



LUNDS
UNIVERSITET

Genusvetenskapliga institutionen,
Lunds universitet

“Den typiska skurken”

En semiotisk analys av fyra Disneyfilmer ur ett genusperspektiv

Shqipe Krasniqi Shala

GNVK22

VT23

Kandidatuppsats 15 hp

Handledare: Ellen Suneson

Abstract

This essay conducts a semiotic analysis of four *Walt Disney Pictures* films, two from the 1990s and two from the past decade. The films were selected based on their release periods and shared narratives. The first two films analyzed are *Vaiana* from 2016 and *Pocahontas* from 1995, chosen for their focus on independent female protagonists. The other two films, *En annorlunda värld* from 2022 and *Lejonkungen* from 1994, revolves around father-son relationships. The study draws primarily on Gillian Rose's semiotic analysis, utilizing Connell's (2005) masculinity theory, Eder's (2010) character clock, and Seger's (1990) supporting characters. Hall's (2015) concepts of representation and stereotypes are also employed. The study concludes that *Vaiana* and *En annorlunda värld* showcase similarities and differences in villain portrayal compared to *Pocahontas* and *Lejonkungen*. While villains in all four films possess dark qualities, *vaiana* features a transformed antagonist, adding complexity, and *En annorlunda värld* challenges typical villain stereotypes through Calisto's character.

Nyckelord: Semiotisk analys, Disney, skurkar, stereotyper, karaktärsklockan.

Keywords: Semiotic analysis, Disney, villains, stereotypes, character clock.

Innehållsförteckning

Abstract

1. Inledning	4
1.1 Bakgrund	4
1.1.1 Problematisering	5
1.2 Syfte och frågeställning	5
1.2.1 Syfte	5
1.2.2 Frågeställning	5
1.3 Forskningsfältet	6
1.3.1 Kom tillbaka med hennes hjärta	6
1.3.2 Vaiana - en ny sorts Disney Prinsessa?	6
1.3.3 Animerad film	7
1.3.4 Ondskan går klädd i klänning eller kostym	7
1.3.5 Den nya Alice	8
1.3.6 Skillnaden mellan tidigare forskning och denna studie	8
1.4 Teori	9
1.4.1 Representation	10
1.4.2 Stereotyper	10
1.4.3 Maskuliniteter	11
1.4.4 Karaktärsklockan	12
1.4.5 Supporting characters	13
1.5 Metod och metodologi	14
1.5.1 Denotativa och konnotativa tecken	16
1.5.2 Metodologi	17
1.5.3 Observations schema	18
1.5.4 Etiska Överväganden	18
1.6 Material och urval	20
1.6.1 Avgränsningar och Urval	20
1.6.2 Lejonkungen	21
1.6.3 Pocahontas	21
1.6.4 Vaiana	21
1.6.5 En annorlunda värld	22
2. Analys	23
2.1 Lejonkungen	23
2.1.3 Scar och hyenorna	23
2.2 Pocahontas	25
2.2.2 General Ratcliff	25

2.3 Vaiana	28
2.3.3 Maui	28
2.3.4 Te Ka och Te Fiti	30
2.4 En annorlunda värld	32
2.4.4 Callisto Mal	32
3. Slutsatser	34
Referenslista	35
Tryckta Källor:	35
Elektroniska källor:	35
Bilagor	39
Bilaga 1.	39

1. Inledning

1.1 Bakgrund

År 1938 startade Walt Disney, Roy Disney och animatören Ub Iwerks, företaget *Walt Disney Production* som idag heter *Walt Disney Pictures*. Tillsammans skapade de karaktärerna Musse Pigg och Kalle Anka, som snabbt blev världskända och som än idag är några av deras mest kända karaktärer. Sedan dess har företaget ökat produktionen av animerade filmer och även börjat producera icke-animerade filmer. Bolaget har fortsatt att växa och blivit det framgångsrika företag det är idag. En av anledningarna till dess popularitet är den ökade produktionen av filmer och serier (Carillo, Crumley, Thieringer & Harrison, 2012: 1).

För denna studie så kommer termen "Disney" att användas som referens till filmproduktionsbolaget *Walt Disney Pictures*. Termen används som en förkortning och avser inte det större företaget Disney-koncernen.

Enligt Andersson (2009) har generationer av barn över hela världen tagit del av *Walt Disney Pictures* produkter under sin barndom. Idag finns alla deras filmer och serier tillgängliga på streamingtjänsten Disney+. Denna tjänst kan användas på olika enheter som TV eller mobiltelefoner och är tillgänglig i flera länder. Genom Disney+ har miljontals människor möjlighet att se deras filmer och serier, samt titta på dem så många gånger de vill om de prenumererar på Disney+. Även äldre filmer som skapades under *Walt Disney Pictures* tidigare dagar kan ses genom Disney+ (<https://www.disneyplus.com/sv-se/home>).

Idag är *Walt Disney Pictures* en av de främsta filmbolagen i världen och de har således ett stort inflytande. Med en stor publik riktas även många kritiska ögon mot Disneys filmer som under åren har mottagit en del kritik. Enligt Kardelo (2022) är en av de främsta kritikerna som riktas mot Disney-filmer bristen på representation. Kardelo menar att "Allt Gay-klippas bort" och refererar till scener där tittaren kan dra slutsatsen att olika karaktärer i filmer är homosexuella men att Disney väljer att censurera det.

Filmerna har också fått kritik för att innefatta skadliga stereotyper som framförallt kan ha en negativ effekt på yngre tittare. En del av stereotyperna som framspelas i filmerna anses vara rasistiska och medför en felaktig representation av olika folkgrupper. Disney som har blivit hårt kritiserat för detta har sedan 2020 infört disclaimers i början av några filmer, bland annat *Alladin*. Informationen som Disney ger ut innan filmerna spelas är “Det här programmet innehåller negativa skildringar och/eller oacceptabel behandling av människor eller kulturer. Stereotyper som dessa var fel då, och de är fel nu. Istället för att ta bort innehållet vill vi medge att de har skadliga effekter, lära oss av det och inspirera till samtal så att vi skapar en mer inkluderande framtid tillsammans” (Disney, U.Å).

<https://storiesmatter.thewaltdisneycompany.com/> Det har även infört åldersgränser för flertal av filmerna vilket enligt Spånberger (2021) gjorts för att minska barns exponering för dessa stereotyper. Vidare lyfter Smalls att det även förekommer könsstereotyper i filmerna där kvinnor exempelvis måste ändra på sig för att finna kärlek (2020).

1.2 Syfte och frågeställning

1.2.1 Syfte

Syftet med denna studie är att utforska och jämföra hur skurkar framställs i Disneyfilmerna *Lejonkungen*, *Pocahontas*, *En annorlunda värld* och *Vaiana*. Särskilt fokus kommer att ligga på att analysera om det finns en tydlig skurkroll och om de nya filmerna följer stereotyperna.

1.2.2 Frågeställning

- Hur framställs skurkar i *Lejonkungen*, *Pocahontas*, *En annorlunda värld* och *Vaiana*?
- Finns det en märkbar skillnad på Disney's arbete kring stereotyper i filmerna över en särskild tid?

1.2.3 Problemformulering

Trots att det sedan tidigare har gjorts ett flertal analyser av Disneys filmer finns det fortfarande ett värde i att fortsätta analysera och problematisera filmerna. Precis som Disneys filmproduktion och inflytande fortsätter, så gör även forskningen inom genusområdet det. Som genusforskare

blir det därför viktigt att introducera nya aspekter och perspektiv i Disneyfilmer för att främja en mer inkluderande och jämställd framtid inom filmindustrin. Denna uppsats utforskar genusdynamiken i Disneyfilmer genom en omfattande semiotisk analys. Målet är att belysa de underliggande könsnormer och stereotyper som är närvarande i filmerna för att inspirera till diskussioner och medvetenhet kring hur könsrepresentation kan påverka tittares uppfattning om samhället och normer. I hopp om att Disney utvecklar filmernas representation till en positiv förändring, där filmernas budskap är mer inkluderande och jämställda. Kritiken varken börjar eller slutar med denna uppsats, men som genusvetare är det viktigt att fortsätta att följa Disneys utveckling och tillföra nya perspektiv i diskussionen.

Genom att fokusera på skurkar medför undersökningen en ny synvinkel som inte har utforskats mycket tidigare. Det är relevant att undersöka skurkar eftersom de, liksom huvudkaraktärerna, representerar människor. Med andra ord kan även skurkar bidra till reproduceringen av stereotyper. Samtidigt kan det också belysa problematiska värderingar som rasism och felaktiga representationer. I uppsatsen kommer likheter och skillnader mellan skurkarnas framställning i två filmer från 1990-talet och två filmer från de senaste decennierna (2016 och 2022) att analyseras. Syftet är att undersöka om framställningar och stereotyper har förändrats under de senaste tre decennierna.

1.3 Forskningsfältet

Det har gjorts flera liknande studier på Disneys filmer utifrån ett genusperspektiv. Dessa studier visar både likheter och variationer i sina tillvägagångssätt och resultat. I följande avsnitt kommer tidigare relevanta studier presenteras och diskuteras, samt skillnaderna mellan de tidigare studierna och denna studien kommer att belysas.

1.3.1 Kom tillbaka med hennes hjärta

Den första studien som anses relevant för ämnet, *“Kom tillbaka med hennes hjärta”* skriven av Fria Göstasson (2017). Författaren genomför en kvalitativ innehållsanalys av sex st Disneyfilmer, där alla filmerna involverar en kvinnlig huvudkaraktär. Syftet med studien är att undersöka den historiska förändringen av våld i Disneyfilmer (Göstasson, 2017: 5). Göstasson

begränsar sitt materialval genom att inkludera filmer med en kvinnlig huvudkaraktär samt en kvinnlig och en manlig antagonist (skurk). Varje film skulle dessutom ha jämna mellanrum (Göstasson, 2017:19-21). Författaren konstaterar en brist på forskning om våld i barnkultur, vilket begränsar möjligheterna att genomföra jämförelser med andra studier. Detta innebär att författaren i stor utsträckning bygger sina diskussioner på egna resonemang (Göstasson, 2017:33).

Göstasson framhäver att våld förekommer i filmerna, men på en acceptabel nivå. Det beror på att karaktärerna har rättfärdigande skäl för våldet. Däremot konstateras det att antagonisternas motiv i stor utsträckning baseras på hämnd eller att skada någon annan. Det finns även skillnader mellan kvinnliga och manliga antagonisters motiv, där kvinnliga antagonister främst motiveras av hämnd medan manliga av maktsträvan. Utöver det framförs det i studien hur kvinnliga huvudkaraktärer allt mer använder sig av våld, men på ett parodiskt sätt och därför uppfattas det inte som lika våldsamt som manligt våld (Göstasson, 2017: 33-37).

1.3.2 Vaiana - en ny sorts Disney Prinsessa?

En annan studie som diskuteras är "*Vaiana - en ny sorts Disneyprinsessa?*" av Helena Ljungberg och Rebecka Wallentin (2019). Studien använder både kvalitativa och kvantitativa metoder för att analysera Disneyfilmen Vaiana och undersöka hur genus framställs i filmen (Ljungberg & Wallentin, 2019:18). Eftersom studien bara fokuserade på en film finns det ingen diskussion om urval i studien. Författarna noterar att det förekommer stereotypiska framställningar av manliga och kvinnliga karaktärer i filmen. Samtidigt bryter filmen med vissa stereotyper som tidigare har setts i andra Disneyfilmer. Ljungberg och Wallentin pekar på tre egenskaper som framträder hos huvudkaraktären Vaiana och den framträdande manliga birollen Maui. Vaianas egenskaper inkluderar rädsla, beslutsamhet och en känsla av underlägsenhet, medan Mauis egenskaper inkluderar känslomässig avståndstagning, styrka och en känsla av överlägsenhet. Det diskuteras också hur barn kan uppfatta Vaiana och Maui olika baserat på deras kläder och visuella framställningar (Ljungberg & Wallentin, 2019: 32-34).

1.3.3 Animerad film

Studien "*Animerad film*" är skriven av Anna Gummesson och Louise Sköld (2007). Författarna har använt sig av textanalys med inslag av ideologikritik för att undersöka fyra filmer producerade av *Walt Disney Pictures* (Gummesson & Sköld, 2007: 27). Syftet med studien var att analysera ideologier som förstärks samt återskapas i de valda filmerna (Gummesson & Sköld, 2007: 7). Det framgår ingen diskussion kring urval av filmerna, utan det enda som framförs är att urvalet som valts är barnfilmer (Gummesson & Sköld, 2007: 27). Resultatet förklarar att de analyserade filmerna tillhör populärkulturen och har fantasi-element. Trots det finns kopplingar till den verkliga världen. Populärkulturen ger njutning till publiken och kan förstärka stereotyper och förtryck. Medierna representerar och förstärker existerande ideal i samhället. I filmerna finns både moderna och föråldrade kvinnobilder, men de flesta strävar efter att hitta kärlek. Männerna är snygga och offerar sig för kvinnorna. Skurkarna har markant sminkning och brister som gör dem icke-önskvärda (Gummesson & Sköld, 2007: 61-64).

1.3.4 Ondskan går klädd i klänning eller kostym

Studien "*Ondskan går klädd i klänning eller kostym*" författad av Johanna Gustafsson och Jenny Nordstrand (2014) använder både en narrativ och semiotisk analys för att undersöka 12 utvalda Disneyfilmer. Syftet med studien är att analysera skurkarnas kommunikation och undersöka eventuella skillnader mellan kommunikationen hos manliga och kvinnliga skurkar. Vidare framför studien filmernas könsroller och stereotyper. Kriterierna för att inkludera filmer i studien var att de skulle innehålla både manliga och kvinnliga skurkar. Därefter utförde författarna en slumpmässig lottning av sex filmer i varje kategori, det vill säga sex filmer med kvinnliga skurkar och sex filmer med manliga skurkar. Resultaten tyder på att det finns en skillnad i kommunikationen mellan manliga och kvinnliga skurkar. Författarna beskriver att den kvinnliga skurkarnas kommunikation uppfattas som passiv medan den manliga skurkarnas kommunikation anses vara aktiv. Vidare framhåller författarna att det finns två egenskaper som överensstämmer med stereotypa könsroller, vilket diskuteras i teoriavsnittet. Utöver de tidigare nämnda skillnaderna konstaterar författarna även att åldrandet skiljer sig mellan de olika könen. Det förklaras att manliga skurkar inte åldras på samma nivå som de kvinnliga skurkarna (Gustafsson & Nordstrand, 2014).

1.3.5 Den nya Alice

Den femte relevanta studien är "*Den nya Alice*" av Emma Henriksen och Mikaela Hofmann (2019). I denna studie användes en kvalitativ text- och bildanalys för att undersöka filmerna Alice i Underlandet (2010) och Alice i Spegellandet (2016) (Henriksen & Hofmann, 2019: 4). Författarnas syfte var att analysera hur kön och genus framställs i Disneys filmer (Henriksen & Hofmann, 2019: 1-2). För att begränsa materialinsamlingen valde författarna att spendera ungefär en vecka på att samla in materialet (Henriksen & Hofmann, 2019: 4).

I analysdelen av studien framgår det att sidokaraktärer också analyserades. En av dessa sidokaraktärer, Hattaren, identifierades som en normbrytande karaktär eftersom han visade både maskulina och feminina egenskaper. Ytterligare en karaktär som framhävdades var Hasselmusen, som ansågs vara normbrytande genom att klä sig i feminina kläder samtidigt som hon bar ett svärd, vilket vanligtvis betraktas som en maskulin egenskap (Henriksen & Hofmann, 2019: 21-22).

1.3.6 Skillnaden mellan tidigare forskning och denna studie

Till skillnad från de flesta tidigare studier, fokuserar den här studien enbart på skurkarna, istället för att inkludera både huvudkaraktärer och biroller eller enbart huvudkaraktärer. Endast ett fåtal tidigare studier har ägnat sig åt att enbart undersöka skurkar. Dessutom använder studien enbart semiotisk analys som metod, medan andra studier antingen kombinerar denna metod med andra eller genomför analyser på andra Disney-filmer än de som valts för denna specifika studie. Semiotisk analys involverar en undersökning av språk, kroppsspråk, ansiktsuttryck, färger, musikval och liknande aspekter. Genom att tillämpa denna metod kan det visuella materialet undersökas på en mer detaljerad nivå jämfört med andra metoder. Slutligen kommer studien att analysera filmen "En annorlunda värld" som släpptes år 2022. Denna film är en film som inte har studerats tidigare, vilket bidrar till en unik och nyanserad synvinkel inom forskningsområdet.

1.4 Teori

I detta avsnitt kommer de teoretiska ramverk som kommer att användas i studien att introduceras och beskrivas. Dessutom kommer det att förklaras hur de är kopplade till varandra samt varför teorierna är tillämpliga i studien.

Stuart Halls (2015) begrepp om representation är central i studien, kopplat till kulturstudier och feminism. Stereotyper, enligt Richard Dyer (1999) och Hall (2015), är förenklade bilder som påverkar grupperns uppfattning. Connells maskulinitetsteori ger insikter i hur skurkar gestaltar olika maskuliniteter.

Jens Eders "*Understanding Characters*" (2010) ger verktyg för att analysera karaktärers psykologi och Linda Segers "*Creating Unforgettable Characters*" (1990) betonar djup och konflikt för att skapa engagerande karaktärer, inklusive skurkar.

Genom att använda dessa teoretiska begrepp och analysmetoder kan en djupare insikt fås i hur skurkar i Disney-filmer representeras. Genom att använda Stuart Halls (2015) begrepp om representation avslöjas hur skurkar gestaltar olika aspekter av maskulinitet och hur dessa förmedlas genom stereotyper.

Mycket genom att tillämpa Connells maskulinitetsteori kan skurkarna utforska och bryta mot olika normer för manlighet. Detta kan fördjupas med Jens Eders verktyg för att analysera karaktärers psykologi och motivationer. Linda Segers fokus på att skapa minnesvärda karaktärer ger möjlighet att utforska skurkarnas komplexitet och bidrar till att undvika enkelspåriga stereotyper.

Sammanfattningsvis ger dessa teorier och metoder en helhetsbild av skurkarnas representation i Disney-filmer. Maskuliniteten hos dessa karaktärer kan avslöjas genom stereotyper, och deras handlingar och motiv kan utforskas i relation till samhällets normer och värderingar. Genom att använda Eders och Segers analytiska verktyg kan en djupare insikt i deras psykologi skapas, vilket bidrar till en mer nyanserad förståelse av dessa karakteristiska biroller i populärkulturen.

1.4.1 Representation

Det första teoretiska begreppet för studien är representation enligt Stuart Hall (2015). Begreppet är viktigt inom kulturstudier och även inom feministisk forskning (Hall, 2015: 15). Eftersom studien handlar om hur *Walt Disney Pictures* filmer påverkar människor är det nödvändigt att analysera representationens roll i filmerna. Representation används för att koppla språk och

meningar till olika kulturer och för att beskriva bilder, språk och teckens betydelser (Hall, 2015: 15).

Hall betonar två processer inom representation. Den första innebär att människor skapar begrepp och bilder i sina tankar för att representera något. Den andra processen handlar om att klassificera begreppen genom att organisera dem i kategorier baserat på deras relationer, som likheter och olikheter (Hall, 2015: 17). Hall påpekar även att visuella bilder och indikationer behöver tolkas och beskrivs på samma sätt som språket. De två processerna används för att tolka visuella element (Hall, 2015: 19-20).

1.4.2 Stereotyper

Det andra teoretiska begreppet som kommer att användas är stereotyper. Studien kommer att basera sig på definitionerna av begreppet från både Richard Dyer (1999) och Stuart Hall (2015). Stereotyper förklaras enligt Richard Dyer (1999) som ett begrepp som missbrukats. Det är särskilt kopplat till svarta, kvinnor och queers, där stereotyper ofta förekommer i massmedia och på internet. Begreppet kan användas för att belysa känsloladdade ämnen som rasism och kön. Stereotyper är nära kopplade till begreppet representation (Dyer, 1999: 1-2), vilket är varför både representation och stereotypisering har valts ut som relevanta begrepp.

Stuart Hall är en känd forskare inom området representation och stereotyper (Hall, 2015: 12). Han förklarar att stereotyper är förenklade och generella bilder eller idéer som används för att beskriva olika grupper av människor. Dessa kan baseras på kön, etnicitet, ålder, sexualitet eller andra sociala kategorier.

Enligt Hall utgör stereotyper en del av hur människor skapar och förstår världen omkring sig. De sprids genom olika medier som film, TV, reklam och nyheter. Stereotyper kan vara både positiva och negativa, men de tenderar att förstärka fördomar och förutfattade meningar om olika grupper (Hall, 2015: 15).

Hall påpekar att stereotyper inte är en exakt avbildning av verkligheten. Istället är de skapade och påverkade av samhällets normer, värderingar och maktrelationer. De kan bidra till att

upprätthålla ojämlikheter genom att placera vissa grupper som överordnade eller andra som underordnade (Hall, 2015: 16).

För att förstå och utmana stereotyperna är det viktigt att vara medveten om de historiska, sociala och politiska sammanhangen där de uppstår (Hall, 2015:18). Genom att undersöka och ifrågasätta stereotyper blir det tydligt hur dessa kan påverka negativt. Det bidrar också till att främja en representation som är mer inkluderande och rättvis mot olika människor och grupper i samhället.

1.4.3 Maskuliniteter

Connell's teori om maskulinitet kan appliceras på en studie om Disney-filmers skurkar genom att analysera hur dessa skurkar konstrueras och representeras utifrån olika aspekter av maskulinitet. Teorin undersöker hur maskulinitet utvecklas och uttrycks i samhället. När det gäller Disney-skurkar kan den erbjuda förståelse för hur deras egenskaper, handlingar och motiv förhåller sig till traditionella och alternativa uttryck av maskulinitet (Connell, 2005: 32).

Connell's teori om maskulinitet betonar att manlighet inte är en statisk eller enhetlig kategori, utan snarare ett komplicerat och föränderligt socialt fenomen som formas av historiska, kulturella och samhällsliga faktorer. I sin teori identifierar Connell flera olika former av maskulinitet, inklusive hegemonisk maskulinitet, som representerar den dominerande och normativa uppfattningen om manlighet inom ett samhälle (Connell, 2005: 32).

När Connell's teori om maskulinitet appliceras på Disney-skurkar (Connell, 2005: 25), kan en analys avslöja hur skurkarna gestaltar olika aspekter av maskulinitet. Vissa skurkar kan till exempel representera de traditionella och hegemoniska normerna för manlighet genom att vara aggressiva, dominanta och kontrollerande. Andra skurkar kan bryta mot dessa normer genom att visa mer rebelliska eller alternativa uttryck av maskulinitet, som exempelvis sårbarhet, kreativitet eller otraditionell makt.

Genom att kolla på hur skurkarna pratar med andra, varför de gör som de gör och hur de hanterar problem, kan olika sidor av manlighet visas och byggas upp. Connell's teori påpekar vikten av att

inte bara se maskulinitet som något personligt, utan som något som skapas och påverkas av interaktion med andra människor och samhället i stort (Connell, 2005: 45).

En studie om Disney-skurkar med hjälp av Connell's teori kan därför ge djupare insikter i hur manlighet representeras och uttrycks i populärkulturen, samt hur dessa representationer kan påverka våra uppfattningar om kön och maskulinitet. Det kan även belysa hur olika maskuliniteter samverkar och konkurrerar inom en och samma berättelse, och hur dessa interaktioner speglar och påverkar samhällets föränderliga syn på manlighet (Connell, 2005: 57).

1.4.4 Karaktärsklockan

Jens Eder's bok *Understanding Characters in Projections: The Journal for Movies and Mind* analyserar berättartekniken och film karaktärernas psykologi. Den ger insikter om deras motivationer och känslor. Boken betonar film karaktärernas betydelse och deras roll i berättelserna (Eder, 2010: 78).

Enligt Jens Eder är det vanligt att ge karaktärer en definition. I filmanalyser betraktas karaktärer ofta som imaginära individer, vilket kan inkludera mänskliga gestalter, djur med mänskliga drag, talande växter och liknande. Alla dessa varelser och fiktiva figurer tolkas genom språk, illusioner, tecken och representationer. Enligt Eder har filmkaraktärer ett "inre liv" och representerar en form av verklighet eller sanning, vilket gör dem viktiga att undersöka. För att analysera karaktärer har karaktärsklockan utvecklats som ett verktyg. Denna modell delas in i fyra typer av karaktärsbeskrivningar: artefakter, fiktiva karaktärer, symboler och symptom. Artefakter fokuserar på vad karaktären representerar genom bild och ljud, medan fiktiva karaktärer beskriver deras funktioner och beteenden i den fiktiva världen. Symboler behandlar karaktärernas budskap och symboliska betydelse, medan symptom handlar om varför karaktären agerar som den gör och vilka effekter det har. Genom att använda karaktärsklockan kan man analysera filmens scener och karaktärer på ett strukturerat sätt (Eder, 2010: 17-22). Detta teoretiska ramverk är mycket användbart i studier som syftar till att analysera film scener och karaktärer.

1.4.5 Supporting characters

Linda Segers bok *Creating Unforgettable Characters* ger verktyg och strategier för att skapa engagerande karaktärer inom film och litteratur. Boken framhäver vikten av att skapa djup och konflikt för att göra karaktärerna minnesvärda och trovärdiga (Seger, 1990: 42).

I alla berättelser spelar huvudkaraktären en central roll, men för att klargöra deras roll behövs också biroller. Dessa biroller, eller "supporting characters", bidrar till att driva handlingen framåt och förmedlar temat i berättelsen. Seger betonar att omringa huvudkaraktären med andra karaktärer är det bästa sättet att förmedla deras roll. Till exempel behöver en mamma i en film ha barn runt omkring sig för att tydligt framstå som en mamma (Seger, 1990: 122). Birollerna spelar en viktig roll i att hålla berättelsen dynamisk, eftersom filmer eller böcker annars kan bli alltför detaljerade eller pratiga. I en kärleksfilm finns det vanligtvis en biroll som representerar huvudkaraktärens kärlek (Seger, 1990: 125). Genom att huvudkaraktären blir förälskad i birollen framgår filmens genre, i det här fallet en kärleksfilm.

En annan viktig aspekt av biroller är deras kontraster till huvudkaraktären, både vad gäller färger, texturer och attityder. Kontrasterna kan vara visuella, som skillnader i färg och storlek, men det kan också vara attityder som lycka, fientlighet, optimism eller pessimism (Seger, 1990: 128). Vissa attityder definierar birollerna, vilket betyder att om en karaktär är mycket glad och rolig utan att själv skratta, betraktas den som en komisk karaktär (Seger, 1990: 133).

Inom filmvärlden är skurkkaraktern en välkänd biroll som spelar en viktig roll. Den fungerar som en motpol till huvudkaraktären, där skurken ofta framträder som en kontrast till hjälten (Seger, 1990: 137-138). Denna interaktion framhäver hjälten roll genom att skapa en tydlig kontrast i berättelsen.

I detta sammanhang belyser Seger även vikten av att undvika stereotypen om att skurkar är onda i alla avseenden. Genom att undersöka deras mänskliga sidor och kanske till och med deras bakgrundshistorier, kan skurkarna få fler dimensioner och därmed bli mer intressanta för publiken. Genom denna strategi ges utrymme för skildringar av skurkkaraktärer med många

varierande och oväntade drag, vilket kan göra ett starkt intryck på både läsare och tittare (Seger, 1990: 58).

1.5 Metod och metodologi

I detta avsnitt har den valda analysmetoden varit semiotisk analys, vilken fokuserar på att undersöka tecken och deras betydelser inom ett större system av mening. För denna analys har källor som Gillian Roses bok *Visual methodologies* (2016), samt författare som Roland Barthes och Gillian Dyer varit viktiga. Analysmetoden involverar även användningen av Barthes bok *Image-Music-Text* (1997) och Dyers bok *Advertising as Communication* (1982). Främst har Roses modell för semiotisk analys följts, eftersom den är tydlig och lättillgänglig.

Inom semiotiska metoden används ett analytiskt språk för att förklara betydelsen av tecken i bilder och ljud (Rose, 2016: 106). Olika begrepp används även för att ge en detaljerad förklaring av tecknens betydelse, vilket kommer att tillämpas i analysavsnittet (Rose, 2016: 109).

Det finns olika fokusområden i metoden bland annat den sociala aspekten, materialets kärna och ideologi. Rose (2016) menar att ideologi inom semiotiken är en viktig faktor som används för att jämföras med vetenskaplig kunskap. Inom semiotiken har flera studier undersökt vad som framställs i bilder eller scener, eftersom tecken spelar en avgörande roll för sociala konstruktioner. För att använda de valda teorierna på ett bra sätt krävs noggranna och detaljerade observationer (Rose, 2016: 107).

Rose beskriver tecken som symboler eller representationer som används för att kommunicera och skapa mening. Enligt henne är tecken grundläggande enheter inom språk, visuell kommunikation och kulturella uttryck. Det är viktigt att hålla i minnet att tecken inte har en fast och allmängiltig betydelse. Istället formas deras betydelse av den tid och plats där de används, och av den kulturella och historiska bakgrunden. Tecken tolkas olika beroende på tid, plats och kulturellt sammanhang. Rose framhäver att tecken inte bara återspeglar verkligheten, utan också aktivt medskapar den och formar uppfattningen om världen. Det är därför viktigt att förstå de maktrelationer, ideologier och historiska sammanhang som påverkar tolkningen av tecken. Ett tecken består av två delar enligt Rose. Den första delen är "signified" (Rose, 2016: 113), som kan

vara ett objekt eller ett koncept som förklaras muntligt med hjälp av kännetecken. Exempelvis så kan en hund kännetecknas med beskrivningen att det är ett djur som går på fyra ben och säger "voff". Den andra delen är "signifier" (Rose, 2016: 113) som istället är vad som kan uppfattas med hjälp av bild och ljud. Det vill säga det kan ses eller höras. Dessa två delar är väsentliga inom semiotiken och separeras endast på en analytisk nivå, men kombineras oftast i praktiken (Rose, 2016: 113).

Rose ifrågasätter den traditionella synen på tecken och betydelser genom att förklara mainstream semiologi på ett annorlunda sätt. Istället för att se tecken som fasta och universella symboler, betonar hon deras föränderliga betydelse som påverkas av den sociala och historiska kontexten. Genom detta ifrågasätter Rose den traditionella synen på semiotiken och betonar betydelsens kontextuella natur samt tecknens aktiva roll i konstruktionen av verkligheten (Rose, 2016: 110-113). Genom att förstå dessa idéer kan en djupare insikt erhållas i hur betydelser skapas och förändras över tid.

Det första steget i en semiotisk analys är att identifiera de viktiga byggstenarna, det vill säga tecken som förekommer i scenerna. Det kan vara utmanande att skilja mellan olika tecken, men när de väl har identifierats kan de analyseras. Gillian Dyer (1982) betonar att det finns specifika tecken som representerar människor och deras egenskaper. Hon beskriver olika typer av representationer och deras betydelse. Dessa inkluderar "representation av kroppsdelar", "representation av beteende", "representation av aktivitet" och "rekvisita och miljö" (Dyer, 1982: 96-104). En mer detaljerad beskrivning av dessa olika representationer finns i bilaga 1.

I boken *Visual methodologies* framförs tre olika typer av tecken: ikoniska, indexikala och symboliska tecken. Ikoniska tecken innebär att det finns en likhet mellan det betecknande (signifier) och betecknat (signified). Detta koncept är särskilt användbart inom fotografier och inkluderar även diagram. Indexikala tecken återspeglar förhållandet mellan det betecknande och betecknat. Dessa tecken är kulturellt specifika. Slutligen har det symboliska tecknet, som är ett konventionellt tecken som förmedlar relationen mellan det betecknande och betecknat.

Som tidigare nämnts kombineras tecken ständigt, men i vissa fall kan det vara fördelaktigt att skilja tecken i två kategorier: syntagmatiska och paradigmatiska (Rose, 2016:119-120). Vid analysen av scenerna kommer olika tecken att undersökas för att avgöra om filmerna innehåller mer än en typ av tecken. Detta beror på att olika tecken i många fall kombineras mycket och de syftar till att förklara vad filmerna illustrerar och återspeglar.

Gillian Roses semiotiska analys kompletterar teorierna om könets representation och stereotyper genom att undersöka betydelse och budskapen i film och litteratur. Genom att använda Halls begrepp om representation och stereotyper, tillsammans med Eder och Segers teorier om karaktärsrepresentation, kan man avslöja hur könets strukturer och stereotyper förstärks eller utmanas i dessa medier. Connell's idéer om vad det innebär att vara man och hans teori om maskulinitet hjälper att bättre förstå hur hierarkier och motsatsförhållanden formas och framställs. Roses semiotiska analys avslöjar hur dessa strukturer och hierarkier representeras genom tecken och symboler, vilket ger en nyanserad förståelse av hur kön porträtteras och stereotyper upprätthålls eller undermineras i kulturella texter.

1.5.1 Denotativa och konnotativa tecken

Enligt Roland Barthes (1977: 17) finns det två ytterligare typer av tecken som kan inkluderas utöver de tidigare nämnda. Det finns denotativa tecken, som är de tecken som konkret är vad människor kan se, till exempel en hund, och konnotativa tecken, som är hur tecken tolkas baserat på kultur och samhälle.

Denotativa tecken är enkla att avkoda eftersom de baseras på det som är synligt och observerbart. De är särskilt användbara i filmstudier, vilket är fallet i denna forskning. De är bra att använda för att beskriva vad som händer i filmer innan vi börjar analysera dem på djupet. En nackdel med denotativa tecken är att de kan ha så många betydelser att det kan bli förvirrande. Barthes betonar att text kan hjälpa till att undvika denna förvirring och kallar det för "förankring". Texten ger förklaringar om vad tecknen representerar. I filmens sammanhang är undertexten ofta viktigare än det som visas på skärmen (Barthes, 1977: 38-41).

Konnotativa tecken är något svårare att avkoda eftersom de bygger på tolkningar som grundar sig i kultur och samhälle. Det vill säga att det är svårare på grund av att samhälle och kultur skiljer sig från grupp eller person till person. De befinner sig på en högre nivå. Konnotativa tecken kan delas in i två kategorier: metonymiska och synekdochiska tecken. Metonymiska tecken är när ett objekt eller begrepp associeras med ett annat, vilket sedan används för att representera det första objektet eller begreppet. Det är som när en särskild grej eller drag används för att symbolisera något större eller mer allmänt (Barthes, 1977: 38-41).

1.5.2 Metodologi

Den metodologiska inriktningen som används i denna studie är poststrukturalistisk feminism. Enligt Leavy och Harris har poststrukturalistisk feminism förändrat och berikat det feministiska tillvägagångssättet genom att integrera kritiska perspektiv. Genom att kombinera poststrukturalism och feminism får studien en bredare och mer mångsidig synvinkel (Leavy och Harris, 2018: 76-77).

Forskarna Elizabeth St. Pierre och Wanda Pillow, framstående inom poststrukturalistisk feminism, betonar att denna teoretiska inriktning erbjuder nya möjligheter som respekterar individens integritet och inte begränsar människors handlingsutrymme. De menar att poststrukturalistisk feminism leder till förändrade teorier som baseras på konkreta erfarenheter och praktiskt arbete. Denna teori ifrågasätter genusnormer och argumenterar för att sexualitet och kön är sociala konstruktioner som påverkas av biologi, kognition och sociala strukturer. Perspektivet avvisar essentialism och stereotypa uppfattningar om kvinnor. Enligt Leavy och Harris betonar poststrukturalistisk feminism individens handlingskraft och möjligheter (Leavy och Harris, 2018: 77-79).

1.5.3 Observations schema

Studien omfattar fyra planerade observationstillfällen som äger rum regelbundet en gång i veckan. Detta val gjordes för att maximera möjligheten att fånga så många tecken som möjligt. Genom att genomföra fyra observationstillfällen kan man fokusera på en specifik aspekt vid varje tillfälle.

Under det första observationstillfället letas tecken som kan förstås genom språket. Nästa gång fokuserar analysen på kroppsspråk och ansiktsuttryck som syns i filmerna. Vid det tredje tillfället granskas färgval och musikens betydelse. Slutligen ägnas det fjärde tillfället åt att undersöka mer naturliga aspekter, som kön och ras.

1.5.4 Etiska Överväganden

När man analyserar Disney-filmer med ett genusperspektiv är det viktigt att ta hänsyn till etiska överväganden för att säkerställa en respektfull och genomtänkt analys. Dessa etiska aspekter är avgörande för att upprätthålla en balanserad och ansvarsfull diskussion. Inom feministisk forskning har utmaningar kring ansvar diskuterats. Enligt Jaggar (2013) står feminister inför svårigheter när det gäller att dra gränser och inkludera olika grupper i sina studier, vilket ibland kräver avgränsningar.

Denna studie har fokus på analys av filmer från *Walt Disney Pictures*. Företaget har redan bestämt vilka grupper som inkluderas i sina filmer, och beslutet låg istället i att välja vilka filmer som skulle analyseras. För att inkludera så många grupper som möjligt valdes fyra filmer ut, två från tidigare perioder och två från dagens samhälle. Det är dock viktigt att notera att genom att begränsa urvalet till dessa fyra filmer utesluts vissa grupper automatiskt. Dessutom finns de grupper som inte representeras alls i Disneys filmer, vilket innebär att endast ett begränsat antal grupper kunde inkluderas.

En viktig sak att tänka på, enligt David Gauntletts etiska överväganden, är att det finns en risk att oavsiktligt reproducera stereotyper under en analys av stereotyper. Trots att huvudfokus är att analysera dessa stereotyper är det paradoxalt nog möjligt att analysen oavsiktligt förstärker deras närvaro i samhället. Utan medvetenhet om egna fördomar och hur de påverkar analysen finns risken att de metoder som används faktiskt kan förstärka stereotyperna. För att undvika oavsiktlig förstärkning av stereotyper genom språk och sammanhang är det mycket viktigt att vara noggrann vid presentering av resultat. Genom att använda en kritisk analysmetodik, vara medveten om egna fördomar och vara försiktig vid kommunikation av resultat kan undvikas att reproducera stereotyper (Gauntlett, 2002: 47-53).

I enlighet med Gauntletts perspektiv betonas vikten av att inkludera mångfald i analysen av Disney-filmer. Dessa filmer återspeglar olika kulturer och bakgrunder, och analysen måste ta hänsyn till denna komplexitet. Det är nödvändigt att analysera filmerna med förståelse för olika perspektiv och undvika en ensidig genus tolkning som inte tar hänsyn till mångfalden (Gauntlett, 2008: 127).

Enligt Gauntlett är det också väsentligt att respektera upphovsrätten och använda exempel och citat från Disney-filmer ansvarsfullt. Genom att undvika skada för företaget eller andra inblandade parter genom korrekt hänvisning och respekt för upphovsrätten säkerställs att analysen är etiskt grundad (Gauntlett, 2008: 127).

Att vara självkritisk och kontinuerligt reflektera över egna fördomar och perspektiv är en central princip enligt Gauntlett. Genom att noggrant granska och utmana ens egna förväntningar kan man bidra till en mer objektiv analys. Att korrekt citera och undvika att vinkla exempel och citat är också viktigt enligt Gauntlett (Gauntlett, 2008: 89).

Det är viktigt att sträva efter balans och rättvisa i analysen, och att undvika generaliseringar genom att noggrant bedöma varje Disney-film på ett nyanserat sätt är avgörande för en rättvis genusanalys.

Enligt Gauntlett är det även avgörande att placera Disney-filmerna i rätt kontext. Genom att förstå den historiska och kulturella bakgrunden för varje film kan förklaringar och förståelse för vissa representationer och normer som kan vara främmande eller problematiska i dagens samhälle erhållas (Gauntlett, 2008: 89).

Slutligen är det viktigt, som Gauntlett påpekar, att noggrant reflektera över hur analysen kan påverka läsarna. Genom att kommunicera med en balanserad, nyanserad och respektfull synvinkel säkerställs att en uppsats om Disney-filmer med ett genusperspektiv präglas av ansvar och etisk diskurs.

1.6 Material och urval

I detta avsnitt kommer diskussionen att fokusera på urvalet av material och presentationen av det valda materialet. Valet av materialet har gjorts med noggranna kriterier för att säkerställa dess relevans och lämplighet i studien. Därefter kommer det valda materialet att beskrivas och introduceras i kommande avsnitt.

1.6.1 Avgränsningar och Urval

Denna studie har ett begränsat urval av material på grund av tidsbegränsningar. För en mer detaljerad analys har fokus lagts på tre till fyra scener från varje film. Dessa scener belyser olika centrala teman relaterade till skurkar i filmerna. Två äldre filmer från 1990-talet och två nyare filmer från det senaste decenniet har valts från Disneys omfattande filmkatalog.

Syftet med att inkludera både äldre och nyare filmer är att undersöka eventuella skillnader mellan dem. De två första filmerna som ska analyseras är *Vaiana* från 2016 och *Pocahontas* från 1995. Dessa filmer har valts eftersom de båda handlar om en kvinnlig huvudkaraktär som strävar efter självständighet och personlig utveckling. Därför kommer dessa två filmer att jämföras i studien.

De två andra filmerna som har valts är *En annorlunda värld* från 2022 och *Lejonkungen* från 1994. Anledningen till att dessa filmer har valts är att båda handlar om en fader-son-relation. Med andra ord kommer dessa två filmer att jämföras med varandra på grund av deras liknande tematik och grundläggande handling.

1.6.2 Lejonkungen

Den första filmen som kommer att analyseras är *Lejonkungen*. I denna animerade film följs historien om lejonungen Simba, som strävar efter att ta på sig rollen som lejonkungen.

Tillsammans med vännerna Timon och Pumba genomgår han en utvecklingsresa och står inför olika utmaningar i sitt försök att omfamna ansvaret som kommande kung. Simbas väg är inte enkel och han möter särskilda svårigheter, inklusive sin manipulativa farbror Scar. Genom filmen

möter Simba olika prövningar och hinder i sitt strävande mot sin ödesbestämda roll som lejonkungen.

(<https://www.disneyplus.com/sv-se/movies/lejonkungen/1HqwiEcje6Nj>).

1.6.3 Pocahontas

Nästa film som kommer att presenteras är filmen *Pocahontas*. Denna animerade film berättar historien om Pocahontas, en medlem av Amerikas ursprungsbefolkning, och hennes samhälle som lever i det område som nu kallas Virginia. När vita engelsmän kommer till Virginia för att leta efter guld, stöter de på Pocahontas och hennes folk. En av de engelska männen, John Smith, träffar Pocahontas och de börjar bli förälskade i varandra. Detta möte orsakar spänningar mellan ursprungsbefolkningen och engelsmännen. Tillsammans med John Smith, sina vänner och de djurliknande karaktärerna Meeko (tvättbjörn) och Flit (kolibri), kämpar Pocahontas för att lösa konflikten och skapa fred mellan de olika grupperna.

(<https://www.disneyplus.com/sv-se/movies/pocahontas/2WjLTJt9dM5C>).

1.6.4 Vaiana

Den tredje filmen som kommer att presenteras är filmen *Vaiana*. Huvudkaraktären Vaiana, som är den blivande hövdingen bland sitt folk, ger sig ut på en resa över haven för att söka efter en halvgud och den manliga birollen i filmen vid namn Maui. Deras mål är att gemensamt rädda havet och deras eget folk från vreden hos Te Ka, en antagonistisk kraft. För att uppnå detta måste Vaiana och Maui bege sig ut på ett äventyr där de först måste finna Maui's magiska fiskekrok och därefter återförena Te Fiti med sitt förlorade hjärta. Genom detta äventyr utmanas Vaiana och Maui både fysiskt och mentalt och deras framgång kommer att avgöra ödet för deras samhälle.

(<https://www.disneyplus.com/sv-se/movies/vaiana/70GoJHflgHH9>).

1.6.5 En annorlunda värld

Den fjärde filmen som kommer att analyseras är *En annorlunda värld*. Det framgår inte tydligt men Searcher Clade är huvudkaraktären i denna film. Filmen kretsar kring familjen Clade, som sträcker sig över tre generationer, och deras gemensamma strävan att rädda sin värld eller staden Avalonia. När något går fel med stadens energikälla bestämmer sig familjen för att ta reda på vad som har hänt. De ger sig iväg på en resa för att lösa problemet och upptäcker en helt ny värld

under jorden som de aldrig tidigare har utforskat. Det är där som Searcher Clade hittar sin försvunna pappa. Tillsammans tar de tre generationerna av Clades sig an utmaningen och kämpar för att rädda sin stad eller till och med hela världen från en nära förestående katastrof. Med samarbete och genom att använda sina egna styrkor och talanger möter familjen Clade olika svårigheter och jobbar tillsammans för att återställa lugnet och säkerheten i deras värld. (<https://www.disneyplus.com/sv-se/movies/en-annorlunda-varld/1OVzv6hnhOFm>).

2. Analys

Detta avsnitt har analyserat tre till fyra scener per film med semiotik som teoretiskt ramverk och metod. Semiotik används för att tolka tecken och symbolers betydelse i filmerna. Tecken som gestaltning, visuella element, dialog och handling analyseras för att skapa mening och förmedla budskap.

Som tidigare förklarats fokuserar semiotiken på teckens betydelser och deras representation och kommunikation i en kulturell och social kontext. Genom att tillämpa semiotik i filmernas analys tolkas tecken och deras konnotationer för att förstå teman, budskap och birollers representationer.

Karaktärsklockan används som ett teoretiskt verktyg för att stärka analysens resultat av karaktärerna i scenerna. Genom karaktärsklockan synliggörs och analyseras strukturerat karaktärernas egenskaper och utveckling, vilket ger en djupare och nyanserad förståelse av deras roll och betydelse i filmerna.

2.1 Lejonkungen

2.1.3 Scar och hyenorna

I många filmer finns en biroll som representerar skurken och fungerar som en motpol till huvudkaraktären. Skurkens funktion är att motverka den hjälteliknande rollen hos huvudkaraktären (Seger, 1990: 137-138). Segers förklaringar om skurkar och deras egenskaper är tillämpliga på Scar och hyenorna i filmen. Både Scar och hyenorna har mörkare päls och svart hår jämfört med andra karaktärer, framför allt huvudkaraktären Simba. Scar sticker ut med sina intensivt gröna ögon och ett stort ärr över ena ögat. Hyenorna visar upp sina vassa tänder för att visa sin styrka och dominans gentemot andra karaktärer. I de scener där dessa karaktärer är närvarande, spelas dramatisk musik i bakgrunden. En ytterligare aspekt är den dystra bakgrunden – vissa scener omges av skelett eller förekommer på platser som liknar grönskimrande lava marker, med mullrande åska som dramatisk kuliss. Alla dessa element som syns skapar en tydlig kontrast till hur huvudkaraktären Simba ser ut och vad som omger honom.

Enligt Seger (1990: 139) framhålls att skurkar vanligtvis inte är av ond karaktär från början, utan snarare har de genomgått livshändelser som har formulerat deras "onda" attribut. Detta resonemang är relevant i fallet med Scar, som i en dialog uttrycker avundsjuka genom orden "men är det inte min storebror som nedlåter sig att beblanda sig med oss vanliga" (5.48 - 5.54). Här framstår Scar som en avundsjuk lillebror som blivit avskild från tronföljden. Denna formulering antyder förekomsten av avundsjuka och ger intrycket av en bristande självkänsla. Alla dessa känslomässiga faktorer kan möjligen vara anledningen till varför Scar antar rollen som skurk i filmen.

Vidare kan hyenornas roll i berättelsen också analyseras i en djupare kontext. De befinner sig i en utkant position, utstötta från lejonriket och har sitt hem på elefantkyrkogården, en plats som framställs som mörk, dystert och omgiven av elefantskelett (19.19 - 22.50). I dessa situationer kan man tolka arrangemanget som en visuell framställning av deras isolering och att de inte är en del av det större samhället. Detta gör det möjligt att koppla deras starka fiendtlighet mot kungafamiljen och deras så kallade "onda" agerande i filmen till deras upplevelse av att vara socialt avskilda och utestängda.

I kontrast till hyenorna uppvisar Scar en betydande intelligens och manipulativ förmåga. Detta blir särskilt tydligt när han bedrar huvudkaraktären Simba att tro att han själv är ansvarig för Mufasas död, trots att det var Scar som låg bakom mordet (35.05 - 38.45). Scar visar sig vara sarkastisk och skarpsint i flera scener. På samma sätt bedrar Scar hyenorna genom att få dem att tro att de är hans vänner och att om de hjälper honom att uppnå sina mål, kommer de att belönas med det de önskar mest (26.15 - 30.22).

Denna analys belyser även aspekter av Connells maskulinitetsteori. Scar beter sig på ett sätt som manipulerar andra karaktärer, inklusive hyenorna, för att få makt och kontroll. Det visar på dåliga idéer om manlighet, precis som Connell pratar om (2005: 77). Genom sitt behov av makt och kontroll samt genom att utöva överlägsenhet över andra, representerar Scar en form av hegemonisk maskulinitet som är kopplad till dominans och manipulation inom könsrelationer. Det blir tydligare när vi ser hur Scar bedrar och manipulerar både Simba och hyenorna.

En typisk stereotyp i animerade filmer är att hjälten alltid vinner och skurken alltid förlorar (Johnson, M. L, 2017). Detta kan ses på den sista scenen när Simba vinner över Scar i striden och hyenorna vänder sig emot Scar på grund av hans förlust. Hall (2015) betonar att det stereotypiserade subjektet kännetecknas av överdrivna karaktärsdrag som naturaliseras. En jämförelse görs även mellan det som anses vara normalt och den aktuella individen.

Stereotypisering används ofta för att markera vad som är socialt acceptabelt och oacceptabelt i samhället. Denna företeelse är särskilt vanlig i samhällen präglade av ojämlikhet och involverar ofta grupper som befinner sig i en utsatt position (Hall, 2015: 248). Med dessa insikter i åtanke kan Scar i filmen utforskas för hur han använder och förstärker sådana stereotyper genom sina överdrivna och manipulativa beteenden.

Skurken Scar genomgår en nedåtgående utveckling i sin karaktär, där han från början bär på avundsjuka och bitterhet, och därefter blir alltmer maktlysten, vilket slutligen resulterar i hans förlust. Från början följer hyenorna Scar troget, men efter hans förlust vänder de sig mot honom och uppvisar en transformation från undergivenhet till uppror. Genom att applicera Eders karaktärsklocka för att analysera dessa rollfigurer uppnås en fördjupad insikt i deras motiv, utveckling och betydelse i narrativet. Det hjälper till att skönja hur deras roller och agerande driver fram konflikten och upplösningen i berättelsen (Eder, 2010: 22).

2.2 Pocahontas

2.2.2 General Ratcliff

General Ratcliff klär sig i mörka färger som svart, mörklila och mörkrött och har ett imponerande kroppsligt format. Hans klädval i kombination med de svarta ringarna runt ögonen skapar en visuell differentiering mellan honom och de övriga karaktärerna i filmen.

Ratcliffs utseende, med sina mörka kläder och intensiva ansiktsuttryck, ger en ledtråd om karaktärens egenskaper enligt Eders beskrivning av karaktärsklockan (1999: 85-87). Detta kan tolkas som en markör för en kraftfull och hotfull natur. Detta kan även ge en antydning om hans karaktärsutveckling. Utöver sitt fysiska utseende visar General Ratcliff sin makt och dominans genom sitt beteende. Han stirrar argt på John och besättningen i flera scener för att visa sitt förakt för dem. Genom att upprepat kalla dem "idioter" (52.26 - 52.29) och använda andra nedlåtande ord, förminskar han dem. Detta betonar ytterligare Ratcliffs dominans och överlägsna position

gentemot de andra karaktärerna, vilket exemplifierar Connells teori om hegemonisk maskulinitet (Connell, 1995: 52-53).

Enligt Seger's teori om skurkar framträder Ratcliff i *Pocahontas* som en karaktär som passar in i den stereotypa skurkrollen (Seger, 1990: 137-138). Vad som kan förstås av Eders beskrivningar gällande karaktärslockan är att Ratcliffs visuella framtoning, med sina mörka kläder och intensiva uttryck, ger en inblick i karaktärens karaktärsdrag (Eder, 1999: 85-87). Detta kan tolkas som en markör för en kraftfull och hotfull natur. I filmens inledande scen möter tittarna för första gången Ratcliffe, som befinner sig ombord på ett skepp som kämpar mot en våldsam storm på väg till Virginia. Samtidigt som han träder fram på scenen utbryter ett kraftigt åskväder, vilket symboliserar hans mörka och hotfulla natur (1.50 - 4.48). Ratcliffs fientlighet och hotfullhet gentemot andra karaktärer, inklusive hans nedvärderande sätt att kalla dem "idioter" (52.26 - 52.29), stämmer väl överens med den stereotypa bilden av en skurk enligt Seger's teori. Denna skildring förstärker hans roll som en motpol till huvudkaraktären och ger filmen en konflikt som driver handlingen framåt (Seger, 1990: 137-138). Samtidigt, enligt Halls teori om stereotypisering, kan Ratcliffs beteende och attribut också ses som en exemplifiering av hur stereotypa drag förstärker och representerar vissa karaktärstyper (Hall, 2015: 248).

Medan besättningen kämpar på däck i stormen, sitter Radcliff skyddad inomhus, vilket visar hans överordnade ställning gentemot besättningen i hierarkin. Ett annat exempel på hans makt är när han påpekar att Virginia tillhör honom och att han har lagstiftningsrätt där. Connell's teori om maskulinitet betonar olika positioner och maktstrukturer inom samhället, vilket kan kopplas till Radcliff's hierarkiska ställning (Connell, 1995: 77-78). När han till slut går ut på däck, har han en person som håller ett paraply över honom för att undvika att bli blöt. Med en sarkastisk ton kommenterar han: "Trubbel på däck?" (4.00 - 4.05).

Förutom hans ständiga uppvisning av hans sociala ställning, visar Radcliff även att han besitter intelligens nog att manipulera hela besättningen till att tro att han bryr sig om deras välmående. Han framförde ett känslösamt tal till besättningen för att motivera dem. Emellertid avslöjar han senare för mannen med paraplyet att hans avsikter var annorlunda och att han egentligen bara använde besättningen som verktyg för sin egen vinning genom att säga: "Jag behöver dem där

korkade bond-tölparna för att gräva guld" (4.43 - 4.48). Ytterligare i filmens avslutning uppstår en konflikt mellan ursprungsbefolkningen och britterna. John Smith, en biroll, har blivit tillfångatagen av ursprungsbefolkningen och står inför en dödsdom. Thomas, ännu en biroll, vädjar till besättningen om hjälp för att rädda John. Det är i denna kritiska stund som Radcliff ser en möjlighet att utnyttja besättningen för sina egna själviska syften. Han vill utrota ursprungsbefolkningen för att få tillgång till allt guld han önskar, och ser detta som ett sätt att uppnå sina mål. " Detta är perfekt, Wiggins! Jag kunde inte ha planerat det bättre själv" (1.03.25 - 1.03.29). Han uppmanar dem till krig genom att belysa hur Smith försökte skapa vänskap med ursprungsbefolkningen, och som svar på detta har de istället dömt honom till döden (1.03.10 - 1.10.35). Detta avslöjar att hans motiv var att manipulera besättningen för sitt eget syfte, vilket kan kopplas till Eder's karaktärsklocka (1999: 85-87) och dess betoning på karaktärers avsikter och utveckling.

Mot filmens slut, som tidigare nämnts, utnyttjar Radcliff John Smiths bortförande som en möjlighet att orsaka en konflikt mellan ursprungsbefolkningen och britterna. Hans handlingar kan analyseras med hjälp av Eder's karaktärsklocka (1999: 85-87), där Radcliff genom sin intensiva och hotfulla natur representerar den antagonistiska fasen enligt Eder's beskrivning. Enligt Seger's teori om skurkar framträder Radcliff som en karaktär som passar in i den stereotypa skurkrollen, där han stämmer överens med den stereotypa bilden av en skurk enligt Seger's teori om skurkar (Seger, 1990: 137-138).

Han leder den fullt beväpnade besättningen till platsen där John och ursprungsbefolkningen befinner sig och förbereder dem för strid. Trots att Pocahontas räddar John och lyckas dämpa hennes faders ilska samt övertyga resten av ursprungsbefolkningen att sänka sina vapen, uppmanar General Radcliff ändå besättningen att öppna eld (1.03.25 - 1.03.29). I denna konfliktsituation återspeglar Radcliffs aggressiva och maktlystna karaktärsdrag tydligt enligt Eder's beskrivningar av antagonistens roll. Dramatisk musik i bakgrunden ytterligare förstärker hans skurkroll och skapar en spänd atmosfär som stödjer hans manipulativa intentioner.

I scenen tar besättningen avstånd från Radcliff och argumenterar att krig inte längre är nödvändigt eftersom John har släppts. Trots deras invändningar skjuter Radcliff och träffar

istället John, som står framför Pocahontas far. Besättningen griper snabbt Radcliff och överlämnar honom för att ställas inför rättvisa i England för sina handlingar (1:03:10 - 1:10:35). Genom att tillämpa Eder's karaktärsklocka och beakta Seger's beskrivning av skurkens roll, får konflikten och höjdpunkten i filmens berättelse en djupare dimension och förståelse för Radcliffs karaktärsutveckling och agerande som antagonist.

Halls representationsteori har en betydande relevans när det kommer till analysen av General Radcliff. Genom en ingående undersökning av hur han framställs i filmen kan de symboler, stereotyper och berättelser som används för att förmedla specifika budskap och forma en viss tolkning av hans karaktär avslöjas (Hall, 2015: 233-237). I filmen porträtteras General Radcliff som en imponerande figur i mörka kläder, utrustad med unika attribut som särskiljer honom från övriga karaktärer. Hans tydliga ilska och förakt gentemot John och besättningen förstärker bilden av honom som manipulativ och föraktfull. Genom sina uttalanden, inklusive de rasistiska kommentarerna om ursprungsbefolkningen, framträder han som en karaktär som symboliserar makt, intolerans och kolonialt förtryck. Halls representationsteori möjliggör en djupgående avslöjande av de underliggande berättelserna och ideologierna som formar General Radcliffs framställning och hur dessa faktorer kan påverka tittarens tolkning och förståelse av karaktären.

2.3 Vaiana

2.3.3 Maui

Maui är en halvgud över havet och vinden i filmen som kan förvandla sig till olika djur som örn, haj och ödla. Han är större till storlek och har en bredbent gång. Hans långa lockiga hår och tatuerade kropp visar på hans heroiska prestationer och hjältedåd. Till skillnad från de andra karaktärerna klär sig Maui inte i traditionella kläder utan bär istället kläder av löv.

Filmen Vaiana tar sin början genom att presentera en berättelse om världens ursprung och dess påföljande förstörelse. Denna berättelse förmedlas av birollen Taka, som avslöjar att det var Maui som stod bakom stölden av Te Fitis hjärta. Resultatet av stölden var att Te Fiti försvann och istället framträdde den onda guden Te Ka. Denna inledande representation av Maui som en skurk (0.55 - 3.20) kan kopplas till Seger's teori om skurkar, där sådana figurer ofta introduceras med dramatiska händelser som skapar en initial negativ bild av dem och därmed tydliggör kontrasten

mellan hjältar och skurkar (Seger, 1990: sid. 137-138). Förutom den inledande beskrivningen av Maui framställs han även som en karaktär som utför onda handlingar i filmen. Ett exempel på detta är när han överger huvudkaraktären Vaiana på en öde ö och stjälar hennes båt för att komma bort från ön där han har varit strandsatt under en lång tid. Dessutom, när Vaiana till slut lyckas komma ifatt Maui och går ombord på båten, försöker han upprepade gånger att kasta av henne från båten (36:25 - 44:00). Dessa handlingar stöder och exemplifierar de element som Seger framhäver i sin teori om skurkars roll och funktion i narrativet (Seger, 1990: 137-138).

Dessutom kan Halls teori om stereotypisering bidra till att förstå hur Mauis initiala presentation som en skurk påverkar tittarnas uppfattning av honom. Stereotypiseringen av skurkiga karaktärer som introduceras med negativa händelser kan påverka hur tittarna tolkar och förväntar sig karaktärens utveckling och agerande i handlingen (Hall, 2015: 15). Halls teori om representation belyser hur dessa initiala stereotypa framställningar kan påverka tolkningen av karaktärer och deras handlingar genom hela berättelsen.

Mauis karaktär framställs som starkt självcentrerad, och hans fokus verkar vara fixerad vid hans fiskekrok. Hans brist på omtanke för de problem han har orsakat blir uppenbar, och detta kan tolkas genom linsen av Connells maskulinitetsteori. Han utnyttjar Vaiana genom att ta hennes båt för att nå sin fiskekrok, vilket kan ses som ett uttryck för en dominant och kontrollerande form av maskulinitet. Detta beteende kan associeras med Connells beskrivning av hur vissa skurkkaraktärer personifierar hegemoniska normer för manlighet genom att vara aggressiva och dominanta (Connell, 2005: 32).

Under filmens gång och deras äventyrliga resa möter huvudkaraktären och birollen en rad utmaningar som ger dem möjligheten att utveckla sin relation och lära av varandra på många sätt. Ett exempel på detta är när Vaiana får en förklaring av Maui angående hans handling att stjäla Te Fitis hjärta. Han förklarar att hans avsikt var god – han ville ge människorna möjligheten att skapa liv på egen hand. Mot slutet av filmen väljer Maui att stödja Vaiana i kampen mot den onda Te Ka och återlämna Te Fiti sitt hjärta (1.07.00 - 1.12.40). Detta gör han genom att engagera sig i en strid med Te Ka under tiden som Vaiana återlämnar hjärtat (1.23.33 - 1.30.54). Denna utveckling från Mauis inledande framställning som självupptagen till att förklara sina

avsikter som en handling av osjälviskhet och till och med hjältemod kan kopplas till Eders karaktärsklocka. Det visar hur karaktärer kan utvecklas och förändras från skurkar till hjältar genom deras handlingar och motiv (Eder, 2010: 17-22). Dessutom belyser Halls representationsteori hur karaktärer representeras och hur deras framställning formar tittarens tolkning av deras identitet och handlingar (Hall, 2015: 15). Här blir det tydligt hur Maui utmanar stereotypiseringen och utvecklar en mer nyanserad och komplex identitet genom sina handlingar och den nya förståelsen som tilldelas honom.

2.3.4 Te Ka och Te Fiti

I filmen framträder Te Fiti och Te Ka som en och samma karaktär, men andra i berättelsen ser dem som två olika gudar. Te Fiti framställs som en vänlig gudinna, klädd i en vacker grön nyans som representerar naturens skönhet. Hon är vacker med långt och vackert hår. Å andra sidan, Te Fitis andra form, Te Ka, kanske inte ses som lika estetiskt vacker. Te Ka saknar den grönska som kännetecknar Te Fiti och istället är hon framställd som en aktiv vulkan med mörka och dystra färgade nyanser.

Denna representation av Te Fiti och Te Ka kan förstås genom Seger's teori om skurkar. Enligt Seger introduceras skurkiga roller ofta med tydliga kontraster gentemot hjältar och genom dramatiska händelser som skapar en negativ bild av dem. I fallet med Te Fiti och Te Ka visas denna kontrast genom deras fysiska framställning och de symboliska element som omger dem (Sege, 1990: 137-138). Genom att visa dessa två sidor av samma karaktär blir förståelsen för deras roll och funktion i historien fördjupad.

Berättelsen i filmens början ger en inblick i hur världen skapades och genomgick förändringar, som tidigare beskrivits. Historien berättar om en tid när världen var täckt av vatten, tills att Te Fiti kom fram och formade öar där olika varelser, inklusive människor, kunde bosätta sig och existera. Men när Te Fitis hjärta stals från henne, förvandlades hon till sin andra form, det vill säga den onda Te Ka. Denna händelse ledde inte bara till framkomsten av en negativ energi, utan också till att människor försvann och öarna förlorade sin vitalitet (0.55 - 3.30).

Här kan Halls representationsteori fördjupa förståelsen av berättelsen. Representationen av Te Fiti och Te Ka som två olika karaktärer, trots att de faktiskt är en och samma, visar hur olika perspektiv och tolkningar kan påverka hur en karaktär eller händelse uppfattas. Denna dualitet i representationen kan granskas genom Halls begrepp om stereotyper, där vissa egenskaper framhävs medan andra negligeras eller bortses ifrån (Hall, 2015: 15). Denna dynamik kan bidra till en rikare tolkning av filmen och dess budskap om förändring, förlust och förnyelse.

Te Fiti och Te Ka dyker upp i några korta scener i filmen (1.23.25 - 1.31.00). När Te Ka är närvarande, utför hon flera attacker mot Vaiana som försöker att komma förbi och nå vad hon tror är Te Fiti. Dessa handlingar och Te Kas introduktion som en antagonist i filmen kan kopplas till Segers teori om skurkar. Enligt Seger introduceras skurkarna ofta genom dramatiska händelser som ger dem en initial negativ skildring och därmed skapar en kontrast till hjältarna (Sejer, 1990: 137-138)

Det är intressant att koppla detta till Connells teori om manlighet. Enligt Connell (2005: 32) kan manlighet ha olika dimensioner och aspekter. Te Fiti och Te Ka kan ses som representationer av olika aspekter av maskulinitet. Te Fiti symboliserar en mer fredlig och harmonisk form av manlighet, medan Te Ka representerar en mer aggressiv och destruktiv sida. Denna dualitet i deras karaktärer speglar Connells syn på att manlighet kan vara mångfacetterad och innehålla olika former av makt och kontroll.

I filmens avslutande strid mellan Te Ka och Maui (1.23.25 - 1.31.00) verkar Te Ka ha övertaget och nästan vara på väg att vinna. Men här sker en överraskande vändning. Insikten att Te Ka faktiskt är en förvandlad version av Te Fiti och bön om hjälp från vattnet för att nå fram till henne, leder till en avgörande förändring. Precis när Te Ka förbereder sig för en sista attack, ser hon sitt eget hjärta och lugnar omedelbart ner sig. Med blicken på detta ögonblick genomgår Te Ka en förvandling till sin ursprungliga form – Te Fiti, den vackra och godhjärtade gudinnan.

Denna förändring och komplexitet i karaktärernas representation och interaktioner kan kopplas till både Connells teori om manlighet och Ederers karaktärsklocka. Enligt Eder (2010: 17-22) kan karaktärer i berättelser genomgå utveckling och förändring, från att initialt framstå som skurkar

till att genom sina handlingar och motiv förändras till hjältar. Te Fitis och Te Kas utveckling i filmen från en konflikt till en ögonblicklig förvandling och återförening belyser detta narrativa mönster och exemplifierar hur karaktärer kan utvecklas genom sina handlingar och interaktioner i berättelsen.

2.4 En annorlunda värld

2.4.4 Callisto Mal

I filmen introduceras Calisto Mal som en av forskarna med målet att hitta en lösning som kan främja utvecklingen av deras stad Avalonia. Om de inte lyckas riskerar staden en osäker framtid. Callisto har en blygsam kroppsbyggnad och en mild, feminin ton i sin röst, vilket förändras under filmens gång (3.00 - 6.38). I den senare delen av filmen, när hon har blivit ledare för Avalonia, har Callisto istället en mer muskulös kropp, en ton i rösten som kan anses vara mer maskulin, och hon verkar vara självsäker och framåt jämfört med hur hon var i början av filmen (15.50 - 18.43). Denna utveckling av Calistos karaktär och framträdande kan kopplas till Connells teori om maskulinitet, där dimensioner av makt och självförtroende kan utvecklas och förändras över tid (Connell, 2005: 32).

I filmens berättelse presenteras också en intressant dynamik mellan Calisto och Searchers fru Meridian. Denna dynamik kan betraktas genom Halls begrepp om stereotyper, där vissa attribut framhävs medan andra försummas (Hall, 2015: 15). Mindre konflikter uppstod mellan Callisto och Searchers fru Meridian, då Meridian försökte stoppa Callisto från att förstöra deras värld. Under dessa strider visade Meridian Callisto vad de hade upptäckt: att deras energikälla faktiskt fungerar som en sjukdom som angriper immunförsvaret och till sist leder till döden. När hon väl fått den saknade informationen, insåg Callisto sitt misstag och förstod att hon hade missuppfattat familjen Clade. Hon återgick till deras sida och bidrog till att rädda världen från förgörelse (1.13.54 - 1.19.27). Denna dynamik mellan karaktärerna och den fördjupade förståelsen av energikällans natur illustrerar hur stereotyper och förväntningar kan påverka hur individer uppfattar och agerar i olika situationer.

Genom Calistos karaktärsutveckling och interaktionen med andra karaktärer i filmen framträder en komplexitet som kan förstås genom både Connells och Halls teorier om kön och stereotyper.

Detta belyser hur filmer kan använda karaktärers utseende, beteende och förändringar för att utforska och utmana samhällets uppfattningar om kön och identitet.

Denna berättelse och de varierande konflikterna mellan karaktärerna exemplifierar aspekter av både Segers skurkteori (Seger, 1990) och Eders teori om karaktärsklockan. Enligt Segers teori gestaltar Callisto de mer motståndskraftiga och negativa delarna av samhället. Samtidigt följer hennes utveckling också Eders idéer om karaktärsklockan. Hon går från att vara konfronterande till att inse vikten av samarbete med familjen Clade för att försöka rädda världen (Eder, 2006: 237-241).

3. Slutsatser

I de nyare Disney-filmerna har skurk karaktärerna utvecklats till mer nyanserade och mänskliga roller, där missuppfattningar och komplexitet spelar en central roll. I *Lejonkungen* representeras Scar och hyenorna som tydliga skurkar. Scar är manipulativ och maktlysten, medan hyenorna framställer social marginalisering och negativa maskulinitetsnormer. I *Pocahontas* symboliserar Ratcliffe kolonialism och missbrukande maskulinitet. *Vaiana* belyser djupare motiv genom Mauis utveckling från skurk till hjälte och Te Fiti/Te Ka's dualitet.

Denna förändring av skurk karaktärerna återspeglar komplexiteten i berättelsestruktur och maskulinitet representation. I *En annorlunda värld* utmanas stereotyper genom Callistos utveckling från traditionellt maskulin till en mer samarbetsinriktad syn på maskulinitet, vilket framhäver hur missuppfattningar kan påverka vår syn på andra människor. Denna utveckling går bortom den traditionella skurkrollen och lyfter fram mer mänskliga aspekter.

När det gäller stereotyper hanterar Disney dessa ämnen på olika sätt. I *Lejonkungen* och "Pocahontas" upprätthålls vissa stereotyper om maskulinitet och socialt utsatta grupper. *Vaiana* bryter med dessa mönster genom karaktärernas utveckling. I *En annorlunda värld* utmanas fördomar genom Callistos förvandling och en mer samarbetsinriktad syn på manlighet.

Sammanfattningsvis framstår skurk karaktärerna i dessa filmer som mer nyanserade och mänskliga, där komplexitet och missuppfattningar spelar en viktig roll. Denna utveckling och utforskning av karaktärer och stereotyper ger en djupare dimension till berättelserna och reflekterar en modernare syn på maskulinitet och skurk representation.

Referenslista

Andersson, J. O. (2009). *Alla älskar Disney*, Aftonbladet. Publicerad den 17 mars. Hämtad den 12 april 2023 från <https://www.aftonbladet.se/omafotonbladet/a/ddJRaw/alla-alskar-disney>

Barthes, R. (1977). *Image-Music-Text*, redigerad och översatt av S. Heath. London: Fontana.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill Education.

Carrillo, C., Crumley, J., Thieringer, K., & Harrison, J. S. (2012). *The Walt Disney Company: A Corporate Strategy Analysis*. Robins School of Business. Hämtad den 12 april 2023 från https://scholarship.richmond.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1010&=&context=robins-case-network&=&sei-redir=1&referer=https%253A%252F%252Fscholar.google.com%252Fscholar%253Fhl%253Dsv%2526as_sdt%253D0%25252C5%2526q%253Dwalt%252Bdisney%252Bcompany%2526oq%253Dwalt%252Bdisney%252Bcomp#search=%22walt%20disney%20company%22
2

Cornell, R. W. (2005) *Maskulinities*. Second Edition

Disney+. (U.å). Hämtad den 12 april 2023 från <https://www.disneyplus.com/sv-se/home>

Disney+. (U.å). *En annorlunda värld*. Hämtad den 12 april 2023 från <https://www.disneyplus.com/sv-se/movies/en-annorlunda-varld/1OVzv6hnhOFm>

Disney+. (U.å). *Lejonkungen*. Hämtad den 12 april 2023 från <https://www.disneyplus.com/sv-se/movies/lejonkungen/1HqwiEcje6Nj>

Disney+. (U.å). *Pocahontas*. Hämtad den 12 april 2023 från <https://www.disneyplus.com/sv-se/movies/pocahontas/2WjLTJt9dM5C>

Disney. (U.å) *Stories Matter*. Hämtad den 17 Augusti 2023.
<https://storiesmatter.thewaltdisneycompany.com/>

Disney+. (U.å). *Vaiana*. Hämtad den 12 april 2023 från

<https://www.disneyplus.com/sv-se/movies/vaiana/70GoJHflgHH9>

Dyer, G. (1982). *Advertising as Communication*. London: Methuen.

Eder, J. (2010). *Understanding Characters. Projections: The journal for Movies and Mind* (1st Rev. 4th ed.).

Filmtopp. (2020). *Disney+ Sverige - priser, utbud, appen, senaste nytt*. Hämtad den 12 april 2023 från <https://www.filmtopp.se/artikel/disney-plus-sverige-priser-utbud-nyheter>

Gauntlett, D. (2002). *Media, Gender and Identity: An Introduction*. Routledge. (sid. 47-53)

Gustafsson, J., & Nordstrand, J. (2014). *Ondskan går klädd i klänning eller kostym*. Linné Universitet. Hämtad den 13 april 2023 från

<https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:737976/FULLTEXT01.pdf>

Göstasson, F. (2017). "Kom tillbaka med hennes hjärta". Linné Universitetet. Hämtad den 13 april 2023 från <http://www.diva-portal.se/smash/get/diva2:1076472/FULLTEXT01.pdf>

Hall, S. (2015). *Representation - Second Edition*. SAGE Publications Ltd.

Henriksen, E., & Hofmann, M. (2019). "Den nye Alice". Lunds Universitet. Hämtad den 13 april från

<https://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordOId=8978707&fileOId=8978717&cover=0>

Johnson, M. L. (2017). *Stereotypes in Animated Films: A Comparative Analysis*.

Kardelo, A. (2022). *Animatörer rasar mot Disney-censur "Allt gay klipps bort"*, QX. Publicerad den 14 mars. Hämtad den 13 april 2023 från

<https://www.qx.se/noje/225326/anstallda-rasar-mot-disney-censur-allt-gay-klipps-bort/>

Leavy, P., & Harris, A. (2019). *"Contemporary feminist research from theory to practice"*. New York: The Guilford Press.

Ljungberg, H., & Wallentin, R. (2019). *Vaiana - en ny sorts Disneyprinsessa?*. Malmö Universitet. Hämtad den 12 april 2023 från

<http://mau.diva-portal.org/smash/get/diva2:1491902/FULLTEXT01.pdf>

Rose, G. (2017). *Visual Methodologies - 4th Edition*. London.

Seeger, L. (1990). *Creating Unforgettable Characters*. New York.

Smalls, R. (2020). *3 Disney Movies That Are Riddled With Stereotypes*, *filmink*. Publicerad den 5 juli. Hämtad den 12 april 2023 från

<https://www.filmink.com.au/3-disney-movies-riddled-stereotypes/>

Smith, J. (2018). *The Hero's Journey in Film: A Comparative Analysis of Mythic Structure in Cinema*. Routledge. (s. 56)

Spånberger, D. (2021). *Disney-klassiker spärras för barn - anses vara rasistiska, Världen idag*. Publicerad den 26 januari. Hämtad den 13 april 2023 från

<https://www.varldenidag.se/nyheter/disney-klassiker-sparras-for-barn-anses-vara-rasistiska/repuaZ!Gjg7NGMfkFoBycYaz4dMwA/>

Bilagor

Bilaga 1.

- Kön: Det finns och förekommer mycket stereotyper kring maskulinitet och femininitet.
- Ålder: Vad representerar ålderna? Är det vishet eller oskuld? Etc...
- Ras: Som kön förekommer det stereotyper om olika raser. Men ras kan dessutom undersöka normaliseringen av vithet.
- Hår: representerar i större mån skönhet, men kan dessutom representera narcissism.
- Kropp: Tjocka vs smala kroppar. Vad anses som attraktivt? Visar scenerna delar av kropparna eller visar de hela kroppen?

Vidare framförs "representation av sättet" (Rose, 2016:116):

- Uttryck: Vem på scenen är glad, ledsen etc. Vilka typer av ansiktsuttryck används för att representera en glad person?
- Ögonkontakt: Tittar karaktärerna på varandra? Vem tittar de på? På vilket sätt tittar de på en? Kollar karaktären konfronterande mot huvudkaraktären?
- Posera: Vad kan tolkas av karaktärernas sociala ställning?

Därefter kommer "representation av aktivitet":

- Touch: vem vidrörs och vad rör de? Vad är effekterna av det?
- Kroppsrörelse: Vem/vilka av karaktärerna är passiva och vilka av de aktiva?
- Positions Kommunikation: Var är de olika karaktärerna placerade i scenerna? Vilka befinner sig på en överlägsen position och vem på en underlägsen? Med vem och på vilket sätt är de olika karaktärerna intima med?

Den sista som framförs är "rekvisit och inställningar":

- Rekvisit: Vad representerar rekvisiten de använder? Glasögon representerar intelligens, solljus representerar lugn etc.
- Inställningar: När det kommer till inställningar ska en kolla på vad som anses som normalt och vad som anses som exotiskt. Fantasier kan dessutom vara inkluderade när det kommer till inställningar. Vilka effekter kan inställningarna i scenerna bidra med?