteckningen indian för en viss folkgrupp vilket idag inte anses politiskt eller etiskt korrekt att använda. Vi vill därför poängtera att vi använder originalspråket för studiens korrekthet men tar avstånd till uttrycket och inte lägger någon värdering i ordet.

Wendy bestämmer sig sedan efter alla äventyr för att det är dags att återvända hem. Dock håller inte Peter håller inte med om detta men med tron om att de ska återvända låter han Wendy som även övertalat pojkarna, att lämna. Gruppen hinner dock inte långt förrän de blir tillfångatagna av Krok som har utnyttjat Tingelings avundsjuke och fått henne berätta var Peter och pojkarna har sitt gömställe. Dock lovade han Tingeling att inte skada Peter men i samma stund som hon ger upp plasten för gömstället låser han in henne. Tingeling lyckas i sista stund fly och rädda Peter från den bomb som Krok lämnat med hopp om att förgöra Peter en gång för alla (Peter Pan, 1953).

Därefter återvänder Peter tillsammans med Tingeling till Kroks piratskepp där Peter besestrar Krok och hans besättning samt räddar barnen från att behöva gå på plankan. Med hjälp av piratskeppet seglar sedan Peter hem barnen till deras barnkammare. När föräldrarna sedan kommer hem från festen försonas hon med barnens pappa som ångrat sig angående att hon måste växa upp. Wendy berättar om nattens äventyr. Föräldrarna bara skakar på huvudet men när hon pekar upp mot himlen för att visa vart skeppet flugit ser föräldrarna konturerna av ett piratskepp. Hennes pappa spärrar upp ögonen och minns plötsligt att han sett skeppet förut, fast för många, många år sedan (Peter Pan, 1953).

#### 1.4.2 Lejonkungen

Lejonet Mufasa, savannens kung, presenterar sin nyfödde son och tronarvinge Simba för savannens djur. Mufasa är en högt aktad kung på savannen och erhåller stor respekt från samtliga djur, inte minst hans följeslagare, fågeln Zazu. Den enda i kungariket som visar missnöje mot honom är kungens egen bror, Scar som väljer att inte närvarar då Simba introduceras. Scar uttrycker en stor missnöjdhet över tronföljden då Simbas födelse innebär att Scar aldrig kommer att ärva tronen. I vansinne över sin situation tar Scar hjälp av de laglösa hyenorna för att kunna eliminera såväl Mufasa som Simba, och sedan själv ta över tronen. Efter ett misslyckat försök lyckas Scar tillslut döda Mufasa. I samma veva manipulerar han Simba att ta på sig skulden och tvingar honom att ensam ge sig ut på savannen. Simba är förtvivlad och utmattad, men han avbryts i sin ensamhet då han träffar surikaten Timon och vårtsvinet Pumba. Tillsammans med de två vännerna växer Simba upp till ett fullvuxet lejon (Lejonkungen, 1994).

En helt vanlig dag stöter Simba på sin gamla barndomskompis Nala i djungeln som kommit för att berätta att lejonstammen trott att Simba varit död och att Scar numera är den som härskar i kungariket. Med sin barndomsväns övertygelse och med vägledning från den visa babianen Rafiki återvänder Simba tillslut hem för att ta sin rättmätiga plats som kung över riket. Väl hemma på

Lejonklippan utmanar Simba sin farbror, Scar som varit ledare under hans frånvaro. I en kamp mellan dem båda dör Scar till sist och Simba tar sin faders plats och tar över tronen som savannens rättfärdiga kung (Lejonkungen, 1994).

### 1.4.3 Trassel

Prinsessan Rapunzel blev bortrövad och inlåst när hon var liten av den onda Gothel som hade intentionen att ta Rapunzels magiska hår för att för evigt förbli ung. Då Rapunzel inte har några minnen från sin barndom, växer hon upp i tron om att Gothel är hennes riktiga mamma. Varje år, på den försvunna prinsessans födelsedag, skickar kungariket upp ljuslyktor i himlen som Rapunzel ser från sitt fönster. Hennes största önskan är att få se lyktorna men Gothel håller henne fortsatt inlåst i tornet (Trassel, 2010).

Samtidigt i kungariket bryter en tjuv, vid namn Flynn Rider, sig in och stjälar en krona. När han undflyr soldaterna som jagar honom klättrar han upp i Rapunzels torn och deras vägar korsas. Då Rapunzel fortfarande är upprörd över att Gothel vägrar låta henne lämna tornet lurar hon bort henne för att ta saken i egna händer. Hon sluter ett avtal med Flynn där han lovar att ta henne till kungariket, i utbyte mot att hon ger tillbaka kronan som hon tagit av honom. Här börjar en resa mot kungariket som kantas av otaliga äventyr. På sin väg träffar de bland annat hästen Max och ett gäng farliga busar som Rapunzel bli vän med. Under tiden har Gothel fått nys av vad som hänt och hon förföljer dem till kungariket. På Rapunzels födelsedag lyfter mycket riktigt alla ljuslyktor och den nyfunna romansen mellan henne och Flynn spirar. Dock blir de avbrutna av två busar som vill ha revansch på Flynn och som Gothel slutit en pakt med. Busarna och Gothel tillfångatar Flynn och skickar honom för att dö. Gothel lurar Rapunzel att tro att Flynn självmant har lämnat henne och olycklig över att blivit övergiven omfamnar hon Gothel för att återvända till tornet (Trassel, 2010).

Väl i tornet får Rapunzel för första gången ett minne från sin barndom och inser vem hon egentligen är. När hon försöker fly från Gothel blir hon tillfångatagen och bunden. Flynn som lyckats undkomma sitt öde, kommer för att rädda Rapunzel men blir knivhuggen av Gothel i sitt försök. Rapunzel försöker desperat rädda Flynn med sitt magiska hår men precis när hon ska läka honom skär han av henne håret vilket gör att Rapunzel förlorar sin kraft. Detta leder till att Gothel åldras radikalt och till sist förvandlas till stoft. Till sin förtvivlan tror Rapunzel att Flynn är död men hennes sista helande krafter lyckas rädda honom. De återvänder till kungariket och Rapunzel får äntligen återförenas med sina föräldrar och bli den prinsessa hon var född att bli (Trassel, 2010).

#### 1.4.4 Zootropolis

Judy är en kanin som bor i en fiktiv värld bestående av djur av alla dess arter. Här lever rovdjur i symbios med gräsätare sedan en tid tillbaka. Judy har alltid drömt om att bli polis men med hänsyn till samhällets hårt dragna normer om vilka djur som är lämpade för yrket, tvivlar många på hennes ambitioner. Trots detta slutar inte Judy att kämpa för sin dröm och efter stor beslutsamhet examineras hon som polis och flyttar till storstaden, Zootropolis (Zootropolis, 2016).

När Judy först börjar sin tjänst som polis blir hon av polischefen tilldelad arbetsuppgiften att agera parkeringsvakt. I sin strävan efter mer meningsfulla arbetsuppgifter åtar hon sig emellertid på egen hand ett uppdrag för att hitta den försvunna uttern. Polischefen Bogo uppskattar dock inte Judys självständiga akt och djärvhet vilket leder till att han avskedar henne. Då stadens borgmästare, Lionheart och den vice borgmästaren, Bellwether, strävar efter mångfald, hamnar dock polischefen i en knepig situation då Judy som kanin, skapar gott rykte för poliskåren. Han ger henne då 48 timmar att lösa fallet med villkoret att hon själv avgår ifall hon misslyckas (Zootropolis, 2016).

I sin brådskande jakt på uttern möter Judy räven Nick som försörjer sig som lurendrejare. Rävar har ett rykte om att inte vara pålitliga och Nick som fått höra det hela sin uppväxt valde att bli det som samhället ändå förväntade av honom. Judy behöver dock Nicks kontakter för att lösa fallet och sluter ett avtal med honom så att han hjälper henne att hitta uttern. Tillsammans introduceras de för ett stort mysterium då det visar sig att flera rovdjur i staden har blivit galna, vilket stadens borgmästare döljer i syfte att skydda sig själv då han också är ett rovdjur. Efter mycket detektivarbete förstår Judy och Nick att rovdjuren blir förgiftade av någon som verkar vilja skapa en klyfta mellan rovdjur och växtätare. Det visar sig att assisterande borgmästaren, Bellwether som är ett får, ligger bakom det hela. Tillsammans lyckas Judy och Nick utmanövrera den vice borgmästaren och friden återställs i Zootopia. Nick väljer efter att fallet är löst att själv gå med i poliskåren och blir den första räven någonsin i Zootropolis poliskår (Zootropolis, 2016).

### 1.5 Disposition

Studien disponeras över sex kapitel exklusive referenslista och appendix. Kapitel ett, Inledning, redogör för studiens grund och inkluderar en bakgrund samt problematisering, vilka ger empiriska inblickar inom området som ämnas att undersökas. Utöver detta presenteras studiens syfte, frågeställning och val av studieobjekt. I nästkommande kapitel, Teori beskrivs både tidigare forskning på området och den teoretiska referensram som kommer att användas för att förklara och

underbygga analys och diskussion. Den tidigare forskningen fokuserar på att problematisera forskningen kring ledarskap i populärkulturen och referensramen behandlar Trait Theory, tre klassiska ledarskapsstilar samt makt. Kapitel tre, Metod, redovisar studiens vetenskapliga utgångspunkt, ansats, urval och tillvägagångssätt. Även avgränsningar och kvalitetsbedömning presenteras i detta kapitel. Följande kapitel, Analys består av studiens analytiska del och är uppdelad efter fyra teman: Maktkampen, Inspiratören, Initiativtagaren och Chefen. Samtliga teman innehåller analys av flera scener som exemplifierar ledarsituationer. Den analytiska tolkningen av det empiriska materialet leder vidare till det femte kapitlet, Diskussion bestående av en diskussion av fynden. Här förs ett resonemang kring de tolkningar som gjorts i analysen, som i sin tur sammanställs under rubriken Slutsats i kapitel sex. Där presenteras även förslag till vidare forskning.

## 2. Teori

*I detta kapitel kartläggs tidigare forskning inom ledarskap i populärkulturen, var vi identifierat ett informationsgap. Vidare presenteras studiens teoretiska referensram bestående av fyra delar. Den första delen syftar till att belysa ämnesområdet ledarskap, inom vilket studien kommer att ha sitt fokus. De tre nästkommande delar består av centrala teorier inom ledarskap som identifierats för att förklara våra fynd. Sammanfattningsvis används teorin i två syften, att belysa det gap vi ämnar att fylla samt förklara det vi observerat i det studerade materialet.*

### 2.1 Tidigare forskning

#### 2.1.1 Ledarskap i populärkultur

Teorier kring implicit ledarskap har visat att människors syn på ledarskap formas utifrån personliga erfarenheter. Iszatt-White och Saunders (2017) menar att de ledarfigurer som vi exponeras för har en stor inverkan på vem vi ser som ledare och vem vi väljer att följa i framtiden. De påstår även att ledar-stereotyper skapas genom individers uppfattningar och erfarenheter i den sociala kontext där de befinner sig. Callahan et al. (2007) belyser att ett sätt att exponeras för ledare och ledarskap är genom populärkultur som i linje med den implicita teorin formar åskådarnas perceptioner av ledare. Däremot är tittarna inte heller passiva, utan deltar i kodningen av medier genom att knyta an till tidigare erfarenheter och tolka materialet utifrån dessa. Ofta ignoreras delar av materialets mening för att sedan återskapas i en sådan kontext som tittaren förstår och kan relatera till (Giroux och Simon, 1989). Vidare pekar forskningen om romantisering av ledare på att porträttering av ledarskapsideal skapar en klyfta mellan det ledarskap som framhävs och det som döljs i populärkulturen. Detta då en ensidig bild av bra ledarskap automatiskt skapar en bild av allt annat ledarskap som dåligt, trots att det nödvändigtvis inte finns belägg för detta.

Czarniawska och Rhodes (2004) menar att det som framställs som bra ledarskap inom populärkulturen, också blir detta i betraktarens ögon vilket i sin tur influerar samhället. De har även funnit att det som skildras i populärkulturen, framförallt i film, kan vara lättare att imitera i realiteten än abstrakta teorier och modeller (Czarniawska och Rhodes, 2004). Vi menar att de ledarskapsideal som porträtteras och reproduceras i film således påverkar det ledarskap som utövas och uppmuntras i samhället. Det finns alltså ett samband mellan vad som syns i fiktion och hur samhället ser ut och vi kan således identifiera en komplex relation mellan verklighet och film. Detta då populärkulturens ord blir verklighetens sanning.

Denna relation undersöks vidare av Strong (2018) som diskuterar hur bra och dåligt ledarskap kan utforskas genom ungdomslitteratur och film. Dagens ungdomar visar tecken på att identifiera sig med populärkulturens fiktiva ledares utopier som drivs av makt och kontroll. Populär ungdomslitteratur idag så som Hungerspelen och Marvels filmer grundar sig just i tanken om dystopiska samhällen där världen hotas av farligt ledarskap. Strong (2018) menar med belägg från Bako, (2018) att dagens ungdomar vill ha ledare som tar risker, inte backar för att offra sig själva och som inte tvekar på att göra vad som behövs i situationen. Utifrån det har Strong (2018) dragit slutsatsen att populärkultur riktad mot ungdomar idag speglar synen de har på ledare. Vidare har Giroux och Simon (1989) också konstaterat att populärkultur bidrar till att skapa ledarskapsideal som driver känslor samt skapar identiteter.

Fortsättningsvis har populärkultur idag blivit ett verktyg för att lära ut ledarskap. Hur karaktärer framställs i media, deras egenskaper, färdigheter och maktrelationer kan möjliggöra för studenter att kritiskt granska materialet och relatera detta till verkliga erfarenheter (Kirkpatrick et.al, 2001). Carroll, Ford och Taylor (2015) menar att människor lättare knyter an till ledarskap genom användandet av film där de kan se, diskutera och analysera, till skillnad från exempelvis läroböcker. Forskningen visar därmed på att ledarskap och ledarskapsideal är effektivt att lära ut genom populärkultur.

Emellertid är forskning på vilka ledarskapsideal som skildras i populärkultur bristfällig. Därmed saknas kunskap om vilka ideal som lärs ut men också vilka som vi exponeras för omedvetet med hänsyn till implicit ledarskap. Således finns ett informationsgap i vilka ideal som de facto får inflytande över att forma framtidens ledare. Detta är problematiskt då en ensidig bild kan bidra till att ledarskap som får en lägre position väljs bort trots att det inte finns belägg för att det de facto är sämre. Vi ämnar därav att bidra till detta utforskade område inom ledarskapsforskningen.

## 2.2 Teoretisk referensram

### 2.2.1 Ledarskap

Det finns inte en definition av ledarskap. Detta då det länge har varit ett vardagligt uttryck och först på senare år plockats in som ett begrepp i akademien. Begreppet har således blivit tvetydigt då det först inte definierades utan användes i flera skilda sammanhang (Janda, 1960 i Yukl, 2010). Att beskriva ledarskap kan därför vara svårt, men flera forskare har försökt. House, Javidan, Hanges och Dorfman (2002, s.5) definierar ledarskap som *“the ability of an individual to influence, motivate, and*

*enable others to contribute toward the effectiveness and success of the organization of which they are members*". Det budskap de förmedlar genom sin definition är således att ledarskap grundar sig i en individ som besitter förmågan att influera och motivera andra mot gemensamma mål. En annan, mer koncis definition presenteras av Summerfield (2014, s.252) som "*making things better*". Han låter därför definiera ledarskap som något positivt då det enligt honom handlar om förbättring. Fram tills idag har en uppsjö av teorier som behandlar det optimala ledarskapet frambringats av olika forskare. Därmed finns det flera spridda föreställningar kring vad som är att betrakta som det ideala ledarskapet och nämnda definitioner är bara två av många exempel.

Som resultat av ledarskapets abstrakta formulering betraktas forskningen på området ur olika synvinklar. Grint (2005) föreslår fyra olika perspektiv: ledarskap som en *person*, ledarskap som en *process*, ledarskap som en *position* och ledarskap som ett *resultat*. Beroende på vilket perspektiv som betraktas kommer således definitionerna att skilja sig åt. Ledarskap som person syftar till ledarens personlighet och karaktärsdrag, medan process syftar till ledarens beteende. Position i sin tur relaterar till den formella positionen en individ innehar och slutligen tar ledarskap som resultat hänsyn till ledarens prestation (Grint, 2005). Studiens valda teoretiska referensram låter studera ledarskapet i Disney ur samtliga av dessa perspektiv då vi inte på förhand vet hur Disney ser på ledarskap och då inte vill begränsa oss till endast en definition. Ledarskap som person kommer framförallt relateras till teorier om Trait Theory. Ledarskap som process kommer i sin tur främst undersökas genom Lewin och Lippitts (1938) tre klassiska ledarskapsstilar. Makt som nämns senare i den teoretiska referensramen låter sig studeras främst genom ledarskap som position. Slutligen ger handlingsstrukturen och den narrativa analysen i metoden en inblick i hur ledarskapet framställs med hänsyn till resultat.

Vi ser som gemensamt i de presenterade definitionerna och perspektiven ovan att ledarskap är förmågan att influera individer som befinner sig i ledarens närhet i olika kontexter. Således kommer detta vara utgångspunkten för vilka ledarskapssituationer vi identifierar. Vidare kommer denna studie att definiera en individ som ledare om de uppnår detta oavsett om metoderna för att influera är etiskt korrekta eller ej. Således kan även ohederliga metoder användas i syfte att få inflytande över andra. Yttermera behandlar denna studie både formellt och informellt ledarskap. Vi menar att uttalade ledare såväl som outtalade, påverkar andra individer på ett sådant sätt att de influerar. Vi har därför inte endast valt att studera officiella ledare i klassisk bemärkelse utan identifierat de individer under varje tema som på ett eller annat sätt influerar sin omgivning.



Sammanfattningsvis, med hänsyn till Disney som ett inflytelserikt produktionsbolag med barn som främsta målgrupp, menar vi att det är intressant att studera det ledarskap som närvarar i de utvalda filmerna för att skapa förståelse för vilka ideal som distribueras till omvärlden.

### 2.2.2 Trait Theory

Thomas Carlyle räknas genom sitt författarskap som grundare av den kanske första och mest klassiska ledarskapsteorin, the Great Man Theory som senare utvecklats till Trait Theory (Iszatt-White och Saunders, 2017). Carlyles filosofi om the Great Man bottenar i att den person som var bäst lämpad att leda tog kontroll över situationen och ledde människor mot vinst eller säkerhet. Carlyle såg dessa män som gudagåvor vars öden var att leda, således födda till sitt syfte (Spector, 2015). The Great Man Theory bygger därav på att inte alla kan leda, utan att vissa människor föds till det och andra inte. Spector (2015) reflekterar vidare kring teorin och drar paralleller till Freuds tankar om familjefadern som en ledare. Någon som ska beundras, följas och litas på då han besitter viljestyrka, självständighet och beslutsamhet. Freuds tolkning innefattar även att the Great Man framkallar stor respekt och kan därför också uppfattas som skrämmande i sin storhet (Spector, 2015). Trots olika syn på the Great Man, som gudagåva och som fadersgestalt, är Carlyle och Freud gemensamma uppfattning att the Great Man är av det manliga könet (Spector, 2015). Den teori som skapades utifrån Carlyles idéer och som ligger till grund för Trait Theory bygger dock inte enbart på att det är könet som skiljer ledarna från följarna utan också specifika karaktärsdrag, egenskaper, samt klass (Iszatt-White och Saunders, 2017). Av denna anledning har därför ett flertal studier gjorts för att undersöka vilka gemensamma karaktärsdrag som kan utkristalleras hos ledare. Dock gav resultaten ingen signifikans (Yukl, 2010).

Därefter moderniserades Trait Theory då forskningen tog avstånd från ledarskap som någonting medfött och baserat på kön (Özbağ, 2016). Istället avgränsades teorin till att enbart undersöka karaktärsdrag och egenskaper hos ledare (Iszatt-White and Saunders, 2017). Dock syftade teorin fortfarande till att se ledare som överlägsna gemene man. Trait Theory grundar sig alltså i att ett lyckat ledarskap uppnås med ett antal centrala karaktärsdrag. Ledarens skillnader i hur den tänker, känner och beter sig utgör således grunden för teorin (Kirkpatrick och Locke, 1991). De mest framträdande karaktärsdragen som studerats är personlighet och intelligens (Foti, 2013). Stogdill (1948) utvecklade vidare teorin med sin uppfattning att inte enbart specifika karaktärsdrag skapar ledare utan att individen som innehar dem även måste befinna sig i rätt kontext för att kunna leda.

Dagens forskning på Trait Theory har ytterligare breddat teorin genom att inkludera fler faktorer än enbart karaktärsdrag som utmärker ledare. Ledares egenskaper i modern Trait Theory tar både individens personlighet och kunskap i beaktning (Zaccaro, 2007). Dock motsäger forskare inom modern Trait Theory tidigare påståenden av Stogdill om att situationen har en inverkan på vad som anses som en ledare. Forskare menar att karaktärsdrag kan användas i flera olika situationer så länge de är nära knutna till individen och baseras på hur denne tänker, känner och beter sig (Zaccaro, 2007). Trots en modernare tolkning av Trait Theory, beskrivs ändå vissa karaktärsdrag som essentiella för att en individ ska kunna ses som ledare (Foti, 2013). Vi kommer emellertid inte att söka uteslutande efter specifika karaktärsdrag då vi syftar till att undersöka vilka attribut som just Disney framhäver i sina karaktärer.

Sedan teorins uppkomst har den varit såväl hyllad som kritiserad i takt med samhällets utveckling. Foti (2013) menar att Trait Theory har genomgått tre faser, uppkomsten, fallet och återuppkomsten och menar därför att Trait Theory återigen blivit aktuell. Även Northouse (2012) argumenterar för att teorin är relevant i specifika situationer än idag. I denna studie är Trait Theory applicerbar då filmens bildliga format låter illustrera och förstärka personliga egenskaper i linje med teorins grundsyn. Då Trait Theory även är en klassisk ledarskapsteori som etablerades innan de studerade filmerna publicerades ger denna teori utrymme för jämförande av filmerna över tid.

### 2.2.3 Tre klassiska ledarskapsstilar

Jämsides Trait Theory används tre klassiska ledarskapsstilar i studien för att förklara det ledarskap som observerats i materialet. Dessa är *autokratiskt ledarskap*, *demokratiskt ledarskap* och *laissez-faire*, där det sistnämnda motsägelsefullt är att betrakta som ett icke-ledarskap (Lewin och Lippitt, 1938).

Lewin och Lippitt (1938) identifierade det autokratiska ledarskapet som tillhörande de ledare vilka befallde och kontrollerade sina följare, och därmed förde en rak envägskommunikation. Den autokratiska ledaren har ett intresse av att leda andra människor och har lätt för att lägga fram idéer och planer till en grupp, men har desto svårare att lyssna och ta emot kritik (Lewin och Lippitt, 1938). Dessa ledare förklarar tydligt sina förväntningar på andra och tar beslut på egen hand utan extern involvering. Både makten och auktoriteten finns koncentrerad hos ledaren själv (Harms, Wood, Landay, Lesten och Vogelgesang Lester, 2018). Det finns följaktligen en tydlig avgränsning mellan ledare och följare då ledarna gör sig överlägsna de personer de leder. (Lewin och Lippitt, 1938). En ledare som har ett autokratiskt tillvägagångssätt tenderar att fokusera på resultat och uppgifter. Detta typ av ledarskap menar Lewin och Lippitt (1938) skapar en dysfunktionell relation

mellan ledare och följare som ofta resulterar i en fientlig miljö. Vidare argumenterar Bass och Bass (2008) för att denna stil stressar följarna och gör de mindre tillfredsställda. Stilen är däremot användbar när ledaren besitter mycket kunskap och snabba beslut behöver fattas (Lewin och Lippitt, 1938).

Motsatsen till denna ledare är den demokratiska ledaren som visat sig vara effektiv då den leder gruppen mot högkvalitativa resultat enligt Lewin och Lippitt (1938). En demokratisk ledare försöker att maximera kommunikationen åt båda håll genom att guida sina följare, men också lyssna och ta till sig av sina medarbetares återkoppling vid beslutsfattande. Trots att det är ledaren som har sista ordet försöker de alltså uppmuntra och engagera sina följare att vara delaktiga i processen (Lewin och Lippitt, 1938). Vid ett demokratiskt tillvägagångssätt fokuserar ledaren mer på att skapa och bibehålla relationer och att dela med sig av kunskap. Detta ledarskap tenderar att skapa förtroende och samhörighet bland följarna. Trots att demokratiskt ledarskap är mer tillfredsställande än autokratiskt ledarskap, är det också mer tidskrävande (Bass och Avolio, 1990).

Laissez-faire är den tredje ledarskapsstilen som identifierades av Lewin och Lippitt (1938). Om det verkligen är en stil på ledarskap går dock att ifrågasätta då den i vissa fall refereras till som ett icke-ledarskap (Breevaart och Zacher, 2019). Scenerna som studerats i denna studie har valts ut i syfte att illustrera situationer i vilka vi tolkar att ledarskap är utmärkande och därmed har inte laissez-faire undersökts. Följaktligen blir därför endast autokratiskt och demokratiskt ledarskap aktuellt att vidare betrakta.

I motsats till Trait Theory som tenderar till att fokusera endast på ledarens personliga kvaliteter och inte på hur detta associeras till följarna, vill vi också få förståelse för hur processen där ledarskap utövas är utformad. Genom att betrakta ledarskapsstilarna ges således inblick i hur ideal porträtteras och reproduceras i ledarens handlingar och beteenden i relation till följarna.

#### 2.2.4 Makt

I studien granskas ledarskapsituationer där processen till att influera skapas genom tydliga handlingar i relationen mellan ledare och följare. För att kunna undersöka vilka ideal Disney porträtterar och reproducerar i sina filmer är det därför essentiellt att betrakta hur denna processen ser ut och hur dessa karaktärer använder makt i syfte att leda. Som tidigare nämnt berör ledarskap hur en individ låter influera andra (House et al., 2002). Rost (2008 s. 86) understryker vikten av detta i följande mening: *“Leadership cannot be understood without knowing what influence is and leadership*

*cannot be practised without using influence*”. Inflytande är således avgörande för ledarskapets existens. Forskare inom ledarskap menar att detta inflytande möjliggörs genom att makt ständigt närvarar i relationen mellan ledare och följare (Linstead, Fulop och Lilley, 2009). Personen som leder, benämns agent och har inflytande över en eller flera följare, så kallade måltavlor (Yukl, 2010). Vidare låter Daft, Murphy och Willmott (2010) förklara denna relation som att maktkällor identifieras och brukas då ledarskap praktiseras. Fortsättningsvis definierar Yukl (2010) makt som förmågan att styra individer eller gruppers beteenden och attityder. Makt är också dynamiskt i den bemärkelsen att den förändras beroende på i vilken relation den utövas (Yukl, 2010). Följaktligen är det därför väsentligt att analysera hur makt brukas hos de ledare som studien betraktar samt i vilken kontext den tillämpas.

French och Raven var två av de första forskarna att undersöka hur makt används i organisationer (Shafritz, Ott och Jang, 2015). De underströk att ett maktförhållande existerar mellan minst två individer och identifierade fem maktkällor som går under namnet “The Bases of Social Power” vilka benämns som: *Reward Power*, *Coercive Power*, *Legitimate Power*, *Referent Power*, *Expert Power* (French och Raven, 1959). Senare har även en sjätte maktkälla lagts till, *Informational Power* (Raven, 1965). Vår analys sker med hänsyn till samtliga av dessa maktkällor för att bringa förståelse kring vilka medel disneykaraktärer tar till för att influera sina följare.

Legitimate Power är den makt som kommer med eller ger intryck av att komma med den formella positionen en individ besitter. Individer följer denna person då de anser att denna har auktoritet (French och Raven, 1959). Coercive Power relaterar till makten att bringa negativa konsekvenser för andra, alltså makten att bestraffa eller att hota om bestraffning. Motsatsen till Coercive Power är Reward Power som istället grundas i möjligheten att belöna. Det innebär att individen har makten att erbjuda belöning till andra när de gör vad som förväntas av dem och att måltavlan således lyder för att tillgodogöra sig belöningarna (French och Raven, 1959). Referent Power bygger istället på sympati då följare håller av ledaren i fråga och värdesätter dennes åsikter, vilket leder till inflytande och makt. Måltavlan söker således godkännande och uppmärksamhet hos personen då den känner tillhörighet (French och Raven, 1959). Expert Power skapas då en individ besitter eller uppfattas besitta specialiserad kunskap, erfarenhet eller talang som ingen annan har och som således gör denna person outhärlig (French och Raven, 1959). Den sjätte maktkällan som lagts till senare, Informational Power, syftar till makten att tillhandahålla och undanhålla kunskap som andra vill ha eller behöver (Raven, 1965). Fortsättningsvis menar French och Raven (1959) att om man inte använder rätt typ av makt för rätt tillfälle och situation, blir påverkan mindre

effektiv. Beroende på vilken typ av makt som används, varierar således utfallen och konsekvenserna. De upptäckte att genom att använda Coercive Power var en person mindre trolig att få några stora effekter men stöter däremot på större motstånd. Använde de istället Reward Power var det mer sannolikt att effekterna av det blev som man ville samtidigt som motståndet var minimalt (French och Raven, 1959).

French och Ravens sex maktkällor har senare delats in i två olika kategorier av Yukl (2010) för att sammanfatta konceptet, *Positional Power* och *Personal Power*. Positional Power relaterar till den makt som kommer med en roll eller en position. Till denna hör Legitimate-, Information-, Coercive- och Reward Power. Personal Power fokuserar istället på makt som relaterar direkt till individen och som således följer individen mellan olika roller och positioner. I denna kategori ingår Expert Power och Referent Power (Yukl, 2010).

## 3. Metod

*Metodkapitlet syftar till att förklara studiens upplägg och diskutera de analysmetoder som använts. Genom en transparent inblick i processen ges läsaren en möjlighet att själv ta ställning till studiens trovärdighet. I kapitlet kommer studiens vetenskapliga utgångspunkt presenteras. Vidare illustreras vilket urval som gjorts samt vilka analysmetoder som använts. Detta specificeras sedan ytterligare i en beskrivning av vårt tillvägagångssätt. Slutligen presenteras studiens avgränsningar samt trovärdighet.*

### 3.1 Kvalitativ dokumentstudie

Studien klassificeras som en dokumentstudie, där insamlade data hämtats från redan existerande material. Enligt Skärvad och Lundahl (2016) räknas även information i form av film, sålunda de fyra disneyfilmer som studeras i denna studie, som dokument. En dokumentanalys omfattar en ytlig granskning där författarna flyktigt ögnar igenom innehållet samt en grundlig granskning där läsning samt tolkning sker (Bowen, 2009). Denna typ av process innehåller således både innehållsanalys och tematisk analys.

### 3.2 Vetenskaplig utgångspunkt

#### 3.2.1 Ontologiskt förhållningssätt

Studien utgår från ett socialkonstruktionistiskt förhållningssätt. Bryman och Bell (2015) beskriver socialkonstruktionistiskt förhållningssätt som antagandet att världen konstrueras och utvecklas i det utbyte som uppstår i sociala samspel mellan individer (Bryman och Bell, 2015). Följaktligen har de ledarskapsituationer i filmerna som ligger till grund för studien skapats och iscensatts av upphovsmän inom Disney. Den sociala interaktion som konstruerar ledarskap i filmerna är således genomtänkt, baserad på ett manus och iscensatt genom teckningar och animeringar. De manus som ligger till grund för filmmaterialet har i sin tur baserats på socialt konstruerade uppfattningar om ledarskap som närvarar i samhället och som Disney i sin tur har reproducerat. Genom att reproducera ledarskapsideal, delar Disney filmmaterial som återigen kan tolkas av samhället i relation till de sociala ramverk som existerar och i sin tur ge upphov till reviderade socialt konstruerade uppfattningar om ledarskap. Studiens ontologiska förhållningssätt är således att betrakta som en cirkel, där Disney påverkar och påverkas av samhällets ledarskapsideal.

Studien kommer fortsättningsvis att analysera och presentera en version av det material som undersöks, vilket också har sin förklaring i det socialkonstruktionistiska förhållningssättet. Den

ontologiska ansatsen skapar ramar för att specifika versioner av verkligheten ska kunna förklaras, det går emellertid inte att förklara en riktig versionen av verkligheten då denne är under ständig revidering (Bryman och Bell, 2015).

### 3.2.2 Induktivt tillvägagångssätt

Studien är genomförd utan att på förhand begränsas till specifik teori såsom vid ett deduktivt tillvägagångssätt vilket möjliggör för en friare tolkning av materialet. Således har ett induktivt tillvägagångssätt anammats där teori valts först efter insamling av empiri (Bryman och Bell, 2015). I denna studies fall där empirinsamling saknas innebär detta att vi valt teori först efter att vi sett filmerna, skrivit narrativ och explicit tolkning av materialet gjorts. Dock har en viss inriktning på studien valts på förhand, ledarskap. Vi anser däremot att det utgör en för bred inriktning för att kunna kategorisera tillvägagångssättet som abduktivt. Det induktiva tillvägagångssätt som använts har bidragit till en mer djupgående analys där teorin anpassats efter den fria tolkningen. Valt tillvägagångssätt tillåter följaktligen analys, tolkning samt förståelse för hur filmer reproducerar och inverkar på ledarskapsideal (Skärvad och Lundahl, 2016).

### 3.3 Urval

Denna studie ämnar exemplifiera och presentera potentiella ledarskapsideal i disneyfilmer. Vi vill djupgående förstå vilka ideal som existerar i dessa filmer och urvalet har därför skett strategiskt. Genom att göra ett strategiskt urval möjliggörs det att på förhand välja filmer som väntas ge den information som eftersträvas. Syftet med ett strategiskt urval är att nå en helhetsförståelse och att kunna dra generella slutsatser utifrån ett litet urval (Alvehus, 2013). Urvalet har dessutom skett med ett kronologiskt perspektiv i åtanke. Detta då vi har valt ut filmer från olika årtionden för att se om studiens resultat indikerar på en förändring i Disneys gestaltning av ledarskapsideal över tid.

Urvalet består av fyra disneyfilmer och 376 minuters filmmaterial. Detta material anser vi vara storleksmässigt tillräckligt för att hitta exempel inom det valda ämnesområdet och för att möjliggöra en djup samt bred förståelse för hur ledarskapsideal kan reproduceras. De filmer som analyseras är Peter Pan (1953), Lejonkungen (1994), Trassel (2010) och Zootropolis (2016). Vidare har ytterligare ett urval gjorts där 21 scener från dessa fyra filmer valts ut för att exemplifiera situationer där ledarskap är närvarande vilket exemplifieras nedan:

Titel	År	Speltid	Produktion	Genre
Peter Pan	1953	77 minuter	Animation	Äventyr Drama Familj Musikal
Lejonkungen	1994	88 minuter	Animation	Äventyr Drama Familj Musikal
Trassel	2010	100 minuter	Datoranimation	Äventyr Komedi Familj Fiktions Musikal Romantik
Zootropolis	2016	108 minuter	Datoranimation	Äventyr Komedi Kriminalare Familj Mysterie

Tabell 1: Överblick av valda studieobjekt (IMDB, 2019)

Film	Scen	Tid i filmen	Tema	Appendix
Peter Pan (1953)	Peter Pan räddar Tiger Lily	0.39.53 - 0.46.24	Maktkampen	Appendix 8.1.1
	Peter Pan och Kapten Krok i slutkamp	1.07.37 - 1.12.46	Maktkampen	Appendix 8.1.2
	Wendy sjunger för pojkarna	0.58.21 - 1.00.43	Inspiratören	Appendix 8.2.1
	Krok beordrar Tingeling	0.52.58 - 0.56.20	Initiativtagaren	Appendix 8.3.1
	Pappan bestraffar Wendy	0.05.31 - 0.27.39	Chefen	Appendix 8.4.1
	Kapten Krok beordrar besättningen	0.26.34 - 0.27.39	Chefen	Appendix 8.4.2
	Ledarsången	0.32.00 - 0.33.45	Chefen	Appendix 8.4.3
Lejonkungen (1994)	Scar och Mufasa i diskussion	0.05.40 - 0.06.57	Maktkampen	Appendix 8.1.3
	Simba tampas med Scar	1.15.27 - 1.20.40	Maktkampen	Appendix 8.1.4
	Hakuna Matata	0.44.14 - 0.48.20	Inspiratören	Appendix 8.2.2
	Scar köpslår med hyenorerna	0.25.45 - 0.29.30	Initiativtagaren	Appendix 8.3.3
	Simbas dop på lejonklippan	0.02.15 - 0.04.34	Chefen	Appendix 8.3.4
Trassel (2010)	Rapunzel står upp mot Gothel	1.18.00 - 1.19.25	Maktkampen	Appendix 8.1.5
	Rapunzel får banditernas stöd	0.38.40 - 0.43.15	Inspiratören	Appendix 8.2.3
	Rapunzel tvingar med Flynn	0.28.03 - 0.29.38	Initiativtagaren	Appendix 8.3.3
	Gothels erbjudande till banditerna	0.51.32 - 0.52.16	Initiativtagaren	Appendix 8.3.4
Zootropolis (2016)	Judy och Nick avslöjar Bellwether	1.25.00 - 1.29.00	Maktkampen	Appendix 8.1.6
	Judy håller ett diplomeringstal	1.34.00 - 1.34.42	Inspiratören	Appendix 8.2.4
	Judy pressar Nick	0.35.06 - 0.36.33	Initiativtagaren	Appendix 8.3.4
	Polischefen delegerar uppgifter	0.14.20 - 0.16.32	Chefen	Appendix 8.4.5
	Borgmästaren snäser av vice borgmästare	1.00.48 - 1.01.09	Chefen	Appendix 8.4.6

Tabell 2: Överblick av utvalda scener från de fyra filmerna (IMDB, 2019)



## 3.4 Analysmetoder

### 3.4.1 Principer för att bygga en mediaanalys

Keith Selby och Ron Cowdery, författare till boken ”*How to study television*” (1995), presenterar fem olika principer som tillsammans utgör grunden för en analys av media. De fem principerna benämns som: *konstruktion*, *publik*, *narrativ*, *kategorisering* och *agentur*. Samtliga syftar till olika delar av den process som skapar mallen för en analys (Selby och Cowdery, 1995). I denna studie kommer alla delar att behandlas men fokus kommer att läggas på narrativ, konstruktion och kategorisering.

*Konstruktion* bygger på idén om ett media-språk som är uppbyggt av olika koder. Med koder syftar man till sådana saker som inte direkt är uttalade men som kan förstärka känslor och uttryck i mediatexter, det vill säga medier som inte enbart existerar i textformat. Konstruktionen kommer vi att gå in närmare på och vidare diskuteras under egen rubrik. Med den andra principen, *publik*, menar Selby och Cowdery (1995) precis som det låter, att publiken är i fokus. De trycker på att publiken är en viktig del av analysen och inte kan uteslutas. Det är publiken som tolkar media-texten och då olika människor tolkar saker på olika sätt, är det viktigt att förstå att ett enhetligt media-språk aldrig kommer existera. Av denna anledning är ett tolkande perspektiv essentiellt för denna studie (Selby och Cowdery, 1995). Selby och Cowdery (1995) beskriver fortsättningsvis *narrativ* som vetenskapen om att television bygger upp historier som således saknar naturliga händelseförlopp. Detta menar de kan vara svårt att förstå som mottagaren, då förloppet som presenteras ofta upplevs som det enda möjliga. Precis som konstruktionen kommer vi att beskriva narrativet vidare under egen rubrik nedan. Narrativet är även förenat med den fjärde principen, *kategorisering*, som menar på att människor genom erfarenhet kan kategorisera olika typer av television. Exempelvis kan många kategorisera TV-serier efter genrer efter att bara tittat ett par minuter. Detta gör att det redan innan TV-serien spelas finns en viss kunskap om denna och vad som kan förväntas. Detsamma gäller sagor och vi kommer därför att behandla detta närmare senare i analysmetoden under rubriken, Karaktärsstrukturer i berättelser. Slutligen trycker författarna på att analysen måste bygga på en förståelse om vad media-texten är en produkt av, dess *agentur*, som i detta fall utgörs av Disney. En bild av vem eller vad som står bakom produktionen och vilka som har makt att påverka denna måste således målas (Selby och Cowdery, 1995). Även om boken ”*How to study television*” fokuserar på television och inte film, anses principerna vara relevanta för en analys av denna studie av disneyfilmer då vi menar att det finns en stark koppling mellan television och film.

### 3.4.2 Narrativ analys

Narrativ är en teknik för att strukturera händelser så att de blir mer lättbegripliga för allmänheten (Bergström och Boréus, 2012). Att studera narrativ ger insikt om vad som sker men också om hur individer tolkar och begriper dessa händelser, därmed är narrativ viktiga för att förstå hur grupper tolkar omvärlden (Bergström och Boréus, 2012). Vid användning av narrativ analys är också den mänskliga faktorn viktig för tolkningen då den som tolkar uppmanas till att delta och vara mer uppmärksam på saker som vid mer teknisk tolkning skulle förbises (Bergström och Boréus, 2012). Narrativ är en lämplig analysmetod vid subjektiva och identitetsberoende studier, likt denna då material tolkas av individer (Bergström och Boréus, 2012). Enligt Riessman (1993) är det viktigt att vid en narrativ analys först låta transkribera det studerade materialet för att sedan genomföra en djupare analys. I denna studie börjar vi med att undersöka betydelsen i filmerna som finns kodade i tal och text för att sedan arbeta mot de underliggande påståendena i materialet (Riessman, 1993 i Bergström och Boréus, 2012). Detta förklaras mer konkret i de två nästkommande styckena.

### 3.4.3 En narrativ analys i tre nivåer

Då det inte finns något enhälligt ramverk för hur en filmanalys ska genomföras (Altheide, 1996) väljer vi att utgå från en metod tagen ur boken *"How to study television"* av Selby och Cowdery (1995) för att analysera specifika scener ur valda disneyfilmer. Det tillvägagångssätt som presenteras utgår från att narrativet inte alltid är självklart, framförallt inte de djupare lagren. Med denna utgångspunkt syftar ramverket till att skapa en djupare analys, vilket följaktligen sker i tre nivåer. Varje nivå syftar till att förenkla och förbereda för analys på nästkommande nivå, samtidigt som tolkningen på varje enskild nivå är viktigt för helheten (Selby och Cowdery, 1995).

Den grundliga nivån syftar till att beskriva huvudelementen i historien i fråga, utan att addera någon egen värdering (Selby och Cowdery, 1995). I denna studie syftar detta till de utvalda scenerna som ska presenteras och kommer att finnas att tillgå i kapitel 8, Appendix. Beskrivningen ska vara detaljerad men enbart innefatta sådant som de facto syns och är relevant för just det som ska beskrivas, de valda scenerna. Nästa nivå handlar om att identifiera det explicita i handlingen, med andra ord görs en tolkning av det som beskrivits i första nivån (Selby och Cowdery, 1995). På denna nivå är det enbart det uppenbara som analyseras och syftet är att tolka och vidare förklara varför det syns i bild, hur det syns och vad det representerar. Selby och Cowdery (1995) argumenterar för hur media likt film är skapad med noggrann eftertänksamhet varpå det med största sannolikhet innehåller enbart sådant som på något sätt har en betydelse. Detta bör tas i

beaktning vid analysen då till synes även onödiga detaljer i bilden kan vara av betydelse att analysera. I sista nivån är tanken att skapa ett djupare lager av analys genom att fokusera på de dolda budskapen och betydelserna i narrativet, det implicita. Med denna typ av tolkningar menar Selby och Cowdery (1995) att de värderingar man identifierat i andra nivån nu ska användas för att dra paralleller till samhället i stort. Både det explicita och det implicita tolkningarna kommer att tillsammans med influenser av andra analysmetoder, utgöra grunden för studiens analys.

1. Beskriv händelseförloppet i detalj
2. Tolka det uppenbara, det explicita
3. Tolka det dolda, det implicita

#### 3.4.4 Filmens konstruktion

För att möjliggöra en omfattande filmanalys kommer de analyserade scenernas konstruktion att tas i beaktning vid analys av de fyra verken. Konstruktionen fokuserar, som tidigare nämnts, på de koder som används för att förmedla ett visst icke-verbalt budskap till tittaren (Selby och Cowdery, 1995). Budskapet byggs bland annat på att tittaren har kulturella erfarenheter som bidrar till att specifika koder tolkas som bärare av ett visst budskap. Till exempel kan ett visst ljus förknippas med en specifik känsla (Selby och Cowdery, 1995).

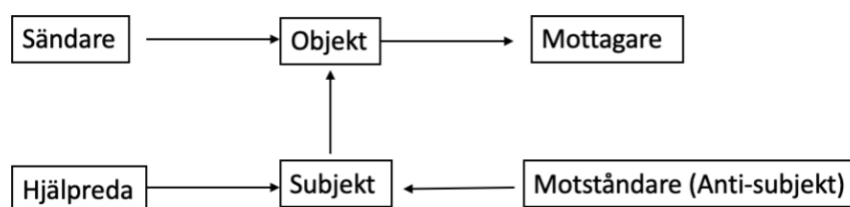
Vid analys av konstruktionen kan denna delas upp i två kategorier, formella koder och tekniska koder (Selby och Cowdery, 1995). De formella koderna syftar till sådant som både finns att analysera i film och teater: miljö, kroppsspråk, ansiktsuttryck, kläder och eventuell rekvisita. De tekniska koderna fokuserar däremot på det som är mer ovant att titta efter, de mer tekniska aspekterna av filmkonstruktion. Några exempel på tekniska koder är bild, bildstorlek, vinklar, fokus, ljus och komposition (Selby och Cowdery, 1995). Vi har identifierat att i konstruktionen av disneyfilmer är kläder, ljussättning, komposition och vinklar mest framträdande och följaktligen det som analyserats närmare.

#### 3.4.5 Karaktärsstrukturer i berättelser

I linje med Selby och Cowderys (1995) princip om kategorisering där individer kan dra slutsatser om olika typer av television utifrån tidigare erfarenheter av TV, gäller detsamma även för sagor. Propp (1968) beskriver i boken *"Morphology of the Folktale"* hur sagor generellt följer ett mönster i dess narrativa uppbyggnad och att denna allt som oftast utgår från en av två strukturer. Den första

strukturen utgår från att hjälten i sagan tampas mot skurken och den andra från att hjälten möter samt löser en klurig uppgift. Oavsett vilken av de två strukturerna som berättelsen baseras på menar Propp (1968) att den grundas i någon form av obalans. Obalansen i sin tur är generellt orsakad av en ond karaktär eller ett ont objekt. Det är sedan hjälten uppgift att skapa balans genom en av de två struktur-typerna (Propp, 1968). Utöver hjälten och den onda karaktären, skurken, beskriver Propp (1968) ytterligare fem karaktärer i en saga: givaren, hjälpredan, prinsessan, avsändaren och den falska hjälten. Tillsammans utgör de sju karaktärerna och interaktionerna mellan dessa grunden för sagans händelseförlopp (Propp, 1968).

Då Propp (1968) beskriver handlingsstrukturer och karaktärer i nedskrivna sagor går det att reflektera över ifall detta är applicerbart på film. Då Disneyfilmer ofta bygger på tidigare sagoverk anser vi att Propps (1968) teori är relevant för studien. Andra forskare på området har tagit efter Propp och utvecklat hans idéer. Greimas är en forskare som beskriver ett liknande ramverk, *The Actantial Model* (Greimas, 1983 i Pilipoveca, 2017). Modellen syftar till att i likhet med Propps (1968) ramverk, beskriva hur ett handlingsförlopp byggs upp genom karaktärernas relationer till varandra (Greimas, 1983 i Pilipoveca, 2017). Till skillnad från Propp (1968) som enbart sett till folksagor vänder sig dock *The Actantial Model* till alla semantiska texter. Ordet actant relaterar till grupper av actors, det vill säga skådespelare. Dessa behöver dock inte nödvändigtvis representeras av människor utan kan även bestå av djur, idéer eller objekt. Ibland kan djuren även ha tilldelats mänskliga attribut och känslor (Greimas, 1983 i Pilipoveca, 2017). Modellen delar upp grupperna av skådespelare likt Propp (1968) men istället för sju används sex kategorier: subjekt, objekt, sändare, mottagare, hjälpreda och motståndare. Även en sjunde grupp, anti-subjektet beskrivs men denna tillhör till viss del motståndaren och får därmed ingen egen plats i modellen (Greimas, 1983 i Pilipoveca, 2017). All kategorisering sker utifrån den funktion som gruppen har och de sex kategorierna relaterar till varandra i ett mönster som baserat på hur de parvis är varandras motsatser. Dessutom kan karaktärer i *The Actantial Model*, skifta mellan kategorier under handlingens gång (Greimas, 1983 i Pilipoveca, 2017).



Figur 1: *The Actantial Model* (Greimas, 1983 i Pilipoveca, 2017)<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Figuren är en modifierad avbildning av Greimas (1983 i Pilipoveca, 2017) illustration.

Par 1:

*Subjektet:* huvudkaraktären benämns subjektet och är den som antingen söker efter något eller vill bli av med något, ett objekt.

*Objektet:* objektet är det som antingen eftersöks av subjektet eller det som subjektet vill frigöra sig från.

Par 2:

*Sändaren:* sändaren är det som får något att ske i berättelsen, denna kan vara både en person och en idé.

*Mottagaren:* den karaktär som vill agera och är inte sällan samma karaktär som subjektet.

Par 3:

*Hjälpredan:* en eller flera karaktärer som hjälper subjektet att tillgå eller bli av med objektet räknas till kategorin hjälpredor.

*Motståndaren (Anti-subjektet):* motståndaren är en eller flera karaktärer som försöker hindra subjektet att tillgå eller bli av med objektet. Anti-subjektet kan ses som en starkare och mer tydlig version av de vanliga motståndarna och går därför att jämföra med Propps (1968) beskrivning av skurken (Greimas, 1983 i Pilipoveca, 2017).

## 3.5 Analysens tillvägagångssätt

### 3.5.1 Sortering och reducering

Då den data som analysen bygger på i denna studie består av filmer som redan är publicerade för allmän beskådning, är datainsamling inte relevant. Således var första steget i arbetsprocessen efter det att tidigare nämnda urval genomförts, att se samtliga filmer. Samtliga författare såg alla filmer i syfte att kunna delta i de diskussioner som uppstod samt komma med åsikter. Fokus lades emellertid på två filmer vardera. Denna uppdelning gjordes för att ha ett så objektivt synsätt som möjligt och sedan kunna kombinera och jämföra de observationer som gjorts samtidigt som arbetsbelastningen hölls realistisk till tidsramen. De olika filmerna sågs på SF Anytime, Netflix och på DVD. På förhand var ledarskap och mer specifikt ledarskapssituationer de ledorden som vi utgick ifrån vid den första observationen av filmerna.

Vidare sorterades samt tematiserades de anteckningar och observationer som gjorts av ledarskapssituationer i filmerna för att enklare få en översikt över vilka likheter och skillnader som

identifieras. I nästa steg reducerades materialet till de teman som upplevts mest relevanta och till de scener som vi anser bäst beskriver ledarskapssituationer inom dessa. Bowen (2009) poängterar vikten av denna process i syfte att möjliggöra en väl utförd kodning av materialet. De fyra teman som skapades var Maktkampen, Inspiratören, Initiativtagaren samt Chefen.

### 3.5.2 Argumentation och analys

Efter tematiseringen av materialet påbörjades studiens analys. För att denna skulle bli heltäckande baserades den på flera analysmetoder med olika funktioner. Utgångspunkten i analysprocessen har varit Selby och Cowderys (1995) *Fem principer för analys av media* som gett en övergripande bild över vad som är relevant att ta i beaktning vid en analys av media. Dock har vi fokuserat studiens analys på tre av de fem principerna: konstruktion, narrativ och kategorisering, då vi ansåg att dessa var mest relevanta för studiens syfte med hänsyn till det begränsade tidsperspektivet.

Vidare har narrativ analys använts i syfte att beskriva och studera hur filmerna är uppbyggda, språkligt men också visuellt. Denna analysmetod har valts då den underlättar återskapandet av ett handlingsförlopp, vilket sedan kunnat användas i syfte att förklara och djupare analysera specifika scener ur filmerna. Dock har vi valt en mer konkret metod för att studera varje enskild scen, *Narrativ analys i tre nivåer*, som utgår från den narrativa principen för analys av media. Analysen gjordes därmed utefter modellens tre dimensioner: beskriv narrativet, tolka det explicita och tolka det implicita. I linje med det första steget vilket även motsvarar första delen av studiens analys beskrev vi händelseförloppet, narrativet, i de utvalda scenerna detaljerat och utan egna värderingar. Narrativen återfinns i kapitel 8, Appendix.

När narrativen var färdiga granskade vi scenerna för varje tema separat med intentionen att hitta mönster och skiljaktigheter mellan filmerna. Vi valde sedan ut delar av narrativen som exemplifierade det vi sett för att kunna bygga nästa steg i vår analys. Exempelen kom att skrivas kursivt i analysen utan citationstecken då de inte utgör direkta citat utan utdrag från egna beskrivningar av scenerna.

Efterföljande steg i analysprocessen motsvarar även den andra nivån i *Narrativ analys i tre nivåer* som bygger på tolkning av det explicita. Vi undersökte därav de narrativ av scenerna vi beskrivit och började tolka dessa i enlighet med modellen. Tolkningen av det explicita innefattade även tolkning av den visuella bilden. För att underlätta detta användes den konstruktionistiska principen för en mediaanalys som syftar till att beskriva den filmiska porträtteringen av scenerna. Även

handlingsstrukturer i berättelser, som till viss del hör ihop med principen om kategorisering, användes som ramverk. Avsikten var att förklara vilka roller de olika karaktärerna tog i respektive film och scen samt att skapa förståelse för hur sagors handlingsförlopp är uppbyggda.

Slutligen gick vi över till det sista steget i *Narrativ analys i tre nivåer* där vi tolkade det implicita i scenerna. För att möjliggöra denna ytterligare nivå av analys applicerades även teori i detta stadium. Teorins funktion var tvådelad. Dels fungerade den som ett verktyg för att i harmoni med modellens tredje nivå, dra paralleller mellan det explicita och samhället i allmänhet, i vårt fall ledarskap i synnerhet. Den fungerade även som ett hjälpmedel för att förklara det tolkade materialet ur ett ledarskapsperspektiv. Den explicita analysen kompletterades således med implicita tolkningar vilka utgör kapitel 4, Analys.

### 3.6 Avgränsningar

Vår studie avgränsas till att bidra med forskning kring hur Disney porträtterar och reproducerar ledarskapsideal. Vi ämnar däremot inte undersöka hur möjliga ideal i populärkulturen påverkar individer. Därav har studien avgränsats till att enbart undersöka dokument i form av filmer, inte intervjuer eller observationer.

Vidare är vårt huvudsyfte inte att bidra med ny teori utan att öka förståelsen om ledarskapsideal i populärkulturen och bidra till existerande forskning på området.

Då studien koncentrerar sig på Disney, kommer vi inte att beröra eller ta i beaktning andra typer av produktionsbolag vid analys och diskussion om ämnet i fråga. Det finns vidare ingen ambition att undersöka hur ledarskapsideal reproduceras inom alla Disneys filmer. Vi är medvetna om att det urval om fyra filmer som gjorts är relativt litet men då filmerna är baserade på ett strategiskt urval anser vi att de är representativa för att besvara vår frågeställning.

Med hänsyn till studiens omfattning samt tidsspannet har vi valt att avgränsa oss till ett fåtal ledarskapsteorier. De teorier som används är följande: Trait Theory, Bases of Social Power och två av Lewin och Lippitts (1938) tre klassiska ledarskapsstilar. Anledningen till att just dessa valts är då de med hänsyn till vårt induktiva tillvägagångssätt bäst förklarar de mönster vi sett i analysen och således hjälper oss att uppnå studiens syfte.

### 3.7 Kvalitetsbedömning

Forskare måste påvisa en trovärdighet i sin studie och forskningsfynd måste bygga på erkända metoder och tillvägagångssätt (Bryman och Bell, 2015). För att möjliggöra en trovärdig studie har ett antal åtgärder gjorts under arbetets gång i syfte att stärka tillförlitligheten och minimera risken för subjektivitet i studien. Dock har studiens tolkande karaktär gjort att viss subjektivitet blivit oundviklig, detta som ett resultat av att vi tidigare sett de studerade filmerna vilket påverkat arbetets *objektivitet* (Bryman och Bell, 2015). Vår medvetenhet om detta faktum har emellertid gjort att vi arbetat aktivt för att behålla ett så objektivt perspektiv som möjligt för att undvika partiska ställningstaganden.

Stor vikt har lagts vid att göra forskningsprocessen transparent med avsikten att läsaren ska ha tillförlitlighet till studien. Vi strävar mot transparens genom att detaljerat beskriva i metoden hur urvalet skett samt hur materialet utforskats, bearbetats och analyserats. För att studiens material ska uppfylla exakthet och tillförlitlighet har vi även sett filmerna och enskilt valt ut exempel på ledarskapsscener. Därefter har vi jämfört, diskuterat och övervägt samtligas val innan de slutliga 21 scenerna valdes gemensamt. I enlighet med Bryman och Bell (2015) har därmed *intern validitet* säkerställts genom att låta samtliga fyra författare vara delaktiga i bearbetningen av materialet för att öka sannolikheten för ett trovärdigt resultat. Vi har vidare låtit spara såväl skriftlig som muntlig konstruktiv kritik från handledare och studenter vilket möjliggjort validering vid senare tillfällen. Studien har även underbyggts med användningen av flertalet teorier och metoder för att ge ett så sannolikt resultat som möjligt. Vi är medvetna om att det finns fler teorier som hade kunnat appliceras på vårt material och därav kunna bidra med ytterligare insikter, dock begränsas vid av studiens storlek och tidsaspekt.

Genom valet av att endast studera fyra filmer inom ett produktionsbolag är vi medvetna om att studiens generaliserbarhet till andra sociala miljöer kan försvåras. Dock har vi med hänsyn till att skapa *extern validitet* låtit identifiera mönster i det studerade materialet för att sedan placera dem i en social kontext. Detta har framförallt gjorts genom att låta applicera teorier för att förklara identifierade mönster, vilka i diskussionen sammanställts i en figur med våra fynd. Vi är samtidigt medvetna om att studiens resultat illustrerar en förenkling av verkligheten och inte nödvändigtvis en reflektion. Då modellen baseras på fiktion erbjuder den likväl en ide av verkligheten vilken kan brukas för att bättre förklara de specialkonstruerade samband vi identifierat.



Vi är medvetna om att en kvalitativ studies kreativa och ostrukturerade tillvägagångssätt gör det svårt att möjliggöra replikering. Allt material har däremot sparats vilket har skapat möjligheten att gå tillbaka och validera information genom hela processen. Tack vare noggrann dokumentation av våra tillvägagångssätt skapas det möjligheter att jämföra och rekonstruera studien med likartade resultat vid ett senare tillfälle. Detta går i linje med vad Bryman och Bell (2015) benämner ge studien *reliabilitet*.

## 4. Empirisk analys

*I följande kapitel analyseras de scener som valts ut att exemplifiera ledarskapssituationer. Scenerna kommer att behandlas under fyra teman: Maktkampen, Inspiratören, Initiativtagaren och Chefen. Vi kommer vidare att analysera valda teman utifrån tre inriktningar: beteendefokuserad, filmkonstruktionistisk och följare-ledare relation, för att i nästkommande kapitel kunna landa i en diskussion kring det vi observerat. Den teoretiska referensramen har applicerats som ett hjälpmedel men även valda analysmetoder har tillämpats i syfte att förklara våra fynd.*

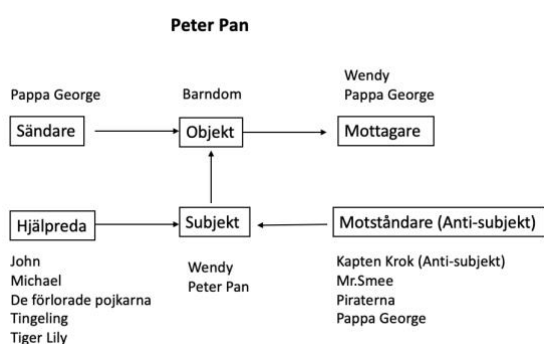
De filmer som studerats skildrar alla på något sätt en eller flera maktkamper mellan olika karaktärer. I de mest framträdande scenerna är det kampen mellan den karaktär som Greimas (1983 i Pilipoveca, 2017) refererar till som *subjektet*, som möter den som kan definieras som *anti-subjektet*. Dessa är vanligtvis motsvarigheter till de karaktärer som Propp (1968) benämner *hjälten* och *skurken*. Samtliga karaktärer i filmerna kan delas in efter Greimas sex karaktärsroller i ramverket the Actantial Model (se figur 2,3,4,5), men denna studie fokuserar på huvudkaraktärerna, det vill säga subjektet och anti-subjektet samt hjälpredorna och motståndarna då de tar ledande roller i scenerna (Greimas, 1983 i Pilipoveca, 2017). Hjälten som alltid är subjekt har rollen att skapa balans och till hjälp har karaktären hjälpredorna, såldes kommer dessa karaktärer att refereras till som *goda*. På samma sätt har skurken som även motsvarar anti-subjektet rollen att skapa obalans. Tillsammans med övriga motståndare kommer dessa karaktärer därav att refereras till som *onda*. Ett undantag är dock Borgmästaren Lionheart i Zootropolis (2016) som enligt the Actantial Model är sändare och såldes varken blir god eller ond. Dock kommer han att refereras till som ond i den scen han medverkar då hans tillvägagångssätt liknas vid de onda ledarnas.

Alla hjältar som kämpar mot obalansen, det vill säga Peter Pan, Judy, Simba och Rapunzel är även historiernas huvudkaraktärer och såldes subjekt. Dock kan även Wendy i Peter Pan (1953) ses som subjekt då hon i likhet med Peter kämpar för att behålla barndomen, objektet i sagan. I Trassel (2010) är det också intressant att Rapunzel inte enbart är subjektet utan även objektet. Motståndaren Gothel åtrår Rapunzel för hennes magiska hår men övriga karaktärer inklusive Rapunzel själv, strävar efter hennes frihet. I Rapunzels fall handlar det om att få kontrollen över sig själv.

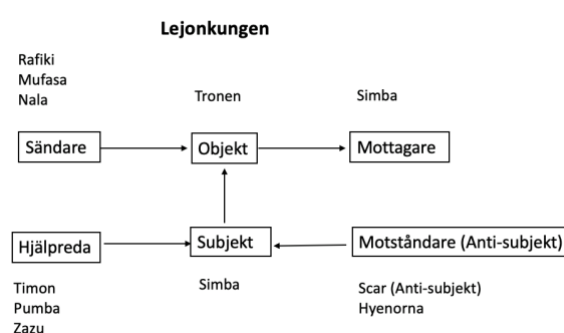
På samma sätt som hjältarna är subjekt är skurkarna, Kapten Krok, Scar, Gothel och Bellwether anti-subjekt. De är de karaktärer som aktivt försöker hindra subjektet att nå objektet (Greimas, 1983 i Pilipoveca, 2017). I Lejonkungen (1994) blir det evident då Scar motarbetar både Mufasa

och Simba för att nå tronen, i Zootropolis (2016) motarbetar Bellwether Judy i hemlighet genom att störa rättvisan och i Trassel (2010) kämpar Gothel för att lägga hinder för Rapunzel att bli självständig. I fallet Peter Pan (1953) är det dock inte objektet som Krok försöker nå själv utan han har en egen agenda, att hämnas på Peter.

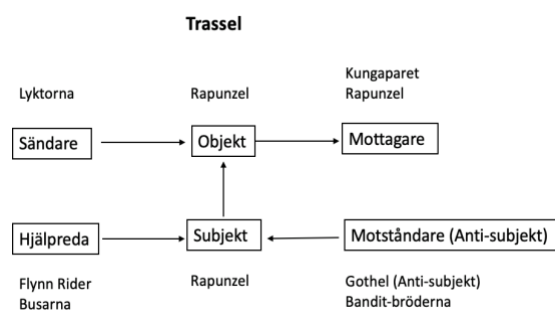
I Lejonkungen (1994), då maktkampen cirkulerar kring vem som ska ha ledarrollen i kungariket är subjektet och anti-subjektet uttalade ledare. Detta är dock inte alltid fallet. Analysen kommer därför inte enbart se hjältarna och skurkarna som ledare utan se till situationer där ledarskap är närvarande. Vem som är ledare kommer därför att skifta från scen och tema. Gemensamt är dock som nämnt att anti-subjekt och motståndare kommer att refereras till som onda ledare när någon av dessa karaktärer tar en ledarroll, medan subjekten och hjälpredorna kommer behandlas som goda ledare.



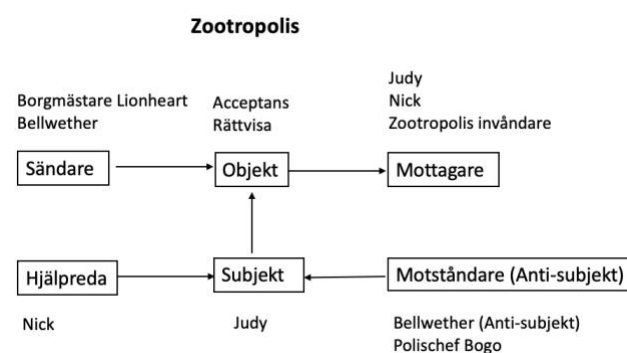
Figur 2: Handlungsstruktur i Peter Pan (1953)



Figur 3: Handlungsstruktur i Lejonkungen (1994)



Figur 4: Handlungsstruktur i Trassel (2010)



Figur 5: Handlungsstruktur i Zootropolis (2016)

#### 4.1 Maktkampen: en kraftmätning mellan det onda och goda ledarskapet

Närvaron av onda och goda karaktärer som är essentiella för verkets handling är gemensamt för samtliga filmer. Av denna anledning blir det därför intressant att studera om det kan dras paralleller mellan gestaltningarna, samt om detta kan knytas till särskilda egenskaper och karaktärsdrag. Samtliga scener som används för att exemplifiera analys av detta tema går att finna i Appendix 8.1.

#### 4.1.1 Konstruktion

En viktig del i kompositionen av scenerna är den fysiska positionen som subjektet och anti-subjektet har i förhållande till varandra. Det är känt att en upphöjd fysisk position allt som oftast relaterar till seger och överlägsenhet. Detta är tydligt i exempelvis prisutdelningar då den högsta delen av prispallen är reserverad för guldmedaljören. I de utvalda scenerna går det att se hur den som har övertaget i sammanhanget också befinner sig ovanför motparten rent fysiskt.

*I sista stund får Kapten Krok tag i en klippkant med kroken och hänger hjälplöst i denna. Peter flyger ner till klippavsatsen, bukar sig och tittar ner på Krok samtidigt som han retsamt utbrister "Well, well a codfish on a hook"*

(Appendix 8.1.1 Peter Pan: Peter räddar Tiger Lily)

Även i Zootropolis befinner sig Bellwether högre upp när hennes konflikt med Judy ställs på sin spets.

*De [Judy och Nick] tittar skrämt på varandra när Bellwether hånfullt skrattande närmar sig. Hennes siluett tornar upp sig över golvkanten från den nedsänkta bur där Judy och Nick befinner sig och poliserna sluter snart upp bakom henne.*

(Appendix 8.1.6 Zootropolis: Judy och Nick avslöjar Bellwether)

Samma likheter går också att se i Trassel (2010) och Lejonkungen (1994) då de två parterna förflyttar sig i takt med att maktrelationen mellan dem förändras. Den förhöjda positionen är gemensam för såväl den ledare som är att betrakta som hjälten och för den som är att betrakta som skurken. Intagandet av den förhöjda positionen förefaller således att vara genomgående i porträtteringen av övertag då de särskiljer sig från följarna. Spector (2015) menar med hänsyn till Freuds teorier att ledaren, the Great Man, innehar respekt samt kan uppfattas som skrämmande genom sin storhet vilket direkt kan översättas till denna upphöjda positionering.

Vidare är en gemensam konstruktion i Peter Pan (1953), Lejonkungen (1994) och Trassel (2010) att de goda karaktärerna är ljusare till utseendet i förhållande till de onda. Peter Pan är klädd i färgstarka gröna kläder som kan associeras till livfullhet och ungdom. Han har även färgstarkt rött hår och en ljus, ungdomlig hy. Simba bär en vacker gul pälskrud med ljusorange man och har en atletisk kroppsbyggnad som får honom att sticka ut bland de övriga. Rapunzel i sin tur har inte enbart sitt långa blonda hår utan precis som Peter har hon en ljus hudton samt en rosa klänning

som också bidrar till att hon i förhållande till sin motpart i scenen, Gothel, ser betydligt ljusare ut. De onda karaktärerna å andra sidan har mörkare drag såsom Kapten Krok och Gothels svarta hår samt Scars mörka päls. Krok och Gothel har även en gråare hudton än Rapunzel och Peter Pan. Vidare går det att se hur de onda karaktärerna har en mer utmärglad kroppsform med tydliga konturer jämfört med de starka och unga subjekten. Detta skulle kunna bero på att de onda generellt är äldre än de goda, men inte nödvändigtvis. Vidare bidrar detta till att oavsett om karaktärerna befinner sig i samma bild och i samma ljus uppfattas den goda karaktären som ljusare i jämförelse med den onda.

Ett undantag går att se i Zootropolis (2016) där både den onda, Bellwether och den goda, Judy, har liknande drag då de två är små och ljusa till utseendet. Detta kan bero på att Bellwether till en början inte har presenterats som en ond karaktär, utan att Disney velat att hennes roll i filmen ska vara svår att identifiera för tittaren. Skillnad mellan porträtteringen av onda och goda förstärks även i många scener då den onda karaktären oftare blir placerad i mörkare iscensättningar än den goda, exempelvis då Scar i slutscenen i Lejonkungen bekämpar den sista striden med Simba.

*Högt uppe på berget står Simba på en ansats och med en ilsken och letande blick tittar ut för att bitta vart Scar tagit vägen. Scar försöker smyga iväg bland skuggorna men när blixten lyser upp himlen med ett smällande ljud ser han också att han precis blivit upptäckt av Simba som med ett rytande vrål tar språng mot Scar.*

(Appendix 8.1.4 Lejonkungen: Simba tampas med Scar)

Scar drar sig till skuggorna vilket förstärker hans mörka utseende medan Simbas ankomst välkomnas av ljus. Det går även att se i de andra scenerna att de onda karaktärerna rör sig i mörker och att de goda drar sig till ljuskällor. Då den onda och goda karaktären befinner sig i samma bildram blir skillnaderna uppenbara. I Peter Pan (1953) under slutscenen när Peter dyker upp och räddar Wendy från plankan följer Tingelings ljus honom i den annars dova scenen. Det är tydligt att det ljusa och det mörka utseendet samt ljussättningen är medvetna val som syftar till att särskilja det goda från det onda. Ljus kan liknas vid dagen som i sin tur representerar öppenhet och transparens vilket är parallellt med godhet. Mörker å andra sidan liknas då vid natten och representerar det dolda, det farliga och mystiska, vilket i sin tur kan knytas an till det onda.

I samtliga filmer segrar den goda sidan i slutet efter en avgörande duell där den onda slutligen möter sitt öde. I Peter Pan (1953), Lejonkungen (1994) och Zootropolis (2016) är den sista avgörandet mellan ont och gott även en kamp mellan ljuset och mörkret. I slutscenen av Peter Pan (1953) där

Peter besestrar Kaptan Krok är stämningen till en början mycket mörk och dov både i ljus och färg. När Peter sedan uppenbarar sig och räddar barnen skingras skymningen och det blir ljust. Detta ses även i slutscenen i *Lejonkungen* (1994) och i *Zootropolis* (2016). Under hela kampen mellan Simba och Scar ligger ett mörker över platsen, men liksom i *Peter Pan* (1953) blir det ljust och färgglatt när Simba segrar över Scar. Detta förstärker ytterligare att ljuset speglar den goda ledaren och mörkret den onda. Skillnaden mellan de goda och onda ledarna samt favoriseringen av de goda är i linje med the Great Man Theory. Detta tyder på att det finns ett tydligt ideal hos de goda ledarna, ljus. De karaktärer som inte föds med detta det vill säga de onda, är således inte födda till ledare och kan därför inte vinna över hjältarna.

#### 4.1.2 Beteende och personlighetsdrag

Vid en närmare analys av personlighetsdragen hos de onda och goda karaktärerna kan en markant skillnad i framförandet uppmärksammas. De onda karaktärerna tenderar att ha en dold agenda vilket exemplifieras tydligt i bland annat Trassel (2010). Den onda karaktären Gothel har gömda intentioner gentemot Rapunzel då hon utnyttjar henne för hennes magiska hår. Detta själviska intresse döljer Gothel genom att få det att framstå som att hon och Rapunzel har ett blodsband som mor och dotter. Den dolda agendan kan också ses i *Lejonkungen* (1994). Den onda ledaren Scar har från filmens början en önskan att bli savannens kung vilket han öppet visar, dock döljer han väl exakt hur långt han är villig att gå. I *Zootropolis* (2016) är Bellwethers agenda, att sätta dit alla rovdjur för att själv ta makten, också väl gömd bakom en vänskaplig fasad.

Undanhållande av information ger den onda karaktären ett stort övertag över situationen, vilket i sin tur skulle kunna relateras till det som Raven (1965) refererar till som Informational Power. Genom att smida planer och agera i periferin undanhåller karaktärerna information som inte är känd av deras motståndare. Fortsättningsvis skapar sig Gothel i Trassel (2010) även Legitimate Power då hon får det att verka som att hon är Rapunzels förmyndare. Tendensen att agera utifrån en dold agenda och således bete sig falskt är även ett gemensamt personlighetsdrag hos de onda.

Ett ytterligare karaktärsdrag hos de onda, är att de saknar god etik och moral. Den moral som identifieras hos hjältarna som deras ovilja att skada någon i onödan verkar i mångt och mycket helt frånvarande hos de onda. I *Lejonkungen* (1994) ser man hur Scar njuter av att se Simba hängandes från en klippa på väg mot sin död på samma vis som Mufasa tidigare dött. Samma tendenser går att se i följande sekvens med Bellwether i *Zootropolis* (2016).

*Bellwether skrattar och kollar nöjt på innan hon rynkar ihop sina ögonbryn och med ett elakt flin säger "Bye-bye, bunny".*

(Appendix 8.1.6 Zootropolis: Judy och Nick avslöjar Bellwether)

De goda ledarna har istället vid ett flertal tillfällen delat ut andra chanser till de onda efter att de gjort övertramp sett utifrån etiska normer. Motståndarna och anti-subjekten tenderar dock att lättvindigt fortsätta att bryta mot de etiska normer som finns trots att de givits en andra chans. Både i Peter Pan (1953) och i Lejonkungen (1994) ges anti-subjektet en andra chans då den goda karaktären, subjektet, inte tycks vilja skada sin motståndare. I båda fall väljer dock den onda karaktären, Krok och Scar, att använda sin andra chans till att återigen ge sig på subjektet när denna minst anar det. Detta exemplifieras av Scar nedan:

*Med sammanbitet ansiktsuttryck säger Simba bara "run away Scar and never return" till en förskräckt Scar som tappar bakan och smyger sig bakom Simba för att gå iväg. Precis när Scar har gått förbi Simba har han ett självbelåtet och lurigt uttryck när han plötsligt blixtsnabbt vänder om, tar sin tass mot en bög av glödande aska och skvätter upp det rakt i Simbas ansikte.*

(Appendix 8.1.4 Lejonkungen: Simba tampas med Scar)

Medan de goda karaktärerna således karaktäriseras med förlåtelse och god moral, framstår de onda istället som oärliga. Ett annat personlighetsdrag som generellt syns hos de onda är att de är manipulativa. Gothel är ett exempel på detta när hon förändrar sitt beteende och växlar uttryck efter vad Rapunzel säger, allt för att få sin vilja igenom.

*[...] Gothels ansiktsuttryck förändras, hennes ögon smalnar av, hon snörper ihop läpparna och säger:  
"You want me to be the bad guy? Fine, now I am the bad guy."*

(Appendix 8.1.5 Trassel: Rapunzel står upp mot Gothel)

På liknande sätt har Bellwether i Zootropolis (2016) under filmens gång haft en mycket vänskaplig inställning gentemot Judy för att bygga upp ett förtroende. Bellwethers strategi att ta över makten bygger i mångt och mycket på just omvärldens uppfattning om henne som ett oskyldigt får. När Judy börjar bli misstänksam mot Bellwethers mjuka sätt blir fåret stressat och i likhet med Gothel skiftar hennes beteende och humör, och hon visar sin onda sida.

I motsats till Gothel och Bellwether har Scar och Krok en annan typ av manipulativ strategi. De förändrar sitt beteende först efter att de förlorat i kamp mot subjektet. De har båda genomgående haft en ond inställning till sina motståndare, men så fort de inser att de håller på att besegras går de från ond till god och försöker påvisa att de inte alls har något ont uppsåt. Detta syns bland annat när Simba kämpar mot Scar.

*[...] Nu är det Scar som ber om benådning. Han hukar sin kropp ordentligt och ber väldigt ynkligt om att bli skonad [...] Scar gör ett sista försök i att övertala Simba om att få leva när han påminner honom om att de är familj. Han visar sin underlägsenhet genom att huka och krypa ihop ännu mer.*

(Appendix 8.1.4 Lejonkungen: Simba tampas med Scar)

I likhet med Scar exemplifierar dessutom Krok dessa drag när han är påväg att bli besegrad av Peter och ber om att få undvika döden.

*Kapten Krok har nu bytt ut sitt barska uttryck och istället bönar han och ber med stora hundögon och tårar om att bli skonad. Han erbjuder sig till och med om att göra vad som helst, att lämna Neverland för evigt, bara han får bli skonad från att dö.*

(Appendix 8.1.1 Peter Pan: Peter Pan räddar Tiger Lily)

Oärlighet och brist på moral ges uttryck i de onda karaktärernas manipulativa beteende ovan. De väljer att aktivt undanhålla sina intentioner för motparten i syfte att skapa sig en fördel och nyttja informationsasymmetrin, då de brukar Informational Power.

Gemensamt för de goda hjältarna är att de bär på en viss naivitet. Ingen av hjältarna tycks ta sin motståndare seriöst och inte förstå att motparten i fråga verkligen har onda avsikter. De goda hjältarna är dock de enda som inte är rädda för skurken, vilket kan bero på att deras syfte är att bekämpa de onda i linje med Propps (1968) teori om handlingsstrukturer i berättelser. Detta gäller även när de onda faktiskt visar sina verkliga intentioner. I Peter Pan (1953) är detta tydligt i båda fall då Peter duellerar med Krok. I scenen där han räddar Tiger Lily (Appendix 8.1.1 Peter Pan: Peter Pan räddar Tiger Lily) gör han det hela till en föreställning för Wendy och säger uttryckligen *“Stay here Wendy, watch the fun”* innan han flyger iväg till sitt räddningsuppdrag. Det går alltså att utläsa att Peter inte ser allvaret i den duell han har med Krok. Detta exemplifieras i följande sekvens då han firar en seger.



*Till sist lyckas kaptenen undkomma men jagas iväg långt ut i vattnet av den hungriga krokodilen. Peter som flugit upp till klippan där Wendy står, slår sig kaxigt på bröstet och ylar glatt för att visa på sin seger. Wendy drar honom i foten och frågar med orolig ton "What about Tiger Lily?" Peter som tycks ha glömt varför han från första början utmanade Krok tittar förvånat ner när han minns.*

(Appendix 8.1.1 Peter Pan: Peter Pan räddar Tiger Lily)

Peter har varit så upptagen av att fira sig själv att han till och med skulle glömt bort att rädda Tiger Lily om det inte hade varit för Wendy. Detta fortsätter att styrka att allt ses som en lek med en vinnare och en förlorare. Något som inte minst går att relatera till hans unga ålder. Jämfört med Peters barnsliga naivitet besitter Rapunzel en mer rebellisk sådan som speglar ett klassiskt tonårs uppförande. När Rapunzel förstår vem hon egentligen är gör hon uppror mot "sin mamma" [Gothel] och tycks tro att bara för att hon nu förstått något som innan varit dolt för henne har hon övertaget och makten att göra vad hon vill. Hon ser sig själv som vuxen snarare än ett lättlurat barn som kan manipuleras och tror inte längre att någon eller någonting kan stoppa henne. Fortsättningsvis kan även Mufasas naivitet knytas an till hans ålder, då han är äldre än sin motpart. Hans bristande tro på att Scar faktiskt kommer att göra uppror ligger i att han helt enkelt inte tror att hans yngre bror skulle våga ge sig på honom. Som storebror har Mufasa alltid varit i överläge och inte sett Scar som en jämbördig och därmed inte heller som ett hot. Detta märks tydligt när han på ett skrämmande sätt hotar med att utmana Scar som betett sig respektlöst. Dock uppfattas det mer som bara ett hot och inte som en faktisk invit. Judy däremot är naiv i den bemärkelse att hon obevekligen tror att allting går så länge man anstränger sig hårt nog. Naivitet är således ett gemensamt karaktärsdrag för samtliga goda ledare i de studerade scenerna. Varför just naivitet porträtteras på den goda sidan låter sig inte förklaras genom att endast se till Trait Theory. Däremot skulle föreställningen att en specifik karaktär är menad som den enda sanna ledaren potentiellt kunna leda till att denna karaktär automatiskt får en viss naivitet, då tillförlit finns till att det i slutet kommer bli som det är menat. Naiviteten skulle också kunna relateras till Legitimate Power. Då den goda ledaren tycker sig inneha en auktoritär position vilken i deras medvetande medför att med en viss makt kan naiviteten växa ur oförmågan att se denna makt tas ur deras händer.

#### 4.1.3 Ledare - följare relation

I de scener som maktkampen utspelar sig i är det enbart i Trassel (2010) som subjektet och anti-subjektet möts helt ensamma. I övriga scener finns det fler karaktärer som är följare till någon av parterna. Den roll som ledarna har i förhållande till sina följare i dessa intensiva scener, är intressant då den tydligt visar skillnaden i följare-ledare relationen mellan den onda respektive den goda ledaren.

En gemensam nämnare för både Lejonkungen (1994) och Peter Pan (1953) är att de goda ledarna har en mer ömsesidig relation med sina följare än de onda. Den goda ledaren beskyddar sina följare och visar uppskattning gentemot dem. Det beskyddande draget går att se i bland annat följande sekvenser:

*Zazu får nu nog och flyger upp framför ansiktet på Scar samtidigt som han argt förklarar för Scar att som kungens bror borde Scar ha varit den som befann sig längst fram i ledet på ceremonin. Scar besvarar Zazus utbrott genom att hårt smälla ihop sina stora lejonpävar så att en skrämmd Zazu flyger tillbaka ner på marken och gömmer sig bakom Mufasas ena tass.*

(Appendix 8.1.3 Lejonkungen: Scar och Mufasa i diskussion)

*Peter tittar upp mot masten där pojkarna slåss för sina liv mot ett gäng pirater. Han flyger upp till pojkarnas räddning och lyckas med en manöver bekämpa piraterna som faller ner från masten [...]*

(Appendix 8.1.2 Peter Pan: Peter Pan och Kapten Krok i sluttamp)

I båda fallen är det uppenbart att följarna står bakom sina respektive ledare. I Lejonkungen (1994) läxar Zazu upp Scar åt Mufasa och i Peter Pan (1953) slåss barnen vid Peters sida. Det som också framgår är att ledarna skyddar sina följare som tack. Zazu får tillåtelse att gömma sig bakom Mufasa och Peter släpper sin kamp med Krok för att rädda pojkarna när de tappar kontrollen över striden mot piraterna. Samma tendenser går även att se i scenen från Zootropolis (2016). Judy och Nick kämpar sida vid sida och när Judy skadar sig vägrar Nick att lämna henne utan försöker istället att hjälpa henne. Det demokratiska ledarskapet är här tydligt i presentationen av de goda ledarna. Relationen mellan ledare och följare är positiv och samhörigheten bekräftar då ledaren tar till faktiska åtgärder för att beskydda sina följare. Ledarna har även makten att belöna sina följares trogenhet på olika sätt vilket kan relateras till det French och Raven (1959) definierar som Reward Power.

De goda ledarnas beskyddande roll skapar även en tillit hos följarna vilket resulterar i ett band som är svårt att bryta. Det spelar ingen roll om den gode ledaren och dess följare utgör det vinnande eller förlorande laget, de strider oberoende tillsammans för det de tror på. Detta syns tydligt i exempelvis Peter Pan (1953) när barnen väljer att gå på plankan framför att gå med i Kroks besättning. Detta förtroende den gode ledaren ges av sina följare kan associeras till Referent Power samt till det demokratiska förtroendefulla ledarskapet (French och Raven, 1959). Demokratin speglas i en tvåsidig kommunikation mellan den goda ledaren och dess följare. Detta exemplifieras

i Peter Pan (1953) med Wendy som en aktiv följare i relationen. Utöver att hjälpa Peter att upptäcka när Krok är på väg att attackera från ett bakhåll vågar hon också ifrågasätta honom. I följande scen går hon så långt som att till och med läxa upp Peter, dock på håll och utan att han uppmärksammar hennes protester.

*Wendy som fortfarande tittar på spektaklet från en klippa ovan, förstår vad som är på väg att hända och lutar bakom kinden medan hon uppenbart irriterat säger "no, Peter no!" med en mycket uppläxande ton.*

(Appendix 8.1.1 Peter Pan: Peter Pan räddar Tiger Lily)

Att han inte väljer att göra som hon säger är i detta fallet inte relevant utan det faktum att hon vågar och inte blir straffad för sin handling är det som är väsentligt. Demokrati handlar om att ledaren tar in sina följares åsikter men betyder nödvändigtvis inte att denna beslutar efter följarnas önskemål (Lewin och Lippitt, 1938). I motsats tenderar följarna till den onde ledaren att vara följare för att de har erbjudits en vinning i det och följarna framstår således som mindre lojala till sina ledare. Detta relateras direkt till det autokratiska ledarskapets dysfunktionella relation där följarnas underlägsna position gentemot ledaren leder till mindre tillfredsställelse vilket i sin tur kan resultera i minskad lojalitet. Detta är exempelvis tydligt i Peter Pan (1953) när Mr. Smee försöker fly i en roddbåt då han förstår att Krok är på väg att bli besegrad. Även i Lejonkungen (1994) vänder sig hyenorna mot Scar när de inser att han svikit dem.

Den autokratiska ledaren är resultatorienterad och inte intresserad av att ha en tvåvägskommunikation med sina följare (Lewin och Lippitt, 1938). Således överger även den onda ledaren lättare sina följare för att främja sin personliga vinning. Ett tydligt exempel på detta är i Lejonkungen (1994) då Scar skyller ifrån sig på sina följare, hyenorna, i förhoppning att bli skonad av Simba.

*Sedan sträcker han på sig och försöker skylla ifrån sig och lägga skulden på hyenorna, hyenorna står bakom elden och blir både förvånade och arga av vad de hört Scar säga.*

(Appendix 8.1.4 Lejonkungen: Simba tampas med Scar)

Vidare, antar också Bellwether i Zootropolis (2016) en autokratisk ledarstil då hon går två steg framför sina följare, de två poliserna, och beordrar dem att göra som hon vill genom att knäppa med sina fingrar och ge dem raka direktiv. Således är en potentiell anledning till den onda ledarens

mindre ömsesidiga relation till följarna att den utgörs av en rak envägskommunikation. Detta kan återigen knytas an till det autokratiska ledarskapet då de inte väger in följarna i sina beslut samt förväntar sig att följarna ska genomföra order utan att ifrågasätta (Lewin och Lippitt, 1938). Ett till tydligt exempel på detta är hur Mr. Smee, Kapten Kroks högra hand, alltid tar emot order genom att göra honnör (Appendix 8.1.1 Peter Pan: Peter Pan räddar Tiger Lily) och ropa "*Aye, aye Captain!*". De få gånger han vågar ifrågasätta Kaptenens beslut får han dessutom en ordentlig uppläxning. Även i denna tydliga avgränsning mellan ledare och följare kan paralleller dras till det autokratiska ledarskapet. Följaren förväntas lyda ledarens order. En fientlig miljö skapas där uppläxningar och tillsägelser inte sällan är närvarande som bestraffning. Detta knyter också an till Coercive Power där ledaren leder genom bestraffningar och hot (French och Raven, 1959). Bellwether och Krok besitter även Legitimate Power genom sina högre hierarkiska positioner jämfört med följarna.

Således skiljer sig de onda och goda ledarna i sina personliga egenskaper och ledarskapsstilar. På grund av deras positioneringen i kombination med deras egenskaper framställs de onda och goda olika. De goda ledarna får med sin nobla hjältekaraktäristiska ett respektabelt intryck medan de onda med hänsyn till dess oärliga och elaka drag får ett skrämmande uttryck.

## 4.2 Inspiratören: utövande av inflytande för att attrahera anhängare

I följande tema analyseras scener där en karaktär på olika sätt inspirerar andra. En gemensam nämnare för alla filmer i detta tema är att samtliga karaktärer som står för inspirationen i scenerna går att karakterisera som goda och är antingen subjekt själva eller hjälpredor till subjektet. Det är intressant att undersöka just karaktärer som inspirerar andra då dessa karaktärer attraherar följare och därmed får en ledande roll genom sina budskap. Samtliga scener som används för att exemplifiera analys av detta tema går att finna i Appendix 8.2.

### 4.2.1 Konstruktion

Även i detta tema är positionen mellan parterna relevant i karaktärernas förmedling av en vision och ett budskap. I Peter Pan (1953), Trassel (2010) och Zootropolis (2016) är det påtagligt att den karaktär som förmedlar en ståndpunkt är placerad centralt i miljön och omringad av aktiva åhörare. Ett exempel är i Peter Pan (1953) där Wendy sitter på en säng och är upphöjd i relation till de förlorade pojkarna. Killarna är utspridda i rummet runt henne och lyssnar koncentrerat. Likt Wendy befinner sig också Rapunzel på en upphöjd yta när hon tar ton för att inspirera busarna till

att skona Flynn Rider så att han kan fortsätta hjälpa henne ta sig till sin slutdestination.

*Rapunzel ställer sig uppe på ett bord och fortsätter sången om sin dröm om att se lyktorna lysa på himlen. Nedanför står busarna i en ring och svingar skälrande med sina sedlar instämmande och burredas mot Rapunzel.*

(Appendix 8.2.3 Trassel: Rapunzel får busarnas stöd)

Vidare har Judy i Zootropolis (2016) en högst central placering då hon står på en scen, bakom ett podium med en aktivt deltagande publik till åhörare (Se bild, appendix 8.2.4 Zootropolis: Judy håller diplomingstal). Såväl Judy som Wendy och Rapunzel har intagit positionen i syfte att vinna över karaktärerna de omges av och den högre fysiska positionen går således även i detta tema att likna vid överlägsenhet. Timon i Lejonkungen (1994) tar också en central position, men istället för att stå i centrum eller upphöjd går han längst fram i ledet och visar vägen medan de sjunger Hakuna Matata. Dock gör han liksom de andra ledarna i scenerna, detta i syfte att skapa aktiva åhörare. Likt Lewin och Lippitts (1938) föreställningar om demokratiska ledare är både Wendy, Rapunzel, Judy och Timon relationsorienterade och fokuserar på att dela med sig av kunskap till sina åhörare. Vidare väljer åhörarna aktivt att ta del samt influeras av informationen de erbjuder. Den centrerade positionen medverkar också till att bildligt förstärka den demokratiska gemenskapen där såväl följare till ledare, som följare till följare känner och bidrar till samhörighet. Yttermera särskiljer den centrerade, ibland något upphöjda positioneringen, ledarna från övriga i enlighet med föreställning om ledare enligt the Great Man Theory vilket även beskrivits i föregående tema.

#### 4.2.2 Beteende och personlig anknytning

Trots att samtliga karaktärer i fokus, Wendy, Rapunzel, Timon och Judy framför en vision, presenteras denna till mottagarna på olika sätt och i olika syfte. Den genomgående röda tråden genom alla fyra filmer är karaktärernas användande av egna erfarenheter med intentionen att övertala eller inspirera mottagarna. I Peter Pan (1953) presenterar Wendy sin vision i syfte att förklara något, här vad en mamma är, för att i första hand utbilda de ovetande förlorade pojkarna, men indirekt även för att få pojkarna att vilja följa med henne tillbaka till London.

*Wendys bröder vill inte hem men då påminner Wendy dem om deras mamma. De förlorade pojkarna som aldrig haft någon mamma börjar bräka om vad en mamma är och Wendy lugnar dem genom att förklara för dem. Wendy tar upp sin lillebror, sätter sig ner på Peters säng och börjar berätta. De förlorade pojkarna slår sig ned runt henne och lyssnar lyhört på vad hon har att berätta*

(Appendix 8.2.1 Peter Pan: Wendy sjunger för pojkarna)

Hon får dem frivilligt att lyssna på henne och även om det inte var hennes intention, inspirerar hon pojkarna till att vilja resa hem. Att Wendy utan svårigheter tycks få pojkarna att lyssna på henne är väsentligt då hon inte representerar en typisk ledarfigur sett till ledarskapsteori såsom Trait Theory 1953, den tidsanda filmen är skapad i, men däremot axlar rollen som ledare genom att förkroppsliga karaktären som mamma. Oavsett gör hennes förmåga att skapa koncentration och eftertanke hos pojkarna att hon får ett stort inflytande över dem. Fortsättningsvis är Wendy både längre och äldre än hennes åhörare. Hon är dessutom den enda i rummet av kvinnligt kön vilket tillsammans bidrar till att hon tydligt skiljer sig från övriga karaktärer. Hennes fysiska egenskaper i kombination med hennes ömmande sätt låter hennes åhörare associera henne med den modersgestalt hon vidare sjunger om *“The helping hand that guides you along. Whether you’re right, whether you’re wrong [...] Your mother and mine”* (Appendix 8.2.1 Peter Pan: Wendy sjunger för pojkarna). Hennes sång låter henne dessutom knyta band till pojkarna genom personliga erfarenheter om vad en mamma är.

I Lejonkungen (1994) är det Timon och Pumba som tillsammans förmedlar ett budskap genom ett uppträdande. I likhet med Wendy anknyter de också till personliga erfarenheter i syfte att inspirera Simba till att anamma deras livsstil. Timon är den karaktär i scenen som tar tydligast initiativ att förmedla visionen, men även Pumba stämmer in. Timon låter liksom Wendy förkroppsliga visionen genom att referera till personliga erfarenheter genom att referera till Hakuna Matata som deras egen livsfilosofi samt till hur den hjälpt Pumba genom sin svåra barndom.

*Timon och Pumba bryter ut i skratt och sedan berättar Pumba för Simba att de två orden Hakuna Matata kommer att lösa alla hans problem. Timon hakar exalterat på och sträcker ut händerna mot Pumba och berättar att Pumba själv är ett exempel på detta.*

(Appendix 8.2.2 Lejonkungen: Hakuna Matata)

Judy i Zootropolis (2016) har tack vare sin position, redan publiken med sig från start. Hon håller ett inspirerande diplomingstal där hon liksom Wendy och Timon relaterar till personliga erfarenheter. Det går även att se autenticitet i Judy då hon genomför sitt tal med stor passion, leder med hjärtat och står starkt vid sina värderingar om att alla måste respektera varandra oavsett vilken art man själv är. Judy förkroppsligar sin vision genom att berätta om sin barndom och hur hon som den lilla kaninen hon är motbevisat Zootropolis tidigare konventioner.

*Judys röst hörs fortfarande i bakgrunden och vänder det till att alla har saker gemensamt och om man bara kan förstå varandra kommer alla att bli bättre individer. [...] Hon berättar att det inte kommer utav sig självt, man måste anstränga sig oberoende om man är den största elefanten eller en räv som är polis.*

(Appendix 8.2.4 Zootropolis: Judy håller ett diplomeringstal)

Till skillnad från Wendy, Timon och Judy har inte Rapunzel i Trassel (2010) en lika lättillgänglig publik att övervinna och tvingas därför själv tillkalla uppmärksamheten på ett bestämt vis. När hon väl vunnit deras uppmärksamhet lyssnar följarna [banditerna] dock lika fångslat som pojkarna i Peter Pan (1953), Simba i Lejonkungen (1994) och invånarna i Zootropolis (2016). Även Rapunzel låter relatera till sin egen person för att skapa relationer till åhörarna samt inbjuda till delaktighet genom att fråga dem en fråga.

*Rapunzel knyter ihop sina båda händer så att det ser ut som att hon ber när hon förklarar att hon har drömt om att se dessa lyketor hela sitt liv [...] "Find your humanity, haven't any of you ever had a dream?"*

(Appendix 8.2.3 Trassel: Rapunzel får busarnas stöd)

Fortsättningsvis är motivet gemensamt för samtliga inspiratörer. De har alla ett viktigt budskap associerat till känslor och livsval. Detta anknyter till French och Ravens (1959) åskådliggörande av Expert Power där ledaren ifråga besitter information, kunskap, erfarenhet eller talang som influerar övriga att lyssna. Wendy berättar för pojkarna om hennes erfarenheter av en mamma, Timon om hur härligt ett liv med Hakuna Matata är, Judy om ett solidariskt samhälle där alla är av lika värde och Rapunzel om vikten av att tillåta sig själv att drömma. Ytterligare kan även Referent Power hävdas vara närvarande hos samtliga då de med hänsyn till narrativet är omtyckta karaktärer vilka övriga tyr sig till och inspireras av. De upplevs som självsäkra, sociala och intelligenta ledare som genom dess personlighet och kunskap belyses i sin position. De personliga och förkroppsligande beteende som samtliga av ledarna adopterar i förhållning till de visioner de förmedlar tyder också på autenticitet. Genom att Wendy både förkroppsligar och pratar om den vision hon faktiskt förespråkar känns den mer levande och autentisk. Detsamma gäller även för Timon, Rapunzel och Judy. Åhörarna kan enkelt associera dess egenskaper till det som de förmedlar. De är nödvändigtvis inte ute efter att övertala någon utan har snarare en vilja att berätta om sina erfarenheter för att kunna uppmuntra och skapa en visuell bild som bjuder in lyssnarna vilket blir äkta och inflytelserikt. Således blir ledarnas autentiska personlighet i kombination med kunskap viktiga i den influerande processen vilket kan relateras till Zaccaros (2007) uppfattning om ledarskap som något förankrat i

en person och dess egenskaper. Även Yukls (2010) benämning av makt som förmågan att influera individer och grupperns beteenden och attityder har utkristalliserats i detta avsnitt.

#### 4.2.3 Ledare - följare relation

Analysen har hittills behandlat hur ledaren i sammanhanget framfört sin vision. Fortsättningsvis fokuseras texten på hur detta tas emot av de som lyssnar. I scenen ur Zootropolis (2016) är följarna inte speciellt centrala utan fokus ligger på talaren. Utöver det faktum att alla djuren lyssnar intresserat framgår inte reaktionerna på själva talet utan firandet i slutet av scenen handlar snarare om att Nick nu är färdigutbildad polis. Dock är det underförstått att Judy har allas uppmärksamhet, vilket i sin tur går att återknyta till hennes roll som talare, en formell roll som kommer med makt i form av Legitimate Power.

Wendy i Peter Pan (1953), Rapunzel i Trassel (2010) och Timon i Lejonkungen (1994) låter alla förmedla sin vision i sång. Processen snabbspolas och mottagarna anammar visionen under sångens gång. Simba i Lejonkungen (1994) går från att till en början vara mycket moloken och förvirrad till att bli gladare och slutligen själv stämma in i Timon och Pumbas sång. Simba blir således så pass inspirerad av Timons livsfilosofi att han väljer att själv predika om den. Det framgår också att han inte enbart är delaktig i att berätta om filosofin utan att han även anammar den själv. När Timon och Pumba uppmuntrar Simba till att smaka kryp blir han först mycket äcklad men väljer att testa efter att ha påmint sig om budorden, Hakuna Matata. Detta bevisar att Timon lyckats influera Simba till att adoptera visionen och ta del av gemenskapen.

*Timon håller fram ett blad fyllt med småkryp och uppmanar Simba att testa och Simba svarar "Oh, well. Hakuna Matata" men ser fortfarande mycket frågande ut när han tar ett av krypen och stoppar det i munnen.*

(Appendix 8.2.2 Lejonkungen: Hakuna Matata)

I Trassel (2010) är denna stegrande gemenskap också observerbar bland busarna när fler och fler blir inspirerade av hennes sång. Det skapas en gemenskap där samtliga vågar ansluta till visionen och dela sina egna erfarenheter liksom Rapunzel.

*I takt med sångens refräng instämmer de andra busarna glatt i unison: "He's got a dream, he's got a dream"[...] Flertalet andra busar vågar nu också ta steget fram och uttrycka sina egna drömmar. [...] Nu är hela puben fylld av busar som sjunger och spelar i kör.*

(Appendix 8.2.3 Trassel: Rapunzel får busarnas stöd)



I likhet med scenen i Lejonkungen (1994) får Rapunzel bekräftelse på att busarna tagit till sig det hon predikat. Detta framgår av sista sekvensen när busarna som blir erbjudna pengar mot att de överlämnar Flynn, istället väljer att hjälpa Rapunzel och Flynn att fly.

*Överraskande ströks en krok ner till deras undsättning då den bastante busen vill hjälpa dem att ta sig därifrån. En gömd lucka öppnas och visar på en hemlig flyktunnel. "Go, live your dream" säger busen ödmjukt till Rapunzel.*

(Appendix 8.2.3 Trassel: Rapunzel får busarnas stöd)

Det faktum att banditen säger adjö med frasen "Go, live your dream" är mycket talande och det finns inga tvivel om att han nu blivit övertalad och är en anhängare av Rapunzel. Även i Peter Pan (1953) är det uppenbart att Wendy får pojkarna att följa henne trots att detta inte var hennes intention. När hon sjungit klart vill plötsligt alla följa med henne tillbaka till London och bekräftar således att hon konverterat dem.

Gemensamt för alla följare är att de ansluter kring en gemenskap där de inte endast påvisar identifikation med ledaren utan också identifierar sig med visionen och därmed skapar en gemenskap med varandra. De är inte endast åhörare till visionen utan deltar också aktivt i att förstärka ledarens förkroppsligande av visionen genom att själva delta i kontexten. John föreslår efter sången att de ska resa tillbaka till London, Simba låter sig själv testa småkryp, Zootropolis invånare instämmer i Judys tal och busarna sjunger med i Rapunzels sång. Lewin och Lippitt (1938) menar att denna tvåvägskommunikation där följarna blir en del av processen påvisar demokratiskt ledarskap.

### 4.3 Initiativtagaren: agenten initierar ett utbyte med måltavlan

Följande analys fokuserar på scener där två parter bestående av en eller flera karaktärer ingår ett muntligt avtal. Det görs ett utbyte mellan parterna där en sida erbjuder den andra något i utbyte mot en vara eller tjänst. Den person som refereras till som agenten eller initiativtagaren blir ledare över motparten, måltavlan först efter det att det erbjudna avtalet accepterats. Det finns exempel i valda scener på avtal där både goda och onda karaktärer är initiativtagare och fokus ligger på hur avtalet sluts samt de båda parternas relation till utbytet. Detta är speciellt intressant att undersöka ur ett ledarskapsperspektiv som relaterar till makt och kontroll men även utifrån vilka egenskaper karaktärerna besitter. Samtliga scener som används för att exemplifiera analys av detta tema går att finna i Appendix 8.3.

### 4.3.1 Konstruktion

Precis som konstaterat i tidigare teman tycks den som har övertaget i sammanhanget också ha en upphöjd position. I scenerna under detta tema är det den karaktär som initierar och presenterar avtalet, agenten, som från början dominerar situationen. I linje med argumentationen i the Great Man Theory finns det tydliga exempel på hur initiativtagaren befinner sig på en position över motparten vilket förstärker hans ledarkvalitet.

*Då hörs Scars röst och man ser honom ligga på en klippavsats högt över hyenorna.*

(Appendix 8.3.2 Lejonkungen: Scar köpslår med hyenorna)

*Med ett listigt ansiktsuttryck kliver Gothel upp på en stor sten och påkallar sig brödernas uppmärksamhet.*

(Appendix 8.3.4 Trassel: Gothels erbjudande till banditbröderna)

Här utnyttjar både Scar och Gothel sin upphöjda position för att kalla till sig uppmärksamhet och göra det möjligt för dem att kunna föreslå ett avtal. De behöver alltså ta till medel för att framhäva sig själva då de kanske inte är den självklara ledaren, och inte har några trogna följare. Positionen hjälper dem att få fram sitt budskap samt att få följarna att rikta sin uppmärksamhet mot dem och ta till sig av informationen. I likhet med tidigare teman gör den upphöjda positionen att de uppfattas större och följarna tvingas titta upp på dem vilket kan liknas vid att de ser dem som överordnade. Däremot behöver inte nödvändigtvis den överlägsna karaktären befinna sig på en position höjd över de andra utan det finns som tidigare nämnt fler positioner som speglar övertag. I de två exemplen nedan ställer sig karaktärerna istället ansikte mot ansikte med motparten. Detta gör att denna tvingas uppmärksamma karaktären i fråga.

*Hon [Rapunzel] rycker tag i håret så att stolen faller mot henne och stannar den med ena armen så att deras ansikten är vända tätt mot varandra.*

(Appendix 8.3.3 Trassel: Rapunzel tvingar med Flynn)

*Tingeling accepterar inte sådant tilltal och börjar misstänka att något inte står rätt till. Därför flyger hon snabbt upp mot Kapten Krok, stannar framför hans ansikte och skakar uppfordrande med pekfingret framför hans näsa.*

(Appendix 8.3.1 Peter Pan: Kapten Krok bedrar Tingeling)

Tvång är generellt anknutet till underläge vilket tydligt syns i Trassel (2010) där Flynn är fastbunden på en stol. När Tingeling i Peter Pan (1953) däremot är den som blir lurad har hon fortfarande kvar makten att ställa krav på Krok vilket ger henne ett övertag. Hon hade lika gärna kunnat tillrättavisa Krok från den position som hon tidigare befunnit sig på men väljer att flyga upp mot honom och möta honom ansikte mot ansikte. Tingeling och Rapunzel framhäver precis som Scar och Gothel sig själva genom att tvinga motparten att uppmärksamma dem.

#### 4.3.2 Beteende och tillvägagångssätt

Hot, tvång och manipulation är exempel på tillvägagångssätt som initiativtagarna använder för att få sin vilja igenom. Trots att karaktärerna använder olika metoder för att övertyga motparten finns det gemensamma nämnare. Först och främst är det gemensamt för samtliga scener att metoderna som används är ohederliga. Ytterligare finnes likheten att initiativtagarna inte bara positionerar sig överlägset utan också uttrycker sig överlägset gentemot motparten. Både i tal- och kroppsspråk, agerar initiativtagarna självsäkert och högfärdigt. De utgår från att de kan intala sina åhörare att de besitter en fördelaktig Legitimate Power i och med den position de tar utan att egentligen inneha. Denna makt framställer de gärna samtidigt som de döljer sin egen beroendeställning till motparten. Gothel i Trassel (2010) påvisar flertalet gånger hur hon högmodigt tänker att hon är bättre än bandit-bröderna vilket syns på hur hon skrattande och självsäkert förklarar hur situationen ligger till. I samma film, men med andra karaktärer visar Rapunzel upp ett överlägset intryck inför Flynn när hon presenterar sin överenskommelse.

*Med ett kaxigare uttryck tar hon upp sin stekpanna, pekar på Flynn och fortsätter: "Well, tomorrow evening, they will light the night-sky with these lanterns, you will act as my guide, take me to these lanterns and return me home safely. Then and only then, will I return your satchel to you, that is my deal."*

(Appendix 8.3.3 Trassel: Rapunzel tvingar med Flynn)

I Zootropolis (2016) uttrycker sig agenten Judy på ett sätt som får henne att framstå som smart. Till skillnad från karaktärerna i Trassel (2010) är hon dock mer pragmatiskt och saklig i sitt framträdande.

*Judy behåller sitt självsäkra uttryck när hon säger "Felony tax evasion. Yeah, \$200 a day, 365 days a year, since you were 12. That's two decades, so times 20, which is \$1,460,000, I think. I mean, I am just a dumb bunny, but we are good at multiplying. Anyway, according to your tax forms... you reported, let me see here ... zero!"*

(Appendix 8.3.5 Zootropolis: Judy pressar Nick)

Med samma självsäkra ton, försöker Scar i Lejonkungen (1994) att framstå som smartare genom att både höja sig själv samt trycka ner motparten. Scar framhäver sin begåvning i förhållande till motparten genom att flera gånger referera till hyenorna som "idioter" medan han kallar sig själv för "teacher". Genom att upprepade gånger skapa en klyfta mellan sig själva och motparterna, baserad på intellekt och kunskap, skapar initiativtagarna sig en Expert Power i mottagarens ögon trots att de nödvändigtvis inte har någon. Således är det större chans för initiativtagaren att motparten kommer att se dem som överlägsna och gå med på deras utbyte. I Scars fall framhävs även hans nämnda autokratiska ledarstil när han förklarar hur han alltid tyckt att hyenorna varit oväsentliga och fortsätter med att hinta om deras låga intelligens. Han har med andra ord inga intentioner att överhuvudtaget lyssna eller bry sig om vad hans följare tycker eller tänker.

Trots initiativtagarnas tidigare nämnda överlägsna beteenden skildrad genom Expert Power, är det inte alltid det räcker för att övertyga motparten om att gå med på transaktionen. I flera fall tvingas den som vill sluta avtalet att ta till hårdare metoder såsom hot och tvång för att få sin vilja igenom. I Trassel (2010) rör det sig dels om fysiska hot då Rapunzel har en stekpanna som hon hotar med att använda mot den fastbundna och försvarslösa Flynn. Rapunzel utnyttjar följaktligen Coercive Power genom att hota med negativa konsekvenser om han inte gör som hon föreslår. Det kan även röra sig om att initiativtagaren försöker förstärka betydelsen av sin roll. Detta syns i både Trassel (2010) och Lejonkungen (1994) då Rapunzel tydliggör för Flynn att hon är den enda som kan hitta

kronan och Scar motiverar att enbart han kan ge hyenorna tillgång till mat. Detta behöver nödvändigtvis inte vara sant, men hotet i kombination med överlägsenheten från initiativtagaren är tillsammans svåra att undkomma för måltavlorna. Rapunzel och Scar ställer således hot och belöning mot varandra, om måltavlorna inte gör som de blir tillfrågade hotas de att bli frantagna något av betydelse för dem. Genom att däremot samarbeta får de samma sak i belöning. Följaktligen använder de både en form av Coercive Power och Reward Power (French och Raven, 1959).

Ytterligare ett exempel på när en karaktär tar till hot är Judy i Zootropolis (2016) som lurar Nick till att själv sätta sig i en position som möjliggör för henne att arresteras honom, vilket ger Judy ett överläge. Istället för att de facto arresteras honom, vilket egentligen är hennes plikt, använder hon istället möjligheten för egen vinning och hotar Nick till att hjälpa henne. Judy använder sig därav dels av sin formella roll som polis och således den Legitimate Power som hennes position medför, och dels Coercive Power i den mån att Nick kommer bli arresterad om han inte hjälper henne.

*Vidare förklarar Judy för en nu orolig Nick: "If you want this pen you are going to help me find this poor missing otter or the only place you will be selling popsicles will be in the prison cafeteria" Judy betonar ilsket de sista orden och bytter med inspelningsapparaten mot Nick. Sedan ler Judy nöjt, lägger huvudet på sned och säger "It is called a hustle sweetheart"*

(Appendix 8.3.5 Zootropolis: Judy pressar Nick)

I motsats till scenerna ur de andra filmerna skildrar inte Kapten Kroks beteende i Peter Pan (1953) överlägsenhet på samma sätt och han varken hotar eller tvingar Tingeling för att få sin vilja igenom. Motsägelsefullt nog ger han inte ens Tingeling något villkor att gå med på utan det är Tingeling själv som erbjuder sin hjälp. Trots detta kategoriseras Krok som initiativtagare då han istället manipulerar Tingeling genom att visa ett ömkande beteende där han försöker föreställa hennes vän. Detta blir tydligt i följande sekvens.

*Kaptenen låtsas stå på Tingelings sida och förklarar för Mr.Smee hur sorgligt det är att en man tar de bästa åren från en kvinna och sedan kastar henne åt sidan för någon annan. Han drar upp kroken mot pannan i en tillgjord sorg och sedan sneglar han mot Tingeling för att se hennes reaktion på hans skådespeleri. Hon sitter och gråter hejdlöst nu med ryggen fortfarande vänd mot Kapten Krok.*

(Appendix 8.3.1 Peter Pan: Kapten Krok bedrar Tingeling)

Krok manipulerar Tingeling genom att utnyttja den information han har, sin Informational Power och välja att undanhålla information för Tingeling. Samtidigt väljer han också att lyfta fram utvalda delar av den information han har för att således forma och styra Tingelings uppfattning. Krok har inga intentioner att ge upp sin hämnd på Peter Pan, eller för den delen dela med sig av sin information, utan ser istället en potentiell möjlighet att lura Tingeling att avslöja gömstället.

Genom att ovanstående initiativtagare framhäver sig själva, tar till hot och tvång samt manipulation försöker de få sin motpart att framstå som underlägsen för att skapa en beroendeställning dem emellan. De skapar sig makt som de egentligen inte har och utnyttjar motparternas svagheter för att göra så. Vidare är agenterna redan medvetna om att de är i beroende av måltavlan, Scar kan inte döda Mufasa utan hjälp från hyenorna och Krok kan inte hitta Peter utan hjälp från Tingeling. Dock försöker de att dölja detta och istället skapa en illusion av att det är motparten som är beroende av initiativtagaren i fråga. Detta illustreras i relationer med både goda och onda karaktärer som agenter. På samma sätt som Gothel behöver bandit-bröderna för att skrämja Rapunzel till att komma hem, behöver också Judy lurendrejaren Nick för att hon ska hitta den försvunna uttern likväl Rapunzel, Flynn för att få se lyktorna. Dock är en skillnad mellan de goda och onda initiativtagarna att de goda är mycket tidspressade när de tar till denna metod och använder de ohederliga metoderna som en snabb lösning i en brådskande situation. De onda skulle egentligen kunnat använda mer tidskrävande och rättvisare metoder för att genomföra utbytet, men trots detta väljer de att ta till hot och manipulation. Detta då det i deras ögon är den enklaste vägen och de inte tycks bry sig om att trampa på andra för att få sin vilja igenom.

#### 4.3.3 Ledare - följare relation

Samtliga nämnda scener skildrar ett avtal där den som accepterar avtalet lovas något i utbyte mot sin tjänst. Oavsett om avtalet sker frivilligt, i beroendeställning eller under hot och tvång finns det alltså en vinning för båda parter. Vad som lovas skiljer sig dock och kan delvis vara belöning, men kan också vara en sak eller tjänst som eliminerar ett hot mot mottagaren. Beroende på utbytet kan initiativtagaren använda detta som antingen hot eller lockbete. French and Ravens (1959) teorier om makt i fråga om Reward Power och Coercive Power är således viktiga parametrar i att utbytet överhuvudtaget äger rum. Att använda lockbete är något som skildras i såväl Lejonkungen (1994) som i en av scenerna från Trassel (2010). Den karaktär som önskar att få sin vilja igenom lockar sin motpart med en del av den vinning som ett potentiellt bidragande i planen skulle kunna generera.

*En annan hyena frågar om Scar har tagit med sig kött till dem. Scar tar då fram en stor köttbit och dinglar den ovanför hyenorna samtidigt som han understryker att han inte tycker att de egentligen förtjänar den. Hyenorna blir helt till sig när de ser köttet, deras ögon spärras upp och det vattnas i deras munnar.*

(Appendix 8.3.2 Lejonkungen: Scar köpslår med hyenorna)

I sitt tillvägagångssätt för att få sin plan i verket har Scar identifierat en hållhake på hyenorna, deras desperata behov av mat. Inte bara hotar han dem att göra som han vill, utan han erbjuder dem också något de är i behov av som belöning. Han använder således en morot genom att nyttja sin Reward Power men också piska genom att hota om de negativa konsekvenserna. Liknande tendenser kan ses i Trassel (2010) då Gothel vill att banditerna ska hjälpa henne finna Rapunzel som flytt tillsammans med Flynn. Precis som Scar presenterar Gothel ett smakprov på vad hon kan erbjuda banditerna för att motivera dem till att utföra de handlingar hon önskar.

*Med fortsatt bögfärdig ton och viftande handrörelser tillägger Gothel: "Well, if that is all you desire then be on your way, I was going to offer you something worth one thousand crowns would have made you rich beyond beliefs and that was not even the best part. Oh well, c'est la vie. Enjoy your crown. "*

(Appendix 8.3.4 Trassel: Gothels erbjudande till banditbröderna)

Deras användande av Reward Power vittnar om ett effektivt tillvägagångssätt som biter på motståndaren då de lyckas övertala sin motpart om att utbytet bör äga rum. Rapunzel använder sig likt Scar och Gothel av någonting som hon vet att Flynn söker, kronan, men ger dock inget smakprov på det hela utan förlitar sig på att det är för svårt för Flynn att refusera. Tingeling i Peter Pan (1953) presenteras likväl för någonting hon har svårt att refusera, att bli av med Wendy. När Kapten Krok identifierat Tingelings svaghet kan han med målmedvetenhet ställa sig in hos henne och plantera en falsk trygghet. Kroks strategi fungerar och utan att själv initiera något egentligt utbyte har hans inställsamma beteende förorsakat Tingeling att självmant avslöja Peters gömställe i förhoppningen att detta skulle förbättra hennes relation till Peter.

*Tingeling tvingar Kapten Krok att sträcka sig bakåt samtidigt som hon ordlöst ger honom ett villkor: att han inte får skada Peter. Hon sätter armarna i sidorna samtidigt som hon inväntar Kroks svar. Kapten Krok ger henne sitt ord att han inte ska lägga ett finger på Peter Pan och sträcker upp fingret demonstrerande i luften. Tingeling ser hans kryphål och formar en krok av sitt finger som hon håller upp mot kaptenen. Han fortsätter då "or a hook on Peter Pan".*

(Appendix 8.3.1 Peter Pan: Kapten Krok bedrar Tingeling)

I utbytet mellan agent och måltavla, oberoende om karaktären är god eller ond nyttjar samtliga Reward Power genom att erbjuda en tjänst eller sak som motparten verkligen åtrår. Vidare är Coercive Power synligt i tre av filmerna, då Scar, Judy och Rapunzel hotar om negativa konsekvenser. Dock skiljer sig de onda och goda i fråga om hederlighet. De goda håller sina avtal medan de onda tenderar till att bryta dem. Även om Krok säger att han lovar att hålla sitt avtal till Tingeling avser han aldrig att hålla det och Gothel uppvisar samma vilseledande beteende.



## 4.4 Chefen: det formella ledarskapet

Kommande analys kommer att behandla scener där formellt ledarskap tar en tydligare roll än tidigare. Av denna anledning kommer de som refereras till som ledare även ha någon form av officiell roll som stärker detta. Det finns både goda och onda ledare som porträtteras med en formell roll varför båda kommer att studeras. Då vi inte identifierat lika tydliga exempel på formella ledarskapsideal i Trassel (2010) ingår inte denna film i temat. Beteende kommer vidare heller inte att behandlas under egen rubrik då de intressanta aspekterna kring detta går in under övriga underrubriker i detta tema, konstruktion och ledare-följare relation. Samtliga scener som används för att exemplifiera analys av detta tema går att finna i appendix 8.4.

### 4.4.1 Konstruktion

I tidigare studerade teman har positionering av ledaren varit viktigt att undersöka och den formella ledaren är inget undantag. Positionering är om ännu viktigare att förstå i detta tema då alla de studerade scenerna exponerar ledaren tydligt i förhållande till andra karaktärer. Generellt tenderar ledaren även i dessa scener att vara placerad på en position över de andra. I Peter Pan (1953) står Kapten Krok på det övre däckets tillsammans med sin vapendragare Mr. Smee och tittar ner på de andra piraterna i besättningen. Även i Lejonkungen (1994) används en högre positionering för att uppmärksamma ledaren då Simba blir döpt på lejonklippan.

*[...] "It's the circle of life" kommer igen så står Rafiki längst ut på klippan och bestämt sträcker han ut sina två armar och lyfter upp Simba i luften. Simba kollar ner med en tveksam blick där han hänger högt upp ovanför marken i Rafikis armar*  
*[...] Alla djuren ser exalterade ut när de underifrån ser Simba i Rafikis armar.*

(Appendix 8.4.4 Lejonkungen: Simbas dop på lejonklippan)

I de studerade filmerna visas inte detta endast genom att ledaren är placerad ovan de andra. I Peter Pan (1953) tar också den formella ledaren en placering i fronten av sina följare, vilket även kunnat ses i tidigare teman. När Peter har gett John ansvaret för pojkarna tar han med sig pojkarna i ett tydligt led bakom sig när de ger sig ut på äventyr. Samtidigt som John patrullerar i täten, tätt följd av de andra pojkarna sjunger de om att följa ledaren. Även i den studerade scenen i Zootropolis (2016) placeras ledaren, Lionheart i framkant med följaren, Bellwether hack i häl. Ytterligare ett exempel från Zootropolis (2016) är när polischefen är placerad längst fram i salen vid ett podium då han går igenom dagens uppdrag för sina underordnade. Liksom i tidigare teman är den

centrerade och frontade positioneringen av ledaren viktig. Likaså går den upphöjda positionen att relatera till the Great Man Theory då den uttrycker ledarens storhet. I scenen från Lejonkungen (1994) när Simba hålls upp mot himlen illustreras denna storhet när solen träffar honom som ett tecken från ovan. Enligt Carlyle (1846 i Spector, 2015) ses ledaren som sänd från de gudomliga för att leda vilket den upphöjda positionen förstärker då den skiljer ledarna från följarna genom att placera ledaren närmare gud.

Den centrala positionen som tyder på att personen i fråga vill leda, behöver dock inte betyda att ledaren är demokratisk och inkluderande utan kan också illustrera en autokratisk ledarstil. John rör sig tillsammans med sina följare i en gemenskap medan borgmästaren Lionheart är tydligt autokratisk i hur han både befäller och kontrollerar Bellwether i en rak envägskommunikation.

Även kameravinklar har en betydelse för att förstärka ledarnas storlek. Genom att ledarna filmas underifrån skapas en illusion om att de är större än vad de egentligen är. I båda scenerna från Zootropolis (2016) är polischefen så väl som borgmästaren filmade snett underifrån i fokuserande närbilder. Även i Lejonkungen (1994) används denna teknik för att förstärka och upphöja ledaren.

*Han är filmad underifrån och ser stor och ståtlig där han står med himlen som bakgrund*

(Appendix 8.4.4 Lejonkungen: Simbas dop på lejonklippan)

I Zootropolis (2016) är polischefen dessutom en imponerande syn då han är en reslig buffel som trots de andra storvuxna djuren uppfattas som stor. Även Mufasa i Lejonkungen skiljer sig från mängden då han är ett ståtligt lejon, större än de andra. George i Peter Pan (1953) är inte bara reslig och storväxt liksom Mufasa och polischefen utan också klädd i finkläder. Även Krok innehar ett stilt och välvårdat intryck i likhet med borgmästaren, Lionheart i Zootropolis (2016). Fortsättningsvis har John när han tilldelas ledarrollen av Peter i Peter Pan (1953) en hatt på huvudet och ett paraply i näven. Detta gör att den relativt unga pojken får ett mer moget intryck bland de övriga pojkarna i pyjamas. Han gestaltas därmed som mannen i sällskapet och blir överhuvudet bland de andra pojkarna. Noterbart är att de formella ledarna i samtliga fall således är män och att både ålder, storlek och klädsel utmärker dem från övriga i sammanhanget. Det faktum att de är just stora män kan relatera till the Great Man theory där det manliga könet anses vara ett kriterium för att leda. Deras storhet i förhållande till omgivningen förstärks dessutom av deras utseende, kameravinklar men också deras klädsel som visar för både följarna och tittarna att de har en viktig roll i sammanhanget. Undantaget till regeln syns i Lejonkungen (1994) där inte enbart Mufasa kan

ses som den formella ledaren utan även Simba. Lejonungen är förvisso också av manligt kön, men varken ålder eller storlek har ännu hunnit få betydelse. För att särskilja Simba från övriga karaktärer i scenen märks han dock med ett brun-rött streck i panna vilket i sin tur ger en förståelse för att han är speciell.

Till skillnad från tidigare teman har gester en central roll för att beskriva de formella ledarnas sinnesstämning, men även till viss del deras beteende. Det finns ett tydligt mönster i deras kroppsspråk. Deras hållning är ståtlig och de använder gester för att instruera sina följare.

*Det är droppen för George som säger "Mary, the child is going out, it is high time she had a room of her own" medan han säger detta pekar han bestämt med sitt finger, håller bakom lyft i en beslutsam min samt står rakryggad.*

(Appendix 8.4.1 Peter Pan: Pappan bestraffar Wendy)

*John har nu sträckt på sig och är rak i ryggen när han tydligt visar vägen för de andra med sitt paraply som han bestämt sträcker rakt framåt.*

(Appendix 8.4.3 Peter Pan: Ledarsången)

Både John och George visar dessutom sina följare vägen genom att bestämt peka ut riktningen. Denna rörelse går även att se hos polischefen i Zootropolis (2016).

*"Finally, we have fourteen missing mammal cases" säger han och pekar med hela handen mot tavlan bakom honom där flera bilder på djur sitter klistrade.*

(Appendix 8.4.5 Zootropolis: Polischefen delegerar uppgifter)

Att peka med hela handen tyder generellt på beslutsamhet vilket stärks av att ledarna vid tillfället redan har bestämt vad som ska göras. I Georges fall har han bestämt att Wendy är gammal nog för att flytta ut ur barnkammaren och på samma sätt som John har bestämt vilken väg pojkarna ska gå. Ingen av ledarna tycks ha något intresse av att inkludera följarna i beslutsprocessen utan verkar tro starkt på sin egen beslutsförmåga och antar de facto den autokratiska ledarskapsstilen. Att flera av ledarna dessutom pekar ut vägen förstärker detta då de förkroppsligar metaforen "att peka med hela handen" vilken relaterar till hur någon befäller.

#### 4.4.2 Ledare - följare relation

Den beslutsamhet som tidigare beskrivits som ett gemensamt drag hos de formella ledarna kan identifieras i hur ledarna agerar mot följarna. Beslutsamheten tycks mynna ut i ett enväldigt beteende där följarnas roll minimeras. Bland annat borgmästaren i Zootropolis (2016) visar i följande exempel att han inte är intresserad av att höra vad någon annan har att säga, inte ens Vice Borgmästaren Bellwether.

*Mitt i sin mening "sir if I could just" stängs de båda dubbeldörrarna precis framför hennes ansikte och Lionheart har obrytt stängt ute henne.*

(Appendix 8.4.6 Zootropolis: Borgmästaren snäser av vice borgmästaren)

Detta går även att se i exemplet nedan där polischefen i samma film inte är villig att tro på att Judy faktiskt kan vara till nytta även om hennes betyg som klass-etta på polisakademin talar till hennes fördel.

*"I can handle one, you probably forgot but I was top of my class at the academy" [...] "Sir I am not just some token bunny"  
Hon sträcker fram armen mot honom och ser lite besviken ut. Polischefen svarar genom att öppna dörren och på vägen ut förklara för Judy med en nedlåtande ton att det då inte borde vara några problem för henne att skriva 100 böter om dagen.  
Han smäller sedan igen dörren bakom sig och lämnar Judy ensam i klassrummet.*

(Appendix 8.4.5 Zootropolis: Polischefen delegerar uppgifter)

Den beslutsamhet och det ointresse för andras åsikter som de uttrycker påvisar att de ser sig själva som experter och inte ser hur någon annan skulle kunna bidra med något. De ger intryck av att de besitter Expert Power även om det inte nödvändigtvis inte är fallet. Beteendet kan även anknytas till den autokratiska ledarskapsstilen med dess envägskommunikation som tidigare nämnts. Utöver beslutsamheten och det enväldiga styrandet är en annan gemensam nämnare för alla formella ledare att de visar respektlöshet gentemot sina följare. Många gånger uttrycks respektlöshet genom nedvärdering av följarna vilket går att se i exemplet ovan från Zootropolis (2016) då polischefen väljer att inte uppmärksamma Judy av den enkla anledning att han helt enkelt inte bryr sig. Samma polischef fortsätter senare i sekvensen att uppvisa ointresse gentemot sina anställda när han inte ens tittar dem i ögonen vid utdelning av uppdrag. Han är även nedvärderande i sin framtoning då Judy försöker övertala honom om att få mer ansvar. Trots att han inte säger det, framgår det tydligt

att han tror precis det som Judy försöker motbevisa, att hon är just en liten kanin som inte platsar i hans poliskår. Hans uppmaning om att det inte borde vara några problem för henne att skriva 100 böter upplevs inte genuin utan underbyggs av sarkasm. Beteendet tyder på att polischefen är en autokratisk ledare som fokuserar på resultat och nonchalerar följarnas åsikter och välbefinnande. Kapten Krok i Peter Pan (1953) använder ett annat nedvärderande beteende där han istället för att ignorera sina anställda, uppmärksammar dem högljutt. Dock görs detta genom ilska tilltal och skällsord. Vidare använder även George i samma film tal för att förnedra sina följare. Till skillnad från Krok men i likhet med polischefen i Zootropolis (2016) är det dock inte vad han säger, utan hur han säger det som ger känslan av att han förlöjligar sin motpart.

*Detta tycks inte hjälpa George utan snarare göra honom ännu mer frustrerad när han härmar sin frus lugnande röst på ett ironiskt sätt.*

(Appendix 8.4.1 Peter Pan: Pappan bestraffar Wendy)

Det nedvärderande beteendet i alla dess former kan knytas till den roll ledarna besitter. Samtliga har en formell position vilken möjliggör för dem att bete sig illa i högre grad än informella ledare, då följarna i större utsträckning är tvingade att följa dem. Deras positioner som formella ledare bringar även makt såsom Coercive- och Reward Power, vilka möjliggör för ledaren att direkt påverka följarna då de inte alltid kan refusera. Det är framförallt tydligt i flera fall att följarna är rädda för sina ledare och tror att ledarna kommer att straffa dem om de inte lyder order. Detta upplevs starkast bland de onda ledarnas följare. Hos de goda ledarna bygger relationen istället på ömsesidig respekt. Detta illustreras i Lejonkungen (1994).

*Fågeln Zazu svävar hela vägen fram till klippan och bugar för Mufasa som stolt står och ser ut över resten av savannens djur som samlats på ytan nedanför klippan. Mufasa besvarar bugningen genom att stolt och leende nicka med huvudet.*

(Appendix 8.4.4 Lejonkungen: Simbas dop på lejonklippan)

Mufasa som god ledare innehar Positional Power liksom de onda ledarna, men har samtidigt en ömsesidig respekt med sina följare. Han tycks därmed inte utnyttja sin makt i syfte att bete sig illa. Istället för att visa respekt genom tysta hot om maktutövning använder han sin makt till att uppmärksamma sina följare. Utöver sekvensen med Zazu illustreras att detta är en ömsesidig relation i en sekvens då Rafiki, Mufasas allierade, visar ett respektfullt beteende gentemot Mufasa. Anledningen till att följarna respekterar Mufasa kan vara grundat i hans position och således hans

Legitimate Power. Vidare tycks inte enbart Mufasas följare se upp och respektera honom utan även fattar tycke för honom. Detta i sin tur ger Mufasa Referent Power då hans följare ser upp till honom av egen vilja och influeras av hans åsikter. Dock behöver inte denna positiva relation nödvändigtvis betyda att Mufasa är en demokratisk ledarfigur, då det inte framgår att han väger in sina följares åsikter vid beslut. Däremot lyder djuren honom självmant och bugar utan att få order vilket inte heller gör honom till en befallande autokratisk ledare. Det är svårt att avgöra hur Mufasa har tillgodoräknat sig sin makt då den snarare kan relateras till hans biologiska arv som lejon. Således är det inte heller bara Mufasa själv som får ta emot savannens djurs respekt, även hans nyfödde son Simba. Anledningen till att djuren respekterar Simba går således att dra till hans blodsband till Mufasa samt hans roll som tronarvinge. Att han är född ledare är en tydlig koppling till the Great Man Theory, men speglar även successionsordningen som än idag används i monarkier.

*Savannens djur hälsar nu Simba välkommen till världen på sina egna vis, några genom att resa sig på två ben och andra genom att vifta med sin snabel.*

(Appendix 8.4.4 Lejonkungen: Simbas dop på lejonklippan)

Ett annat exempel på en ledare som innehar Referent Power är Peter i Peter Pan (1953). Peter som är både hjälten och följarnas självvalda ledare, vågar delegera och överlåta ansvaret till John och utan att tveka accepterar följarna hans bud. De förlorade pojkarna verkar lita på Peter till den grad att de också accepterar att följa en annan individ, John, i hans ställe. Att Peter delegerar ledarskapet tyder även på att han accepterar andra individers åsikter och således gör honom mer demokratisk än övriga formella ledare.

*Alla de förlorade pojkarna gör honnör och Peter beordrar John att vara ledaren för uppdraget. John som först ser förvånad ut besvarar Peter genom att även han göra honnör och säga "I shall try to be worthy of my post".*

(Appendix 8.4.3 Peter Pan: Ledarsången)

Yttermera visar också följarna i Zootropolis (2016) en respektfull relation till sin ledare. I scenen när Judy har sin första arbetsdag som polis, sitter alla poliser vid sina platser och visar på ett aktivt och exalterat sätt sitt förtroende och sin respekt för polischefen när han kommer in i rummet.

*Alla poliserna utom Judy börjar slå med nävarna i bordet i takt med att de gör grymtande läten. Judy ser förundrad ut. Polischefen går fram till podiet, fortfarande med ett tjurigt ansiktsuttryck och ber poliserna att sluta samt sätta sig ner. Alla sätter sig med detsamma [...]*

(Appendix 8.4.5 Zootropolis: Polischefen delegerar uppgifter)

När polischefen beordrar dem att vara tysta lyssnar de omedelbart. De accepterar således att han är i centrum och skall få prata utan distraktioner. Det syns också tydligt att följarna vet att polischefen besitter Positional Power. Detta exemplifieras när elefanten genast blir darrig som ett asplöv när han blir tilltalad, av anledningen att han tror att han skall bli utskälld och därmed bli ett offer för polischefens Coercive Power.

*Polischefen förklarar barskt att han har tre punkter på dagordningen, för det första att de måste notera elefanten i rummet. Han tittar långt bak i klassrummet där en orolig elefant står. Polischefen säger: "Francine, happy birthday" med ett lugnt, neutralt tonfall som inte alls tyder på att han haft för avsikt om att skämta när han valt uttrycket "elefanten i rummet".*

*Elefanten Francine andas ut och [...]*

(Appendix 8.4.5 Zootropolis: Polischefen delegerar uppgifter)

I samma film finns det ytterligare likheter där Bellwether hyser en väldigt stor respekt mot sin chef, borgmästare Lionheart. Här påvisas fler tecken på att hon respekterar, men också är väldigt otrygg i hans närhet. Detta framgår när hon försöker tilltala honom vilket görs på ett försynt och trevande sätt för att understryka sin vördnad mot honom.

*Med stressad röst försöker hon artigt och försiktigt påkalla Lionbearts uppmärksamhet och understryka att han verkligen skulle behöva gå igenom den hög med viktiga dokument hon håller i. Hon vinglar fram och tillbaka och är nära att tappa hela bunten när hon otaliga gånger jäktande säger "sir, sir, sir".*

(Appendix 8.4.6 Zootropolis: Borgmästaren snäser av vice borgmästaren)

En annan hängiven skara av följare går att finna i Peter Pan (1953). Till att börja med är Kapten Kroks högra hand, Mr.Smee inte långsam med att säkerställa och tala om för Krok att han har tagit emot och accepterat order genom upprepning av dessa.

*Mr. Smee ställer sig direkt i bonnör och säger "Aye, aye captain" och sedan börjar han fumla förvirrat med sin visselpipa samtidigt som han repeterar Kapten Kroks order för sig själv. Han börjar sedan mycket nervöst och virrigt blåsa i visselpipan samtidigt som han ropar ut kaptenens order "all hands on deck, all hands on deck". Besättningen kommer genast springande på skeppet nedanför där Kapten Krok och Mr. Smee står.*

(Appendix 8.4.2 Peter Pan: Kapten Krok beordrar besättningen)

Noterbart är även att det inte bara är Mr. Smee som lyder hans order utan så fort besättningen får nys om Kroks order, kommer de kvickt till undsättning. Mr. Smees nervösa beteende och besättningens omedelbara respons på order är tydliga exempel på hur de hyser en stor respekt mot sin ledares beslut. I likhet med följarna i Zootropolis (2010) går det också att utläsa att de även har en viss fruktan för sin ledare och den makt han besitter.

Liksom de andra formella ledarna kan Georges ledarposition i Peter Pan (1953) relateras till the Great Man Theory med hänsyn till de manliga och överordnade egenskaperna. Dock innehar George en annan typ av formell roll som familjefar, en roll han till skillnad från Borgmästaren, Polischefen och Krok inte blivit tilldelad externt. Som nämnt är även familjefadern en ledare i linje med forskning om the Great Man Theory vilket stöds av Freuds tolkningar av familjefadern där fadern ska beundras, följas och litas på (Spector, 2015). När George beslutar att Wendy inte längre ska sova i barnkammaren tas det först inte emot seriöst av familjen och det verkar som de saknar respekt för Georges beslut. Dock blir de under scenens gång påmind om hans Coercive Power och därmed hans möjlighet att göra bestraffningar. De inser därför att de måste respektera honom för att straffen inte ska förvärras.

Samtliga formella ledare är accepterade då de erhåller en position där de förväntas ge direktiv, beordra och kontrollera. De goda ledarna tenderar till att bruka sin Legitimate Power i syfte att influera sina följare. Detta kan även observeras bland de onda ledarna, dock är rädslan hos följarna tydlig. De goda ledarna är trots sin formella position omtyckta av sin följare och får därför ytterligare medhåll på grund av detta. Det som är genomgående för samtliga av ledarna i temat är att de alla är män och kan identifieras som ledare genom the Great Man Theory.

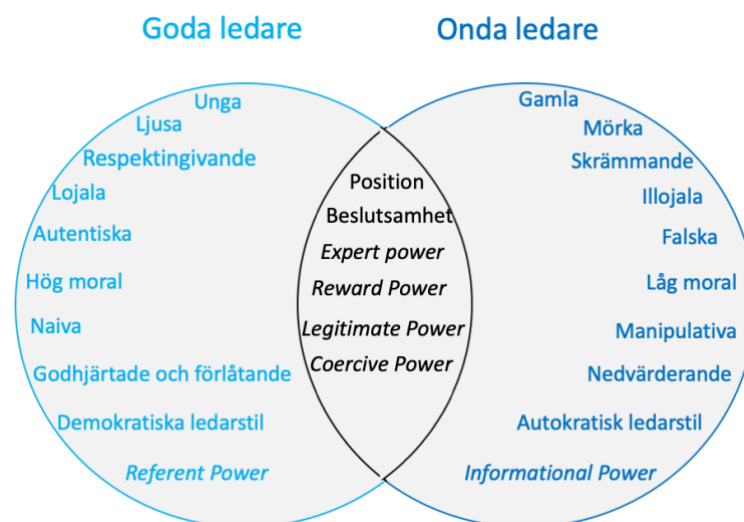


## 5. Diskussion

I kommande kapitel förs en argumentation och diskussion kring de fynd som observerats i tidigare kapitel. Fynden är sammanställda i en figur för att tydliggöra vad som observerats. Vidare är diskussionen uppbyggd i tre delar som sammantaget ämnar att besvara studiens frågeställning och följaktligen uppfylla syftet. Diskussionen består av följande delar: Disneys ledarskapsideal, Problematik med ett ensidigt ledarskapsideal och slutligen Sambandet mellan Disney och samhället.

### 5.1 Disneys ledarskapsideal

Bristen på forskning inom vilka ledarskapsideal som framhävs i populärkultur och det informationsgap som det medför har legat till grund för studiens frågeställning och syfte. Låt oss därför återgå till studiens huvudfråga: *Hur porträtterar och reproducerar Disney ledarskapsideal?* I analysen av de fyra valda filmerna har vi genom fyra teman identifierat att Disney låter presentera ledarskap på två skilda sätt, som gott och som ont. Vi har utkristalliserat både de nämnare som skiljer stereotyperna åt, liksom likheter, vilka alla illustreras i figur 6 nedan. Fortsättningsvis har vi urskilt att de nämnare som enbart tillhör den goda ledaren likställs med idealet, medan resterande nämnare ställs i kontrast. Vi har kommit fram till detta antagande då den goda hjälten alltid segrar över den onda skurken i slutet av berättelsen vilket går att relatera till Propps (1968) teori om handlingsstrukturer. Det betyder implicit att de egenskaper, ledarskapsstilar och maktkällor som den goda ledaren uppvisar blir överlägsna den onda ledarens som därmed indirekt erhåller det sämre ledarskapet, anti idealet. Med hänsyn till Grints (2005) olika perspektiv på ledarskap kan ledarskapet i Disney således konstateras utgå från ledarskap som resultat.



Figur 6: Disneys ideal och anti ideal

Figuren illustrerar markanta skillnader mellan det ideal och det anti ideal som Disney porträtterar. För det första skiljer sig ledarna åt utseendemässigt, de goda är ljusare och yngre än de onda samt utstrålar respekt till skillnad från de ondas mer skrämmande framtoning. Karaktärerna särskiljs även genom egenskaper där de onda ledarna framställs med negativa egenskaper såsom falskhet, manipulation och illojalitet, vilket traditionellt sett uppfattas som oönskvärda av gemene man. Även de onda ledarnas nyttjande och missbrukande av Information Power går i linje med den negativa skildringen av karaktärerna. De goda framställs därmed automatiskt som bättre vilket förstärks av deras goda karaktärsdrag som i sin tur medför erhållandet av Referent Power. Detta är inte minst tydligt i analysens andra tema, Inspiratören, där enbart goda karaktärer närvarar och genom sina autentiska sätt får följarna att uppskatta dem och ansluta sig som anhängare. Ytterligare en framträdande skillnad mellan hur Disney framställer idealet och anti idealet utgår från vilken ledarstil som de tillskrivs. De goda ledarna framställs som mer eller mindre demokratiska medan de onda genomgående nyttjar en autokratisk och mer enväldig ledarstil. Den tydligt dragna linjen som Disney gör mellan det goda idealet och det onda anti idealet, symboliserar således även rätt och fel beteende.

Emellertid porträtteras inte de onda och goda ledarna enbart på olika sätt utan har vissa gemensamma nämnare. Detta går att se i figurens mittparti där cirkelarna överlappar varandra. Vi har konstaterat att dessa nämnare inte ingår i varken det ideal eller anti ideal som Disney konstruerar då de inte är en avgörande faktor till varför det goda ledarskapet uppnår ett bättre resultat. Idealen refereras istället till de faktorer som identifierats uteslutande tillhöra den goda ledaren och därmed bidrar till att det goda vinner. Anti idealet utgörs av de faktorer som enbart tillhör den onda ledaren. De faktorer som är gemensamma för de båda sidorna menar vi däremot är essentiella för att inneha ledarskap generellt i Disney. De gemensamma dragen utgör således vad som gör en individ till en ledare, men inte nödvändigtvis till den bästa ledaren. Detta implicerar att Disney har en uppfattning som överensstämmer med Trait Theory's övertygelse om att alla inte kan bli ledare utan att vissa karaktärsdrag är essentiella. Av de gemensamma nämnarna är beslutsamhet den enda egenskapen som identifierats, övriga nämnare utgörs av konstruktion och maktkällor. Disney väljer att bildligt positionera ledarna högre upp än följarna för att tydliggöra för tittaren att individen har en betydelsefull roll. Det är således inget som de facto direkt relaterar till ledarnas persona utan handlar snarare om Disneys filmkonstruktion. Slutligen är även delar av Positional Power: Coercive Power, Reward Power och Legitimate Power framträdande som gemensamma nämnare för både de onda och goda ledarna. I användningen av Coercive Power existerar dock en skiljeväg mellan hur de två sidorna nyttjar makten. De onda använder det som

en genväg medan de goda använder det i stressiga situationer då de kämpar för den goda sakens skull. Detsamma gäller för den Personal Power, Expert Power, som också brukas på olika sätt av de två sidorna. Medan de goda ledarna delar med sig av den kunskap de besitter i syfte att influera sina följare, skapar de onda en falsk bild av att de har Expert Power genom att nedvärdera och dumförklara sina motparter. Användningen av Coercive Power och Expert Power skiljer sig således åt trots att brukandet av makten är gemensam för både de goda och onda ledarna.

## 5.2 Problematik med ett ensidigt ledarskapsideal

I och med populärkulturens påverkan på hur vi ser på ledare blir det väsentligt att vidare diskutera vilken påverkan ideal kan ha i samhället. Disneyfilmer används framförallt i underhållande syfte för barn och kommer att påverka mottagarna indirekt med sin porträttering. De onda ledarna presenteras med oetiska karaktärsdrag samtidigt som de goda ledarna går segrande ur varje saga. Således låter Disney porträttera bra och dåliga egenskaper för omvärldens beskådan i syfte att visa bättre och sämre sidor. Detta skulle kunna förklaras med att det finns en förhoppning om att undervisa målgruppen i vad som bör uppfattas som rätt och fel. Det är av vidare betydelse att Disney låter presentera subjekten som barn och anti-subjekten som äldre då de underlättar för barnen att identifiera sig med de goda subjekten. De onda ledarna beskrivs istället med egenskaper och karaktärsdrag som traditionellt inte anses eftersträvansvärda, därav inte heller önskvärda för barn att betrakta som ideala. Således finns det ingen större problematik med de skiljaktigheter mellan subjektet och anti-subjektet gällande vad som är rätt och fel, då de anti ideal som framställs utesluter karaktärsdrag som inte skulle karakterisera en bra ledare. Ett undantag i den negativa skildringen finnes däremot gällande den autokratiske ledarstil som de onda ledarna anammar. Detta är en ledarstil som inte nödvändigtvis har negativa sidor utan som i linje med teori de facto kan vara mycket användbar och tidseffektiv i pressade situationer. Således framställer Disney den autokratiske ledarskapsstilen på ett onyanserat sätt vilket skapar en ensidig och negativ syn av ledarstilen.

Den största problematiken ligger däremot inte främst i att de onda ledarna framställs på ett ogynnsamt sätt, utan hur homogen och snarlik porträtteringen av de goda ledarna är. När Disney framhäver ett vinnande och ett förlorande ledarskap skapar de även implicit uppfattningen om att utrymmet däremellan är ett sämre alternativ till det ideal som porträtteras och reproduceras. De fokuserar inte på vilken inverkan andra ledarskap har, men konstaterar att endast det vinnande ledarskapet är att föredra. Genom att de goda ledarna gestaltas på ett ensidigt sätt, framställs också

ett ideal av hur den bästa ledaren skall vara. Det ensidiga idealet gör således att allt som inte utgör idealet är att betrakta som ett sämre alternativ och därav ett sämre ledarskap. Disney är därmed inte dynamiska i sin reproduktion av verkligheten där fler ledarskap i normala fall tar plats, vilket går i linje med den forskning som existerar på området och som säger att det inte finns endast ett bästa ledarskap. Samtidigt har de goda ledarna en naivitet gentemot de onda vilken skapar en förvrängd illusion av att kampen för den goda sakens skull alltid når resultat och slutar lyckligt. Disney framställer således ledarskap som framgångsrikt sett till vilka resultat som uppnås, i linje med Grints (2005) teori. Detta trots att även de goda stundom utför handlingar som kan klassificeras som mindre etiskt korrekta och följaktligen fel. Därför blir det problematiskt att Disney framställer ett ideal som innefattar att det goda ledarskapet i slutändan alltid segrar. Emellertid har detta sin grund i de hårt rotade handlingsstrukturer som Propp (1968) och Greimas (1983, i Pilipoveca, 2017) presenterar. Å andra sidan behöver de ledarskapsideal som framhävs i Disney inte nödvändigtvis tas emot på samma sätt av tittarna då allas egna erfarenheter spelar in och tittaren kan ignorera delar av material som denne inte finner relevant i linje med Giroux och Simons (1989) forskning. Disney kan således inte säkerställa vilka referenser tittarna kommer att dra utifrån materialet. Problematiken med porträttering och reproducering av ett homogent ledarskapsideal återstår likväl. Deras ensidiga bild av vad som är ett bra respektive dåligt ledarskap kan komma att få konsekvenser när framförallt barn påverkas av vad de ser i populärkulturen och tror att detta är den enda och rätta vägen att gå. De ideal som Disney frambringar kan följaktligen komma att uppfattas och eftersträvas i samhället i stort som det mest önskvärda ledarskapet.

### 5.3 Sambandet mellan Disney och samhället

Med hänsyn till att vi har kunnat urskilja att Disney porträtterar och reproducerar ett ideal som är gemensamt för samtliga undersökta filmer är det evident att det inte har skett en märkbar förändring under de 60 år som gått sedan Peter Pan lanserades 1953 till och med att Zootropolis hade premiär år 2016. Detta ideals överlevnad genom tiden låter oss fundera på om det är en produkt av vad Disney porträtterar eller om det utgör en reproduktion av samhällets långlivade ideal. Emellertid sker viss förändring i hur Disney framställer subjektet i senare filmer då de i viss mån försöker att bryta konventioner. I Trassel (2010) agerar Rapunzel inte längre endast prinsessa vilket hon gjort i tidigare skildringar av den klassiska sagan. Istället blir hon tilldelad rollen som hjälte och subjekt men behåller dock även sin klassiska roll som objekt. Disney vågar således inte helt släppa taget om den klassiska sagan där prinsessan är i nöd trots i sitt försök att modernisera historien till att även tjejer kan agera hjältar. Även Judy i Zootropolis (2016) uppvisar en reflektion av hur samhället har utvecklats då hon är en polis, en position som inte alltid varit helt självklar för

personer av kvinnligt kön. I filmen är positionen inte heller självklar för henne på grund av att hon är en kanin och inte stort djur. Disney försöker således spegla ett fördomsfullt samhälle där Judy får kämpa för förändring och rättvisa, ett fiktivt samhälle som i mångt och mycket avspeglar realiteten. Gemensamt för Rapunzel och Judy är att de båda är subjekt av kvinnligt kön vilket motsätter sig den manliga stereotypen av the Great Man. Trots att detta gör att karaktärerna skiljer sig från subjekten i de äldre filmerna, Peter Pan och Simba, är deras karaktärsdrag, maktkällor och ledarstil identiska med identifierade idealet. Disney har således valt att porträttera kvinnor som subjekt och hjältar vilket skulle kunna bero på att de vill följa med i den feministiska samhällsutvecklingen. Då idealen i övrigt påminner om mer traditionella ledarskapsideal kan det ifrågasättas om de anpassat de kvinnliga karaktärerna efter idealet snarare än förändrat ledarskapsidealet i grunden. Även anti-subjekten är i de två första filmerna av manligt kön men i de två senare, Trassel (2010) och Zootropolis (2016), av kvinnligt kön. De illustreras emellertid fortfarande i linje med det anti ideal som identifierats. Ytterligare en förändring som behandlar denna karaktärstyp är hur Bellwether i Zootropolis (2016) med sin vita ull porträtteras utseendemässigt likt idealet snarare än anti idealet. Detta tyder på att Disney i viss mån har försökt att bryta tidigare konventioner om att ljusa karaktärer är goda och mörka karaktärer är onda. Dock kan det även vara ett strategiskt val av Disney för att skapa en spännande handling i sagan då de är medvetna om de starka associationer som finns till ljussättningen. Disney vägleder på så sätt tittaren i att uppfatta en karaktär som antingen god eller ond med hjälp av ljus och mörker, utan att för den sakens skull göra ställningstagandet att mörker är någonting negativt.

Fortsättningsvis tycks förändringen enbart gälla huvudkaraktärerna, subjekten och anti-subjekten. Det är naturligt att de karaktärer som innehar större roller beskrivs med mer komplexitet än de karaktärer som endast existerar i periferin. Sålunda menar vi att dessa biroller presenteras med mer elementära personlighetsdrag som tydligt associerar till existerande symbolik för att snabbare förmedla en uppfattning till tittaren. Då Trait Theory utgörs av väletablerade teorier för vilka karaktärsdrag som förknippas med en ledare blir det följaktligen förklarligt att flera av de karaktärsdrag som i teorin framhålls som gynnsamma eller icke gynnsamma för en ledare används i porträtteringen och reproduktionen av dessa biroller. I tema fyra, Chefen, där de formella ledarna studeras är det intressant att uppmärksamma att samtliga av dessa är stora auktoritära män vilket kan ses vara parallellt med de ideal som the Great Man Theory förmedlar. Därmed anknyter det till vad samhället fördomsfullt uppfattar som ett överhuvud. Att Disney använder sig av dessa aspekter i sin porträttering och reproduktion, vilka kan förankras i samhällets förutfattade

meningar, underlättar för tittaren att göra egna associationer. Detta hjälper i sin tur Disney att på kort tid kunna förmedla en historia som mottagaren snabbt och enkelt kan knyta an till.

Genom att tillskriva biroller tydliga karaktärsdrag som existerar i samhället samt applicera detta i en mer komplex konstellation på subjekten och anti-subjekten bidrar Disney till att förstärka de existerande fördomarna. För att undvika detta skulle emellertid inte enbart Disney behöva ändra hur de använder sig av egenskaper, ledarskapsstilar och maktkällor för att framställa ledare, utan samhället skulle också behöva nyansera sig. Vi menar att populärkultur och samhället båda behöver vara transparenta och redovisa varierande ledarskap för att bryta tidigare konventioner. Avslutningsvis återstår frågan vad som är hönan och vad som är ägget. Disney har som konstaterat en central roll i att iscensätta och distribuera ut en viss typ av ledarskapsideal till omvärlden. Detta ideal kommer i sin tur att uppfattas av samhället som önskvärt ledarskap, varpå anti-idealet som de också presenterar kommer att uppfattas som icke önskvärt. Samtidigt är denna iscensättning ett resultat av redan existerande ledarskapsideal vilka Disney framställer som mest effektiva och lyckosamma i de studerade filmerna. Porträtteringen sker således i en cykel där Disney både producerar och reproducerar ledarskapsideal.

## 6. Slutsats

I denna studie har ledarskap i populärkulturen undersökts samt problematiserats och ett informationsgap identifierats. Detta då det inte finns mycket forskning som visar på vilka ledarskapsideal som distribueras ut i samhället via populärkultur. Utgångspunkten för denna studie har således varit att ta reda på vilka ledarskapsideal Disney, en av de främsta aktörerna på marknaden, porträtterar och reproducerar i sina filmer. Vi vill mena att studien har bidragit till detta genom att ge en mer nyanserad och fördjupad förståelse för ledarskap i populärkulturen genom att presentera vilka ledarskapsideal som porträtteras och reproduceras i Disneys filmer. Med stöd från vår teori och analysmetodik har vi funnit att Disneys framställning av ledare sker genom två skildringar, som goda och som onda, där de goda ledarna alltid segrar. Studien demonstrerar tydligt hur ett ledarskap framhävs över ett annat, det goda ledarskapet, vilket också utgör det ideal vi identifierat att Disney porträtterar och reproducerar i sina filmer. Vidare har framställning av det onda ledarskapet också kunnat identifieras likartat i samtliga fyra filmer, och utgör således en motpol till idealet, ett anti ideal. Genomgående i de fyra filmerna är idealet densamma oberoende den tidsskillnad som skiljer dem åt. Detta gäller även för anti idealet. Disney framhäver följaktligen en homogen och svartvit bild av ledare, som antingen bra eller dåliga. Således blir allt där emellan en gråzon vars ledarskap uteslutande ses som bättre än anti idealet men sämre än idealet.

Den ideala ledaren enligt Disney är konstruerad som ung, ljus och respektingivande. Den tillskrivs även egenskaper som generellt anses goda, såsom lojalitet, autenticitet och förmågan att förlåta. Fortsättningsvis är de godhjärtade och agerar med hög moral. De leder med en demokratisk ledarstil och innehar Referent Power i relationen till sina följare. I de goda hjältarnas personlighet går även att identifiera en mindre positiv egenskap, naivitet gentemot det onda. Dock blir aldrig denna ett problem för karaktären då Disney låter de goda gå vinnande ur striden vilket i sin tur riskerar generera en felaktig föreställning att det goda alltid kommer att vinna. I kontrast till idealet framställs anti idealet som en äldre, mörkare och mer skrämmande karaktär. De ledare som utgör anti idealet har ouppskattade personlighetsdrag i egenskap av illojalitet och falskhet. De agerar med låg moral och tar inte sällan till metoder som nedvärdering och manipulation, och brukar Informational Power för egen vinning genom att undanhålla information. Vidare framställs anti idealet genomgående leda med en autokratisk ledarskapsstil, vilket förmedlar en uppfattning att stilen bör betraktas som olämplig, trots att detta inte tvunget är fallet. Utöver detta är återstående delar av anti idealet inte ett problem i sig då det består av egenskaper som inte bör ses som åtråvärda hos en ledare.

Avslutningsvis målar Disney upp en bild av vad som är eftersträvansvärt respektive vad som är att förkasta i sin porträttering och reproduktion av ledarskap. Samtidigt är framställningen ett resultat av uppfattningar och associationer som redan existerar i samhället och således kan inte Disney ensam ändra bilden av ledarskap. Alltså sker porträttering och reproduktionen av idealen som ett kretslopp, där Disney är att betrakta som såväl mottagare som upphovsman. Disney är sålunda en aktiv aktör i att reproducera och åter distribuera ut ett ledarskapsideal i samhället.

#### *Förslag på vidare forskning*

I genomförandet av denna studie har ett antal idéer för vidare forskning identifierats. En av dessa inkluderar att utöka omfattningen av studien genom att involvera ytterligare perspektiv. Med en annan tidsaspekt hade det funnits möjligheter för ett större urval, där fler disneyfilmer hade kunnat studeras för att öka studiens kredibilitet. Även fler aktörer hade kunnat studeras för att ge en mer rättvisande bild av verkligheten, men också för att jämföra sinsemellan. Det hade också varit intressant att undersöka vårt material baserat på en annan teoretisk referensram då materialet är stort och flera intressanta infallsvinklar har identifierats men uteslutits till följd av tidsaspekten och studiens storlek. Det vore vidare intressant att studera vår frågeställning men genom att titta på hur framställningen av idealen uppfattas i samhället, således använda intervjuer som underlag.



## 7. Referenser

- Altheide, D. (1996). *Qualitative Media Analysis*. London: Sage Publications.
- Alvehus, J. (2013). *Skriva uppsats med kvalitativ metod: en handbok*. Stockholm: Liber AB.
- Bako, M. B. (2018). Different leadership style choices, different generations. *Prizren Social Science Journal*, 2(2), s. 127-143.
- Bass, M.B. och Avolio, B.J. (1990) *Transformational Leadership Development: Manual for the Multifactor Leadership Questionnaire*. Consulting Psychologists Press.
- Bass, M.B. och Bass, R. (2008) *The handbook of leadership: Theory, research, and managerial implications*. New York: The Free Press
- Bergström, G. och Boreus, K. (2012). *Textens mening och makt*. Lund: Studentlitteratur AB.
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), s. 27-40
- Breevaart, K. och Zacher, H. (2019). Main and interactive effects of weekly transformational and laissez-faire leadership on followers' trust in the leader and leader effectiveness. *Journal of Occupational and Organizational Psychology*, 92(2), s.384-409.
- Bryman, A. och Bell, E. (2015). *Företagsekonomiska forskningsmetoder*. Johanneshov: MTM.
- Callahan, JL, Whitener, JK. och Sandlin, J. (2007). The Art of Creating Leaders: Popular Culture Artifacts as Pathways for Development, *Advances in Developing Human Resources*, 9(2), s. 146-165.
- Carroll, B., Ford, J. och Taylor, S. (2015). *Leadership*. Los Angeles: Sage Publications.
- Czarniawska, B och Rhodes, C (2004). Strong plots: The relationship between Popular Culture and Management Practice & Theory, *Management and Humanities*, 2004:4
- D23 (u.å.). *Disney History - D23*. [online] Tillgänglig på: <https://d23.com/disney-history/> [Hämtad 13 april 2019].
- Daft, R., Murphy, J. and Willmott, H. (2010). *Organization theory & design*. Singapore: CENGAGE Learning.
- Dundes, L. och Streiff, M. (2016). Reel Royal Diversity? The Glass Ceiling in Disney's Mulan and Princess and the Frog. *Societies*, 6(4), p.35.
- Dundes, L. och Streiff, M. (2017). Frozen in Time: How Disney Gender-Stereotypes Its Most Powerful Princess. *Social Sciences*, 6(2), p.38.
- Dundes, L. Streiff, M. och Streiff, Z. (2018). Storm Power, an Icy Tower and Elsa's Bower: The Winds of Change in Disney's Frozen. *Social Sciences*, 7(6), p.86.
- Forbes (2018). *The World's Most Valuable Brands*. [online] Tillgänglig på: <https://www.forbes.com/powerful-brands/list/#tab:rank> [Hämtad 13 april 2019].
- Foti, R.J. (2013). *Trait Theory of Leadership*. I Kessler, E. (n.d.), *Encyclopedia of management theory*. (s. 883-888). Thousand Oaks: SAGE Publications, Ltd.

- French, J. och Raven, B. (1959). The Bases of Social Power. I *Studies in Social Power*, D. Cartwright, Ed., s. 150-167. Ann Arbor, MI: Institute for Social Research.
- Giroux, H. and Simon, R. (1989). *Popular culture, schooling, and everyday life*. Toronto: OISE Press.
- Grint, K. (2005). *Leadership: Limits and Possibilities*. London/Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Goleman, D. (2010). *Emotional intelligence*. London: Bloomsbury.
- Harms, P., Wood, D., Landay, K., Lester, P. och Vogelgesang Lester, G. (2018). *Autocratic leaders and authoritarian followers revisited: A review and agenda for the future*. *The Leadership Quarterly*, 29(1), pp.105-122.
- House, R., Javidan, M., Hanges, P. and Dorfman, P. (2002). Understanding cultures and implicit leadership theories across the globe: an introduction to project GLOBE. *Journal of World Business*, 37(1), pp.3-10.
- Huzzard, T. och Spoelstra, S. (2010). *The leader as gardener: Leadership as the facilitation of growth*. I Alvesson, M. och Spicer, A. (eds), *Metaphors we lead by: Leadership in the real world*. London: Routledge.
- IMDB (2019). *Peter Pan (1953)* [online] Tillgänglig på: [https://www.imdb.com/title/tt0046183/?ref\\_=nv\\_sr\\_1?ref\\_=nv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0046183/?ref_=nv_sr_1?ref_=nv_sr_1) [Hämtad 1 april 2019].
- IMDB (2019). *Tangled (2010)* [online] Tillgänglig på: [https://www.imdb.com/title/tt0398286/?ref\\_=nv\\_sr\\_1?ref\\_=nv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0398286/?ref_=nv_sr_1?ref_=nv_sr_1) [Hämtad 1 april 2019].
- IMDB (2019). *The Lionking (1994)* [online] Tillgänglig på: [https://www.imdb.com/title/tt0110357/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0110357/?ref_=fn_al_tt_1) [Hämtad 1 april 2019].
- IMDB (2019). *Zootopia (2016)* [online] Tillgänglig på: [https://www.imdb.com/title/tt2948356/?ref\\_=nv\\_sr\\_1?ref\\_=nv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt2948356/?ref_=nv_sr_1?ref_=nv_sr_1)[Hämtad 1 april 2019].
- Iszatt-White, M. and Saunders, C. (2017). *Leadership*. Oxford: Oxford University Press.
- Kirkpatrick, M. K., Brown, S. T., Atkins, A., och Vance, A. (2001). Educational innovations. Using popular culture to teach nursing leadership, *Journal of Nursing Education*, 40(2), s. 90-92.
- Kirkpatrick, S.A, och Locke, E.A. (1991). Leadership: Do Traits Matter? *The executive*. 5(5), s. 48
- Lewin, K. och Lippitt, R. (1938). An Experimental Approach to the Study of Autocracy and Democracy: A Preliminary Note, *Sociometry*, 1(3/4), s. 292-300
- Linstead, S., Lilley, S. and Fulop, L. (2009). *Management and organisation*. New York: Palgrave Macmillan.
- Northouse, P. G. (2012). *Leadership: Theory and practice*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Pilipoveca, T. (2017). Interpreting “The Snow Queen”: A comparison of two semantic universes. *Sign Systems Studies*, 45(1/2), s.181
- Propp, V. (1968). *Morphology of the folktale*. Austin: University of Texas Press.
- Raven, B. H. (1965). *Social influence and power*. I I.D. Steiner & M. Fishbein (Eds.), *Current studies in social psychology* (pp. 371–382). New York: Holt, Rinehart, Winston.
- Riessman, C. (1993). *Narrative Analysis*. Newbury Park: Sage Publications.

- Rost, J. C. (2008) *Influence*. I A. Marturano och J. Gosling, J. (eds), *Leadership: The key concepts*. Abingdon: Routledge
- Selby, K och Cowdery, R (1995). *How to Study Television*. Basingstoke: Macmillan Publ. Co
- Shafritz, J. M., Ott, J. S., Jang, Y. S. (2015) *Classics of Organisation Theory*. Cengage Learning
- Skärvad, P. och Lundahl, U. (2016). *Utredningsmetodik*. Lund: Studentlitteratur AB.
- Spector, B. (2015). Carlyle, Freud, and the Great Man Theory more fully considered. *Leadership*, 12(2), pp.250-260.
- Stogdill, R. M. (1948). Personal factors associated with leadership: A survey of the literature. *Journal of Psychology*, 25, 35–71.
- Streiff, M. och Dundes, L. (2017). From Shapeshifter to Lava Monster: Gender Stereotypes in Disney's Moana. *Social Sciences*, 6(3), s. 91.
- Strong, J. (2018). The Leader Games: How Young Adult Literature is Contributing to a Dystopic View of Leadership. *Journal of Leadership Studies*, 12(3), s. 51-52.
- Summerfield, M. (2014). Leadership: A simple definition. *American Journal of Health-System Pharmacy*, 71(3), pp.251-253.
- The Walt Disney Company. (u.å.). *About - Leadership, Management Team, Global, History, Awards, Corporate Responsibility - The Walt Disney Company*. [online] Tillgänglig på: <https://www.thewaltdisneycompany.com/about/#leadership> [Hämtad 13 april 2019].
- Yukl, G. (2010). *Leadership in Organizations*. Upper Saddle River: Pearson Education
- Zaccaro, S. (2007). Trait-based perspectives of leadership. *American Psychologist*, 62(1), pp.6-16.
- Özbağ, G. K. (2016). *The Role of Personality in Leadership: Five Factor Personality Traits and Ethical Leadership*. Antalya: Procedia - Social and Behavioral Sciences

## Studieobjekt

- Lejonkungen (1994) [Film] Regissör: Roger Allers, Rob Minkoff. USA: Walt Disney Productions
- Peter Pan (1953) [Film] Regissör: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. USA: Walt Disney Productions
- Trassel (2010) [Film] Regissör: Nathan Greno, Byron Howard. USA: Walt Disney Pictures
- Zootropolis (2016) [Film] Regissör: Byron Howard, Rich Moore. USA: Walt Disney Pictures och Walt Disney Animation Studios

## 8. Appendix

*Denna bilaga innehåller de scener som studerats och analyserat. Texterna nedan utgörs av de narrativ som beskriver scenerna. De sekvenser som lyfts upp till analysen utmärks genom att stå i fetstil. Detta hjälper läsaren att snabbt hitta dem vid intresse.*

### 8.1 Maktkampen: en kraftmätning mellan det onda och goda ledarskapet

#### 8.1.1 Peter Pan: Peter Pan räddar Tiger Lily

*Peter Pan och Wendy får syn på hur Kapten Krok med hjälp från Mr.Smee har tillfångatagit indianhövdingens dotter, Tiger Lily i en liten roddbåt. Krok hotar med att dränka flickan om hon inte avslöjar Peters gömställe något som hon vägrar att göra. Peter måste nu rädda flickan innan hon råkar illa ut och ber därför Wendy att gömma sig och vänta på honom medan han flyger iväg.*



Scen: 0.39.53-0.46.24

Bild: 0.43.09

Peter Pan ställer sig skydd i en grotta och med händerna formade som en grammofon kring munnen ropar han: *“Manatoa, great spirit of mighty seawater, speak!”*. Hans röst blir förvrängd av ekot i grottan och låter kuslig. Detta får Kapten Krok och Mr.Smee att haka till och oroligt se sig omkring. Mr.Smee som står en bit ifrån båten vänder skrämt tillbaka med händerna i luften och gömmer sig bakom Krok. Peter fortsätter att förvränga rösten och fortsätter sitt skådespeleri med att ropa att Kapten Krok måste se upp. Krok vänder sig till Mr.Smee för att höra efter om han också hört rösten, vilket han har. Mr.Smee förklarar skakigt att det måste vara en ond ande. Kapten Krok sträcker på sig och ber Mr.Smee avvakta medan han tar ett varv för att se efter. Han drar sitt svärd och ger sig beslutsamt av från båten samtidigt som han drar sin krok genom mustaschen och säger för sig själv *“Spirit of the great seawater, it is?”* utan att verka tro att så är fallet. Han har sitt svärd

i spetsen när han tar stora långsamma steg för att inte bli upptäckt, samtidigt som han går mot klippan som Peter Pan står gömd bakom. Han har en bister och misstänksam min och ser sig noga omkring samtidigt som han tar sig framåt. Kapten Krok tar ett hopp framåt för att överraska det som befinner sig bakom klippan, men Peter har redan förstått att han är på väg och gömmer sig på andra sidan en sten och undgår att bli upptäckt.

Peter flyger sedan obemärkt iväg från grottan och sätter sig på en hög sten en bit bort. Han tillkallar Wendys uppmärksamhet och viskar att hon måste se på det som komma skall, sedan hoppar han ner från klippan och gömmer sig i en springa i stenen. Där tar han av sig sin hatt och använder den som hjälp för att ytterligare en gång förvränga rösten, denna gången efterliknar han dock Kapten Kroks stämma. Med en röst som liknar Kapten Kroks, tillkallar Peter Mr.Smees uppmärksamhet och uppmanar honom att släppa loss Tiger Lily. Under tiden han gör detta har Peter ett självbelåtet leende på läpparna och verkar tycka charaden är rolig. Mr.Smee gör honnör samtidigt som han säger "*Aye, aye Captain*" och svänger snabbt om mot båten samtidigt som han glatt ropar uppdraget för sig själv "*Release the princess*" och gnuggar handflatorna mot varandra. Sedan stannar han plötsligt upp som om han kommit på något och vänder sig tillbaka mot klippan där Peter gömmer sig. Han sträcker ut armarna undrande och stammar osammanhängande ord i undran om varför han nu ska göra motsatsen till det som dem precis håller på med. Innan han får fram en fullständig mening ropar dock Peter (med en imitation av Kapten Kroks röst) att det är hans order. När han ropar detta tar Peter i från tårna och gestikulerar stort med armarna. Hans ansiktsuttryck blir bestämt som om han faktiskt gav ordena själv, men sedan spricker det upp i ett leende. Mr. Smee gör honnör igen samtidigt som Peter bryter ut i ett tyst skratt och pekar med tummen mot Mr.Smee. Wendy fnissar också från sitt gömställe en klippa högre upp.

Från en annan klippa går Kapten Krok fortfarande och letar misstänksamt efter den onda anden. Då hör han Mr.Smee som glatt förklarar för Tiger Lily hur glad han är att Kaptenen äntligen tagit sitt förnuft till fånga, samtidigt som han ror iväg med båten mot indianerna. Kapten Krok sätter armen i midjan och frågar med en överlägset ironisk ton vad Mr.Smee håller på med samtidigt som han stoppar båten med sin fot. Mr.Smee förklarar att han bara följer de order han tidigare fått av kaptenen men Kapten Krok blir rasande och ropar att han ska åka tillbaka med Tiger Lily. Han utropar flertalet gånger "*My orders!?*" med en ton som understryker att han minsann aldrig hört något så dumt. Han viftar med sin krok prydda arm men stannar upp då han hör en röst mycket lik sin egen, ifrågasätta Mr.Smees handlande då han vände tillbaka båten.

Mr.Smee som sätter tillbaka Tiger Lily i vattnet förklarar vad han gör och rösten (som tillhör Peter Pan liggande på en klippa) svarar att han minsann inte sagt något sådant. En mycket förvirrad Mr.Smee vrider sig i båten och stammar än en gång osammanhängande. Peter glider nöjt ner för en brant sten och sätter sig med benen högt upp i kors på en annan klippa. Han för hatten till munnen och uppmanar Mr.Smee än en gång att släppa Tiger Lily samtidigt som Kapten Kroks skugga närmar sig hans gömställe. Omedveten om detta för Peter hatten än en gång till munnen och håller den hårt i båda händer medan han med en så hög och ilsken röst att hela bergsområdet skakar och Mr.Smee ramlar i båten, beordrar Smee att göra som han säger. En skrämde Mr.Smee gör honnör liggande i båten samtidigt som Peters imitation av Kapten Krok ekar mellan bergen. Peter lägger nöjt hatten över sitt huvud och vilar sig i klippskåran. Han fortsätter sitt skådespeleri genom att uppmana Smee att erbjuda hela besättningen hans bästa rum när han återvänder till skeppet. Samtidigt som Mr.Smee förvirrat kliar sig i huvudet, dyker Kapten Krok upp bakom Peter och höjer ilsket sin Krok i luften. Dock ser Wendy detta och drar efter andan innan hon ropar på Peter för att varna honom. Peter hinner precis ducka innan Kapten Kroks krok träffar honom. Krok tittar för en kort sekund förvirrat på sin krok som nu är prydd med Peter hatt. Peter flyger graciöst ner mot vattnet för att vända vid Mr. Smee som fnissar, pekar och utbrister "*It's Peter Pan*" när han ser Peter. Wendy ser lättad ut när hon ser att Peter är vid liv. Peter gör lite snurrar i luften, tar tillbaka sin hatt från Kapten Krok och retar Krok med att tacka honom och buga när han kallar Peter för en "*Scurry Brat*". Kapten Krok lyfter svärdet mot luften och viftar hotfullt med det samtidigt som han ber Peter komma ner och smaka på hans svärd. Peter lyssnar inte utan ber Wendy glatt titta på honom när han dyker ner mot Kapten Krok. Wendy ber honom ta det försiktig men hon ser inte speciellt orolig ut. Peter ställer sig med ena foten på Kapten Kroks svärdspets så att det tyngs ner och när han sedan lyfter börjar svärdet vibrera okontrollerat. Kapten Krok får fullt upp med att kontrollera det hoppande svärdet samtidigt som Peter än en gång flyger iväg.

Peter bjuder Wendy på en riktig show när han dyker mellan klipporna och i farten drar ner mössan på Mr.Smee. Peter fortsätter showen genom att flyga runt Kapten Krok och göra grimaser mot honom. Varje gång Kaptenen svingar svärdet mot honom dyker han undan i sista stund och allt ser mycket lekfullt ut. Peter tar en pistol från Kaptenen och ger den till Smee med uppmaningen att pröva sin tur, det vill säga testa att pricka Peter Pan med den. Mr.Smee vrider sig om och försöker pricka Peter som utan problem cirkulerar runt honom. Kapten Krok skriker på Smee som stressat försöker få in siktet på Peter som nu flugit upp framför honom. I samma stund som Mr.Smee äntligen får siktet på Peter Pan förstår Kapten Krok vad som är på väg att hända och spärrar därför upp ögonen och utropar panikartat order till Mr. Smee om att sluta. Dock hör inte

Smee detta då han håller för ena örat samtidigt som han trycker av pistolen med andra handen. Peter som planerat händelsen sårar på benen så att kulan går mellan dessa och istället träffar Kapten Krok. Mr. Smee upptäcker förskräckt vad som skett och tappar pistolen samtidigt som han kramar om sig själv.

Peter Pan landar stolt på en spetsig klippan och håller Kroks hatt, som han fångat i luften, över bröstet när han med spelad sorg säger *"I am afraid we have lost the dear captain"*. Sedan sätter han på sig hatten och ser mycket nöjd ut. Vad han inte vet är att Kapten Krok överlevt och har krupit upp bakom honom. Mr. Smee avslöjar dock detta då han i glädje av att se att Kapten Krok överlevt, ropar hans namn och applåderar. En mycket sliten Kapten Krok som precis tänkt sticka svärdet i Peter skakar till av att höra sitt namn och Peter hinner vända sig om. *"In the back captain?"* frågar Peter uppläxande samtidigt som han skakar med fingret mot Kapten Krok. Kapten Krok svarar inte utan sticker svärdet mot Peter som planerat. Peter hinner ducka men hatten fastnar och Kapten Krok tar barsk tillbaka denna och sätter den på sitt huvud. Peter passar på att ta fram lilla dolk från sitt hölster och de börjar fäktas. Wendy blir orolig och håller händerna för munnen medan Mr. Smee hejar på Kaptenen. Medan Kapten Krok verkligen fäktas försöker Peter snarare att få honom att se dum ut. Peter grimaserar med sin kniv i munnen och när möjlighet ges drar han ner Kapten Kroks hatt så att den fastnar likt en badring kring kaptenens midja. En förvånad Kapten Krok tittar på Peter som då passar på att dra tag i Kaptenens mustasch så att den korvas. Kapten Krok frigör sig med en kraftansträngning helt bottenat i ilska från sin hatt och hoppar argt på Peter med svärdet i högsta hugg. De fortsätter fäktas och snart står de med blad mot blad. Kapten Krok utbrister att han allt har Peter Pan denna gången när Peter börjar backa vid tyngden av svärdet. Dock märker inte Kapten Krok att Peter lurat honom att backa rakt ut från klippkanten och han som till skillnad från Peter inte kan flyga, ramlar ner mot marken. **I sista stund får Kapten Krok tag i en klippkant med kroken och hänger hjälplöst i denna. Peter flyger ner till klippavsatsen, hukar sig och tittar ner på Kapten Krok samtidigt som han retsamt utbrister *"Well, well a codfish on a hook"*.** Kapten Krok börjar gråta samtidigt som han hytter med näven och svarar att han ska hämnas Peter om det så är det sista han gör. Då hör Peter ett tickande från vattnet och sätter handen mot örat samtidigt som han med samma fräcka grin på ansiktet frågar Kapten Krok om han inte också hör något. Kapten Krok spärrar upp ögonen samtidigt som han lyssnar och i skräck får fram ett *"No!"* när han förstår vad det är Peter syftar på. Krokodilen som ätit upp Kroks hand kommer simmande samtidigt som klockan han också ätit upp tickar högre i takt med att han närmar sig avsatsen där Kapten Krok hänger. Krokodilen öppnar munnen och hoppar upp mot den nu förskräckta Kaptenen och biter tag i hans rumpa. Kapten Krok drar sig uppåt så långt han

kan och Krokodilen lyckas bara få tag i en bit av hans klädnad. Peter frågar Krokodilen om han inte gillar torsk med en överdrivet tillmötesgående röst. Krokodilen svarar med att nicka häftigt med huvudet och Peter fortsätter med samma röst att säga *“You do?”* **Wendy som fortfarande tittar på spektaklet från en klippa ovan, förstår vad som är på väg att hända och lutar hakan mot kinden medan hon uppenbart irriterat säger *“no, Peter no!”* med en mycket uppläxande ton.** Krokodilen gör i samma stund ett nytt försök att få tag på Kapten Krok och trots att kaptenen stretar emot tappar han till sist greppet med kroken om klippan och faller ner i krokodilens vidöppna mun. En kamp mellan Kapten Krok och krokodilen utspelas och Mr.Smee försöker hjälpa den skrikande Kaptenen från båten. **Till sist lyckas kaptenen undkomma men jagas iväg långt ut i vattnet av den hungriga krokodilen.** Peter som flugit upp till klippan där Wendy står, slår sig kaxigt på bröstet och ylar glatt för att visa på sin seger. Wendy drar honom i foten och frågar med orolig ton *“What about Tiger Lily?”* Peter som tycks ha glömt varför han från första början utmanade Kapten Krok tittar förvånat ner när han minns. Han knäpper med fingrarna när han kommer ihåg och flyger bort mot platsen som Kapten Krok dumpat henne för att drunkna. Tiger Lilys huvud är nästan under vattnet när Peter anländer och hon ropar efter hjälp. Peter dyker ner och räddar henne.

### 8.1.2 Peter Pan: Peter Pan och Kapten Krok i slutkamp

*Kapten Krok har tillfångatagit alla barnen och fört dem till sitt piratskepp där de nu ska tvingas gå på plankan om de inte vill gå med i Kapten Kroks besättning. Barnen vägrar detta och Wendy som står först på tur går mot sitt öde till piraternas förtjusning och hoppar. Dock hörs inte det ljud som borde uppkomma då en kropp tränger genom vattenytan, något som gör piraterna konfunderade och oroliga. Samtidigt ser tittaren att Peter Pan har räddat Wendy undan vattnet och tagit henne till säkerhet.*



Scen: 1.07.37 - 1.12.46

Bild: 1.12.01



I förvirringen som uppstår när ett plask inte hörs, blir Kapten Krok ursinnig när en av piraterna i besättningen ifrågasätter frånvaron av bevis på att flickan verkligen hamnat i vattnet och slänger i denna. Efter detta vänder sig han hotfullt mot barnen och pekar på dem med sin glimmande krok samtidigt som han frågar med en mörk elak röst vem som står näst på tur. I samma stund avslöjar Peter Pan sin närvaro när han dyker upp, upplyst av Tingelings ljus, från sitt gömställe högst upp i masten. Kapten Krok öppnar chockat munnen utan att något ljud kommer ur den och Peter hoppar ner från sitt gömställe och ställer sig på masten.

Peter hötter med näven mot Kapten Krok samtidigt som här förklarar att denna gången har Kapten Krok minsann gått för långt. Till barnens förtjusning och hejarop utmanar han den förskräckta Kapten Krok som trott att Peter varit dödat av en bomb som han planterat. Kapten Krok säger för sig själv *“It can't be”* och lyfter i chock båda händerna mot ansiktet samtidigt som han stirrar storögt mot den gröna pojken. Besättningen backar undan och blir helt vettskrämda då de tror att det är Peters spöke som hemsöker dem. Peter Pan drar in dolk och Kapten Krok sitt svärd inför den strid som sedan utkämpas mellan dem två. Båda ser beslutsamma ut när Peter flyger mot Kapten Krok för att strida. Peter, som den pojke han är, behåller sin lekfullhet genom striden trots att han har ett mer beslutsamt ansiktsuttryck än vad han haft vid tidigare möten med Krok. Han petar retsamt Krok med dolken i ryggen och nästan nonchalant undviker klingan. Krok som rör sig mer tung och kraftfullt i striden blir mer och mer förbannad när pojken återigen undkommer hans kraftiga och starka manövrar.

Till slut i ett slag med sin krok fastnar Kapten Krok i båtens mast och ger Peter tid att lyckas befria pojkarna från det rep som sitter bundet runt dem. Kapten Krok beordrar ursinnigt sin besättning att ta fast rymlingarna medan han fortfarande kämpar med att ta sig loss. De skräckinjagande piraterna jagar pojkarna uppför skeppets mast medan Kapten Krok tillslut lyckas slå sig ur sin fångenskap efter rasande hugg med sitt svärd. Samtidigt gör hans frenetiska slag och kraft att han tappar balansen och av farten backar bakåt så att han nästan faller i vattnet, där hans andra ärkefiende krokodilen väntar med gapet öppet. Den helt livrädda Kapten Krok lyckas dock återfå balansen och undkommer käftarna vilket får krokodilen att hytta med näven i besvikelse.

Peter tar då upp striden, flyger genom masten och landar bredvid Krok där han på sitt lekfulla sätt skär av den stora fjädern på Kroks imponerande kaptenshatt samt skär sönder hattens brätte. Lämnad kvar blir en ännu argare Kapten Krok med endast en bit kvar av sin hatt. Till Kapten Kroks förnedring tar Peter hans fjäder, flyger upp till masten där han är utom räckhåll för Kapten Krok, och skär av dess yviga fjun medan han retsamt ler mot Krok.

Mr. Smee som tagit tillfället i akt har börjat packa sina tillhörigheter i en livbåt för att i rädsla överge skeppet. Pojkarna som nu befinner sig i mastens topp försöker undkomma piraterna som är dem hack i häl genom att släppa stenar och andra hemmagjorda vapen på dem. Samtidigt nedanför på däck har Peter och Kapten Kroks strid trappats upp. Kapten krok slår sin klinga frenetiskt mot Peter som utan besvär avväjjer med sina smidiga rörelser och sin dolk. Tingeling som har lyckats fly från sin fångenskap inser att pojkarna i masten är i fara och meddelar därför Peter om detta. Peter ser förskräckt ut när han får nyheten av Tingeling och undviker ytterligare ett slag från Kapten Krok för att sedan med hjälp av ett nät fastsatt masten, skjuter sig som en katapult mot Krok och knockar honom. Kaptenens ögon går i kors, han ser stjärnor och blir liggande utslagen på marken. **Peter tittar upp mot masten där pojkarna slåss för sina liv mot ett gäng pirater. Han flyger upp till pojkarnas räddning och lyckas med en manöver bekämpa piraterna som faller ner från masten** och rakt ned i livbojen där Mr. Smee är på väg att sänka ner den för att fly. Ett sista bestämt slag från lilla pojken Michael får den sista piraten att tappa greppet om masten och falla ner i livbåten som av hans tyngd sänks ner i vattnet med ett plums.

Kapten Krok som är den sista piraten kvar på skeppet försöker ursinnigt i ett sista försök förgöra Peter. Han kallar honom fegis vilket klarligen provocerar Peter som stannar upp och ursinnigt tittar på Krok samtidigt som han pekar på sig själv och upprepar "*Coward, me!?*" Krok förklarar samtidigt som han ursinnigt klättrar upp för stegen mot Peter att Peter är en fegis eftersom han hela tiden flyger iväg. Krok ser ordentligt härjad ut efter den tidigare knockouten och har om ännu mörka ringar under ögonen än vanligt. För att bevisa motsatsen ber Peter om att få bekämpa en sista nobel strid, man mot man med en hand bakom ryggen. Kapten krok som nu befinner sig uppe på masten tillsammans med Peter böjer sig hotfullt över honom och frågar om det innebär att han inte ska flyga. Wendy utropar skrämt att det måste vara ett trick men Peter som har bett om en rättvis strid ger Krok sitt ord.

Krok anfaller då Peter och puttar ner honom från masten, dock får Peter tag i en del av seglet och lyckas klamra sig kvar medan barnen kollar på med förskräckelse. Kapten Krok har därefter övertaget i striden och det är tydligt att Peter inte är van med att inte kunna flyga iväg. Kaptenen lyckas manövrera Peter genom att slå dolken ur hans händer och knuffar ner Peter så han får krypa under hans svärd medan han säger att han måste förbereda sig på att dö. Peter ser för första gången något skrämmande ut då han tittar ner på dolken som Krok håller under hans haka.

Wendy viftar med armarna från sin plats i masten och bönar och ber om att Peter ska frågå avtalet han gjort med Krok och flyga. Som svar får hon "*no, I gave my word*". I samma sekund som Kaptenen höjer sitt svärd för att slå den sista stöten lyckas Peter dra piratflaggan över honom och fånga

honom. Peter säger därefter "*You are mine, Hook*". Barnen blir överlyckliga och skriker hejarop medan Peter nu står med Krok eget svärd riktad mot honom. **Kapten Krok har nu bytt ut sitt barska uttryck och istället bönar han och ber med stora hundögon och tårar om att bli skonad. Han erbjuder sig till och med om att göra vad som helst, att lämna Neverland för evigt, bara han får bli skonad från att dö.** Peter som nu har återfått sin lekfullhet tar bort svärdet från hans bröst och ser finurlig ut. Han viftar återigen svärdet mot Krok och ropar "*Say you are a codfish!*" Krok sväljer och förklarar att han är en torsk men Peter är inte nöjd utan hytter med svärdet mot honom och ber honom ropa högre. Kapten Krok tvingas därefter att skrika ut desperat att han är en torsk och barnen hurrar och sjunger en visa för att reta honom.

Peter pekar sedan med hela handen mot horisonten och säger att Kaptenen får gå men att han aldrig mer får återvända. Han släpper därefter Kaptenens svärd och flyger upp i luften samtidigt som han slår sig själv för bröstet. Kapten Krok ser hur Peter nu är avväpnad och hans ansiktsuttryck smalnar av när han tar sin chans för att en sista gång försöka vinna striden med ett slag mot Peter med sin krok. Dock lyckas Peter undvika stöten då Wendy ser allt och varnar honom i tid. Peter flyger undan och Kapten Kroks kraft ansats gör så att han faller ner från masten in i gapet på krokodilen som väntar i vattnet på honom nedanför. Kaptenen fäktar för sitt liv med vettskrämd blick. Det kommer att bli en kamp mellan krokodilen som flera gånger ses svälja Krok som skriker på Smee. Slutligen ser man en mycket omtumlad Kapten Krok försvinna bort över havet med sin besättning i livbåt och krokodilen hack i häl.

### 8.1.3 Lejonkungen: Scar och Mufasa i diskussion

*Mufasa kommer till Scars grotta precis då en het diskussion mellan Scar och Zazu har lett till att Scar stoppat Zazu i munnen.*



Scen: 0.05.40- 0.06.57

Bild 00.06.38

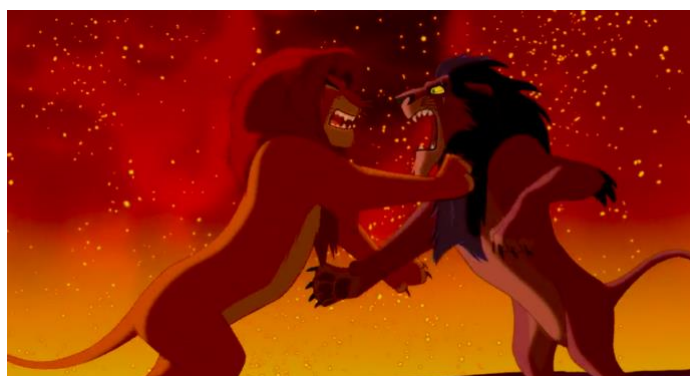
Mufasa som hoppar ner på en upphöjd klippa bakom grottan som Scar befinner sig i beordrar bestämt Scar att släppa Zazu. En överrumplad Scar gör som Mufasa säger, dock med stort missnöje. Detta visar han genom att istället för att sakta släppa ner Zazu på marken, spotta ut honom med stor kraft. Zazu skakar på sina salivdränkta vingar och Mustafa kommer in i grottan. De båda lejonerna börjar vandra mot varandra och Scar spelar på ett passivt aggressivt vis förvånad över att Mufasa kommer för att som han säger "*mingle with commoners*". Scar stryker sig mot sin bror och vänder ryggen mot honom samtidigt som han pratar. Mufasa ignorerar ironin i Scars röst och avslöjar istället syftet med sitt ärende. Mufasa har ett missnöjt nästan ilsket ansiktsuttryck när han konstaterar att Scar uteblev från ceremonin för Mufasas nyfödde son Simba. Scar, fortfarande vänd från Mustafa, lyfter på tassens och spelar ovetande. Han låtsas som att han inte visste att ceremonin hade ägt rum tidigare samma dag. Han uppger med stor bestörtning att han mår dåligt över att han missat ceremonin men hans överdrivna gester vittnar återigen om att han är sarkastisk. Samtidigt drar han sina lejonklor mot klippväggen så att det blir tydliga rivmärken i stenen och ett högt och skärande ljud uppstår som får Zazu att rysa. Scar säger sedan "*Must've slipped my mind*" samtidigt som han vickar på sina klor och ser mycket uttråkad ut.

**Zazu får nu nog och flyger upp framför ansiktet på Scar samtidigt som han argsint förklarar för Scar att som kungens bror borde Scar ha varit den som befann sig längst fram i ledet på ceremonin. Scar besvarar Zazus utbrott genom att hårt smälla ihop sina stora lejon tänder så att en skrämmd Zazu flyger tillbaka ner på marken och gömmer sig bakom**

**Mufasas ena tass.** Scar fortsätter som inget har hänt att förklara för honom att han minsann var längst fram i ledet tills dess att Simba som han benämner som “the little hairball” föddes. Mufasa besvarar lugnt men bestämt att den som Scar refererar till som den lilla hårbollen är hans son och även Scars framtida kung. Med en återigen överdrivet tillgiven röst svarar Scar att han måste öva på sin förmåga att buga framför kungen. Scar vänder sedan om och börjar vandra iväg ut från sin grotta och Mufasa beordrar honom att inte vända ryggen till. På sin väg ut från grottan svarar Scar tillrättavisande “*Oh no, Mufasa. Perhaps you shouldn't turn your back on me*” vilket driver Mufasa till att rytande slänga sig fram och stoppa Scar samtidigt som han hotande frågar om Scars uttalande är en utmaning. Scar kommenterar nedlåtande Mufasas plötsligt arga humör och påstår att han aldrig skulle utmana Mufasa. Zazu undrar nyfiket varför, och Scar förklarar samtidigt som han långsamt vandrar iväg förbi sin bror, att han har ett gott intellekt men vad det gäller fysisk styrka har han dragit det kortare strået.

#### 8.1.4 Lejonkungen: Simba tampas med Scar

*Simba har fått en uppenbarelse om sin far och insett att han måste ta sin rättfärdiga plats på lejonklippan. Simba återvänder därför hem för att utmana Scar och återta sin plats som kung. Scar och Simba hamnar genast i konflikt då Scar talar om för de andra lejoninnorna att det var Simba som dödade Mufasa.*



Scen: 1.15.27 - 1.20.40

Bild: 1.19.44

Konflikten trappas upp när Scar stryker runt Simba i cirklar och talar om för honom att om det inte vore för Simba skulle Mufasa fortfarande leva. Scar har en hotfull och skrämmande röst och hans ögon lyser elakt när han lägger all skuld på Simba och kallar honom mördare. “*It is your fault he is dead*”. Scar tar långsamma men stora steg runt Simba i takt med att musiken blir mer och mer intensiv. Sedan går han rakt mot Simba med bestämda steg som tvingar Simba att rygga tillbaka och backa mot klippans kant. Bakom Scar går en hel armé av hyenor med hungriga ögon och Scar

trycker på att Simbas pappa inte är här och kan rädda honom längre. Scar artikulerar och betonar alla ord väldigt noga för att de verkligen ska framgå för Simba att han inte är värd någonting.

Simba snubblar på klippans lösa stenar och lyckas precis greppa tag i bergets kant med förskräckta ögon. Blixten slår ner i den torra marken och det börjar brinna nedanför den hängande Simba. Han försöker förtvivlat kravla sig upp men får inget fäste med sina klor. Scar ser däremot väldigt självbelåten ut när han talar om för Simba att han visst låter sig minnas att han varit i en liknande situation innan. Han berättar på ett hånfullt sätt att han kommer ihåg att Mufasa hade ett liknande ansiktsuttryck som Simba innan han själv dog. Simba glider längre och längre ner när hans grepp ger vika, men Scars klor griper tag i hans tassar samtidigt som han med ett överlägset och elakt ansiktsuttryck lutar sig ner mot Simba och viskar sin hemlighet om att det i själva verket är han själv som dödade Mufasa. Simbas ögon spärras upp av chock när minnesbilder från Mufasas död kommer tillbaka till honom vilket ger honom energi och styrka till att ta ett gigantiskt språng för att anfalla Scar. Simba skriker mördare till Scar samtidigt som han trycker sina tassar mot hans hals. Scars ansiktsuttryck är helt förändrat från tidigare och han ser nu helt skräckslagen ut av rädsla att bli dödad. Simba kräver att Scar skall tala om sanningen för de andra lejoninnorna men Scar försöker slingra sig. Simba trycker då starkare på Scars hals så att han nästan kvävs innan han lyckas erkänna att det var han som dödade Mufasa. Lejoninnorna och hyenorna inser nu att deras båda parter behöver hjälp och kastar sig fram till undsättning. Hyenorna flyger på Simba och lejoninnorna försöker värja bort så många som möjligt. Från klippans mitt kommer också Pumba och Timon ridandes för att hjälpa Simba i kampen. Simba ryter högt och sträcker på sig ordentligt när han slänger iväg alla hyenor som attackerar honom. En hyena har gömt sig på ett klippblock ovanför honom så när han hoppar ner och biter Simba i halsen ryter han till av smärta tills Rafiki har dykt upp med sin pinne och lyckas slå till hyenan i huvudet. Han skriker ut ett ljud innan han hoppar ner och deltar i kampen och med inövade kampsportrörelser och läten lyckas slå ner flera hyenor.

Kampen är i full gång ute på klippan och elden brinner i höga lågor under dem. Flertalet hyenor kastas ner från klippan och de andra flyr iväg. Samtidigt har två stycken fått syn på Timon som de jagar in i en grotta där Zazu sitter skrämnd innanför ett skelett. Hyenorna sätter sig flåsande och skrattretande precis utanför och slickar sig om munnen med hunger i deras ögon. Till undsättning kommer plötsligt Pumba som beordrar hyenorna att släppa iväg Timon och Zazu. En av hyenorna svarar i sin tur kaxigt, *“Who’s the pig”* vilket direkt får Timon att reagera då han vet att Pumba hatar att bli kallad gris. Pumbas ögon svartnar när han ifrågasätter upprepade gånger i hög tonart om det

är honom de tilltalar. Med ett vrål springer han fram rakt mot hyenorna i en rusande fart. Från ett perspektiv utanför grottan ser man att stenar, ben och damm flyger omkring i takt med att Pumba ropar "*Take that, you stupid,*" och plötsligt kommer hyenorna utspringandes med ett uppskrämt ansiktsuttryck och försöker snubblades på varandra ta sig därifrån för allt de är värda. Ut ur grottan kommer en stolt och exalterad Pumba, Timon och Zazu som ropar whoo whoo whoo i takt.

**Högt uppe på berget står Simba på en avsats och med en ilsken och letande blick tittar ut för att hitta vart Scar tagit vägen. Scar försöker smyga iväg bland skuggorna men när blixten lyser upp himlen med ett smällande ljud ser han också att han precis blivit upptäckt av Simba som med ett rytande vrål tar språng mot Scar.** Simba jagar honom längs en smal kant uppför berget när de båda tillslut kommer till bergets topp där klippan tar slut och marken skymtar långt under dem. Scar blir förskräckt när han inser att han inte har någonstans att ta vägen och Simba går med bestämda steg och blick mot honom. Simba upprepar ordet "*Murderer*" som han själv fick höra av Scar tidigare och **nu är det Scar som ber om benådning. Han hukar sin kropp ordentligt och ber väldigt ynkligt om att bli skonad.** Simba verkar inte övertalas utan med svartnande ögon går han mot Scar när han talar om för honom att han inte förtjänar att leva. **Scar gör ett sista försök i att övertala Simba om att få leva när han påminner honom om att de är familj. Han visar sin underlägsenhet genom att huka och krypa ihop ännu mer. Sedan sträcker han på sig och försöker skylla ifrån sig och lägga skulden på hyenorna, hyenorna står bakom elden och blir både förvånade och arga av vad de hört Scar säga.** Simba verkar inte gå på Scars lögn utan närmar sig Scar ännu mer. Scar kryper ihop av rädsla när Simba står ståtligt böjd över honom. Scar lägger huvudet på sned och säger försiktigt och manipulativt att Simba såklart inte skulle våga döda sin egen farbror.

Med snörpt mun förklarar Simba:

*"No Scar, I am not like you"*

Scar blir genast överlycklig och tacksam över att ha blivit skonad vilket gör att han genast lovar Simba om att han ska gottgöra honom. Scar ställer sig upp och med viftande tass säger han att han kan göra vad som helst för att visa sin värdighet för Simba igen. **Med sammanbitet ansiktsuttryck säger Simba bara "*run away Scar and never return*" till en förskräckt Scar som tappar hakan och smyger sig bakom Simba för att gå iväg. Precis när Scar har gått förbi Simba har han ett självbelåtet och lurigt uttryck när han plötsligt blixtnabbt vänder**

**om, tar sin tass mot en hög av glödande aska och skvätter upp det rakt i Simbas ansikte.**

Simba vrålar ut av smärta när han försöker stryka bort glöden från sitt ansikte och då passar Scar på att hoppa på Simba med en kraft som får honom att kastas ner på berget. Scar tar ett stort grepp om Simbas nacke och båda två brottas för sina liv. Med stor kraft tar de båda ett enormt hopp och slåss stående på sina bakben med glödande aska flygandes omkring dem. Scar får till ett ordentligt slag på Simbas högra kind vilket får honom att grimasera och vråla till av smärta men ger snabbt igen med ett slag på Scars högra kind och får därför ett snabbt slag tillbaka som slår ner honom liggandes på marken. Liggandes på rygg ser sen Simba Scar komma flygandes mot honom med stora armar och ilsken och hotfull blick. Simba hinner precis ta upp sitt bakben för att sparka Scar i magen så att han flyger över Simba och över klippan. Ramlades ner längs klippan hamnar han vid botten av klippans kant där han stöter på hyenorna. Scar ser lättad ut över att ha träffat på sina kompisar men hyenorna talar snabbt om för honom att de känner sig lurade då Scar tidigare kallat dem fiender. Scar får ett förskräckt uttryck när han inser att han inte längre har hyenorna på sin sida. Hånkrattande kommer fler hyenor fram ur lågorna och tvingar Scar in i mot väggen där han inte har någonstans att ta vägen ifrån. Lågorna ökar i intensitet och skuggorna visar på hur hyenorna anfaller Scar.

#### 8.1.5 Trassel: Rapunzel står upp mot Gothel

*Efter att Gothel fått tillbaka Rapunzel hem till tornet, vill hon att Rapunzel glömmet allting som varit, och påminner henne om att hon försökt varna henne om hur hemsk världen utanför tornet är. Rapunzel stänger in sig på sitt rum och är otroligt nedstämd och olycklig. Triggat av en symbol på en tygbit som hon tagit med sig tillbaka från stan får hon plötsligt tillbakablickar från sin barndom och inser vem hon egentligen är., den försvunna prinsessan.*



Scen: 1.18.00 - 1.19.25

Bild: 1.19.01



Gothel går sakta men bestämt från skuggorna i botten av trappan upp mot Rapunzels rum på ovanvåningen samtidigt som hon ropar frågande vad Rapunzel har för sig och undrar om hon mår bra. Efter att ha samlat mod till sig så kommer Rapunzel ut från sitt rum med trevande steg och ett förvirrat och bedrövat ansiktsuttryck. Hennes gestalt blir upplyst av ljusstrålar från hennes rum. Hon mumlar något tyst för sig själv och Gothel ber henne irriterat tala tydligare. Rapunzels förvirrande uttryck förändras och blir istället mycket bestämt vid denna uppmuntran. Hon upprepar med en stadig röst:

*”I am the lost princess, aren't I?*

*Did I mumble mother, or should I even call you that?”*

Gothels inser förskräckt att Rapunzel har förstått. Rapunzel fortsätter med att med en elak ton fråga om hon fortfarande mumlar samtidigt som hon ser ner på Gothel. Hon fortsätter med att på ett överlägset sätt ifrågasätta om hon ens borde kalla Gothel för sin mamma. Med stora förskräckta ögon och knuten hand skiftar Gothels humör och hon försöker vinna tillbaka Rapunzel genom att småskratta, vifta med handen, ifrågasätta hennes löjliga påstående och sedan närma sig henne med öppna armar. Rapunzel puttar bestämt bort Gothel i sin förtvivlan över att hon nu är övertygad om att det hela tiden varit Gothel som varit den som utnyttjat henne och hennes magiska hår. Gothels ögon smalnas av, ansiktet stramas åt och med en nedlåtande blick förklarar hon att allt hon gjort för Rapunzel har varit för Rapunzels egen skull. Rapunzel visar avsky när hon i sin ilska puttar till Gothel och småspringer ner för trappan för att komma bort. Hon uttrycker sig högljutt och uppjagat sin ilska över att hon hela tiden behövt gömma sig från personer som ville dra nytta av hennes gåva, när hon egentligen skulle ha gömt sig från Gothel. Rapunzel vänder sig och tittar stint på Gothel som ilsket frågar vart Rapunzel egentligen ska ta vägen eftersom Flynn minsann inte kan hjälpa henne då han ska bli avrättad. Rapunzel blir både förtvivlad och upprörd av detta och Gothel drar nytta av situationen för att återigen försöka närma sig Rapunzel i syfte att vinna tillbaka hennes förtroende. När Gothel försöker stryka Rapunzel över håret greppar Rapunzel hårt hennes handled och kollar in i Gothels ögon med en argsint blick när hon förklarar att Gothel har haft helt fel om henne och att hon vägrar låta Gothel någonsin dra nytta av hennes hår igen.

” *This is how it should be?*”

” *No ... You were wrong about the world, and you were wrong about me and I will never let you use my hair again.*”

Gothel ser både uppskrämd och ilsken ut när hon tillslut sliter sig iväg och ramlar in en stor spegel som faller till marken och går i tusentals bitar. Andfådd står Gothel och flämtar medan hon ser Rapunzel bestämt gå iväg med ilska i blicken. Scenen avslutas med att **Gothels ansiktsuttryck förändras, hennes ögon smalnar av, hon snörper ihop läpparna och säger:**

” *You want me to be the bad guy? Fine, now I am the bad guy*”

Samtidigt som hon börjar gå åt samma håll som Rapunzel just försvunnit.

### 8.1.6 Zootropolis: Judy och Nick avslöjar Bellwether

*Judy och Nick har precis anlänt till naturhistoriska museet med en väska som innehåller bevis om att någon ligger bakom attacken mot rovdjuren i Zootropolis. De springer i full fart med väskan i famnen när Bellwether ropar på Judy.*



Scen: 1.25.00-1.29.00

Bild: 01.27.08

Bellwether kommer gående med två stora poliser på varje sida om sig. När Judy hör henne vänder hon sig om och svarar lättat “*Major Bellwether?*”. Judy och Nick börjar springa för att möta Bellwether samtidigt som Judy börjar berätta att hon tillsammans med Nick har förstått vad det är som sker. De kommer fram och ståendes mittemot Bellwether och de två poliserna förklarar Judy att de har förstått att någon har riktat in sig på rovdjuren genom att med ett serum orsaka att de blir vilda. Judy ser mycket allvarsam ut med hängande öron och bekymmersamma ögon medan hon förklarar situationen för Bellwether. Nick bekräftar instämmande genom att nicka medan Judy pratar.

Bellwether slår ihop sina händer och säger snällt med stora ögon att hon är väldigt stolt över Judy som har gjort ett fantastiskt jobb och poliserna står i bakgrunden och betraktar situationen. Judy andas ut och tackar för komplimangen samtidigt som hon sakta närmar sig Bellwether med väskan som hon fortfarande har i sin famn. Just som Bellwether sträcker fram sin hand för att ta emot väskan går någonting upp för Judy. Hon rynkar ögonbrynen och andas in extra djupt innan hon sedan lugnt men kritiskt ifrågasätter hur Bellwether kunde veta vart hon skulle hitta Judy och Nick. Bellwether svarar trevligt men något stressat att hon tänker ta väskan nu samtidigt som hon börjar trava fram emot Judy med utsträckta händer. Judy ryggar med väskan under sin ena arm medan hon skrämt men med lugnet i behåll svarar att hon och Nick kommer ta väskan direkt till Zootropolis polisen istället. Just som de båda vänder sig om stannar de upp med förvånade ansiktsuttryck. I andra änden av salen står en stor polis och gör sig redo för att stoppa dem i sin flykt. Polisen som är en stor bagge knäcker sin nacke först åt vänster och sedan åt höger med en hotfull uppsyn. Judy och Nick säger i kör "run" innan de vänder åt sidan istället och springer för glatta livet. Bellwether står kvar på samma plats med sina två poliser bakom sig som hon bestämt beordrar att fånga in Judy och Nick. De två poliserna springer förbi henne på varsin sida när de instinktivt följer hennes order. Judy och Nick flyr så snabbt de kan, men när Judy sneglar bakåt snubblar hon på ett föremål på marken och trillar. Nick stannar upp och ropar stressat till innan han vänder om för att hjälpa till. Judy har skadat sig och ömkar sig men nu är Nick framme hos henne och säger att han har henne samtidigt som han lyfter upp henne och drar henne med sig till ett gömställe bakom en pelare. Han ser nu orolig ut med höjda ögonbryn och Judy är i hans famn med igenstängda ögon och lidande ansiktsuttryck. Nick sätter Judy ner och hon andas ut medan han säger till henne att försöka slappna av. Nick erbjuder Judy ett blåbär med Judy avstår och lutar istället huvudet ömkande mot väskan. Bellwether har nu kommit ikapp dem och utan att veta exakt vart de befinner sig kallar hon lockande på dem att de ska komma fram. Judy viskar seriöst till Nick att han ska ta väskan istället. Hon säger till honom att han ska ge den till Bogo men Nick svarar bestämt att han inte tänker överge henne där och knuffar förskräckt väskan som Judy sträcker honom ifrån sig. Judy förklarar att hon ju inte kan gå men Nick vägrar ge med sig och påstår istället att de kommer komma på en lösning. Han kollar sig stressat och fundersamt omkring samtidigt som Bellwether fortsätter att kalla på dem. Bellwether försöker locka med att hon och Judy minsann spelar för samma lag. Hon säger ord som underskattade och ouppskattade och frågar sig om inte Judy är trött på det? Bellwether söker tillsammans med sina två poliser efter Judy och Nick samtidigt som hon beskriver situationen som hon ser den. Bellwether pekar med sina händer åt varsitt håll och utan att säga ett ord viker poliserna av åt varsitt håll, i den riktning hon pekat samtidigt som hon själv fortsätter rakt fram. En skugga föreställande Judy dyker upp på väggen i

Bellwethers synfält och då knäpper hon nöjt med sina fingrar och pekar i rätt riktning. Den ena polisen reagerar instinktivt på hennes direktiv och går i den riktning hon pekat samtidigt som Bellwether fortsätter prata. *“Think of it, 90 percent of the population, united against a common enemy. We’ll be unstoppable.”*

Polisen smyger mot skuggan av Judy och slänger sig skrämmande med händerna höjda bredvid sitt ansikte runt hörnet men hummar frågande när han ser att det bara är en kanin-figur som står där och skapar skuggan. Ett ringande ljud hörs och både Bellwether och polisen vänder sig om just som Judy och Nick springer iväg. Bellwether skriker högljutt och pekar uppmanande på dem. Nick springer så snabbt han kan med Judy kämpandes under armen men Judy som är skadad snubblar återigen till och poliserna tar in på dem. Nick ser panikslagen ut med rynkade ögonbryn och ledsna ögon när han sneglar åt sidan och får syn på en av poliserna som har kommit ifatt dem. Polisen knuffar till honom i sidan så att de båda far rakt ner i en nedsänkning i marken som utgör en inhägnad bur. Judy och Nick som ligger på marken i buren återhämtar sig relativt snabbt och ser sig förskräckt omkring för att lokalisera sig. **De tittar skrämt på varandra när Bellwether hånfyllt skrattande närmar sig. Hennes siluett tornar upp sig över golvkanten från den nedsänkta bur där Judy och Nick befinner sig och poliserna sluter snart upp bakom henne.** Bellwether konstaterar nöjt att Judy tydligen borde ha stannat på sin morots-farm samtidigt som hon beklagar sig att det egentligen är väldigt synd eftersom hon faktiskt tyckte om Judy. Judy frågar argt vad Bellwether tänker göra, hade hon tänkt döda henne eller? Bellwether skrattar och himlar med ögonen när hon svarar instämmande att såklart inte, men det ska däremot Nick göra. Bellwether håller väskan som hon fick tag på när Judy och Nick blev knuffade av polisen i handen och samtidigt som hon säger *“he is”* tar hon fram pistolen som varit i väskan, siktar på Nick och avlossar ett skott. Hon ser exalterad ut när skottet går iväg och träffar Nick i halsen. Nick grymtar och trillar åt sidan och Judy slänger sig över honom. Judy pratar förtvivlat med honom för att se hur han mår medan Nick kämpar med att andas i sin smärta. Bellwether imiterar falskt och bedrövat men med stor inlevelse hur hon ska lägga upp berättelsen för omvärlden. *“Yes, police! There’s a savage fox in the Natural History Museum. Officer Hopps is down! Please, hurry.”*

Judy fortsätter skrämt att prata med Nick för att försöka influera honom till att inte ge efter för serumet. Med stora ögon, hängande öron och rynkade ögonbryn så ber hon honom att kämpa. Bellwether fyller i att han kan ju inte hjälpa det. Hon förklarar att rovdjur är ju biologiskt sett skapta för att vara vilda. Judy lyssnar med förskrämd uppsyn och Nick börjar nu morra och väsa. Han kollar på Judy med onda uppspärade ögon och blottade huggtänder. Judy ryggar och trillar mot

en sten i all hast för att komma bort från Nick som sakta följer efter henne. Judy börjar springa och Nick springer efter men blir stoppad av att Judy slänger en avbild av en räv mot hans håll. Bellwether skrattar och kollar intresserat på föreställningen medan hon högt säger vad hon tänker. Hon funderar redan på vad rubriken ska bli. Nöjt citerar hon en möjlig rubrik: *“Hero cop, killed by savage fox”*. Judy har sprungit så långt hon kan komma i buren och ser nu helt förstörd ut när hon kollar i den riktning Nick befinner sig och sliter rävavbilden i stycken. Judy kollar upp mot Bellwether och frågar om hon förstått hennes motiv rätt. Judy undrar om upproret bygger på att frambringa en skräck för rovdjur för att Bellwether ska kunna behålla makten och när Bellwether bekräftar att detta är anledningen konstaterar Judy att det aldrig kommer att fungera. Bellwether svarar bestämt med kisande ögon att rädsla alltid fungerar! Hon betonar sitt budskap med att spärra upp ögonen innan hon fortsätter förklara att hon kommer skjuta vartenda rovdjur i Zootropolis för att behålla det på detta vis.

Nu är Nick klar med den uppstoppade räven och börjar komma morrandes mot Judy igen. Judy flämtar till och försöker backa trots att det inte finns något mer utrymme bakåt. **Bellwether skrattar och kollar nöjt på innan hon rynkar ihop sina ögonbryn och med ett elakt flin säger “Bye-bye, bunny”**. Nick kryper nu över Judy och trycker upp sin nos i hennes ansikte med ondskefulla ögon och blottade huggtänder innan han till slut hugger tag i hennes hals och Judy skriker högt. Bellwether kollar på utan att en enda gång vända bort blicken. Nick släpper taget och Judy börjar göra “blä”-ljud och sträcka ut och in sin tunga innan hon fortsätter demonstrera sin egen död hur det faktiskt hade sett ut om Nick hade huggit henne på riktigt. Nick backar undan och sätter sig snällt leende på knä framför Judy medan hon låtsas att det sprutar blod. *“Blood! Blood! Blood and death”*. De båda vänder sedan upp blicken mot Bellwether och säger att de nog tror att hon förstår deras poäng. De lutar sig kärleksfullt mot varandra och Nick berömmar Bellwether för att hon lagt upp det för dem så fint. Bellwether i sin tur kollar frågande på pistolen i sin hand och förstår inte vad som nyss har skett. Nick undrar om hon letar efter serumet innan han listigt håller upp sin egen hand och visar att han har det. Bellwether ser bedrövad ut medan hon pillar på sin pistol och försöker förstå. Judy förklarar att hon skjutit Nick med blåbär som hon och Nick planterat i pistolen, alltså inte med serumet. Nick demonstrerar med en slängkyss hur gott blåbären smakar och uppmanar Bellwether att testa ett själv. Bellwether har någorlunda återfått sin samling och berättar att hon ju redan satt dit Lionheart och att hon på samma sätt även kan sätta dit Judy och Nick. Hon kollar ondskefullt på dem när hon kommer till slutsatsen att det är hennes ord mot deras. Judy rättar henne och fyller i att det i ärlighetens namn är hennes egna ord mot sitt samtidigt som hon plockar fram sin diktafon ur bakfickan. Hon spolar tillbaka och visar Bellwether hur hon

spelat in hennes erkännande under den gångna kampen medan Nick nöjt kollar på. Bellwether droppar sin hållning och gapar stort när hon inser att hon förlorat.

## 8.2 Inspiratören: utövande av inflytande för att attrahera anhängare

### 8.2.1 Peter Pan: Wendy sjunger för pojkarna

*Peter, Wendy, hennes bröder och de förlorade pojkarna befinner sig på Peters gömställe. De har precis kommit tillbaka från ett firande med den amerikanska ursprungsbefolkningen. Wendy vill åka hem till London medan hennes bröder trivs bra och vill stanna. Att hon vill hem gör Peter sur och han sätter sig i ett annat rum och tjurar.*



Scen: 0.58.21-1.00.43

Bild: 0.60.39

**Wendys bröder vill inte hem men då påminner Wendy dem om deras mamma. De förlorade pojkarna som aldrig haft någon mamma börjar bråka om vad en mamma är och Wendy lugnar dem genom att förklara för dem. Wendy tar upp sin lillebror, sätter sig ner på Peters säng och börjar berätta. De förlorade pojkarna slår sig ned runt henne och lyssnar lyhört på vad hon har att berätta.** Wendy böjer sig fram för att pussa sin yngste bror på kinden men ser till sin förskräckelse att han har färg på sin lilla kind. Efter att Wendy torkat av färgen torkar alla pojkarna av sig sina ansiktsmålningar. Wendy börjar sjunga en sång om moderskap samtidigt som piraterna närmar sig gömstället utom synhåll för barnen. På samma gång som Wendy stryker sin bror varsamt över huvudet så sjunger hon bland annat:

*[...] The helping hand that guides you along*

*Whether you're right, whether you're wrong*

*[...] Another word for divine,*

*Your mother and mine*

De förlorade pojkarna lyssnar till varje ord av sången med ett drömmande uttryck och ser till synes inspirerade ut. Wendys äldsta lillebror, John ser nedstämd ut av längtan och slänger ner en fjäder som han haft i hatten under festligheterna. Peter som sitter i ett annat rum och tjuvar med ryggen vänd mot gruppen, verkar bli surare av sången och bryter samt kastar iväg en pil han har i händerna. Han går sedan bort till dörren och tjuvkikar på gruppen där Wendy sakta vaggar sin bror i famnen medan hon sjunger. Även piraterna som har stått utanför och lyssnat på skönsången har ett längtande uttryck i sina ansikten. Mr. Smee faller i tårar innan han drar upp tröjan och visar sin tatuering som föreställer ett hjärta prytt med texten "mamma". Kapten Krok verkar vara den enda som inte påverkas av texten och som irriterat ber Mr.Smee hålla tyst. Wendy stryker sin bror över pannan en sista gång, gäspar och lägger ner den trötta barnakroppen på en kudde. Hennes andra bror torkar tårarna från sina kinder och den yngre brodern sätter sig upp, ger Wendy en kram och säger att han vill träffa sin mamma. John ställer sig då upp, tar på sin hatt och höjer paraplyet han har i handen samtidigt som han högt utropar ett förslag om att de genast ska lämna Neverland för att återvända hem. De förlorade pojkarna blir exalterade och önskar att också få följa med.

### 8.2.2 Lejonkungen: Hakuna Matata

*Simba har lämnat lejonklippan efter att Scar har givit honom uppfattningen att Simba själv är ansvarig för sin fars död och uppmanar honom till att fly. Simba springer så snabbt han kan iväg ifrån hyenorna som Scar beordrat att döda honom. Resten av kungariket går i tron att Simba är död, men han ligger i själva verket ensam och utslagen på savannen. Där hittar lemuren Timon och värtsvinet Pumba honom på marken. De får liv i Simba men konstaterar snabbt att han är djupt deprimerad. De bestämmer sig för att ta med honom då att ha ett lejon på sin sida kommer vara fördelaktigt och vill hjälpa honom att komma på andra tankar.*



Scen: 0.44.14- 0.48.20

Bild: 0.47.23

Timon står bredvid Simba som sitter ner med hängande öron och en uppgiven blick. Han går mot Simba samtidigt som han ber lejonungen repetera efter honom, han harklar sig och sträcker upp sitt högra pekfinger i luften innan han säger "Hakuna Matata". Simba ser förvånad ut när han lyfter på sina öron, vidgar sina ögon och frågar vad Timon menar. Pumba upprepar långsamt och tydligt Timons fras "Hakuna Matata" med ett snett leende på läpparna. Sedan säger han pedagogiskt, för att ytterligare förklara att Hakuna Matata betyder "no worries". Simba ser fortfarande ledsen ut när han med sina hängande öron iakttar Timon som sträcker ut sina armar och med ett stort och nöjt leende fortsätter upprepa frasen Hakuna Matata. Timon gestikulerar stort med armarna och vänder sig mot Simba och tittar under lugg på Simba när han sjungande förklarar vilken underbar fras det är och sedan stämmer även Pumba in i sången samtidigt som han glatt vickar på huvudet från sida till sida. Simba har fortfarande hängande öron och ser frågande ut men hans hängande mungipor har nu slätats ut och hans uppsyn framstår inte fullt lika sorgsen längre. Timon börjar dansa och dansar förbi Simba samtidigt som han tittar på honom på ett inbjudande vis. Pumba och Simba följer efter för att fortsätta sången och dansen.

*"It means no worries*

*For the rest of your days"*

Timon puttar ner en förvånad men nu leende Simba i en hög av sten och löv medan Pumba håller ett palmblad i munnen som han svalkar Simba med och nu skymtar ett leende på även Simbas läppar. Timon och Pumba sjunger tillsammans "It's our problem-free philosophy" samtidigt som Timon filar Simbas klo innan han slänger iväg barken han använde som fil och lutar sig mot Simbas ansikte med utsträckta händer och sjunger Hakuna Matata. Simba ser något frågande ut fortfarande och upprepar för första gången själv "Hakuna Matata?". Simba ser sedan på Pumba som förklarar att det är deras motto, ett uttryck som Simba aldrig hört talas om tidigare. Timon dyker upp på andra sidan och skämtar utan att förklara innebörden av ordet. **Timon och Pumba bryter ut i skrott och sedan berättar Pumba för Simba att de två orden Hakuna Matata kommer att lösa alla hans problem. Timon hakar exalterat på och sträcker ut händerna mot Pumba och berättar att Pumba själv är ett exempel på detta.** Med stor inlevelse börjar Timon berätta för Simba en historia om Pumba när han var ung. Historien handlar om hur Pumba som ung var ensam och ledsen eftersom hans pruttar luktade så illa. Medan Timon sjunger får man se en tillbakablick från när Pumba var yngre och gick ensam genom savannen sin väg mot vattendraget. Pumbas sänkta huvud, hängande öron och sorgsna ögon vittnar om att han var ledsen. När Pumba når fram till vattendraget ser han sig först omkring innan han böjer sig ned för att dricka och samtidigt lägger



en rejäl prutt. Hans ansiktsuttryck skiftar och hans förskräckelse syns i hans uppspärrade ögon och utsträckta öron. Alla de andra djuren som också befinner sig vid vattendraget lämnar en efter en och till slut står Pumba ensam kvar. Timon och Pumba sjunger nu tillsammans historien om hur mycket Pumba skämdes under denna tid. Historien leder fram till refrängen som lyder Hakuna Matata och medan Timon och Pumba svingar varandra upp och ned, fram och tillbaka i lianer sitter Simba lugnt men nyfiket på marken och lyssnar och tittar på. Simbas ställer sig upp och börjar gunga med i melodin innan han själv tar ton och sjunger nu själv *“It means no worries, For the rest of your days”* med stor inlevelse. Simba har ett stort leende på läpparna och öronen står upp när han och Timon tillsammans fortsätter refrängen. Pumba dyker ner bakom dem och hänger även han med i texten. Alla tre slår sina huvuden ihop och sjunger tillsammans *“Hakuna Matata!”*.

När låten är slut lyfter Timon på ett palmblad och hälsar Simba välkommen till deras hem. Simba ser ut över en stor slätt och frågar förundrat om det verkligen är där de bor. Timon svarar självsäkert att de bor precis vart de vill och Pumba håller med. Simba ser nöjd men överraskad ut med stora uppspärrade ögon och något bakåtdragna öron. Han utbrister hur vacker det är. Tillsammans vandrar de sedan genom naturen och när Pumba säger att han är hungrig konstaterar Simba att även han är vrålhungrig, så hungrig att han hade kunnat tänka sig att äta en hel zebra. Timon stannar upp och ser förskräckt ut och svarar med ena handen lätt skakande i luften, att det tyvärr inte finns någon Zebra att tillgå. Simba fortsätter och frågar om det möjligtvis finns en antilop i så fall? Timon ser fortfarande tvekande ut med rak rygg och tillbakadragen haka när han bara skakar på huvudet och svarar nej. När Simba fortsätter att fråga om flodhäst går Timon fram mot Simba och börjar förklara att om han vill bo med dem får han minsann äta som dem också. Simba lyssnar med höjda ögonbryn och öppen mun. Timon får syn på en stock och vandrar fram och lyfter den för att visa småkrypen som finns där under för Simba. Simba undrar äcklat med stängda ögon och frånvänt ansikte vad det där är för något men Timon svarar helt naturligt att det är ju ett kryp, vad ser det ut som? Simba grimaserar äcklat men för att demonstrera den goda smaken slickar Timon på sina fingrar och berättar att det smakar kyckling. Pumba hittar en mask som han slurpar i sig innan även han förklarar att det smakar gott genom att säga *“Slimy, yet satisfying”*. Simba kollar fortfarande äcklat på honom med återigen uppspärrade ögon och öppen mun. Timon fortsätter sedan demonstrera hur de olika krypen smakar. Han säger *“I’m telling you kid, this is the great life. No rules, no responsibilities... And best of all, no worries.”*. **Timon håller fram ett blad fyllt med småkryp och uppmanar Simba att testa och Simba svarar “Oh, well. Hakuna Matata”** men ser fortfarande mycket frågande ut när han tar ett av krypen och stoppar det i munnen. Med en besvärad uppsyn sväljer Simba krypet helt och börjar sedan göra äcklade

grimaser med munnen medan krypet åker genom halsen och ner i hans mage. Efter några sekunder lyser hans ansikte upp, ögonen vidgas och öronen reser sig när han upprepar Pumbas uttalande “*Slimy, yet satisfying*”. Tillsammans vandrar de nöjt genom skogen, Timon först, Pumba sedan och sist Simba. Simba växer och blir större och tillsammans sjunger de alla på sången de älskar: Hakuna Matata.

### 8.2.3 Trassel: Rapunzel får busarnas stöd

*Under sin färd tillbaka till kungariket tar Flynn med sig Rapunzel till krogen Snuggly Duckling i sin iver att få tillbaka sin krona som Rapunzel har i sin ägo. Puben är nämligen fylld av busar som Flynn räknar med ska skrämma Rapunzel till att avbryta sin plan och återvända hem.*



Scen: 0.38.40 - 0.43.15

Bild: 0.38.55

Busarna på puben upptäcker att Flynn är efterlyst och att en summa pengar väntar till den som tillfångatar honom, död eller levande. Flertalet busarna lyckas hålla fast Flynn i ett rejält grepp för att den mest bastante av dem ska kunna sikta in knytnävslaget så bra som möjligt. En skräckslagen Flynn sprattlar och kämpar för sitt liv med uppspärrade ögon och en orolig blick. Precis när Flynn kniper ihop sina ögon och inväntar slaget har Rapunzel tagit hjälp av sitt långa hår, slängt upp det på en takbjälke för att kunna spänna en stor gren som faller rakt ner i huvudet på den bastante busen. Alla tjuvar spärrar genast upp ögonen och fryser till av chock. Rapunzel skriker ut i frustration med knuten näve och stark hållning att de genast ska sätta ner Flynn. Busarna vänder sina ilskna blickar mot Rapunzel. I mod och förtvivlan försöker hon förklara för dem att hon inte har någon aning om vart hon befinner sig. Hon pekar med stekpannan hon håller i sin vänstra arm mot Flynn och påpekar att hon verkligen behöver Flynn som sin vägvisare för att hitta till lyktorna. **Rapunzel knyter ihop sina båda händer så att det ser ut som att hon ber när hon förklarar att hon har drömt om att se dessa lyktor hela sitt liv.** Rapunzels sträcker ut sina händer i

uppgivenhet över att ingen förstår hennes längtan och dröm. Med uppspärrade ögon och desperation i rösten uttrycker hon sig frågande: ***“Find your humanity, haven’t any of you ever had a dream?”***

Den bastanta busen drar snabbt fram sin stora yxa och med frustande rörelser och stora tunga steg går han mot Rapunzel. Rapunzel ser skräckslagen ut när hon sakta försöker backa och slingra sig undan. När busen sedan står tätt intill hängande över Rapunzel förändras plötsligt hans ansiktsuttryck från att ha varit stramt och argt till att brista ut i ett drömmande uttryck när han berättar att han faktiskt hade en dröm en gång. Yxan slungas iväg tvärs över rummet och klyver nästan en annan bandit som sitter med sitt dragspel och inser förskräckt att han nu måste börja spela. Med darriga ben och skakiga armar drar han igång en melodi.

Den bastanta busen tar ton. På ett ärligt och sårbart, men fortfarande hotfullt sätt talar han om för Rapunzel och alla inne i puben att han är både otäck och förskräcklig, att hans leende gör mjölken äcklig och att hans affärer må kanske vara lite smutsiga. Rapunzel ser fortfarande aningen skrämmd ut när hon håller sig på en armlängds avstånd och gömmer sig bakom hennes stekpanna som hon använder som sköld. Musikens tempo trappas och busen sjunger vidare, *“But despite my evil look and my temper and my hook, I always dreamed to be a concert pianist”*. En strålkastare fångar honom när han stiger upp vid pianot och börjar klinka på tangenterna med sin krok till vänsterarm. Han sätter sig ner vid pianot och börjar spela intensivt samtidigt som han sjunger om hur han tänker sig sitta på en scen och spela Mozart, med en stor kraft drar han iväg tangenterna som kommer flygandes mot Rapunzel som nu står med ett stort och förundrat leende. Hon hinner precis upp med stekpannan ovanför sitt huvud som slår bort tangenterna med ett glatt leende på sina läppar. Flynn ser däremot både oberörd och uttråkad ut. **I takt med sångens refräng instämmer de andra busarna glatt i unison: *“He’s got a dream, he’s got a dream”***. Rapunzel sätter sig tätt intill busen precis nedanför pianot med ett längtande och förundrat uttryck. Busen fortsätter sjunga *“See, I ain’t as cruel and vicious as I seem. Though I do like breaking femurs, you can count me with the dreamers, like everybody else, I’ve got a dream.”* **Flertalet andra busar vågar nu också ta steget fram och uttrycka sina egna drömmar.** Rapunzel sitter gärna på huk nära dem som sjunger och lyssnar lyhört med lyrisk blick på allt de berättar. **Nu är hela puben fylld av busar som sjunger och spelar i kör.** Flynn fortsätter att vara lika ointresserad. Rapunzel tar hänfört armkrok med en buse som sjunger om att han verkligen vill träffa en hjärtevän i livet. Hon tas dessutom in i famnen av busen och kramas om hårt vilket får henne att le av nöje. Låten fortsätter att presentera allas drömmar om att bli

florister, inredare, hålla på med pantomim, bli bagare, sticka, spela dockteater samt samla på sagodjur i porslin.

När alla busar har berättat om sina innersta drömmar närmar de sig Flynn och frågar barskt vad han egentligen har för dröm. Flynn skakar lite sarkastiskt och högmodigt på huvudet och förklarar att han inte sjunger. Till svar får han ett antal svärd riktade mot hans ansikte och i respons börjar Flynn motstridigt och nervöst hoppa upp på bardisken, dansa och sjunga om hur han vill äga en egen ö där han kan slappa och ha det bra med massor av pengar. **Rapunzel ställer sig upp på ett bord och fortsätter sången om sin dröm om att se lyktorna lysa på himlen. Nedanför står busarna i en ring och svingar skålande med sina sedlar instämmande och hurrande mot Rapunzel.** I kör sjunger dem allihopa tillsammans: *“So our differences ain't really that extreme. We're one big team. Yes, way down deep inside, I've got a dream”* och lyfter upp Rapunzel på bordet. Där står hon med allt ljus riktat på sig med uppsträckta armar och tar sista tonen i takt med att alla busar jublar omkring henne. Tillsist utbrister de allesammans skrattande i ett *“Yeab!”*

Plötsligt kommer vakterna inrusande in på puben efter att ha tag i den efterlysta Flynn. Med ett ryck drar Flynn i Rapunzels arm och gömmer sig skärrade under bardisken. **Överraskande sträcks en krok ner till deras undsättning då den bastante busen vill hjälpa dem att ta sig därifrån. En gömd lucka öppnas och visar på en hemlig flykttunnel. “Go, live your dream” säger busen ödmjukt till Rapunzel.** Med tacksam röst pussar Rapunzel busen på kinden så att han genast rodnar. Flynn och Rapunzel kryper ner i tunneln och försvinner iväg.

#### 8.2.4 Zootropolis: Judy håller ett diplomingstal

*På nyheterna visas senaste nytt om skandalen kring Night Howlers och hur de använts i ett försök att förgifta rovdjuren i Zootropolis. Alla de inblandade i genomförandet av denna attack avslöjas och de som fallit offer för attacken återförs till sina familjer.*



Scen: 1.34.00-1.34.42

Bild: 1.34.17

Judys röst hörs i bakgrunden medan man ser filmer från Zootropolis. Judy berättar om hur hon som barn naivt trodde att Zootropolis var en perfekt plats där alla kom överens och alla kunde bli precis vad de ville bli. Man får se en idag vuxen och nöjd Judy gå igenom stan i sin polisuniform och intresserat se på allt som händer runtomkring. Hon spärrar upp ögonen och ser glad ut när två barn kommer springandes mot henne bråkandes om en fotboll. Samtidigt förklarar hon att det verkliga livet är lite mer komplicerat än vad hon hade förväntat sig. Hon trixar lite med barnens boll som landat vid hennes fötter och sparkar sedan iväg den till barnen igen och går glatt vidare mot det stora polishuset. Judy fortsätter berätta att det verkliga livet är stökigt. Alla har sina brister och alla gör misstag, men detta behöver inte vara någonting negativt. När hon säger detta har hon kommit in i polishuset och tittar med värme i blicken på hur två av de största poliserna kommer med munkar till receptionisten som nu fått tillbaka sitt jobb efter att ha blivit avskedad i härvan mot rovdjuren. **Judys röst hörs fortfarande i bakgrunden och vänder det till att alla har saker gemensamt och om man bara kan förstå varandra kommer alla att bli bättre individer.** Scenen förändras och man får nu se hur Judy står på en scen i realtid framför en stor massa och håller talet som tidigare hörts i bakgrunden. **Hon berättar att det inte kommer utav sig självt, man måste anstränga sig oberoende om man är den största elefanten eller en räv som är polis.** Samtidigt som hon pratar gestikulerar hon mot elefanten samt räven, Nick i publiken. Alla djuren ser ut att lyssna intresserat. Hon fortsätter:

*“I implore you, try.*

*Try to make the world a better place”*

När Judy står vid ceremonierings piedestal uppmanar hon alla till att se till sitt inre för att kunna förstå att förändring startar hos var och en. Man ser man hur hon diplomerar Nick till färdigutbildad polis. Ståendes mitt emot varandra gör de honnör och ser mycket stolta ut med leende på läpparna och en lugn uppsyn. Alla djuren i publiken ropar glatt och kastar upp sina hattar i luften.

## 8.3 Initiativtagaren: agenten initierar ett utbyte med måltavlan

### 8.3.1 Peter Pan: Kapten Krok bedrar Tingeling

*Mr.Smee har fått höra att Peter Pan har förvisat Tingeling från gömstället och råkar i förbifarten berätta detta för Kapten Krok. Krok vill veta mer och Mr.Smee berättar att det är på grund av att Tingeling varit avundsjuk på Wendy. Mr.Smee vill lämna Neverland och ge sig ut till havs igen varför han trycker på att kvinnoproblem inte är lämpligt för pirater att blanda sig i. Kapten Krok å andra sidan har inga intentioner att ge upp utan ser Tingelings svartsjuka som en perfekt möjlighet att lura henne till att avslöja Peter Pans gömställe. Han beordrar därför Mr.Smee att tillfångata Tingeling och ta henne till skeppet.*



Scen: 0.52.58 - 0.56.20

Bild: 0.53.04

Kapten Krok sitter vid sitt stora guldfärgade piano och spelar en avancerad melodi. Han har på sig en fin röd klädsel, en guldkrok och ser mer välvårdad ut än tidigare. Mr.Smee står lutad mot pianot, med hjälp av sin armbåge tar han stöd och vilar hakan i handen. Han tittar drömmande ut i luften medan Kapten Krok å andra sidan har ett slugt leende på läpparna och tittar rakt mot Tingeling. Tingeling sitter längst upp på en karaff som är placerad på bordet bredvid pianot. Hon vilar hakan mot knäna och har ryggen vänd mot Krok. Först när Krok tilltalar henne tittar hon upp. Hon ser biter ut och när Kapten Krok säger "Yes Miss Bell, Captain Hook admits defeat" lyfter hon förnämt upp näsan och lägger armarna i kors för att visa att hon minsann inte tror honom eller är intresserad att lyssna på honom för den delen. Trots detta fortsätter Krok att förklara samtidigt som han gestikulerar stort med ena armen, att han och besättningen ska lämna Neverland imorgon och aldrig mer återvända. Tingeling ser fortfarande misstänksam ut men lyssnar nu vaksamt. Mr.Smee vaknar upp ur sin dvala och blir glatt upphetsad av nyheten. Han klappar händerna ett par gånger och sedan erbjuder han sig att gå och berätta för resten av besättningen. På vägen mot dörren lägger Kapten Krok krokben på Mr.Smee så att Smee ramlar och blir liggande på marken med armarna utsträckta. Utan att ta notis av Mr.Smee fortsätter Kapten Krok förklara för Tingeling att det var anledningen till att han bad henne komma över. Tingelings ansiktsuttryck har förändrats och hon lyssnar nu chockerat men intresserat på vad kaptenen har att säga. Kapten Krok säger att han vill att Tingeling ska berätta för Peter Pan att Krok inte vill honom något illa. Samtidigt som han pratar fortsätter han att spela på pianot.

En återigen misstänksam Tingeling tittar mot Kapten Krok som närmar sig henne med sitt ansikte. Kaptenen ser listig ut när han säger att Peter såklart har brister, "*Bringing that girl, Wendy to the island, for instance*" När Tingeling hör Wendys namn blir hon först chockad av att Kapten Krok håller med henne men sedan blir hon istället mycket upprörd, knyter nävarna samtidigt som hon sänker blicken och igen vänder sig om demonstrativt. Hon hytter med nävarna i luften av ilska och skakar på huvudet samtidigt som Kapten Krok fortsätter spela och säger att han tycker det verkar vara ett farligt drag av Peter. Krok fortsätter "*Rumor has it that already she has come between you and Peter*" Hans inställsamma ansiktsuttryck förändras i slutet av meningen då han inte längre kan hålla borta ett elakt leende när han förstår att hans plan fungerar. Tingeling ser inte längre arg ut, istället sitter hon ihopkrupen, när en stor tår trillar ner från hennes kind. Kapten Krok spelar förvånad och frågar vad som händer, han ser sedan tårarna och drar själv slutsatsen att det då måste vara sant. Detta utbrister han högt och förvånat trots att han redan vet svaret. Tingeling nickar nedstämt. Kapten Krok börjar spela på pianot samtidigt som han tilltalar Mr.Smee, som återigen står lutad mot pianot. **Kaptenen låtsas stå på Tingelings sida och förklarar för Mr.Smee hur sorgligt det är att en man tar de bästa åren från en kvinna och sedan kastar henne åt sidan för någon annan. Han drar upp kroken mot pannan i en tillgjord sorg och sedan sneglar han mot Tingeling för att se hennes reaktion på hans skådespeleri. Hon sitter och gråter hejdlöst nu med ryggen fortfarande vänd mot Kapten Krok.** För att strö salt i såren lutar han sig över henne och säger "*Like an old glove!*" vilket får Mr.Smee att också brista i gråt. Kapten Krok byter sedan till en mjukare röst och sträcker fram en näsduk till Tingeling samtidigt som han förklarar att de inte får döma Peter för hårt. Tingeling tittar upp och tar emot näsduken samt begraver ansiktet i denna. Då säger Kapten Krok "*It is that Wendy who's to blame*" vilket får Tingeling att hastigt sätta sig upp spikrakt och sluta gråta. Hennes ansiktsuttryck blir bestämt och hon vänder sig mot Kapten Krok och nickar.

Kapten Krok vänder sig mot Mr.Smee och går med stora steg mot pianot där han står lutad. Han förklarar för Mr.Smee att de måste rädda grabben [Peter] från sig själv. Kaptenen fortsätter "*But how?*" och sträcker frågande ut armarna mot den gråtande Mr.Smee som lutar pannan mot pianot. Frågan får Mr.Smee att lyfta huvudet och gråta ännu häftigare. Kapten Krok vänder om och med spelad fundersamhet vankar han av och an i hytten samtidigt som han kliar sig i pannan. Han diskuterar för sig själv att de råder tidsbrist då de seglar i gryningen och tycks fundera på hur de ska kunna lösa problemet med Wendy innan dess. Tingeling tittar upp mot honom samtidigt som Kapten Krok får en ide och sträcker pekfingret rätt upp i luften för att demonstrera detta. Han

utbrister *“Sail, that’s it Smee”* och ryggdunkar Mr.Smee så hårt att en något berusad Mr.Smee tappar balansen och återigen faller till golvet. *“We will shanghai Wendy!”* fortsätter Kapten Krok nu bestämt. Mr.Smee upprepar frågande vad kaptenen precis sagt samtidigt som Tingeling ser förundrat på honom. Som svar på Mr.Smees fråga lyfter Kapten Krok upp honom i tröjan och förklarar att de tar med Wendy till sjöss vilket i sin tur gör att Peter snart kommer ha glömt bort henne. Tingeling nickar nöjt och upphetsat, hon släpper ner näsduken och flyger applåderande upp från flaskan hon tidigare suttit på. Kapten Krok släpar Mr.Smee mot dörren samtidigt som han berättar planen för Mr.Smee. Han förklarar att de ska lämna omedelbart, omringa Peters hem och innan han hinner fortsätta avbryter Mr.Smee honom: *“But, Captain, we... We don’t know where Peter Pan lives!”* Kapten Krok släpper hastigt greppet om Mr.Smees tröja och lyfter dramatiskt handryggen mot pannan samtidigt som han med tillgjord förfäran instämmer på det som Mr.Smee just sagt. Då flyger Tingeling upp mot Kapten Krok och lämnar ett spår av älvstoff efter sig. Hon sträcker ut armarna längs sidorna i en inbjudande position och ser snällt på Kapten Krok. Han stannar upp och undrar vad det är hon menar. Tingeling flyger då mot kartan som ligger utsträckt på ett skrivbord, stannar någon decimeter ovanför den och pekar med hela handen ner mot kartan. Kaptenen spelar än en gång förvånad och gestikulerar mot Tingeling samtidigt som han säger *“You could show us the way? Why, I never thought of that”* När han säger sista meningen drar han kroken mot sin mustasch för att dölja det sluga leende som sprider sig på hans läppar då han förstår att allt går enligt plan. Han viskar sedan till Mr.Smee *“Take this down Smee”* och en till synes berusad Mr.Smee som håller ett hårt grepp om en flaska upprepar Kaptenens exakta ord och rörelser. Mr.Smee kommer sedan på sig själv och gör honnör med handen han har flaskan i vilket resulterar i att vätskan rinner ner på marken. Tingeling flyger i en enkel rörelse till bläcket på skrivbordet och doppar båda fötterna i detta innan hon återvänder till kartan och landar på platsen *“Pegleg Point”*. Kapten Krok säger högt *“Start at Pegleg Point”* och Mr.Smee upprepar orden samtidigt som han skriver ner det. Tingeling fortsätter visa vägen, Krok fortsätter säga vad han ser högt och Mr.Smee fortsätter att skriva ner det som Krok säger. En upphetsad Krok lutar sig fram mot kartan och stressar på Tingeling. Han biter sig i kroken på sin vänstra arm och håller upp en ljusstake över kartan för att se bättre. När Tingeling plötsligt stannar upp och vänder huvudet mot Krok blir kaptenen så pass upphetsad att han inte längre kan hålla sin akt framför Tingeling. Han slår armen i bordet och ber henne med hård ton att fortsätta innan han mitt i meningen kommer på sig själv. Hans röst och ansiktsuttryck mjuknar då omedelbart och han lägger till *“my dear”* på slutet av meningen. **Tingeling accepterar inte sådant tilltal och börjar misstänka att något inte står rätt till. Därför flyger hon snabbt upp mot Kapten Krok, stannar framför hans ansikte och skakar uppfordrande med pekfinger framför hans näsa. Tingeling tvingar Kapten Krok att sträcka sig bakåt**



samtidigt som hon ordlöst ger honom ett villkor: att han inte får skada Peter. Hon sätter armarna i sidorna samtidigt som hon inväntar Kapten Kroks svar. Kapten Krok ger henne sitt ord att han inte ska lägga ett finger på Peter Pan och sträcker upp fingret demonstrerande i luften. Tingeling ser hans kryphål och formar en krok av sitt finger som hon håller upp mot kaptenen. Han fortsätter då *“or a hook on Peter Pan”*. Tingeling nöjer sig och flyger tillbaka ner till kartan för att slutligen visa vart Peter Pans gömställe ligger. Kapten Krok och Mr.Smee lutar sig över kartan och Kaptenen upprepar halvt för sig själv och halvt för Mr.Smee att ingången till Peters gömställe alltså ligger i Hangmans Tree. Sedan tar han i en hastig rörelse tag om Tingelings kropp och lyfter upp henne, tackar henne för hjälpen och slänger med ett elakt flin in henne i en tom lykta som han sedan stänger igen hårt med kroken. Tingeling förstår att hon blivit lurad och bankar hårt på lyktans glasväggar men utan framgång.

### 8.3.2 Lejonkungen: Scar köpslår med hyenorna

*Tre av hyenorna sitter i grottan på elefantkyrkogården. Två av dem tjafsar och börjar slåss vilket gör att den sista av de tre ryter ifrån.*



Scen: 0.25.45 - 0.29.30

Bild: 0.27.26

De två hyenorna som slagits slutar då uppmaningen kommer från den tredje. En av dem vänder blicken mot ledar-hyenan som står på en klippa över de två andra och pekar med hela handen mot den andra hyenan som fortfarande ligger kvar på marken och biter sig i sitt egna ben, till synes oförmögen att prata. Han förklarar att det var den andra som börjat men ledar-hyenan är inte nöjd utan säger istället *“Look at you guys, no wonder we are dangling at the bottom of the food chain!”* samtidigt som han går ner mot de andra två. Hyenorna visar alla tre irritation över deras position i näringskedjan och en av dem skyller på lejonet och menar att om det inte vore för dem skulle de ha det mycket roligare. De håller alla med och en hyena utbrister att han hatar lejon. Ledar-hyenan

instämmer och de uttrycker sedan om vartannat, ord som de tycker beskriver lejonen: pushy, hairy, stinky. Två av dem vänder sedan ryggarna mot varandra, ställer sig på bakbenen och säger unisont *“and man are they, ugly”* innan de börjar skratta hysteriskt. **Då hörs Scars röst och man ser honom ligga på en klippavsats högt över hyenorna.** Han tittar uttråkat på dem och påstår att nog är väl inte alla lejon så illa. De tre hyenorna ser först försträckta ut men uttrycker sedan sin lättnad när de förstår att det är Scar. De sänker alla sina huvuden och en förklarar *“We were afraid it was someone important”* en annan hyena fortsätter *“You know, like Mufasa”*. Scar ser stött och ilsken ut när han långsamt säger att han förstår. Hyenorna fortsätter att uttrycka sin rädsla för Mufasa och menar på att bara hans namn är skrämmande. En hyena upprepar *“Mufasa”* och de andra två får så starka ilningar i kroppen att de till och med måste lägga sig ner. Scar tittar på leken och skakar på huvudet, lägger handen intill pannan, masserar tinningen och konstaterar för sig själv att han är omringad av idioter. De tre hyenorna hör honom och tittar upp. De förklarar att de inte syftat på Scar då de ser honom som en av dem. De menar på att han är deras kompis. Scar tittar uttråkat bort och säger *“charmed”* utan att för den saken visa något som tyder på att han faktiskt är charmerad. En av hyenorna förklarar för den andra att Scar inte är kung men att han minsann ändå är lika stolt som en. **En annan hyena frågar om Scar har tagit med sig kött till dem. Scar tar då fram en stor köttbit och dinglar den ovanför hyenorna samtidigt som han understryker att han inte tycker att de egentligen förtjänar den. Hyenorna blir helt till sig när de ser köttet, deras ögon spärras upp och det vattnas i deras munnar.** Scar fortsätter att förklara varför han inte tycker att de förtjänar köttet. Han berättar: *“I practically gift wrapped those cubs for you, and you couldn’t even dispose them”* Sedan släpper han motvilligt ner köttet till hyenorna med blicken vänd bort. Hyenorna flämtar till av iver när de ser köttet landa framför dem och de börjar direkt att äta. En av dem förklarar med munnen full av mat att de inte var som om att motståndarna var ensamma, de hade Mufasa. En annan stämmer in och frågar *“Yeah, what would you want us to do? Kill Mufasa?”* Varpå Scar får en ondskefull blick, lägger huvudet mot tassens och sträcker sig mot hyenorna när han med ett slugt leende svarar, *“precisely”*. Hyenorna tittar förvånat upp mot honom och Scar tar då ett språng från klippavsatsen han legat på till en annan. Han hoppar från klippa till klippa tills det att han hoppar ner på marken mitt bland hyenorna. Alla hyenorna faller som furor åt olika håll och en till synes belåten Scar går bestämt framåt samtidigt som han börjar sjunga om hur han aldrig trott att hyenor varit något att ha. Han fortsätter sången med att förklara att han nu kanske hittat ett syfte för dem så länge som de är i allians med honom och kan ta del av hans visioner och intellekt. En av hyenorna fortsätter äta när Scar sjunger och han ber dem vara uppmärksamma samtidigt som han ilsket slår iväg benet från hyenan som ställer sig i givakt. Scar cirkulerar kring hyenan och fortsätter sjunga om hur korkade hyenorna är vilket han också demonstrerar genom

att föra tassen fram och tillbaka framför hyenans ansikte i väntan på en reaktion som aldrig kommer. De andra två hyenorna skrattar och Scar kastar sig skräckinjagande mot dem båda som faller ner i avgrunden för att sedan slungas upp av den kokande gröna massan. Scar hoppar nöjt upp på en högre klippa igen medan han med stolta steg sjunger:

*“So, prepare for a chance of a lifetime, Be prepared for sensational news [...]”*

En av hyenorna frågar då: *“And where do we feature?”* varpå Scar fortsätter att svara i sång samtidigt som han kniper tag i kinden på hyenan *“Just listen to teacher”* Innan han fortsätter iväg sjungande: *“I know it sounds sordid, But you'll be rewarded, When at last I am given my dues, And injustice deliciously squared, Be prepared!”*

Hyenorna tittar på honom nerifrån marken då Scar nu står upphöjd på en klippa. De har skelett på sig som masker och en av dem säger glatt att de kommer att vara förberedda innan han stannar upp och frågande tittar på Scar samtidigt som han frågar vad det är de ska vara förberedda på. Scar sträcker då på sig i sin sittande position och förklarar *“For the death of the king!”* vilket får en av hyenorna att fråga om han (kungen) är sjuk. Scar tar då ett grepp om hyenans hals och förklarar lugnt och sansat *“No your fool, we are going to kill him, and Simba too”* innan han släpper ner hyenan på marken igen. En av hyenorna utbrister då *“What a great idea, who needs a king?”* Vilket får alla tre hyenor att dansa runt och sjunga *“No king, no king!”* Scar blir provocerad och lutar sig mot hyenorna, kallar dem ilsket idioter och sedan förklarar han högt med ett argt ansiktsuttryck att han kommer att bli kungen. Efter sitt lilla utbrott fortsätter Scar att högt predika *“Stick with me and you will never go hungry again”* vilket får fler hyenor att komma fram och ropa ut sin tacksamhet till den nya kungen [Scar]. När hyenorna verkar förvänta sig för mycket förklarar en sjungande Scar villkoren:

*“Of course, quid pro quo, you're expected, To take certain duties on board”* Han gestikulerar med fingret framför sin egen hals i en rörelse som liknas vid en halshuggning, innan han fortsätter sjunga: *“The future is littered with prizes, And though I'm the main addressee, The point that I must emphasize is, You won't get a sniff without me!”* Under tiden Scar sjunger detta patrullerar hundratals med hyenor nedanför berget där han sitter.

### 8.3.3 Trassel: Rapunzel tvingar med Flynn

*När Flynn Rider i all sin hast flyr undan med den stulna kronan han tagit från slottet råkar han av misstag hitta till Rapunzels torn. Han klättrar upp för att ta skydd och hoppar in genom det öppna fönstret längst upp i tornet. I tron om att han är ensam tar han ut kronan för att beundra men bakifrån kommer Rapunzel och slår honom i*

huvudet med en stekpanna. Efter att ha undersökt inkräktaren tycker Rapunzel att han inte verkar så farlig, gömmer kronan och trycker in honom i sin garderob. Hon inser att det är lönlöst att berätta om främlingen för sin "mamma" (Gotbel), och lurar istället iväg henne. Rapunzel tar därefter ut Flynn ur garderoben och binder fast honom i en stol med hjälp av sitt hår. När han vaknar till försöker han flörta med Rapunzel men detta är inget hon påverkas av utan hon vill istället föreslå en deal.



Scen: 0.28.03 - 0.29.38

Bild: 0.29.27

Efter mycket dividerande fram och tillbaka med sin kameleont Pascal kommer de fram till att Flynn verkar ofarlig. Rapunzel behöver någon som kan ta henne att se de magiska ljusen och Flynn är dessutom den enda att tillgå. Bakom henne försöker Flynn med all sin kraft försöka ta sig ur stolen där han sitter fastbunden i Rapunzels hår. Med motstridigt och snofsig uttryck vänder Rapunzel sig om med näsan upp i vädret och säger:

*"Oh okay, Flynn Rider, I am prepared to offer you a deal"*

Rapunzel vänder sig om så hastigt att när hennes hår dras med, snurrar stolen Flynn sitter på omkull, och han faller med ansiktet före i golvet. Rapunzel klättrar upp på spiselkransen och drar bort den stora gardinen vilket exponerar hennes väggmålning av ljusen hon drömmer om att få se. Hon undrar med en snofsig ton om Flynn vet vad dessa är för något. Flynn, som har något tillplattat ansikte då han ligger med kinden ner mot golvet, talar om att det är papperslyktor som de låter sända upp i minne av den försvunna prinsessan. Rapunzel får ett stort leende på sina läppar och tittar upp på målningen med fascinerade ögon när hon lyckligt inser att det är lyktor och inte stjärnor som hennes mamma intalat henne. **Med ett kaxigare uttryck tar hon upp sin stekpanna, pekar på Flynn och fortsätter:**

***“Well, tomorrow evening, they will light the night-sky with these lanterns, you will act as my guide, take me to these lanterns and return me home safely. Then and only then, will I return your satchel to you, that is my deal.”***

Flynn försöker ansträngt ta sig upp från golvet, fortfarande fastbunden i stolen och berättar malligt att det är inget som han kommer kunna göra då han inte är på god fot med kungariket just nu. Med besviknen blick kollar Rapunzel nu ner på Pascal som sitter på hennes vänstra axel och slår ihop sin knutna hand i sin handflata för att uppmuntra Rapunzel att ta till med hårdhandskarna. Rapunzel snörper sin mun, tar ett kvickt hopp ner på golvet igen och med bestämda rörelser halar hon in sitt hår så att stolen med Flynn reser sig upp och hon drar sig närmare honom. **Hon rycker tag i håret så att stolen faller mot henne och stannar den med ena armen så deras ansikten är vända tätt mot varandra.** Med en hotfull röst och beslutsam blick förklarar hon nu tydligt för Flynn att han ska veta att han kan göra ett försök i att leta runt i hennes torn, men utan hennes hjälp kommer han aldrig att hitta sin väska med kronan han så gärna vill ha. Flynn harklar sig och undrar om han har förstått det hela rätt:

*“I take you to see the lanterns, bring you back home and you will give me back my satchel?”*

Rapunzel svarar bestämt *“I promise”* och understryker med en övertydlig ton att när hon lovar något, bryter hon aldrig någonsin ett sånt löfte.

#### 8.3.4 Trassel: Gothels erbjudande till banditbröderna

*Under tiden som Rapunzel och Flynn är på sitt äventyr på väg till kungariket är Gothel i närheten och letar ingredienser på Rapunzels förfrågan. När plötsligt hästen Maximus hoppar ut ur en buske framför henne men utan en ryttare blir hon förskräckt över att någon skall ha hittat det gömda tornet och Rapunzel. Chockad upptäcker hon att så är fallet och hittar samtidigt den gömda kronan och en efterlyst poster av Flynn. I panik tar hon med sig sina fynd och ger sig av efter att leta efter Rapunzel. Hon lyckas spåra henne till puben men tappar sedan spåret in i skogen där hon träffar på de två bandit bröderna som Flynn tidigare lurat och som de nu vill ha hämnd på.*



Scen: 0.51.32 - 0.52.16

Bild: 0.52.10

Gömd i skuggorna bakom en stor sten hör Gothel bandit-bröderna frusta och beklaga sig över att de inte fått tag i Flynn och har planer på att komma ifatt honom för att ta tillbaka deras rättmätiga krona. **Med ett listigt ansiktsuttryck kliver Gothel upp på en stor sten och påkallar sig brödernas uppmärksamhet.** På ett utmanande sätt föreslår hon att det båda två kanske skulle ta och börja tänka till lite samtidigt som hon håller upp väskan med kronan framför deras ögon. Bröderna blir överraskade och de kan inte dölja sin förvåning. De drar genast fram sina svärd och riktar mot Gothel för att gå till attack. Själsäker och småskrattande talar Gothel om att de då inte behöver ta till de medlen. Hon kastar istället ner väskan rakt ner i deras famn och bröderna börjar genast slita i varandra för att se att kronan verkligen ligger där i. Överlyckliga över att de fått tag på det de letat efter står de och beundrar kronan. **Med fortsatt högfärdig ton och viftande handrörelser tillägger Gothel:**

*“Well, if that is all you desire then be on your way, I was going to offer you something worth one thousand crowns would have made you rich beyond beliefs and that was not even the best part. Oh well, c’est la vie. Enjoy your crown ... “*

Bröderna tittar med ansträngda uttryck ner på sin krona och blir genast nyfikna på vad den bästa delen skulle vara. Gothel vänder sig överlägsen och belåten om, håller upp en efterlysningsposter med Flynns ansikte på och berättar att det skulle innebära att de får sin efterlängta hämnd på Flynn Rider. De båda bröderna vänder sig mot varandra och ler slugt.

### 8.3.5 Zootropolis: Judy pressar Nick

*Judy har till polischefens missnöje fått ansvar för fallet på den försvunna uttern Emmitt. Han har dock givit henne ett villkor: att hon måste lösa fallet på 48 timmar och annars självmant avgå från polisen. Judy har tidigare upptäckt att räven Nick sysslar med svart försäljning av isglass efter att hon bevitnat den olagliga produktionen under ett av*

hennes pass som parkeringsvakt. Den första ledtråden på fallet med den försvunna uttern leder henne rakt till Nick då hon ser att den sista bilden på Emmitt är en bild där han håller en av Nicks isglassar i handen.



Scen: 0.35.06 - 0.36.33

Bild 0.36.11

Nick är glatt ute och strosar på gatan med barnvagnen som hans skurkkompanjon ligger i och låtsas vara en bebis. Nick som minns Judy från när hon upptäckte deras olagliga glass-affärer, hälsar på henne när hon åker förbi i en bil. Han använder det förnedrande uttrycket *“police tut tut”* när han refererar till henne. Judy som verkar obrydd lutar sig ur sin bil med ett leende och på ett tillrättavisar Nicks misstag genom att säga *“actually, it is officer Hoops and I am here to ask you some questions about a case [...]”*. Nick fortsätter framåt på trottoaren med ett överlägset flin samtidigt som han säger *“[...] did someone steal a traffic cone? It was not me”*. Judy ser ut att tröttna på Nicks beteende. Hon kör återigen ikapp räven men denna gång med sirenerna påslagna. Judy parkerar sitt fordon mitt framför Nick på trottoaren för att blockera hans väg samt fånga hans uppmärksamhet. Detta är inget som uppskattas av Nick som påtagligt irriterat säger *“Hey, Carrots you are going to wake the baby. I got to get to work”*. Judy behåller lugnet och viftar lugnt bort Nicks kommentar när hon samtidigt som hon med block och penna kliver ur sin bil säger *“this is important sir. I think your ten dollars’ worth of popsicles can wait”*.

Nick som uppenbarligen tycker att detta är fel och blir provocerad säger *“bah, I make 200 bucks a day, fluff, 365 days a year since I was twelve. Time is money, hop along”* samtidigt som han lutar sig fram över barnvagnen mot Judy samtidigt som han pekar på ett högmodigt sätt. Judy ber då Nick att endast ta en titt på samma bild där hon upptäckte Emmitt ätandes på en glass tidigare och frågar om han vet. Nick som har kvar sitt nonchalanta uttryck och ton säger att han känner alla och avslutar meningen med att förnedra Judy *“[...] I also know that somewhere there is a toy store missing a stuffed animal so why don’t you get back to your box”*. Detta är droppen för Judy som byter från sin trevliga och glada uppsyn till en tuffare mer bestämd när hon säger *“fine, then we will have to do this the hard*

way” och sätter ett lås på ett av däcken på Nicks barnvagn innan han hinner reagera så han inte kan gå. Judy sträcker på sig och säger med viktig ton *“Nicholas Wild, you are under arrest”*. Nick som inte tar Judy seriöst hänger med huvudet i sina armar och ifrågasätter vad *“For what? Hurting your feelings?”*. Judy behåller sitt självsäkra uttryck när hon säger ***“Felony tax evasion. Yeah, \$200 a day, 365 days a year, since you were 12. That’s two decades, so times 20, which is \$1,460,000, I think. I mean, I am just a dumb bunny, but we are good at multiplying. Anyway, according to your tax forms... you reported, let me see here ... zero!”*** Nick ser vid detta laget förskräckt med uppspärrade ögon, munnen i ett hårt sträck och tassarna i ett krampaktigt grepp runt barnvagnen. Judy fortsätter *“Unfortunately, lying to federal form is a punishable offence, five years jail time”* Judys öron slickas bakåt längs ryggen när hon låtsas känna medlidande för Nick. Nick behåller dock fattningen och förklarar med armarna i kors över bröstet att det är hans ord mot hennes med en antydning om att Judy inte kan göra mycket åt saken. Judy håller då självsäkert och leende fram den lilla morotspennan som hon håller i handen mot Nick. Den visar sig vara en dold diktafon och Nick hör sig själv några minuter tidigare förklara hur mycket han tjänar varje år. När Nicks röst tystnat från spelaren drar Judy den tillbaka mot sig och förklarar glatt att det faktiskt är Nicks egna ord mot Nick. Vidare förklarar Judy för en nu orolig Nick: ***“If you want this pen you are going to help me find this poor missing otter or the only place you will be selling popsicles will be in the prison cafeteria”*** Judy betonar ilsket de sista orden och hytter med inspelningsapparaten mot Nick. Sedan ler Judy nöjt, lägger huvudet på sned och säger ***“It is called a hustle sweetheart”***

## 8.4 Chefen: det formella ledarskapet

### 8.4.1 Peter Pan: Pappan bestraffar Wendy

*Barnen Wendy, John och Michael befinner sig i sin barnkammare i London där de gör sig redo för natten. Nanna, barnens hund och barnsköterska är i fullt sjö att förbereda barnen för läggdags. Barnens pappa, George, som är påväg ut för en fest bittar inte sin frackväst och letar därför i barnens rum. Det är ont om tid och hans humör tryter ganska snart. Tillslut finner pappan sin väst men till sin stora förskräckelse är det en skattkarta ritad över hela det vita tyget. Wendy får skulden av sin far och blir kallad på med en barsk röst.*





Scen: 0.05.31- 0.07.04

Bild: 0.06.53

George står rakryggad med bröstet lyft bröst när han väntar på att få ställa Wendy till svars. Armen är lyft med ett tillrättavisande finger. Wendy som inte verkar reagera på sin fars hårda ton eller hans arga uttryck springer förbi honom i förtjusning när hon ser sin mamma Mary vackert klädd i balklänning. Mary som blir smickrad över hennes dotters fina ord verkar inte heller göra någon notis om hennes man som fortfarande har en bister min och pekar med sitt finger. Medan Wendy fortsätter spilla komplimanger över sin mamma står George och försöker få kontakt genom att upprepa flickans namn. Tillslut tilltalar han Mary för att lyckas få kontakt med Wendy som när hon slutligen ser sin pappa reagerar med förskräckelse. *“What have you done to your shirt”* när hon ser den färgglada skattkartan över hans bröst. George som vid det här laget är på bristningsgränsen sträcker på sig i förtvivlan och tar sig själv om huvudet när han ironiskt säger *“What have I done”* och sedan skriker ut ett vrål fortfarande med handen mot huvudet och nävarna hårt knutna i frustration. Modern som inte tycker att det är något att brusa upp över, tvättar enkelt bort kartan på den vita skjortans tyg och lugnar sin man med att det går att torka bort. George som inte tycker att detta är en ursäkt för barnens beteende är fortfarande rasande. Han vänder sig mot Wendy som är äldst och ger henne skulden för vad som hänt hans skjorta. *“Wendy did I not warn you, stuffing the boys heads with lots of silly stories”* Pojkarna som också befinner sig i rummet stannar upp och ser skyldiga ut när de hör dem bli nämnda. Wendy tycks inte bli upprörd över att bli anklagad för händelsen men istället över att pappan tycker att historierna är struntprat. Samtidigt som han frustrerat försöker klä på sig sin krage säger han *“Captain Hook, Peter Pirate”*. Wendy hör sin fars misstag och till hans ännu större ilska, rättar honom med ett oskyldigt uttryck *“Peter Pan, father”*. George är mycket arg nu, händerna är hårt knutna och han grimaserar hårt med ansiktet. När han säger att barnens historier om Peter är nonsens reagerar alla tre barnen ljudligt. Modern som behållit lugnet genom hela händelsen hjälper sin ursinniga man knyta sin fluga medan hon lugnar honom. **Detta tycks inte hjälpa George utan snarare göra honom ännu mer frustrerad när han härmar sin frus lugnande röst på ett ironiskt sätt.** Mary ber George att lugna sig återigen när hon knyter klart

hans fluga som han i sin frustration själv försökt knyta. **Det är droppen för George som säger “Mary, the child is going out, it is high time she had a room of her own”** medan han säger detta pekar han bestämt med sitt finger, håller hakan lyft i en beslutsam min samt står rakryggad. Detta får alla i familjen att reagera med fasa. Modern spärrar upp ögonen och håller sig om händerna, Michael spärrar upp ögonen och munnen och Nanna tappar klossarna hon städat upp. Alla protesterar ljudligt. Pappan som har bestämt sig säger *“I mean it, young lady this is your last night in the nursery and that is my last word on the matter”*. Wendy som lyssnar till sin pappas beslut står nu med sänkt sorgsen blick med händerna bakom ryggen. George tar bestämda kliv samtidigt som han hytter med sitt finger.

#### 8.4.2 Peter Pan: Kapten Krok beordrar besättningen

*Kapten Krok är tagen och chockad efter att krokodilen som åt hans hand har besökt piratskeppet. Mr. Smee som schasat iväg krokodilen försöker lugna en darrande Krok genom en rakning. Efter en turbulent rakning hamnar Mr. Smee i onåd hos Kapten Krok, men detta glöms fort bort då en av besättningens män meddelar att Peter Pan är inom räckhåll.*



Scen: 0.26.34 - 0.27.39

Bild: 0.27.06

Kapten Krok tar med en snabb och beslutsam rörelse fram en kikare och riktar den åt det håll som hans besättningsman pekat åt. Han ser Peter Pan komma flygande, just anländ till Neverland. Krok ser sin chans och ropar med ett ondskefullt uttryck på Mr. Smee att han ska förbereda besättningen. **Mr. Smee ställer sig direkt i honnör och säger “Aye, aye captain”** och sedan börjar han fumla förvirrat med sin visselpipa samtidigt som han repeterar Kapten Kroks order för sig själv. Han börjar sedan mycket nervöst och virrigt blåsa i visselpipan samtidigt som han ropar ut kaptenens order *“all hands on deck, all hands on deck”*. Besättningen kommer genast springande på skeppet nedanför där Kapten Krok och Mr. Smee står. De ser hotfulla

ut med deras svärd höjda, dolkar dragna och pistoler laddade. Kaptenen skriker *"Look alive, you swabs"*. Kaptenen får sin rock av Mr. Smee samtidigt som han nöjt och med snudd på exalterad säger: *"we got him this time, Smee"* han vänder sig sedan ut mot sin besättning som befinner sig på däckets under sig och gestikulerar med kroken medan han skriker på ett nedvärderande men triggande sätt till sin besättning *"man the Long Tom, you bilge rats"*. Han återgår till Mr. Smee som ger honom hans hatt och dammar av hans rock. Med ett nöjt ansiktsuttryck tar Kaptenen på sig sin hatt och säger *"I have waited years for this"* Sedan ställer han sig vid rodret och beordrar *"Double the power, shorten the fuse"*. Mr. Smee, som den virriga man han är missuppfattar denna order och meddelar besättningen *"Shorten the power, double the fuse"*. Kapten Krok som inte tycks ha hört detta tittar ondskefullt men nöjt i sin kikare och säger till Mr. Smee att de kommer träffa dem som ankor. Därefter skriker han *"all right men. Range 42"*. Mr. Smee upprepar kaptenens order. Krok fortsätter *"Elevation 65, three degrees west"* och även det meddelas högt vidare av Mr. Smee. När Kapten Krok har lokaliserat de ovetandes barnen i sitt kikarsikte säger han *"steady now, steady"* Mr. Smee gör sig redo, drar ner mössan över ögonen och håller för öronen i väntan på skottet.

#### 8.4.3 Peter Pan: Ledarsången

*Peter säger till Wendy och de andra barnen att han ska visa dem ön. Barnen dividerar om vad de vill se, där några förslag är tigrar, aboriginals, indianer.*



Scen: 0.32.00 - 0.33.45

Bild 0.32.16

Peter Pan flyger upp i luften när han nappar på barnens förslag och säger *"All right men, go out and catch you a few indians"*. Han gestikulerar med sina utsträckta armar och ben att han är exalterad över idén. **Alla de förlorade pojkarna gör honnör och Peter beordrar John att vara ledaren för uppdraget. John som först ser förvånad ut besvarar Peter genom att även han göra honnör och säga *"I shall try to be worthy of my post"*. John har nu sträckt på sig och är rak i ryggen när han tydligt visar vägen för de andra med sitt paraply som han bestämt sträcker rakt**

**framåt.** Till trummande musik lägger John paraplyet över sin axel och börjar marschera i samma riktning som han tidigare visat med sitt paraply. Barnen följer efter John i ett led medan Peter går fram till Wendy och säger att han vill visa henne sjöjungfrurna och tillsammans flyger de två iväg. Alla de andra barnen marscherar på ett led efter John och stämmer nu in i sång.

*“Following the leader, the leader, the leader*

*We're following the leader*

*Wherever he may go”*

På sin väg korsar de ett vattendrag genom att hoppa på stenar och när en av de förlorade pojkarna trillar och landar med händerna på stenen framför och fötterna på stenen bakom, är de andra pojkarna så inställda på att följa John att de vandrar över honom som om han vore en bro. Pojken greppar tag i svansen på det näst sista barnets skunk-dräkt för att dra sig upp. Sist i ledet kommer Michael som även han har problem med att ta sig över nu när bron försvunnit. Det visar sig dock att stenen han står på inte är en sten utan nosen på en flodhäst som nu reser sig ur vattendraget. Avståndet från nosen där Michael står och landkanten minskar när flodhästen reser sig och Michael kan hoppa oskatt iland. Väl i land springer han för att hinna ifatt resten av barnen.

*“We're out to fight the Injuns*

*Because he told us so”*

På led går de genom djungeln och kommer sedan ut på ett fält. John som är längst fram smäller upp sitt paraply och håller det framför sig i gräset så att det skapas en gång för honom och de andra barnen. Barnen sjunger *“Following the leader”* igen medan de följer John genom gräset. Michael som är minst och sist i ledet går fel och vandrar upp för en grå sten som ligger bland gräset. Även denna stenen reser sig och visar sig vara en elefant som står och betar. Michael trillar ner på andra sidan och hittar tillbaka till gången som John skapat med sitt paraply. Barnen når fram till en glänta i skogen och John stannar tvärt samtidigt som han sträcker ut armarna åt sidan samtidigt som han skriker *“Indians!”*.

#### 8.4.4 Lejonkungen: Simbas dop på lejonklippan

*Filmen har precis börjat och till musik ser man savannens djur vallfärda i samma riktning. De kommer från savannens alla hörn men är nu på väg mot samma destination.*



Scen: 0.02.15-0.04.34

Bild: 0.04.27

Musiken mynnar ut i en mäktig refräng som lyder *“It’s the circle of life”* samtidigt som man för första gången får se vart alla djur är på väg. Långt fram i fjärran skymtar en klippa dit strömmen av djur leder. **Fågeln Zazu svävar hela vägen fram till klippan och bugar för Mufasa som stolt står och ser ut över resten av savannens djur som samlats på ytan nedanför klippan. Mufasa besvarar bugningen genom att stolt och leende nicka med huvudet. Han är filmad underifrån och ser stor och ståtlig där han står med himlen som bakgrund.** Djuren skingras nu och gör utrymme för Rafiki, en äldre, vis babian, som kommer gåendes rakt igenom samlingen med en käpp i ena handen. Längst ut på käppen sitter fyra bollar, två större och två mindre. Mufasa lyser upp och följer leende Rafiki med blicken där han går. Mufasa sitter ute på klippkanten och väntar för att möta Rafiki när han kommer klättrandes uppför berget. Rafiki stannar upp en kort stund och kollar på Mufasa med en bekräftande blick innan han reser sig upp på två ben, sträcker ut sina armar och ger Mufasa en stor kram. Mufasa ser lycklig ut och besvarar kramen med ena tassens runt Rafiki, ett stort leende på läpparna och slutna ögon. De båda släpper sedan taget om varandra och kollar samtidigt in mot berget där Serabi, Mufasas fru, lugnt möter deras blickar. I sin famn har hon en liten lejonunge, Simba. Mufasa kommer fram och kärleksfullt trycker han med slutna ögon sitt huvud mot Serabis. Tillsammans kollar de sedan ner på Simba som ligger och sover tryggt. Serabi slickar Simba över huvudet för att väcka honom och samtidigt som Mufasa kollar ner på honom öppnar han ögonen. Även Rafiki kollar nyfiket med uppspärade ögon på den nyfödde Simba. Han tar sedan sin käpp och sträcker fram den till Simba som börjar veva med sina armar för att leka med bollarna. Han tar sedan en av de stora bollarna och delar den mitt itu i högt

upp luften ovanför Simba. Med sin ena tumme stryker han först i ena halvan av bollen och sedan över Simbas panna för att där göra ett brunrött sträck. Simba ser nyfiken ut och med intresserad blick följer han vad Rafiki gör med sin tumme. Rafiki greppar nu en nypa sand från klippan som han strör över Simba som blundar och ser smått ogillande ut innan han sedan nyser stort innan han öppnar ögonen igen. Mufasa och Serabi ser på varandra och sluter sedan sina ögon och för huvudena gillande mot varandra. Rafiki lyfter med två händer upp Simba från hans trygga plats i Serabis famn och håller honom framför sig innan han lägger honom över sin vänstra axel och klappar honom på rumpan. Han kollar bekräftande på Mufasa och Serabi som båda ler stort innan han vänder om och går ut med Simba på klippan. Mufasa och Serabi kollar stolt på varandra. Nerifrån området runt klippan får man se hur Rafiki sakta kommer gåendes ut på klippkanten med Simba i sin famn. Musiken triggas upp och lagom till refrängen **“It’s the circle of life” kommer igen står Rafiki längst ut på klippan och bestämt sträcker han ut sina två armar och lyfter upp Simba i luften. Simba kollar ner med en tveksam blick där han hänger högt upp ovanför marken i Rafikis armar. Savannens djur hälsar nu Simba välkommen till världen på sina egna vis, några genom att resa sig på två ben och andra genom att vifta med sin snabel. Alla djuren ser exalterade ut när de underifrån ser Simba i Rafikis armar.** Texten i låten går:

*“Through despair and hope,  
Through faith and love,  
Till we find our place”*

Vid sista textraden skingras molnen på himlen och solen lyser igenom rakt på Simba i Rafikis armar. Alla savannens djur bugar nu ett efter ett och i solens sken ser man Simba, Rafiki, Mufasa och Serabi på klippan när musiken avslutas med *“The circle of life”*.

#### 8.4.5 Zootropolis: Polischefen delegerar uppgifter

*Det är Judys första dag på jobbet och hon är otroligt taggad. Hon är den första kaninen att någonsin klara utbildningen till polis och väntar sig att nu få vara med och göra Zootropolis till en bättre plats. Hon kommer in i ett klassrum där samtliga poliser startar dagen och får tilldelat sina uppgifter. Det är tydligt att rummet är anpassat för de många större rovdjuren som jobbar som poliser och Judy tvingas klättra upp på sin alldeles för höga stol längst fram i salen.*



Scen: 0.14.20 - 0.16.32

Bild 0.15.48

En flodhäst som står längst fram i klassrummet med sträckt rygg och nosen i vädret tittar ut över klassrummet och tillkallar allas uppmärksamhet innan han graciöst kliver åt sidan och dörren längst fram i klassrummet öppnas. In stiger polischefen, en till synes butter buffel av storlek extra large iklädd polisuniform. **Alla poliserna utom Judy börjar slå med nävarna i bordet i takt med att de gör grymtande läten. Judy ser förundrad ut. Polischefen går fram till podiet, fortfarande med ett tjurigt ansiktsuttryck och ber poliserna att sluta samt sätta sig ner. Alla sätter sig med detsamma, Judy med men stolen och bordets storlek gör att hennes ansikte hamnar under bordet när hon sitter ner, bara de långa öronen vittnar om hennes närvaro. Polischefen förklarar barskt att han har tre punkter på dagordningen, för det första att de måste notera elefanten i rummet. Han tittar långt bak i klassrummet där en orolig elefant står. Polischefen säger: *“Francine, happy birthday”* med ett lugnt, neutralt tonfall som inte alls tyder på att han haft för avsikt om att skämta när han valt uttrycket “elefanten i rummet”. Elefanten **Francine andas ut** och poliserna applåderar men blir snabbt avbrutna av polischefen som hastigt går över till den andra punkten på dagordningen. Han förklarar att de har en ny polis med sig idag och att han borde introducera henne. Judy ler stolt men polischefen fortsätter med att säga att han kommer låta bli att göra detta då han helt enkelt inte bryr sig. Han ser om ännu mer uttråkad ut än tidigare när han förklarar detta. Spridda fnissningar och medhåll kommer från de andra poliserna i**

klassrummet. Judys tidigare stolta hållning slokar något, men trots förvirring behåller hon fattningen. Hon ser sig om och ler mot de andra poliserna som att hon också tycker det var roligt.

Polischefen tar ingen notis av sorlet utan fortsätter med samma ton att gå över till den tredje och sista punkten. **“Finally, we have fourteen missing mammal cases”** säger han och pekar med hela handen mot tavlan bakom honom där flera bilder på djur sitter klistrade. Judy ser målmedveten ut när hon hör detta och polischefen fortsätter att förklara hur de försvunna djuren alla varit köttätare men av helt olika storlek, från en isbjörn till en liten utter. Polischefen blir plötsligt ännu mer barsk, han lutar sig fram över podiet och förklarar med blicken spänd i åhörarna att *“City Hall is right up my tail to find them.”* Polischefen sträcker ut armen och tar emot flera röda mappar som han tar emot utan att titta. Han förklarar att detta är högsta prioritet och visar upp mapparna inför alla åhörarna. Han sätter sedan på sig sina glasögon, öppnar pärmen och börjar dela ut uppdrag till poliserna. Han läser upp namn på poliserna ur pärmen samtidigt som han obrytt vandrar fram och tillbaka framför tavlan. Ett team av de stora poliserna får i uppdrag att undersöka ett försvunnet djur i regnskogsdistriktet. När de hör sina namn går de fram till polischefen som utan att titta upp ger dem en av de röda mapparna och de fortsätter sedan mot dörren. Fler poliser ropas upp och får uppdrag att genomföra. Till slut är det bara Judy kvar och polischefen vänder sig mot henne, tittar ner i pärmen och säger: *“and finally, our first bunny, officer Hops...”* Han tittar på Judy under glasögonen. Judy lyser upp och ser stolt och förväntansfull ut med ryggen sträckt, händerna knutna tillsammans och öronen spända rätt upp. Då förändras polischefens ansiktsuttryck, han andas ut och säger *“parking duty”* Judys förväntansfulla uttryck övergår till förvirring och besvikelse. Hon tittar storögt på polischefen och han säger snabbt att hon är fri att gå. Judy upprepar konfunderat för sig själv uppdraget han nyss gett henne.

Polischefen börjar gå mot dörren men Judy hoppar ner från stolen och springer ifatt honom samtidigt som hon viftar med armen och ropar på honom. Polischefen stannar upp i dörren och vänder sig mot Judy. Han sätter på sig glasögonen igen och hon hinner ifatt honom. Han tittar uttråkat ner på henne när hon förklarar att han sagt att det är fjorton försvunna fall av däggdjur. Polischefen svarar med att fråga vad hon vill ha sagt med det och Judy fortsätter: **“I can handle one, you probably forgot but I was top of my class at the academy”** Judy sträcker på sig och knäpper händerna bakom ryggen. Polischefen svarar uttryckslöst att han inte glömt men att han inte heller bryr sig. Judy fortsätter försöka övertala honom genom att förklara **“Sir I am not just some token bunny”** Hon sträcker fram armen mot honom och ser lite besviken ut. Polischefen svarar genom att öppna dörren och på vägen ut förklara för Judy med en



nedlåtande ton att det då inte borde vara några problem för henne att skriva 100 böter om dagen. Han smäller sedan igen dörren bakom sig och lämnar Judy ensam i klassrummet.

#### 8.4.6 Zootropolis: Borgmästaren snäser av vice borgmästaren

*Judy och Nick är i full gång med att försöka lista ut vad som händer med de galna rovdjuren och tar sig till borgmästarens kontor där assisterande borgmästare Bellwether och borgmästare Lionheart befinner sig.*



Scen: 1.00.48- 1.01.09

Bild 1.00.58

Med trippande steg försöker Bellwether i all sin hast springa ikapp borgmästare Lionheart som går med raska steg framför henne mot sitt kontor. Borgmästaren är stiltigt klädd i kostym och röd slips medan Bellwether är mer avsläppt klädd i rosa kjol och kofta. I hennes famn har hon en hög av folder och papper som är högre än vad hon själv mäter i längd. **Med stressad röst försöker hon artigt och försiktigt påkalla Lionhearts uppmärksamhet och understryka att han verkligen skulle behöva gå igenom den hög med viktiga dokument hon håller i. Hon vinglar fram och tillbaka och är nära att tappa hela bunten när hon otaliga gånger jäktande säger "sir, sir, sir".** Tillslut vänder sig Lionheart barskt om med ett rytande ryck. Han slänger ner armarna av frustration med ett irriterat ansiktsuttryck och säger: "Okey, I heard you Bellwether, just take care of it, please" och adderar ytterligare en folder han haft i sin tass längst uppe på toppen av hennes hög. Uppretad som han är vänder sedan Lionheart på klacken och fortsätter gå mot sitt kontor med tydliga steg. Han uppmanar Bellwether att ställa in alla hans möten under resten av eftermiddagen då han ska iväg. En förtvivlad Bellwether försöker hopplöst springa efter och hjälpa honom att komma ihåg att han faktiskt har ett viktigt möte som han inte kan missa. **Mitt i sin mening "sir if I could just" stängs de båda dubbeldörrarna precis framför hennes ansikte och Lionheart har obrytt stängt ute henne.** Alla folder, dokument och papper flyger omkring och Bellwether ramlar baklänges och hamnar på sin rumpa. Med ett uppgivet och nedstämt ansiktsuttryck drar

hon till med en svordom samtidigt som hon nedslagen sakta samlar ihop allt som spridits ut huller om buller omkring henne.