



ANALIZA ŽENSKIH LIKOV V DISNEYEVIH ANIMIRANIH FILMIH

sociologija
raziskovalna naloga

Avtorica: Sandra Kumer

Mentorica: Renata Bezjak, prof.

Ormož, 2021

ZAHVALA

Zahvale gredo mentorici, prof. Renati Bezjak, ki mi je omogočila prijavo na razpis za izdelavo raziskovalnih nalog ter mi stala ob strani, nudila pomoč in dajala potrebne napotke in me spodbujala na celotni poti sociološkega raziskovanja. Zahvalila bi se tudi prof. Simoni Meglič za pomoč pri prevajanju gradiva in lektoriranju.

Kazalo vsebine

1	Uvod	5
2	Animirani film	7
2.1	Klasična animacija	7
2.2	Moderna animacija.....	8
2.3	Spolne vloge v Disneyevih animiranih filmih.....	9
3	Reprezentacija spola v množičnih medijih	10
3.1	Vpliv na otroke – socializacija.....	10
	Spolno diferencirana socializacija	11
	Spolni stereotipi	11
3.2	Prikaz ženskega telesa	13
4	Kvalitativna analiza ženskih likov v izbranih Disneyevih animiranih filmih	15
4.1	Sneguljčica in sedem palčkov	15
	Obnova zgodbe.....	15
	Glavni pozitivni lik – SNEGULJČICA.....	16
	Ali je primerna za otroško vzornico?	17
	Glavni negativni ženski lik – MAČEHA	18
	Znaki spolnih stereotipov v filmu (J. Swafford)	18
	Družbena konstrukcija ženskega spola v takratnem času (glede na starost filma).....	20
4.2	Mulan	20
	Obnova zgodbe:.....	21
	Glavni pozitivni lik – MULAN	22
	Ali je primerna za otroško vzornico?	22
	Glavni negativen ženski lik – ŽENITNA POSREDNICA.....	23
	Znaki spolnih stereotipov v filmu (J. Swafford)	23
4.3	Pogum.....	24
	Obnova zgodbe.....	24
	Glavni pozitivni lik – MERIDA.....	24
	Ali je primerna za otroško vzornico?	25
	Glavni negativni ženski lik – ČAROVNICA BOO	25
	Znaki spolnih stereotipov v filmu (J. Swafford)	27
5	Zaključek.....	30
6	Viri in literatura	31
6.1	Slikovno gradivo	32

Kazalo slik

Slika 1: Walt Disney in njegova slavna lutka Miki Miške	8
Slika 2: Simpsonovi so primer moderne animacije	8
Slika 3: Stereotipi pri Disneyevih princesah	12
Slika 4: Prikaz primerjave proporcev telesa animiranega lika z realnimi proporci človeka	13
Slika 5: Primerjava podobe Meride v animiranem filmu in njene spremenjene podobe, ki se pojavlja na izdelkih.....	14
Slika 6: Sneguljčica in sedem palčkov.....	16
Slika 7: Janet Gaynor in Sneguljčica.....	16
Slika 8: Zlobna mačeha.....	18
Slika 9: Sneguljčica opravlja hišna opravila	19
Slika 10: Stereotipne ženske in moške vrednote.	20
Slika 11: Oče tolaži Mulan in ji v lase vpne cvet magnolije.	21
Slika 12: Mulan z zlato medaljo za hrabrost.....	22
Slika 13: Merida.....	25
Slika 14: Čarovnica Boo s krokarjem.	26
Slika 15: Grafikon prikazuje število likov glede na film	27
Slika 16: Grafikon prikazuje število pozitivnih in negativnih likov glede na film in spol	28
Slika 17: Tortni prikaz razmerja med številom likov glede na spol	29
Slika 18: Tortni prikaz razmerja med pozitivnimi liki glede na spol	29

Kazalo tabel

Tabela 1: Spol glavnega lika in primerjava št. ženskih in moških likov v izbranih animiranih filmih	27
Tabela 2:Primerjava št. pozitivnih in negativnih likov po spolu v izbranih animiranih filmih	28

Povzetek

Namen raziskave je bil ugotoviti, kakšna je reprezentacija ženskega spola v Disneyevih animiranih filmih, kako se je ta oblikovala in kako vpliva na otroke v času socializacije. Izvedla sem jo na podlagi analize treh Disneyevih animiranih filmov. Raziskala sem ustrezno gradivo, nato pa se lotila analiziranja izbranih filmov, in sicer z ogledom originalnih različic, pri čemer sem si izpisovala opazke in preštevala vloge glede na njihov spol in predznak vrednot. Sledila je izdelava raziskovalne naloge, povzemanje gradiva in navezovanje na lastna opažanja ob ogledu filmov. Ugotovila sem, da so v raziskanih filmih prisotni spolni stereotipi, ki lahko vplivajo na gledalca v času socializacije. Prav tako lahko reprezentacija spola v teh filmih povežemo z družbenim stanjem v takratni družbi. S primerjanjem del sem prišla do ugotovitev, da so spolni stereotipi pogosteje prisotni v starejših Disneyevih filmih, da je v vseh izbranih filmih večje število moških vlog, kar se tiče tudi primerjave pozitivnih likov glede na spol. Kljub temu sem zaključila, da so Disneyevi animirani filmi odlična oblika sprostitev in pomoči pri vzgoji otrok ter medij, ki pomaga pri odpravljanju negativnih spolnih stereotipov. V bodočih raziskavah bi analizirala večje število Disneyevih filmov, s čimer bi rezultate raziskave lažje posplošila. Pri raziskovanju sem imela težave le s tem, da je bila večina literature v angleškem jeziku in da je bil zaradi epidemije dostop do knjižnic omejen.

Ključne besede: ženski liki, Walt Disney, animirani film, spolni stereotipi

Abstract

The primary purpose of research was to find out what is the representation of female characters in Disney animated films like, how it has been shaped and how it affects children during their socialization. The research was carried out on the basis of analysis of three Disney animated films. Firstly, different materials related to my research topic were studied, and then I set myself on the analysis of selected films by viewing the original versions. When I was watching the films, I was making observations, counting roles according to their gender and the values they displayed. This was followed by the production of my research paper, the summarizing of the material and linking it to the observations I made while watching the films. I found out that in the researched films gender stereotypes are present, which can have an effect on viewers during the time of socialization. We can also associate the representation of gender in these films with the social circumstances in the society at that time. By comparing the films, I came to the conclusion that gender stereotypes are more common in older Disney films and that there is a greater number of male roles in all the selected films, even when it comes to comparing positive characters by gender. Nevertheless, I have come to the final conclusion that Disney animated films are an excellent form of relaxation and can help with raising children. They can also provide a great medium that helps addressing negative gender stereotypes. In the future research, I would analyse a larger number of Disney films to help generalize the results of my research. The only problem I endured during my research was that most of the literature was in English and that access to libraries was restricted due to the COVID-19 pandemic.

Key words: female characters, Walt Disney, animated movie, gender stereotypes

1 Uvod

Za temo raziskovanja ženskih vlog v animiranih filmih Walta Disneya sem se odločila, ker je že sam naslov v meni prebudil veliko vprašanj, ki se tičejo velikega dela mojega otroštva, pa vendar na ta vprašanja nisem nikdar pomislila. Odraščala sem s polnimi policami DVD plošč Disneyevih animiranih filmov, ki so se potem redno vrteli in mi krajšali čas po prihodu iz vrtca in celo po pouku v osnovni šoli. Čeprav sem že slišala o prikritih poročilih in prebrala veliko člankov na to temo, kot so predstavljanje ženskega telesa kot objekta poželenja z nerealno postavbo, dodeljevanja tradicionalne vloge ženskam, ki jim onemogočajo dosežati lastne ambicije ali pa so te usmerjenje v hrepenenje po moškem odrešilnem liku in druge, ki se nanašajo na spolne stereotipe v prid moškemu spolu, kar so izjemno neprimerna sporočila za filme, katerih večinski delež gledalcev predstavljajo otroci v času primarne in sekundarne socializacije, sem na Disneyeve filme kljub temu gledala kot pozitivno vsebino s poučnimi nauki. Ker me zanima, ali so taka sporočila res prisotna in kako ter v kaki meri so oblikovala moja prepričanja in precepcijo ženske vloge v družbi, sem se odločila ugotoviti, kaj sploh je animirani film, kako je nastala Disneyeva animacija in v katere tri kategorije lahko razdelimo glavne protagonistke filmov glede na njihovo družbeno vlogo, identiteto, kulturo, vrednote, družbena norme in družbena pričakovanja. Raziskala bom, kakšna sploh je reprezentacija spola v družbi in kako se je spreminjala skozi čas. Zanima me tudi, kako močan vpliv imajo mediji na otroke, kako poteka oblikovanje medijskega konstrukta realnosti in ali so Disneyevi animirani filmi pozitivna stimulacija za otroški razvoj v času primarne in sekundarne socializacije ter kdaj so taki vplivi močnejši. To področje bom raziskala na podlagi analize ene pozitivne in ene negativne glavne vloge v treh različnih Disneyevih uspešnicah. Iz vsakega izbranega filma bo glavna ženska protagonistka predstavnica ene od treh kategorij, v katere jih uvršča McKenzie Barber. Osredotočila se bom na njihovo družbeno vlogo, moralno sporočilnost njihove vloge ter njihovo družbeno moč v filmu. Pozorna bom na znake spolnih stereotipov in jih bom poskusila umestiti v štiri vrste stereotipnega prikazovanja žensk po raziskavah J. Swafford. Na koncu

bom utemeljila, zakaj je določen glavni lik primeren ali manj primeren za otroško vzornico in na podlagi starosti filma, v katerem lik nastopa, utemeljila takratno družbeno konstrukcijo ženskega spola. V kvantitativni analizi bom spremljala število ženskih in moških likov v izbranih filmih. Iskala bom razmerja med moškimi in ženskimi liki, ki nastopajo v filmu, in primerjala število pozitivnih in negativnih likov glede na spol. Smisel te raziskave je ugotoviti, ali Disney res bolj izpostavlja moški spol pri podeljevanju vlog in kako se je to razmerje spreminjalo glede na obdobje in družbeno stanje, v katerem je film nastal.

HIPOTEZE:

1. V Disneyevih animiranih lahko najdemo spolne stereotipe, ki vplivajo na mlade gledalce v času primarne socializacije.
2. Reprezentacija spola v Disneyevih animiranih filmih je odsev družbenega stanja takratne družbe.
3. V starejših Disneyevih animiranih filmih so spolni stereotipi, razsem in tradicionalna vloga žensk pogosteje prisotni.
4. V Disneyevih animiranih filmih je prisotnih več moških kot ženskih likov/vlog.
5. Ženske vloge pogosteje kot moške predstavljajo pozitivne like.

2 Animirani film

Po prevodu iz angleškega slovarja Collins English Dictionary je animirana risanka oz. film definiran kot film, ustvarjen s fotografiranjem serije spreminjajočih se risb, sličic ipd., ki ob hitrem predvajanju dajejo iluzijo premikanja. (Collins English Dictionary, 2018)

Beseda animiran izhaja iz latinske besede animus, kar v prevodu pomeni duša, torej z animiranjem "dajemo dušo" predmetom, lutkam oziroma protagonistom filma. Ta efekt navideznega premikanja je dosežen s predvajanjem sličic s frekvenco od 24 do 26 sličic na sekundo, v modernejših pa tudi do 48 sličic na sekundo, s čimer prevaramo oči, da sledenje sličicam razumejo kot gibanje. Ob besedi animirani filmi ljudje prehitro sklepajo, da gre za risanke za otroke. To potrjuje slabo poznavanje področja animiranih filmov in njihovo redko predvajanje na programih, ki niso namenjeni zgolj otrokom. Walter Benjamin govori o cikličnem procesu animiranih filmov, ki se kaže tudi v slovenskem prostoru. Gre za to, da televizijski uredniki naročajo animirane filme, da se ti pogosteje vrtijo v programih, namenjenim starostni skupini do 12 let. Starši teh programov ne spremljajo in nadzorujejo, saj je tam vsebina običajno prilagojena otrokom. Tako so odrasli ponotranjili tudi to, da animirane filme povezujejo s »stvarmi za otroke«, ki ne predstavljajo zadostnega izziva za odraslega gledalca in raje posegajo po igranih filmih. Med temi odraslimi so tudi uredniki, zato pravimo, da gre za ciklični proces. Iz tega razloga so se animirani filmi začeli deliti na tiste za »odrasle« in »za otroke« glede na zahtevnost vsebine. Pri tem izstopajo Disneyevi animirani filmi, ki kljub temu ohranjajo naziv »družinski«, saj ob njihovi komičnosti in zanimivih likih uživajo otroci, ob prikritih pomenih in besednih zagonetkah pa zabavo najdejo tudi odrasli. (Nikolič, 2019)

2.1 Klasična animacija

Za klasično animacijo je značilno:

1. Z junaki in s prostori se skuša čim bolj približati resničnim osebam in njihovim okoljem. Liki so podobni ljudem, tako tudi prostori, v katerih nastopajo. Pri tem posnemanje ni dobesedno, ampak ustvarjeno z veliko mero domišljije, sproščenosti in svobode.
2. Resnični trirazsežni prostor in tridimenzionalni liki – junaki imajo torej poudarjeno višino, širino in dolžino svojih postav.
3. Zgodbe govorijo o škrtatih, princesah in kraljih, o zmajih, čudežih in dobrih ter zlih vilah. Izogibajo se resnim družbenim vprašanjem in problemom. (Munitić in Kovačič, 1976)
»Klasični animirani film je poskus, da bi v okvir risanega filma čim popolneje in čim natančneje prenesli osnovne plasti resničnosti in osnovne lastnosti igranega filma. V njem animacija v popolnosti posnema resničnost, kroji po svoje naravne oblike in jih dela smešne, zabavne in čudežne«. (Munitić in Kovačič, 1976, str. 33)

Za velikega moža klasične animacije velja Walt Disney, rojen 5. 12. 1901 v ZDA. Rodil se je v skromno delavno družino, kjer niso verjeli v njegove sanje, da bo nekoč postal risar, vendar je kljub temu očeta uspel prepričati, da ga je vpisal v risarski tečaj na umetniški akademiji. Njegova poklicna kariera se je začela strmo vzpenjati po vojni, ko je postal poklicni risar in v Hollywoodu ustanovil podjetje Disney. (Reitberger, 1989)



Slika 1: Walt Disney in njegova slavna lutka Miki Miške. (Wenn, 2018))

2.2 Moderna animacija

Po koncu druge svetovne vojne so umetniki ubrali drugačno pot animiranja, s čimer je nastala moderna animacija. Ta ima naslednje značilnosti:

1. Ne posnema resničnosti in ne prerisuje oblik, ki že obstajajo v življenju. Okrog junaka ne riše zapletenih tridimenzionalnih prostorov, ampak samo najnujnejše črte in znake ter bistvene podrobnosti.
2. Figure so enostavne in imajo le dve dimenziji (širino in višino). S svojimi kretnjami, gibanjem in govorom ne posnemajo resničnih ljudi, ampak so svobodne in z domišljijo, samostojno ustvarjajo svoje lastne, samo za animirani film značilne oblike prostora in gibanja.
3. Za razliko od klasične se moderna animacija loti tudi resnih problemov, s katerimi se ukvarja današnji človek. (Munitić in Kovačič, 1976)



Slika 2: Simpsonovi so primer moderne animacije. (IMDb, 2020)

2.3 Spolne vloge v Disneyevih animiranih filmih

Spolne vloge tako ženskih kot moških likov so v Disneyevih filmih zelo izrazite. Največje spremembe skozi Disneyevo zgodovino, ki šteje že več kot 80 let, so se v njegovih filmih videle ravno v prikazu ženskih likov. McKenzie Barber v uvodu diplomske naloge z naslovom: *Disney's Female Gender Roles: The Change of Modern Culture* glede na njihovo družbeno vlogo, identiteto, kulturo, vrednote, družbena norme in družbena pričakovanja glavne ženske protagonistke razdeli v 3 različne kategorije:

- Prva kategorija je kategorija originalnih Disneyevih princes. To so stereotipno lepotice v težavah, ki čakajo na moškega, da jih odreši. Navadno so podrejene in opravljajo gospodinjska dela. V to kategorijo spadajo Sneguljčica, Pepelka in Trnuljčica.
- Druga kategorija poudarja vzpon ženske vloge, ki je prikazana kot upornica. Je pogumna, svojeglava in ambiciozna. Taki liki so: Ariela, Mulan, Zlatolaska in Jasmina.
- V tretjo kategorijo spadajo junakinje, ki jih Disney prikazuje kot neodvisne ženske svobodnega duha. Ta opis lahko vidimo v junakinjah kot so: Merida, Ana, Elsa in Moana.

(Barber, 2015, str.7)

3 Reprezentacija spola v množičnih medijih

3.1 Vpliv na otroke – socializacija

Disney je že dolgo v sporih z nekaterimi gledalci in širšo javnostjo, saj ga ti obtožujejo stereotipnega predstavljanja vlog, še posebej ženskih. To je največji problem predvsem pri mladih gledalcih v času primarne socializacije. Pri njih lahko mediji prevzamejo temeljno funkcijo prikaza družbe, njenih norm in pričakovanj, kar otroci še prehitro ponotranjijo. Mediji imajo štiri glavne funkcije, od katerih je ena od njih prav socializacijska. To pomeni, da lahko mediji s stereotipnim prikazom ženskih vlog povzročijo v odraščajočem otroku ponotranjanje norm, ki jih njegova kultura ne sprejema oz. jih ne sprejema več, s čimer je njegova integracija v družbo otežena. (Gardner, 2015), (Počkar in Tavčar Krajnc, 2019)

Z zadnjimi ugotovitvami se strinja tudi D. Verša v svojem delu *Medijska podoba spolov*, v katerem pojasni, da sama vidi največji problem pri vplivu množičnih medijev prav na področju spolnih vlog in družbenih položajev. Pravi, da so mediji instrumenti, ki vzdržujejo stanje, v katerem depriviligirani ostajajo depriviligirani, kar utrjuje privilegirane položaje vladajočih in spolno hierarhijo, kjer vlada moški spol. (Verša 1996, str. 11)

V primarni socializaciji je otrok še povsem nesamostojen in odvisen od odraslih. Gre za zelo zahtevno obdobje v otrokovem življenju, saj mora ponotranjiti družbena pravila, norme, vrednote in ostali družbeni kapital. Pri tem imajo najpomembnejšo vlogo družina, družbene ustanove, ne smemo pa zanemariti tudi vpliva vsebin, ki jih otrok spremlja na ekranih. (Adolšek idr., 2011)

Da je največji problem v starših poudarja tudi Dr. Dušan Rutar. »Starši velikokrat rečejo, da filmi kvarijo mladino ... Lažje je kajpak reči, da jo kvarijo filmi, kot priznati, da se najprej spridijo v družini.« (Rutar, 2005, str. 9) Po njegovem mnenju torej ni problem v filmih, saj je večji del filmov, še posebej animiranih, res dobrih. Problem vidi v starših, ki »nikoli nimajo časa«, da bi si ogledali vsebine skupaj z otroki in o njih razmišljali ter se kritično pogovarjali. (Rutar, 2005). Otroci so tako v primarni socializaciji oponašalci likov, med tem ko imajo v sekundarni, sploh v začetku, liki povezovalno vlogo (razdelijo si vloge iz filma, ki je vsem znan; se skupaj igrajo). V poznejših fazah sekundarne socializacije začnejo otroci razumevati zgodbo filma in osebnosti likov. Opazijo pomanjkljivosti, ki jih je do tedaj polnila njihova otroška domišljija, iščejo elemente, ki se ne skladajo s stvarnostjo, in analizirajo osebnosti likov. To je posledica tega, da na animirani film ne gledajo več le z emocionalnega zornega kota, ampak s mero kritičnega mišljenja. (Rutar, 2005)

O teh vplivih je bila izvedena tudi kontroverzna raziskava objavljena v strokovni reviji *Child Development* leta 2016. Izvedla jo je profesorica družinskega življenja na univerzi BYU v Utahu. Raziskava je potekala na 198 predšolskih otrocih, da bi raziskali, kakšen vpliv je na njih pustila Disneyeva kultura princes. O izsledkih raziskave pravi, da se starši ne zavedajo nevarnosti, ki jo prinaša povzdigovanje kulture Disneyevih princes za njihove otroke na dolgi rok. Problem je raziskovalka zaznala pri dekletih. Te se z liki poistovetijo in se tako kot princeze, ne želijo preizkusiti v veščinah, ki so v družbi predstavljene kot tipično fantovske (plezanje po drevesih, igranje nogometa ...). Tako so prikrajšane za številne izkušnje, ki bi jih drugače lahko prejele, velik pomen pa imajo tudi za otrokov normalen razvoj. Običajno se to razvije v prepričanje, da so njihove življenjske priložnosti drugačne, ker so ženskega spola. Že v začetku niso samozavestne v dejavnostih, v katerih bi naj bil uspešnejši moški spol. Tako se težje lotijo matematike in drugih analitičnih znanosti, njihov strah pred tem, da bi se umazale, pa jim preprečuje tudi preizkušanje v novih stvareh in poklicih. Na drugi strani je študija odkrila, da so predšolski fantje, ki so bili v stiku z mediji, ki predstavljajo Disneyeve princeze, pokazali večjo samozavest, prav tako pa so bili tudi hitreje pripravljeni priskočiti na pomoč. Te pozitivne učinke naj bi prinesla protiutež, ki jo prinašajo Disneyevi animirani filmi v primerjavi s podobnimi televizijskimi vsebinami, ki poudarjajo pretirano stereotipno moškost. Coynsova ne vidi rešitve tega problema v prepovedi stika otrok z Disneyevimi filmi, v katerih nastopajo princeze, z izogibanjem igračam na to

tematiko ali drugimi, s tem označenimi trgovskimi izdelki, saj je to preprosto nemogoče. Namesto tega so starši tisti, ki bi morali spodbujati veliko različnih interesov in se s svojimi otroki pogovarjati o vplivih medijev ter njihovimi posledicami. (McBride, 2012)

Spolno diferencirana socializacija

Večina družb pozna dva spola in v skladu s tem tudi vzgaja. Gre za spolno diferencirano oz. spolno usmerjeno socializacijo, ki temelji na razlikah v vzgajanju moškega in ženskega spola, saj jima pripisujejo različni vlogi v družbi. Ta vloga se od družbe do družbe razlikuje, saj ne gre za prirojeno, temveč družbeno pridobljeno vlogo.

Socializacija v spolne vloge naj bi se tako začela že v družini, in sicer na štiri načine:

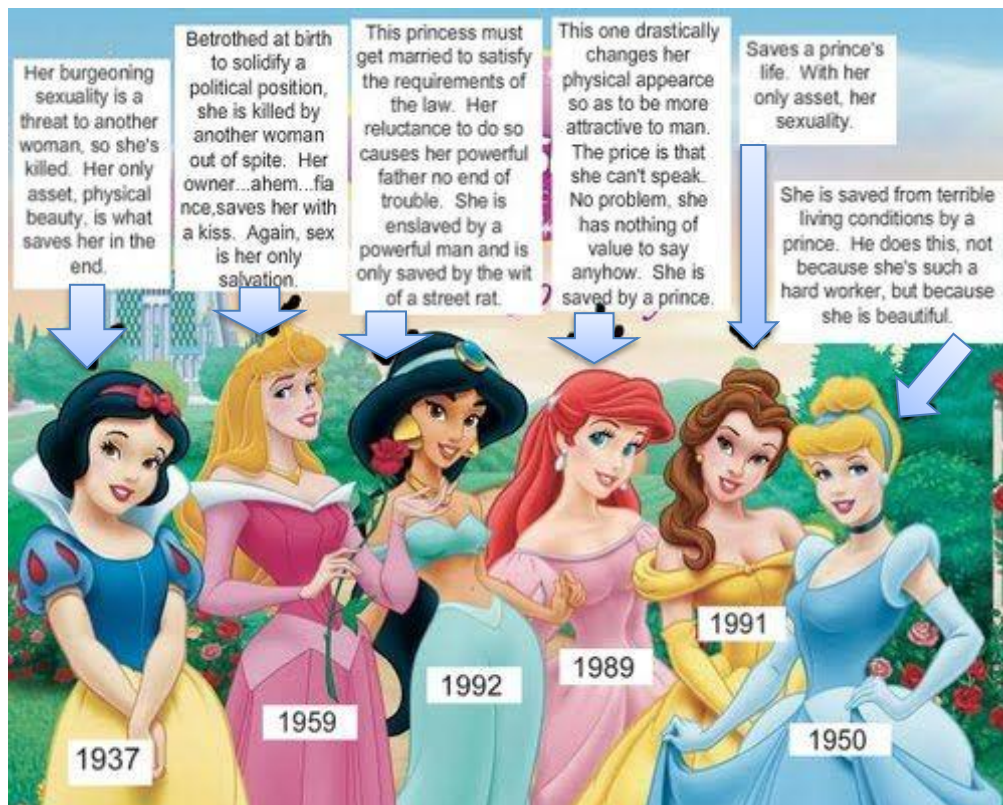
- manipulacija otrok s strani skrbnikov (npr. fanta oblačijo v tipična oblačila za »fante«),
- usmerjanje (npr. deklicam dajo igrače, ki so »za punce« in s katerimi običajno »vadijo« za ženska opravila: kuhanje, pranje, skrb za otroka ...),
- verbalno apeliranje (povedo jim, katerega spola so in naj ta spol posnemajo),
- aktivnosti, polne spolnih stereotipov (spodbujajo deklice, da opravljajo stereotipno ženska opravila, moški in ženske so v medijih prikazane v svojih stereotipnih vlogah).

Eccles, J. Jacobs in R. Harold (1990) v svoji raziskavi *Gender Role Stereotypes, Expectancy Effects, and Parents' Socialization of Gender Differences* kot pomemben dejavnik socializacije v spolne vloge navajata vpliv pričakovanja staršev. Deklice se tako, že v njihovih rosnih letih spodbuja, da so bolj komunikativne in verbalno sposobne, dečke pa, da so bolj fizično aktivni. To je posledica socialne reprezentacije femininosti (komunikativnost, usmerjenost v druge ...) in maskulinosti (tekmovalnost, umerjenost vase, fizična sposobnost ...). Starši zaradi svojih pričakovanj (npr. da bodo deklice komunikativne in dečki fizično aktivni in agresivni), dečke in deklice obravnavajo različno. S tem vplivajo na oblikovanje razlik, ki še naprej utrjujejo te socialne reprezentacije, ki so razlike povečale oz. povzročile že v začetku. (Eccles, Jacobs in Harold, 2019)

Spolni stereotipi

Spolni stereotipi so posplošene značilnosti, vedenja, sposobnosti in interesi, opredeljeni le na podlagi spola. So odraz dojemanja moških in žensk, razlik med njimi in njihovih družbenih vlog. Ustvarjajo nerealno in nepravilno predstavo o moških in ženskah, ki je ni mogoče dokazati pri vseh predstavnikih spolov. Kljub temu pa so stereotipi, ki lahko prerastejo v predsodke, bolj ali manj zasidrani v vseh družbah. Primer takega stereotipa, ki ga najdemo v Disneyevih animiranih filmih, je stereotip princesk (deklet), ki čakajo na odrešitev, medtem ko so fantje neustrašni rešitelji. (Merljak Zdovc, 2018)

Sarah M. Coyne, avtorica raziskave o vplivih Disneyevih filmov na predšolske otroke, v članku za *Science Daily* izda, da jo izjemno moti, ko njeno 4-letno hčer zobozdravnik pohvali s frazo »pridna mala princeska«. Pravi, da pri tem opaža to, da majhne deklice zelo redko nagrajujemo s frazami, kot so »zelo si pametna, res pridno in vztrajno si delala za to, tvoje telo res lahko zmore veliko«, čeprav te prinašajo veliko pomembnejše sporočilo kakor »si princeska« – lepa ubogljiva in prijazna. (McBride, 2012)



Slika 3: Stereotipi pri Disneyevih princesah. (Johnson, 2009)

Vseeno pa se na področju spolno usmerjene socializacije, spolnih stereotipov in predsodkov skozi čas postopoma uvajajo spremembe. Najlažje bi tako lahko primerjali socializacijo tradicionalnih, industrijskih in postmodernih družb. Današnji skrbniki in vzgojitelji se tako trudijo čim bolj zmanjšati to družbeno spolno zaznamovanje in otroka odvrniti od spolnih stereotipov, kar je vidno tudi v medijih. Tem smernicam je sledila tudi Disneyeva produkcijska hiša. V zadnjih dvajsetih letih se je tega lotila celo dobesedno s filmi, ki izpostavljajo spolne stereotipe v neki družbi in glavnim likom, ki te stereotipe krši. Temu potem sledijo pozitivne posledice in družbeni razvoj, ki ustvari blaginjo. Več o tem bom raziskala v analizi, ki sledi.

3.2 Prikaz ženskega telesa



Slika 4: Prikaz primerjave proporcev telesa animiranega lika z realnimi proporci človeka. (Fuel for freedom, 2015)

Raziskave kažejo, da ima večina ženskih likov, ki simbolizirajo mlade odrasle ženske v animiranih filmih postavbo pečene ure (enak obseg okrog prsi in bokov, ozek pas) in hruške (velik obseg okrog bokov, ozek pas, manjše prsi). Ti obliki telesa veljata za najbolj zaželeni, saj veliki boki in prsi predstavljajo plodnost in seksualnost. Disneyevi animatorji so pri svojih princesah šli v ekstreme z velikimi glavami, izredno ozkimi pasovi – ožjimi od vratu, širokimi boki in majhnimi stopali. Vloge s tem postanejo izjemno nenaravne in seksualizirane. Starše pri tem skrbi, kako taka reprezentacija ženske vpliva na odraščajoče punčke in njihovo samopodobo, kar je glede na rezultate raziskav čisto opravičljivo. Ameriška raziskava na predšolskih otrocih je pokazala, da želijo otroci s slabšo samopodobo biti pogosteje v stiku z Disneyevimi princesami (ogled filmov, igrače ...), kar raziskovalka pripisuje iskanju vzornika v tem, kar dojemajo kot »biti lep«.

(McBride, 2012); (Rowe, 2019)

Mislím, da se Disney zaveda tega problema in ga tudi v sodobnih animiranih filmih jasno izpostavlja. V filmu Pogum tako princesa Merida ne more obleči ozke obleke za princeze, Mulan med pripravami za ženitveno posrednico močno zategnejo pas ... Problem zdaj nastaja v marketinških trikih, in sicer pri uporabi upodobitev znanih likov. Veliko ljudi je na forumih že opozorilo na to, da so v trgovinah opazili izdelke, kot so jogurti, juhe idr., ki so imeli na embalaži naslikano podobo katere izmed Disneyevih princes, vendar pa se je njena podoba razlikovala od tiste, ki jo vidimo v animiranem filmu. So mnogo bolj seksualizirane, v želji, da bi jih kupci hitreje opazili. Prav tako, nihče ni pozoren na embalažo, ampak ga ta v trenutku asociira na film. Ta običajno pri ljudeh vzbuja lepe spomine na otroštvo in pozitivna čustva, zato izdelek hitreje kupijo – oziroma z drugimi besedam, padejo v to prodajno past. Enako se dogaja tudi v računalniških igrah, ki z uporabo Disneyevih princes pridobijo zanimanje mladih igralcev in odobravanje staršev, ki glede na raziskave (Coyns, 2016) vse, kar je povezano z Disneyem, takoj označijo kot varno, moralno in vzgojno.



Slika 5: Primerjava podobe Meride v animiranem filmu (levo) in njene spremenjene podobe, ki se pojavlja na izdelkih (desno). (danbeazley.com.au, n. p.)

4 Kvalitativna analiza ženskih likov v izbranih Disneyevih animiranih filmih

4.1 Sneguljčica in sedem palčkov

Sneguljčica in sedem palčkov je ena najbolj znanih pravljic bratov Grimm, ki si jo je Disney izbral za podlago svojega prvega animiranega filma, dolgega več kot 80 minut. Na ta film je bil posebej čustveno navezan, saj je bila uprizoritev »Sneguljčice« eden izmed prvih nemih filmov, ki jih je Walt sploh videl. To izkušnjo je doživel kot otrok, ko je v Kansas Cityju prodajal časopise in kjer je tudi vzplamenela njegova želja po poklicu pravljicarja. Po treh letih ustvarjanja in 1,75 milijona dolarjev je leta 1937 Walt Disney svetu predstavil prvi celovečerni risani animirani film z originalnim naslovom v angleščini: *Snow White and the Seven Dwarfs*. Pod budnim Waltovim perfekcionističnim očesom je film ustvarjalo okrog 750 umetnikov in mnogo drugih oblikovalcev. Zanj je leta 1938 dobil tudi častnega oskarja. (Reitberger, 1989); (Hollywood.com Staff, 2019)

Obnova zgodbe

Film se začne s pogledom v knjigo pravljic bratov Grimm, v kateri piše o lepi mladi princesi na gradu, ki mu vlada hudobna mačeha. Ker se je bala, da bo princesa Sneguljčica nekoč preseгла njeno lepoto, jo je oblačila v cunje in jo silila k delu služkinje. Mačeha v svojem čudežnem ogledalu preverja, ali še vedno kraljuje tudi po svoji lepoti, zato jo zelo razjezi, ko le-to razglasi, da je njeno mesto zasedla Sneguljčica. Kraljevemu lovcu naroči, da mora princeso odpeljati v gozd pod pretvezo, da gre nabirat divje rože, in jo nato ubiti ter ji kot dokaz prinesiti njeno srce. Ravno ko bi ta izvršil zlobni načrt, se mu mlada princeska preveč zasmili, zato jo pusti živeti, pod pogojem, da odide globoko v gozd in se ne vrne več, sam pa kot lažni dokaz kraljici prinese prašičje srce. Ob tavanju po temnem gozdu Sneguljčici pomagajo gozdne živali, ki jo odpeljejo do hišice sedmih palčkov. Ti jo odkrijejo spečo v njihovi postelji ob prihodu z dela, prestrašeni, da gre za vlomilca. Dovolijo ji, da ostane, če bo zanje opravila gospodinjska dela, kmalu pa jim tudi zelo priraste k srcu. Čarobno ogledalo mačehi izda, da Sneguljčica ni mrtva in da se skriva pri palčkih, zato se jo ta odloči ubiti sama. Preobleče se v starko in Sneguljčici ponudi zastrupljeno jabolko. Načrt ji uspe, vendar jo takoj za tem odkrijejo palčki in jo preženejo na goro, kjer pade v prepad. Mlado princeso smrtonosnega strupa reši poljub princa, ki predstavlja njeno pravo ljubezen. (The Walt Disney Company, 2020)



Slika 6: Sneguljica in sedem palčkov. (Puntomarinero, 2020)

Glavni pozitivni lik – SNEGULJČICA

Glavna protagonistka je kraljeva princesa Sneguljčica, ki je dobila ime po svojem videzu, ki dosega vse lepote ideale kraljestva. Spoznamo jo kot pridno, delovno dekle, ki živi na gradu in opravlja opravila služkinje. Nosi raztrgana umazana oblačila, ki nasprotujejo njeni čisti blede koži, rdečim ustnicam in licem, urejeni frizuri in nežnim kraljevskim potezom. Skozi petje spoznamo njen visok, čudovit glas, ki očara živali. Reitberger v knjigi o Waltu Disneyu ugotavlja, da je njena podoba skoraj identična videzu takratne znane ameriške igralka, pevke in slikarke Janet Gaynor.



Slika 7: (a) Janet Gaynor in (b) Sneguljčica. (Wikiwand, 2020); (The Walt Disney Company, 2020)

Podobnost med Sneguljčico in Janet Gaynor ni pomota, saj je Disney jeseni 1934 sam dejal, da je Sneguljčica štirinajstletnica tipa Janet Gaynor. Gaynorjeva je v tistem času predstavljala simbol ženskega lepote ideala. (Jefferson, 2010)

V teh prizorih vidimo, da Sneguljčice opravljanje gospodinjskih opravil ne moti, čeprav ima z rojstvom pripisan status princese in ji teh opravil pod normalnimi pogoji ne bi bilo potrebno početi. Ob ribanju tal in vlečenju vode iz vodnjaka prepeva in prosi vodnjak, naj ji s čarovnijo pomaga, da jo najde tisti, ki

ga ljubi. Želja se ji že po nekaj trenutkih uresniči, saj jo preseneti prelepi princ. Z njim si ljubezen izpovedujeta kot Romeo in Julija, prek balkona, saj je sama preplaha, da bi se mu približala. Glavna protagonistka tako predstavlja čisto drugi pol zgodbam, ki so bile popularne do tedaj. Zgodbe z močnimi, pogumnimi možmi. Celotni princ je v filmu nežen, saj kljub svoji močni postavi prepeva pesmi in izpoveduje čustva s pomočjo podoknic. V spopadu z moškim (lovcem) v gozdu, se Sneguljčica ne bori, ampak sprejme usodo ter si prestrašena pokrije oči in se nebogljenost stisne k skali. To bi lahko pripisali nepričakovanemu napadu izza hrbta, vendar glede na njeno nežno in prestrašeno naravo dvomim, da bi se upala zoperstaviti moškemu, četudi bi si s tem morda rešila življenje. Zanimiva je tudi sprememba Sneguljčičine obleke. Ta obleče obleko princeze, čeprav gre le nabirat rože v samotni gozd, kar bi lahko bil znak, da se mačehino izkoriščanje dogaja prikrito, le za zaprtimi vrati gradu, čeprav bi to lahko pripisali tudi princesinemu svobodnemu oblačenju glede na aktivnost oz. delo, ki ga opravlja. Ko jo lovec našel v gozdu, se mora Sneguljčica spopasti s svojo bujno domišljijo, ki spremeni še najmanjši grmiček v ogromno pošast. Njeno dolgotrajno delo gospodinjskih opravil se pokaže takoj ob vstopu v hišo palčkov, ki jo označi za hišo sedmih, s strani matere nevzgojenih, otrok ali sedmih sirot. Takoj se loti dela, pri čemer se postavi v vlogo vodje, ki živalim razdeli delo. Gospodinjska opravila predstavlja v izjemno pozitivni luči – kot proces sodelovanja, petja in plesa, pri čemer delo kljub temu nadzoruje, da ne bi prišlo do goljufanja (ptički skušajo pomesti prah pod preprogo). Na koncu dela Disney poskrbi, da so gospodinjska dela prikazana kot fizično naporna, saj se živali in Sneguljčica, utrujeni, takoj odpravijo spat. Ob prihodu palčkov, ki jo najdejo v postelji, zopet pokaže spoštljivost, saj se jim opraviči za vdor v hišo in jih ne prosi za milost, ampak ponudi, da si bo z delom prislužila svoj obstanek v njihovi hiši. Že prvi dan prevzame pozitivno avtoriteto nad palčki (»Kdor si ne umije rok, ne dobi večerje«). Sneguljčica prevzame vlogo matere, vendar je tudi sama le 14-letni otrok, ki hkrati sam potrebuje starša. Lahko bi rekli, da hišica sredi gozda začne delovati kot družina, z neklasično delitvijo vlog. Razmišljanje o enostarševskih družinah bi lahko prevzeli ravno z razmahom le-teh, saj je film nastajal le nekaj let pred začetkom druge svetovne vojne, ko je v takratni Nemčiji, na področju katere bi se naj zgodba tudi neuradno odvijala, že potekala mobilizacija in priprave na vojno. Dekleta so žalovala za svojimi očeti in fanti, ki so morali v vojsko, matere pa so morale pozabiti na gospodinjska opravila in se posvetiti delu v tovarnah. Gospodinjska opravila so tako prevzele mlade hčerke, ki so bile tudi materinske figure svojim bratom in sestram (Sneguljčica najmlajšemu palčku Tepku). To teorijo bi lahko zavrgli že s podatkom, da je zgodba napisana na temelju Grimmovih pravljic iz 18. stol., vendar so v filmu odnosi med palčki in Sneguljčico zelo spremenjeni, glede na originalno knjižno verzijo. Palčki, ki predstavljajo Sneguljčici starševsko avtoriteto, ji postavljajo moralna pravila in prepovedi, kakor je to, da ne sme nikogar spustiti v hišo, kljub temu pa njena dobrosrčnost in neomajna pomoč ne dopustita, da bi ne pomagala starki v težavah. Tako jo z otroško naivnostjo spusti v hišo in jo celo uboga in ugrizne v čarobno jabolko. Sneguljčica na koncu najde partnerja, ki jo odpelje iz »starševskega gnezda« v njen novi dom, kjer si bosta ustvarila svojo družino, palčki pa ostanejo sami v gozdu, kakor starejši ljudje, katerih otroci se odselijo s partnerjem.

Ali je primerna za otroško vzornico?

Po podrobni analizi zagovarjam tezo, da je Sneguljčica dobra otroška vzornica, saj kljub temu, da jo je narava obdarila s prelestnostjo, očarljivostjo in kraljevskim stanom, tega ne izkorišča v svoj prid. Pravzaprav je ravno nasprotno: nad delom se ne pritožuje, je vljudna, prijazna, pripravljena pomagati, ljubezniva, materinska in sočutna.

Glavni negativni ženski lik – MAČEHA

Nakopičeno zlo v tem animiranem filmu predstavlja lik hudobne kraljice, Sneguljčičine mačehe. Njen cilj je ostati najlepša ženska v kraljestvu. Umori ji predstavljajo enostaven način za doseganje ciljev, zaradi česar se tudi Sneguljčice želi znebiti z naklepnim umorom. Svojo legitimnost ohranja s terorjem in kaznimi, ki doletijo vsakega, ki ne izpolni ukazov. Zanimivo je, da sama ni le načrtovalec uboja, ampak si tudi »umaže roke«, saj se odloči, da bo pod krinko sama izvršila umor. Čeprav jo v originalni Grimmovi pravljici doleti veliko hujša usoda kakor v Disneyevem filmu, kjer v skalo, na kateri stoji, udari strela in jo požene v prepad, pa je zanjo največja kazen to, da umre v svojem največjem strahu, torej v obliki grde, zgubane starke. Moralno sporočilo te vloge je, da ne tekmuješ z drugimi v stvareh, ki jih ne moreš sam spremeniti (videz), in poišči stvari, v katerih si sam dober in jih ceni. Zlo se zmeraj maščuje in vedno izgubi.

Kraljica je razvila ljubosumje do nedolžnega otroka, za katerega bi morala glede na svojo vlogo mačehe poskrbeti kakor za lastno hčer, vendar pa je zaradi svojih psihičnih motenj narcizma otroka raje izkoriščala in ga skoraj ubila. (Disney Wiki, 2018)



Slika 8: Zlobna mačeha (Disney Wiki, 2018)

Znaki spolnih stereotipov v filmu (J. Swafford)

V filmu najdemo kar nekaj spolnih stereotipov, vendar veliko manj, kakor v izvorni pravljici bratov Grimm. Prvi tak stereotip je gotovo, da mora ženska opravljati hišna opravila in biti vedno podložna. Vzgoja otrok je žensko delo, kar poudari, ko najde neurejeno hišo, v kateri naj bi po njenem mnenju gotovo živeli nevzgojeni otroci brez matere, ali pa je ta zelo neodgovorna.

Drugi neposredni stereotipi so prišli iz palčka Godrnjavka, ki pravi, da ženske ne bi smeli ubogati in si umiti rok, saj bo potem videla, da jo upoštevajo in bo tako dobila večjo moč nad njimi.

Film prikaže tudi, da lepota prinaša možnost manipuliranja z moškimi in tako svetlo prihodnost. Ženske prikazuje bipolarno: na eni strani kot močne, zlovešče, smrtonosne, samovšečne pošasti, ki ne poslušajo moškega, ampak ga izkoriščajo in kaznujejo, če ne izpolni njihovih ukazov, na drugi strani pa kot nebojlena, čustvena, prestrašena, naivna, nemočna bitja, ki opravljajo hišna opravila, ne

zapuščajo doma in morajo biti vedno varovane ter pod nadzorom moških. Moški liki, torej palčki in lovec, opravljajo tipična moška dela. Kopljejo v rudnikih, lovijo divjad in težave rešujejo z nasiljem (pretepi, ubijajo z nožem). Moški ne znajo skrbeti za otroke, kar vidimo v odnosu starejših palčkov do Tepka, ki je še otrok in hrepeni po materinski toplini in vzgoji. Zaradi pomanjkanja le-te se ni naučil govoriti.

J. Swafford (1997) govori o 4 stereotipnih prikazovanjih ženskih animiranih likov: razvajeno smrklo, lepoticico, molčečo žensko in vsevednico. Sneguljčico bi tako lahko razvrstili med stereotipne lepoticice, saj je objekt poželenja za vse moške like animiranega filma, vendar pa ni ne naduta ne domišljava niti svoje lepote namerno ne izkorišča za manipulacijo moških. Sneguljčica tako po teh kriterijih ne sodi med tipične lepoticice, oz. je tista, ki prikaže, da je dobrota pomembnejša kot lepota.



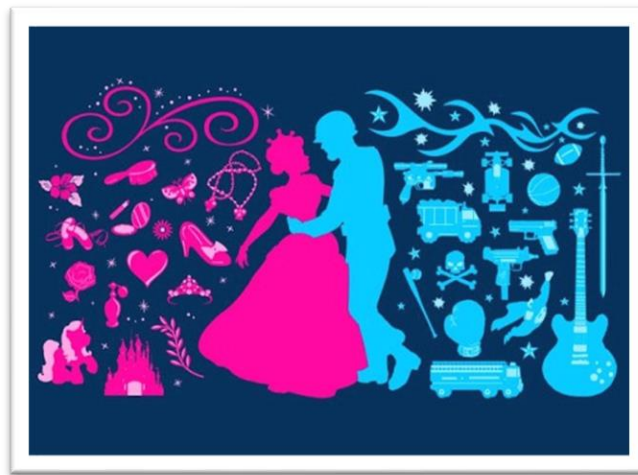
Slika 9: Sneguljčica opravlja hišna opravila (depaysement325, 2016)

Družbena konstrukcija ženskega spola v takratnem času (glede na starost filma)

Animiran film Sneguljčica in sedem palčkov je nastal v 40-tih letih 20. stoletja v ZDA in kljub temu, da prikazuje dogajanje v času gradov v Evropi v začetku 16. stoletja, izdaja takratni ameriški pogled na ženske, saj je namen filma zabavanje takratnih gledalcev, zaradi česar je Disney zelo spremenil Grimmovo zgodbo, iz katere je izhajal, ter jo »popravil« glede na takratne družbene norme in vrednote, tako da so se gledalci s filmom lažje poistovetili. Iz tega sklepamo, da je bila lepa, dobrosrčna princesa takratni družbeni model tega, kar je pričakovano od ženske in njene vloge. (Baron, Yerby, in Lee, 2013); (Hollywood.com Staff, 2019)

Sneguljčica tako s svojo pridnostjo pri opravljanju hišnih opravil za sedem palčkov poudarja žensko kot gospodinjico, še posebej v času po veliki depresiji v Ameriki. Takrat ni bil čas, da bi ženske raziskovale, kdo so in kaj želijo, ampak da so pokorne in delovne ter se ne pritožujejo. (Garabedian, 2014)

Ženskam je v Ameriki samostojnost dovoljena samo v času vojne. Po koncu prve svetovne vojne je bil čas, da ženske pozabijo na svojo samostojnost, se vrnejo v kuhinje in skrbijo za gospodinjstvo, medtem ko moški služijo denar. Znova je bilo potrebno vzpostaviti norme tradicionalne družine, kar je najlažje storiti prav prek medijev. (Holt, n. p.)



Slika 10: Stereotipne ženske in moške vrednote. (Agrawal, 2020)

4.2 Mulan

Mulan je glasbeni zgodovinski akcijski pustolovski animirani film, zasnovan na kitajski legendi Hua Mulan. Gre za Disneyev 36. animirani film in deveti, ki je bil ustvarjen in izdan v času obdobja Disneyeve renesanse, ki je trajala od 1989 do 1999. Gre za prvi Disneyev film, ki je začel izhajati na DVD ploščah in zadnji na VHS. Film je začel nastajati že pet let pred izidom, ko je Disney na Kitajsko poslal množico umetnikov, da z opazovanjem tamkajšnje kulture in življenja pridobijo umetniške in kulturne inspiracije. Animirani film Mulan je požel ogromno slavo in podporo. Osvojil je Zlati globus, nominacijo Academy Award in nagrado Annie za najboljšo animirano stvaritev, navdušil pa je tudi filmske kritike. Kate Boyle v svoji oceni filma meni, da gre za najboljši Disneyev film do tedaj, kar pripisuje izjemni zgodbi, ki se zelo razlikuje od prejšnjih, novemu stilu animacije, ki vključuje kitajske kulturne elemente, filmskim dosežkom in izjemni zvočni podlagi. Pravi, da: »V petdesetih letih je večina ženskih likov ustrezala stereotipu »dame-v-težavah«. Vse so bile lepe, večinoma bledokožne najstnice, ki so hrepenele po pravi ljubezni in sanjskemu princu, s katerim bodo odjezdile proti sončnem zahodu. Bilo

je nekaj izjem, vendar nobena ni zares podrla kalupa kakor Mulan v letu 1998.« (Boyle, 2020, 1. ods.) ;(D'Alessandro, 2020); (Disney Princess Wiki, 2020); (SDG, b. d.)

Lik Mulan in njena zgodba sta prav tako kakor Sneguljčica nastali na podlagi legende. Originalno je šlo za kitajsko balado iz 5. stoletja, ki je v času vojne spodbujala dekleta, da so pogumne in bojevite. Mulan v kitajskem jeziku pomeni drevesasto rastlino magnolijo, ki jo simbolno lahko opazimo tudi v animiranem filmu (z očetom sedi na veji magnolije).

(Hollywood.com Staff, 2019); (Lily, 2021)



Slika 11: Oče tolaži Mulan in ji v lase vpne cvet magnolije. (Team Scary Mommy, 2020)

Obnova zgodbe:

Zgodba se dogaja na Kitajskem, kjer spremljamo jutro mlade deklice Hue Mulan na prav poseben dan. Čaka jo obisk pri ženitni posrednici. Ta se na žalost konča slabo, saj ne ustreza vsem stereotipnim kriterijem, ki naj bi jih imela dobra kitajska nevesta. Cesarstvo takrat napadejo Huni, zaradi česar izda mobilizacijo po enega moža iz vsake družine. Mulan vidi, da bolni oče ni zmožen za boj, zato se zamaskirana v moškega, skrivoma pretihotapi v vojsko kot njegova zamenjava. Duhovi prednikov so za njo poslali Mushu-ja, rodbinskega varuha v obliki majhnega kitajskega zmajčka. Mulan se s stereotipnim moškim obnašanjem uspe asimilirati v vojsko, kjer se tudi zaljubi v mladega generala. Na gori njihovo četo napade veliko številčnejša vojska Hunov. Mulan jih ustavi tako, da sproži snežni plaz. Pri tem reši generala, kar se izkaže za dejanje, ki reši tudi njeno življenje. Ko ji obvezujejo rane, namreč ugotovijo njeno biološko ženskost, zaradi česar naj bi bila kaznovana z usmrtitvijo. Posledica prikrievanja pravega spola je tako pomeni le, da jo izključijo iz vojske. Pot mora zaradi tega nadaljevati sama. Ker opazi, da nekaj vodilnih Hunov plaz preživi, se odpravi v prestolnico, kjer opozori na bližajočo nevarnost. Tam ji kot ženski nihče ne verjame. Ko ugrabijo cesarja se sama poda na njegovo reševanje, kar ji tudi uspe. Dobi naslov narodne junakinje in zlato medaljo, s katero prinese družini veliko več časti, kakor bi jo samo z dobro poroko.

Glavni pozitivni lik – MULAN

Hua Mulan je preprosta 16-letna deklica s kitajskega podeželja. Da ni tipična kitajska mladenka, spoznamo že na pripravah za sestanek z ženitno posrednico. Starša jo večkrat opozorita, da je njena najpomembnejša naloga, da se dobro poroči in ohrani družinsko čast, zato naj se na sestanek dobro pripravi. Pred velikim dogodkom ji ženske, ki se poklicno ukvarjajo s temi pripravami, spremenijo videz, tako da ustreza tradicionalnim ženskim lepotnim standardom (lepa obleka, speta pričeska, bela polt, rdeče ustnice in lica, nakit ...). Mulan s tem videzom ni zadovoljna, saj ne prikazuje tega, kako se sama počuti. Na sestanku se zelo slabo odreže, saj prekrši kar nekaj pravil (ni točna, ne zna pravilno naliti čaja, govori brez dovoljenja ...), zato jo posrednica, kljub njeni naravni lepoti, obsodi na slabo poroko. Bolj kot ta neuspeh jo prizadene novica, da se bo njen bolani oče moral vključiti v cesarsko vojsko oz. oditi v gotovo smrt. Njena požrtvovalnost in ljubezen do očeta jo pripravita do tega, da si postriže lase, obleče očetovo bojno opremo in se v njegovem imenu pridruži vojski. Preden se pridruži vojski, se nauči obnašati stereotipno moško, pri čimer ji pomaga varuh, ki ga pošljejo njeni predniki (zmajček Mushu). Preprosto dekle skozi film dokaže, da je **hrabra** (npr. spopade se z veliko močnejšim moškim), **iznajdljiva** (sproži plaz), **vztrajna** (plezanje po puščico), **uporniška** (ne upošteva pravil) in **inteligentna** (bojna strategija). Mulan je revolucionarna junakinja, saj je prvi ženski lik, ki se izkaže na področju bojevnosti in se fizično spopade z moškim, ki ga tudi premaga, saj svojo biološko manjšo fizično moč nadomesti z iznajdljivostjo.

(Disney Princess Wiki, 2020)



Slika 12: Mulan z zlato medaljo za hrabrost (Pinterest, 2015)

Ali je primerna za otroško vzornico?

Mulan je prva Disneyeva princesa, ki se kljub temu, da se zaljubi v atraktivnega mladega »princa«, ne zanaša na njegovo herojstvo, ampak je ona tista, ki mu reši življenje. Je prva, ki ne deluje v skladu s sebičnostjo svoje odreditve, ampak pred svoje potrebe postavi usodo svojega očeta in svojega naroda. Je prva princesa, ki prekrši stereotipe in predsodke ter povzroči pozitivne družbene spremembe v smeri

večje enakosti in enakopravnosti spolov, zato je po mojem mnenju nedvomno primerna za otroško vzornico. Pri tem je potrebno poudariti, da Mulan ne spodbuja žensk k temu, da morajo prevzeti stereotipno moško vedenje, ki bi ga po filmu morda celo interpretirali kot pozitivno npr. pljuvanje, pretepanje, ampak da stereotipi tako ženski kakor moški ne smejo omejevati posameznika pri njegovih življenjskih ciljih.

Glavni negativen ženski lik – ŽENITNA POSREDNICA

Da je ta vloga negativna, opazimo že na prvi pogled, saj je Disney že z izgledom in obrazno mimiko nakazal na klasičnega »zlobneža«. Ta lik pooseblja vzvišenost, nesramnost, pretirano tradicionalnost, ljubosumje in neliberalnost. Njena glavna naloga je spraviti mlada dekleta v zakon in jih preveriti, ali so pripravljene biti tradicionalne stereotipne kitajske žene ter tako zagotoviti čast družinam, čeprav sama ne ustreza niti enemu izmed teh neformalnih zakonov.

Znaki spolnih stereotipov v filmu (J. Swafford)

V začetnem delu filma si Mulan na roko napiše glavne značajske lastnosti, ki naj bi jih imela dobra kitajska nevesta:

- tiha, hvaležna, elegantna, krhka, vljudna, skromna, nežna, izobrazena, odločna, natančna, vedno podložna in točna.

Pred sestankom ji spremenijo tudi videz: jo okopajo, oblečejo, naličijo in zraven prepevajo pesem, ki dobesedno govori in spodbuja spolne stereotipe:

- »moški imajo radi ženske z dobim okusom za oblačenje«,
- ženske so pohlevne, delovne, plodne, suhe, imajo lepo speto pričesko,
- dekleta lahko samo z dobro poroko prinese srečo, čast in denar svoji družini,
- »možje so za borbo, ženske pa za vzgojo in nego otrok«.

Mushu Mulan predstavi značilnosti tipičnega moškega:

- vzravnana drža z izbočenimi prsmi,
- nizek glas,
- pljuvanje, pretepanje.

Glede na delitev stereotipnih vlog po J. Swafford bi kot edino stereotipno vlogo lahko označili Mulanino mater kot lik molčeče ženske. To uvrstitev potrjuje njena pasivnost. V filmu je njena edina vloga, da hčer odpelje do salona, kjer jo bodo od glave do pet uredili za ženitno posrednico. Čeprav predstavlja osebnost skrbne matere, je tista, ki je nesposobna razumeti zapleteno situacijo, skozi katero gre njena hčer. Tako kot oče tudi mati postavlja status družine pred srečo svoje hčere. (Swafford, 1997)

4.3 Pogum

Animirani film Pogum se uvršča med animirane družinske komične pustolovščine, s čimer se uvršča med tako imenovane Disneyeve »družinske« filme. Nastal je leta 2012 pod vodstvom režiserja Marka Andrews. Ta je o filmu povedal: »Glavna tema filma je pogum in kako zbrati dovolj poguma, da prekineš spono. Merida je hrabro in neustrašno dekle – pleza po pečinah, strelja z lokom in se bori z medvedi – vendar pa je najtežje najti pogum v svojem srcu.« (Kolosej, 2012, 1. ods.). Mislim, da je s svojimi besedami odlično povzel vsebino zgodbe, ki govori o junaški dogodivščini princese Meride, izurjene lokostrelke in trmaste hčere kralja Fergusa in kraljice Elinor. Pogum je že 13. celovečerni film podjetja Pixar, ki je prevzelo grafično ustvarjanje Disneyevih animacij. Zanj je bilo odšteti 185 milijonov ameriških dolarjev. Visoka naložba izplačala, saj je Pogum prejel že 19 nagrad in 48 nominacij, med drugim pa tudi prestižno nagrado oskar. Ustvarjalci so se potrudili in gledalcem kar se da avtentično predstavili film glede na kulturo, v kateri se zgodba dogaja. Tako so glasove za film zaradi pristnosti večinoma posodili igralci s škotskimi koreninami. (Hollywood.com Staff, 2019); (Kolosej, 2012); (IMDb, 2020)

Obnova zgodbe

Zgodba se odvija med škotskimi gozdovi v času nordijskih plemen. Najprej spoznamo zgodbo o rojstvu rdečelase princese Meride, ki ima že v otroštvu povsem drugačne interese, kot se pričakujejo za dekleta njenega stanu. Nekega dne starša oznanita, da je čas za njeno poroko ter povabita snubce iz vse dežele. Za njeno roko se morajo snubci potegovati v lokostrelstvu, ki ga kot svojo najljubšo disciplino izbere princesa. Ta se ne želi poročiti, zato se odloči, da svoje upornišvo izkaže tako, da premaga snubce in si s tem prisluži svobodo. Kraljica Elinor to možnost odločno zavrne, zato Merida odjezdi v gozd, kjer od čaravnice kupi čudežni kolaček, ki bi spremenil njeno mater. Zgodba se zaplete, saj napoj mater preobrazi v medvedko. Princesa s pomočjo bratov uspe mamu pretihotapiti iz gradu in odkriti, kako izničiti napoj, še preden bi preobrazba ostala večna.

Glavni pozitivni lik – MERIDA

Merida je prva Disneyeva princesa, ki nastopa kot glavna junakinja, vendar si ne deli imena z naslovom filma, ampak ta izraža njeno osebnostno lastnost – pogum. Zraven tega je v filmu dokazala tudi neustrašnost, vztrajnost, upornišvo, svojeglavost in drznost. Prihaja iz visokega razreda, vendar ji to ne ustreza, saj zavrača idejo o tem, da bi morala igrati vlogo dame v težavah in slediti družbenim omejitvam (ne sme rokovati z orožjem, jezdi konja, biti športno aktivna ...), ki jih v družini spodbuja in nadzoruje njena mati, ampak si želi biti samo normalno dekle, ki lahko oblikuje svojo usodo. Njeno upornišvo je označeno kot odraz nevzgojenosti, sebičnosti in nevhvaležnosti, zato film poudarja, kako pogumno in neustrašno je zamajati norme in vrednote družbe, vendar pa je to edini način, ki prinaša napredek. V Pogumu tudi prvič bližje spoznamo princesina starša in njune karakterne značilnosti. Vidimo, da jih je Merida največ podedovala po očetu, ki je prav tako glasen, neubogljiv in impulziven. Po materi pa je podedovala trmo in neposlušnost. Z materjo prav tako, v nasprotju z očetom, verujeta v magijo. Merida se od drugih Disneyevih princes razlikuje tudi po odnosu z materjo, ki ga drugi liki nimajo ali pa nima pomena. V tej kraljevi družini je moč opaziti pojav matriarhata, saj je Elinor tista, ki sprejema pomembne odločitve in uživa večje spoštovanje. S hčerko sta trden odnos, ki sta ga imeli v otroštvu, spet zgradili medtem, ko je bila mati spremenjena v medveda in s tem prisiljena uvideti tudi druge načine življenja, ki prav tako prinašajo srečo, a najpomembneje – svobodo posamezniku. Sama sprememba bi lahko bila replika na zgodbo o Sneguljčici, pri kateri je prav tako poudarek na podobnem

družinskem odnosu. Razlika je v tem, da se v zgodbi o Sneguljčici mačeha do konca ni pripravljena spremeniti in sprejeti hčerine lepote oz. je njun konflikt razrešen šele s čarovnično (mačehino) smrtjo. (Disney Princess Wiki, 2020)



Slika 13: Merida. (MJ Edwards, 2016)

Ali je primerna za otroško vzornico?

Merida je gotovo reprezentacija najstnice, ki se ne sprijazni z življenjem v vlogi, ki ji ga pripisuje družba, ampak si s svojim prizadevanjem kreira življenje tako, kot čuti, da je prav. Otroškim gledalcem pokaže, da obstajajo še druge vrednote kakor ljubezen in da se je zanje potrebno boriti. Mlada dekleta uči, da ni cilj vsakega dekleta najti »princa na belem konju« oz. tega, da bo dekleta resnično srečo našle šele v moškem. Za razliko od Mulan, ki spreminja celotno kitajsko družbo, se Merida loti spremembe kulturnih običajev, navad in stereotipov v osnovni enoti – na ravni svoje družine. Poudari posledice in moč primarnega neformalnega nadzora v družini, ki v najstnikih sproža občutek nemoči. Ironično se najstniki ob nestrinjanju s starejšo generacijo večkrat posmehljivo izrazijo, da bi mnenje teh lahko spremenila le čarovnija, česar se je Merida v mitološkem svetu lahko poslužila. Čeprav je uporabo le-te kasneje obžalovala, vseeno prikaže, da je bolj realno in lažje izvesti herojsko dejanje in spremeniti mnenje družbe (Mulan), kakor se upreti lastni družini. Pogum je odličen družinski film, ker po mojem mnenju vzgaja ne le otroke, ampak celotno moderno družino. Staršem pokaže, da je pomembneje poskrbeti za preskrbo, zdravje in srečo otrok in mladostnikov, kot slediti družbeni tradiciji in religiji.

Glavni negativni ženski lik – ČAROVNICA BOO

Disney vlogi čaravnice običajno pripiše negativne lastnosti, kar bi lahko bila posledica zgodovinskega dogajanja na področju tretiranja žensk, ki so jih obtožili za čaravnice. Ustvariti mu je uspelo podoba ženske z značilnim vedenjem in telesnimi značilnostmi, ki so daleč od družbenih idealov večine družb. Gre za starko z grbasto nizko postavo, orlovskim nosom, odeto v temno odevalo. Živi v majhni koči sredi gozda s črnim krokarjem in odmaknjena od družbe čara zlovešče napoje, s katerimi škodi ljudem. Čaravnice prevzemajo vlogo negativnega ženskega lika v praktično vseh Disneyevih animacijah. Tudi v Pogumu to vlogo prevzema Boo, čarovnica, h kateri se Merida zateče po čarobni napoj, ki bi spremenil njeno mater. Boo noče izdati svojih čarovniških sposobnosti in se predstavlja kot skromna tesarka.

Merida jo spregleda in jo z zlatim novcem svoje družine uspe prepričati, da ji proda zeleni napoj. (Pixar Wiki, 2020)

Kljub temu, da je Boo prikazana kot starka, ki nima družbi več nič ponuditi in jo le-ta zato izvrže – živi v gozdu daleč od civilizacije – pa ima Boo za razliko od drugih likov čarovnic še vedno družbene interakcije (trguje, hodi na seminarje). Zraven tega pa čarodejki v Pogumu negativnega predznaka ne daje notranje zlo, ki naj bi se skrivalo v njej, ampak posledice njenih urokov, ki jih je kupcem namerno ali morda iz pozabljivosti zamolčala. Čeprav Boo prištevam med nosilce negativnih, sploh kapitalistično usmerjenih tržnih vrednot, saj Merido ogoljufa, ko ji ne pove vseh stranskih učinkov uroka, pa kljub temu filmu daje komičnost in satiro, ki je od njene vloge ne pričakujemo. V njeni osebnosti najdemo satiro moderne potrošniške družbe. Starka se pred obiskovalci predstavlja kot tesarka, storitev čarodejstva pa ponudi le tistim, ki to izrecno zahtevajo. Zraven tega problema sive ekonomije je pri njenem trgovanju predstavljena tudi problematika malega tiska na dokumentih in nakupovanja pri sumljivih neregistriranih trgovcih, ki se lahko hitro konča kot prevara. Disneyeva produkcija se skozi njeno vlogo humoristično loti tudi modernih komunikacijskih kanalov, ki se kažejo v obliki magičnega odzivnika. Z značilnim tonom in obliko govora magične video projekcije čarovnice, ki pozdravi obiskovalce njene kočice, je dosežena asociacija telefonskega odzivnika. Gledalec ob tem občuti empatijo do Meride, ki jo to, da ne more doseči čarovnice brez »kvazi« interakcijskih kanalov, zelo frustrira. Čarovnica v animiranem filmu Pogum se od čarovnic v drugih Disneyevih filmih razlikuje tudi po tem, da ni tipični zlovesč negativni lik, saj sama glavnemu junaku ne želi prinesti niti nesreče niti se ne želi opredeliti do njegovih težav. Negativni predznak ji tako dajejo le posledice njenih dejanj.



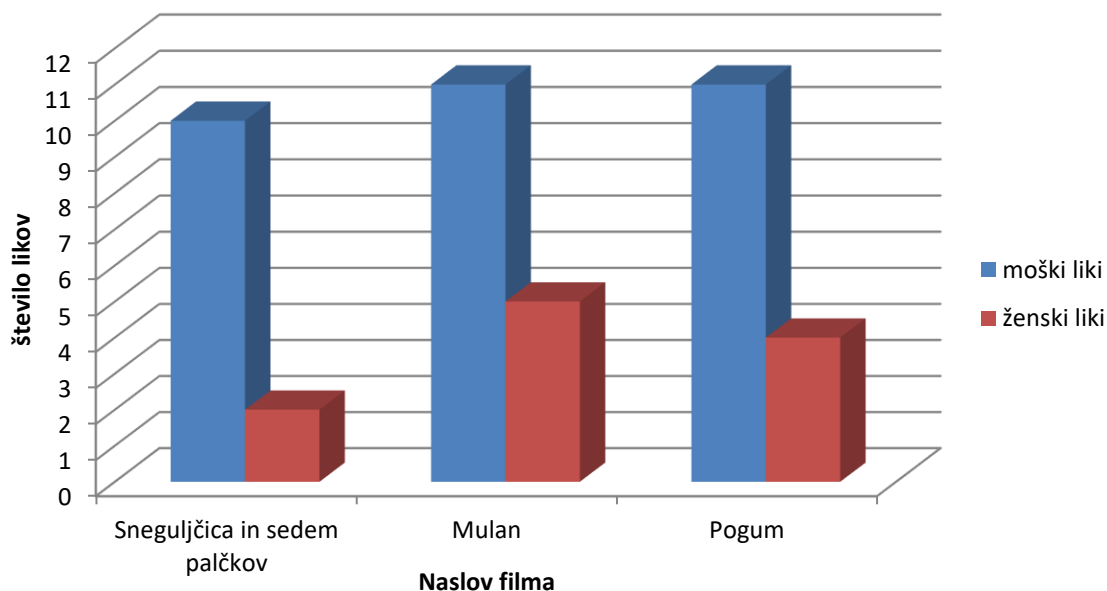
Slika 14: Čarovnica Boo s krokarjem. (Pixar Wiki, 2018)

Znaki spolnih stereotipov v filmu (J. Swafford)

Po J. Swaffordovih kategorijah razvrščanja stereotipnih likov bi najlažje kategorizirali prav Merido. Ta ima nekatere značilnosti lepotice. Je objekt poželenja treh moških, ki se med seboj celo potegujejo za njeno roko, vendar pa ti snubci mladi kraljični dvorijo le navidez oz. želijo premagati druge snubce, da bi lahko zasedli prestol. Merida kakor klasična lepotica moške hladnokrvno zavrača, česar pa ne bi pripisala aroganci, ampak temu, da je preprosto premlada za poroko. Disney je spolni stereotip dekleta, ki močno skrbi za svoj videz, kot je na primer Sneguljčica, podrl s pomočjo likov, kakor sta Merida in Mulan. Kljub temu da ju je narava obdarila z lepoto, zavračata umetno poudarjanje le-te. Poudariti želita to, da so ženske same dovolj hrabre, delavne in vztrajne, da lahko pridejo do uspeha in dosežejo svoje cilje, ne da bi se za to morale posluževati manipulacije z estetiko svojega telesa. (na podlagi Swafford, 1997)

Tabela 1: Spol glavnega lika in primerjava števila ženskih in moških likov v izbranih animiranih filmih

Naslov animiranega filma	Leto nastanka filma	Število ženskih likov	Število moških likov
Sneguljčica in sedem palčkov	1937	2	10
Mulan	1998	5	11
Pogum	2012	4	11

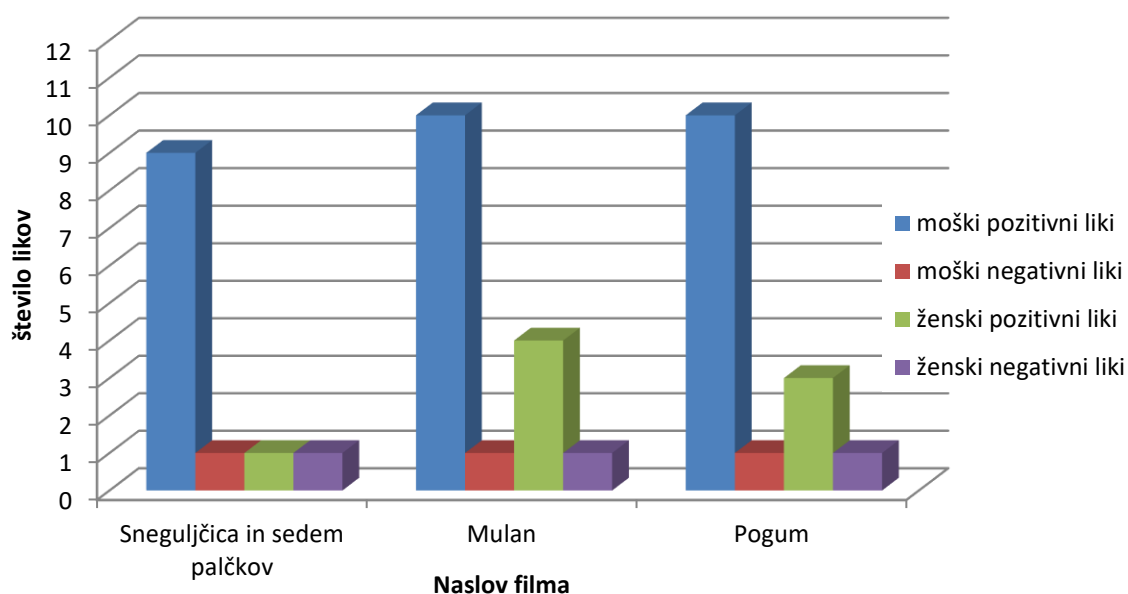


Slika 15: Grafikon prikazuje število likov glede na film in spol

V raziskovalni nalogi sem želela ugotoviti, kakšno je razmerje med številom nastopajočih ženskih in moških vlog v obravnavanih treh Disneyevih filmih različnih starosti. Iz tabele 1 takoj opazimo, da je moških likov od 2 do 5-krat več kakor ženskih. Pri tem vidimo, da je razlika v številu vlog manjša pri modernejših filmih, kar bi bilo moč pripisati uveljavljanju žensk v družbi. Te so namreč postale kot aktivne članice družbe tudi zanimive filmske protagonistke. To hipotezo s pridom zagovarjajo tudi podatki, da se med tem časom število moških vlog ni bistveno spremenilo.

Tabela 2: Primerjava števila pozitivnih in negativnih likov po spolu v izbranih animiranih filmih

Naslov animiranega filma	Število pozitivnih ženskih likov	Število negativnih ženskih likov	Število pozitivnih moških likov	Število negativnih moških likov
Sneguljčica in 7 palčkov	1	1	9	1
Mulan	4	1	10	1
Pogum	3	1	10	1



Slika 16: Grafikon prikazuje število pozitivnih in negativnih likov glede na film in spol

Iz podatkov, ki sem jih pridobila z beleženjem negativnih in pozitivnih ženskih likov po spolu v izbranih treh filmih, sem prišla do ugotovitev, da je število negativnih ženskih in moških likov v vseh primerih enako, in sicer v vsakem filmu nastopa ena pozitivna ženska in ena negativna moška oseba. Veliko večje razlike se kažejo med pozitivnimi liki. V vseh filmih namreč močno prevladujejo pozitivni moški liki. Število teh se v izbranih animiranih filmih giblje od 9 do 10 vlog, medtem ko se v istih filmih število ženskih pozitivnih vlog giblje do največ 4 vloge. Močno izstopa animirani film Sneguljčica in sedem palčkov, ki ima le eno pozitivno žensko vlogo na devet moških.

Tako veliko razliko v razmerju med ženskimi in moškimi pozitivnimi liki, ki ga lahko izračunamo iz tabele 2 (ž. p. : m. p. = 2,67 : 9,67) (Slika 15), bi lahko pojasnili kot posledico razmerja med spoloma vseh likov. Tega sem izračunala iz tabele 1 (ž : m = 3,67 : 10,67) (Slika 16). Vidimo namreč, da se obe razmerji gibata okrog $m : ž = 10 : 3$, iz česar sledi, da v izbranih filmih velja naslednje:

- kolikokrat se zveča število likov, se poveča tudi število pozitivnih vlog, medtem pa se razmerje med spoloma ohranja,
- percepcija ženske in moškega kot pozitivnega lika se v času ne spreminja.

Čeprav so se ženske v družbi uveljavile in jim je pripadlo več vlog, v povprečju za izbrane filme še zmeraj velja da je 67 % manjša možnost, da bo ta dobila pozitivno vlogo.

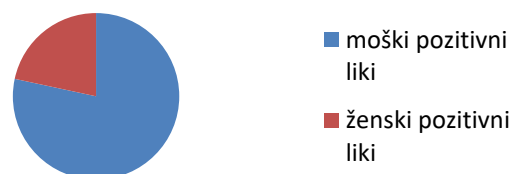
Če predpostavljamo, da filmi kažejo resničen položaj žensk in percepcijo njihovega spola v družbi, potem glede na izbrane filme lahko trdimo, da pri določanju števila vlog določenega spola ni posredovala kultura, ki jo film predstavlja (škotska, kitajska, nemška), ampak gre za stanje v eni kulturi, najbrž ameriški, kjer je locirana Disneyeva produkcijska hiša. V prvem primeru bi se namreč razmerja preveč razlikovala, saj je zelo mala verjetnost, da bi bile ženske enako tretirane v treh popolnoma različnih kulturah. Tako se osredotočimo na spreminjanje v času znotraj ene kulture v razponu od 30. let 20. stol. do drugega desetletja 21. stol. Zbrani podatki temu času pripisujejo to, da so ženske postale tako družbeno in literarno zanimivejše, zaradi česar se pogosteje pojavljajo v filmskih vlogah, ni pa narasla percepcija njihovega spola v vlogi nosilca pozitivnih vrednot.

Povprečno razmerje med številom likov glede na spol



Slika 17: Tortni prikaz razmerja med številom likov glede na spol

Povprečno razmerje med številom pozitivnih likov glede na spol



Slika 18: Tortni prikaz razmerja med pozitivnimi liki glede na spol

5 Zaključek

V raziskovalni nalogi sem ugotovila, da zastavljene hipoteze večinoma držijo, oz. sem njihovo podrobnejšo razložitev navedla spodaj.

Hipoteza 1: V Disneyevih animiranih lahko najdemo spolne stereotipe, ki vplivajo na mlade gledalce v času primarne socializacije.

Hipotezo potrjujem, saj je ta vpliv sicer možen, ni pa niti znanstveno dokazan niti nujen, saj je odvisen od siceršnje družinske situacije. Torej od odnosov med otroci in starši, ki lahko ta vpliv zmanjšajo z ustrežno razlago v obliki pogovora med ali po ogledu Disneyevega animiranega filma.

Hipoteza 2: Reprezentacija spola v Disneyevih animiranih filmih je odsev družbenega stanja takratne družbe.

Hipotezo lahko potrdim, ker je v času po drugi svetovni vojni, ko sta nastala animirana filma Mulan in Pogum, ki poudarjata emancipacijo žensk in odpravo spolnih stereotipov, nastala večina organizacij in konvencij za zaščito žensk, njihovo enakopravnost in družbeno enakost po vsem svetu. Večanje števila aktivno udeleženih žensk v družbi pa dokazuje tudi porast v številu nastopajočih ženskih likov.

Hipoteza 3: V starejših Disneyevih animiranih filmih so spolni stereotipi, rasizem in tradicionalna vloga žensk pogosteje prisotni.

Hipotezo delno potrjujem, saj sem v filmu Sneguljčica iz leta 1937 našla več legitimnih stereotipov in opazila prikaz tradicionalne vloge ženske kot konformno vedenje, kakor v filmih Mulan in Pogum, ki te stereotipe pri kitajski in škotski družbi izpostavita in prikažeta kot destruktivne. Rasizma v starejših filmih ne moremo pričakovati, saj ti prikazujejo srednjeveško evropsko družbo (Sneguljčica, Trnuljčica, Pepelka, Lepotica in zver), v kateri so bili predstavniki drugih ras prav tako zelo redki. Kot rasizem bi tako lahko priznali le to, da je Disney v svojem prvem obdobju ustvarjanja prikazoval le svetlopolte družbe, kar bi spet lahko upravičili s sledenjem svoji zahodnjaški publiki, ki je te zgodbe že poznala iz knjig bratov Grimm. Tudi če je bilo rasno razlikovanje res povod pri izbiri družb za prvo obdobje ustvarjanja, pa je ta problem podjetje Disney gotovo odpravilo, saj se je v vlogi Disneyeve princese zvrstilo že veliko ras in kultur (Pocahontas, Mulan, Moana, Tiana).

Hipoteza 4: V Disneyevih animiranih filmih pogosteje kakor ženske nastopajo moške vloge.

V vseh obravnavanih animiranih filmih je bilo izrazito več moških kakor ženskih vlog, vendar glede na analizo treh filmov tega ne moremo posplošiti na vse animirane filme podjetja Walta Disneya.

Hipoteza 5: Ženske vloge pogosteje kot moške predstavljajo pozitivne like.

Po ugotovitvah iz kvantitativne analize ta hipoteza ne drži, saj je v primerjavi števila pozitivnih likov glede na spol okrog 52 % več pozitivnih moških kakor ženskih vlog.

Ob ustvarjanju te projektne naloge sem zelo uživala, saj sem se prvič poglobila v animirane filme, ki sem jih poznala že iz otroštva, vendar sem šele z natančnim gledanjem in zapisovanjem opazk odkrila tudi skrite pomene. Kljub člankom in velikem številu posnetkov, ki se ukvarjajo prav s to tematiko, na socialnem omrežju YouTube, so me pomeni, skriti v zgodbah presenetili, še posebej ker Disneyeve animirane filme obravnavamo kot del filmskega repertoarja namenjenega zgolj sprostitvi in zabavi. V prihodnjih raziskavah, bi bilo zanimivo raziskati, kakšen je pogled otrok in mladostnikov na ženske like v Disneyevih animiranih filmih, pri čemer bi raziskavo izvedli tudi s pomočjo empiričnih metod raziskovanja.

6 Viri in literatura

- Andolšek, S., Barle Lakota, A., Počkar, M. in Popit, T. (2011). *Uvod v sociologijo: učbenik za sociologijo v gimnazijskem izobraževanju*. Ljubljana: DZS.
- Barber, M. (2015). *Disney's Female Gender Roles: The Change of Modern Culture*. Pridobljeno 2. marca 2021 s http://scholars.indstate.edu/xmlui/bitstream/handle/10484/12132/Barber_McKenzie_2015_H_T.pdf?se
- Baron, S., Lee, Y. in Yerby, A. (2013). *Gender Roles in Disney Animation*. Pridobljeno 20. oktobra 2020 s <http://www.american.edu/soc/film/upload/gender-roles-in-disney.pdf>
- Boyle, K. (2020). *Movie Review: 'Mulan' (1998) is top tier Disney Animation*. Pridobljeno 20. oktobra 2020 s <https://insessionfilm.com/movie-review-mulan-1998/>
- Collins English Dictionary: Complete and Unabridged (12th ed.)*. (2014). New York, US: HarperCollins Publishers. Dostopano preko spletne strani TheFreeDictionary.com: <https://www.thefreedictionary.com/Animated+movie> (Dostopano: 2. 1. 2021)
- D'Alessandro, A. (2020). *'Mulan' Going On Disney+ & Theaters In September; CEO Bob Chapek Says Decision Is "One-Off"*. Pridobljeno 10. januarja 2021 s <https://deadline.com/2020/08/mulan-new-release-date-disney-earnings-call-1203003942/>
- Disney Princess Wiki. (2020). *Merida*. Pridobljeno 2. aprila 2021 s <https://disney.fandom.com/wiki/Merida>
- Disney Princess Wiki. (2020). *Mulan*. Pridobljeno 2. aprila 2021 s <https://disneyprincess.fandom.com/wiki/Mulan>
- Eccles, J., Jacobs, J. in Harold, R. (2019). *Gender Role Stereotypes, Expectancy Effects, and Parents' Socialization of Gender Differences*. Pridobljeno 14. maja 2021 s <https://spssi.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1540-4560.1990.tb01929.x>
- Garabedian, J. (2014). *Animating Gender Roles: How Disney is Redefining the Modern Princess*. *James Madison Undergraduate Research Journal*. 2(1), 22-25. Pridobljeno 20. oktobra 2020 s <http://commons.lib.jmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1009&context=jmurj>
- Gardner, S. (2015). *Choice theory: Gender roles and identity*. *International Journal Of Choice Theory & Reality Therapy*, 35(1), 31-36
- Hollywood.com Staff. (2019). *Check Out This Chronological Timeline Of Every Single Disney Animated Film*. Pridobljeno 4. januarja 2021 s <https://www.hollywood.com/movies/chronological-timeline-of-every-single-disney-film-60624515/#/ms-22882/14>.
- Holt, J. (n. p.). *The Ideal Woman*. Pridobljeno 19. oktobra 2020 s <https://www.csustan.edu/sites/default/files/honors/documents/journals/soundings/Holt.pdf>
- IMDd. (2020). *Pogum (2012)*. Pridobljeno 10. aprila 2021 s <https://www.imdb.com/title/tt1217209/>.
- Jefferson, D. (2010). *The fairest film of all – Snow White reassessed* – Page 4. Pridobljeno 31. januarja 2021 s <https://www.animatormag.com/1987/issue-21/issue-21-page-21/>
- Kolosej. (2012). *Pogum (sinhronizirano)*. Pridobljeno 10. aprila 2021 s <https://www.kolosej.si/filmi/film/pogum/>
- Lily. (2021). *Mulan — China's Heroine, an Asian Disney Princess*. Pridobljeno 10. aprila 2021 s <https://www.chinahighlights.com/travelguide/article-movie-real-story-of-mulan.htm>
- McBride, J. (2012). *Disney princesses: Not brave enough, say researchers: Study finds Disney Princess culture magnifies stereotypes in young girls*. Pridobljeno 14. maja 2021 s <https://www.sciencedaily.com/releases/2016/06/160620141309.htm>.
- Merljak Zdovc, S. (2018). *Kaj so spolni stereotipi in kako o njih govoriti?* Pridobljeno 2. aprila 2021 s <https://casoris.si/kaj-so-spolni-stereotipi-in-kako-o-njih-govoriti/>

- Munitić, R. in Kovačič, L. (1976). *Dežela animiranih čudes*. Ljubljana: Univerzum.
- Nikolič, P. (2019). Animirani film ali risanka?. *Mad about film*, 6(5). Pridobljeno s <https://madaboutfilm.si/animirani-film-ali-risanka/> (Dostopano: 2. 2. 2021)
- Pixar Wiki. (2020). *Witch*. Pridobljeno 2. aprila 2021 s <https://pixar.fandom.com/wiki/Witch>
- Počkar, M. in Tavčar Krajnc, M. (2019). *Učbenik za sociologijo v 4. letniku gimnazijskega izobraževanja*. Ljubljana : DZS.
- Reitberger, R. (1989). *Walt Disney*. Maribor: Obzorja.
- Rowe, R. (2019). *Shaping Girls: Analyzing Animated Female Body Shapes*. Pridobljeno 31. januarja 2021 s <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1746847719829871>
- Rutar, D. (2005). *Vzgoja za družino in vrednote*. Ljubljana: Umco.
- SDG. (b. d.). *Quo Vadis Disney? Notes on the End of the Disney Renaissance, circa 2001*. Pridobljeno 10. aprila 2021 s <http://decentfilms.com/articles/quovadisdisney>
- Swafford, J. E. (1997). *Comparison of Female Images in Cartoons and Japanimation*. Pridobljeno 20. oktobra 2020 s <https://www.mith.umd.edu/fellows/king/katie/fwt/kk14/cartoon2.html#contents>
- Verša, D. (1996). *Medijska podoba spolov*. Ljubljana: Vlada republike Slovenije, Urad za žensko politiko.

6.1 Slikovno gradivo

- Slika na naslovnici: <https://wallpaperaccess.com/full/250145.jpg> (WallpaperAccess, 2021)
- Slika 1: <https://www.thesun.co.uk/tvandshowbiz/2304983/walt-disney-films-death-body-cryogenically-frozen/> (Wenn, 2018)
- Slika 2: <https://www.imdb.com/title/tt0096697/> (IMDb, 2020)
- Slika 3: <https://mediasmarts.ca/blog/little-princesses> (Johnson, 2009)
- Slika 4: <https://fuelforfreedom.wordpress.com/2015/07/23/what-lilo-stitch-taught-me-about-body-positivity/> (Fuel for freedom, 2015)
- Slika 5: <https://samanthaturbull.com.au/keep-merida-brave/> (danbeazley.com.au, n. p.)
- Slika 6: <https://sl.puntomarinero.com/favorite-heroes-the-names-of/> (Puntomarinero, 2020)
- Slika 7: https://www.wikiwand.com/en/Janet_Gaynor (Wikiwand, 2020), <https://princess.disney.com/snow-white> (The Walt Disney Company, 2020)
- Slika 8: https://disney.fandom.com/wiki/The_Evil_Queen (Disney Wiki, 2018)
- Slika 9: <https://howtomessupyourtwenties.blog/2016/12/01/tidying-my-room-a-power-ballad/> (depayement325, 2016)
- Slika 10: <https://medium.com/@meghaagrawal150/gender-stereotypes-80e5dc7a9296> (Agrawal, 2020)
- Slika 11: <https://www.scarymommy.com/mulan-quotes/> (Team Scary Mommy, 2020)
- Slika 12: <https://www.pinterest.com/pin/394698354843578730/> (Pinterest, 2015)
- Slika 13: <https://www.rotoscopers.com/2016/05/14/brave-pixar-movie-or-disney-princess-movie/> (MJ Edwards, 2016)
- Slika 14: <https://pixar.fandom.com/wiki/Witch> (Pixar Wiki, 2020)