

Rodni stereotipi u Disney animiranim filmovima 20. stoljeća

Babić, Dajana

Undergraduate thesis / Završni rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:328033>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-08-24**

Repository / Repozitorij:

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Dajana Babić

RODNI STEREOTIPI U DISNEY ANIMIRANIM FILMOVIMA 20. STOLJEĆA

Završni rad

Zagreb, srpanj 2020.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Dajana Babić

RODNI STEREOTIPI U DISNEY ANIMIRANIM FILMOVIMA 20. STOLJEĆA

Završni rad

Mentor rada:

Astrid Nox, prof.

Zagreb, srpanj 2020.

POSVETA

Mami, tati i bratu.

Hvala za svaki savjet i podršku koju ste mi pružali svaki dan.

SADRŽAJ

SAŽETAK	I
SUMMARY	II
1. Uvod.....	1
2. Rodni stereotipi	2
2.1. Nastanak rodnih stereotipa.....	2
2.2. Razvoj rodnih stereotipa.....	3
2.2.1. Obitelj	3
2.2.2. Škole i vrtići	3
2.2.3. Mediji.....	4
3. Animirani film	5
3.1. Pojam animiranog filma	5
3.2. Povijest animiranog filma.....	8
4. Walt Disney	13
4.1. Biografija	13
4.2. Korporacija Walt Disney	14
5. Analiza odabranih filmova	17
5.1. Što znači biti muškarac?	17
5.1.1. Izgled	17
5.1.2. Uloge u društvu	20
5.1.3. Osobine	20
5.1.4. Ponašanje	21
5.2. Što znači biti žena?	22
5.2.1. Izgled	23
5.2.2. Uloge u društvu	25
5.2.3. Osobine	26
5.2.4. Ponašanje	27
6. Zaključak.....	30
LITERATURA.....	32
IZJAVA	34

SAŽETAK

Premda postoje jasno izražene razlike među spolovima, u kulturi su ponekad pretjerano naglašene čime se stvaraju rodne uloge. Pretjerano isticanje rodni uloga u društvu dovodi do formiranja rodni stereotipa, odnosno uvjerenja o karakteristikama specifičnim za muškarce ili žene. Rodnim su stereotipima djeca izložena od svoje najranije dobi. Zbog toga već krajem predškolskog obrazovanja imaju jasnu sliku o tome što se očekuje od djevojčica, a što od dječaka te samim time i kako bi se oni trebali ponašati. Njihovom razvoju doprinose i mediji, koji često naglašavaju rodno stereotipizirani prikaz muškaraca i žena. Od svih vrsta medija kojima su djeca svakodnevno okružena ističu se animirani filmovi. Jedni od najpoznatijih animiranih filmova jesu filmovi Walta Disneyja, koji je uvelike doprinio razvoju animacije, ali i animiranog filma uopće. Njegovi filmovi stekli su slavu premijernim prikazivanjem, a ostali su jednako popularni sve do danas. Ovaj rad imao je za cilj dokazivanje postojanja rodni stereotipa u animiranim filmovima analiziranjem Disney animiranih filmova 20. stoljeća. Za to je izabrano sljedećih deset filmova: *Snjeguljica i sedam patuljaka*, *Pinokio*, *Pepeljuga*, *Petar Pan*, *Trnoružica*, *Mala sirena*, *Ljepotica i zvijer*, *Aladin*, *Pocahontas* te *Mulan*.

Ključne riječi: animirani film, rodni stereotipi, rodne uloge, Walt Disney.

SUMMARY

Although there are clearly expressed differences between opposite sexes, culture sometimes over emphasises them, which creates gender roles. When gender roles become overstressed by the society, gender stereotypes form – convictions about characteristics specific for men or women. Children are exposed to gender stereotypes from their earliest age. Because of that, by the time they finish preschool education, they will have already made a clear image about what is expected from boys, what from girls and consequently, how are they supposed to behave. Their development is induced through media as well, which often accentuate gender stereotyped displays of men and women. Among all of the media children are surrounded by daily, animated movies pop out. Some of the most popular animated movies are the ones made by Walt Disney, who made a large contribution to the development of animation, as well as animated movies. His movies have become popular on their first run and they have stayed on the same level of popularity until today. The aim of this paper was to prove the existence of gender stereotypes in animated movies by analysing Disney's animated movies of the 20th century. For that, following ten movies have been chosen: *Snow White and seven dwarfs*, *Pinocchio*, *Cinderella*, *Peter Pan*, *Sleeping Beauty*, *Little Mermaid*, *Beauty and the Beast*, *Aladdin*, *Pocahontas* and *Mulan*.

Key words: animated movies, gender roles, gender stereotypes, Walt Disney

1. Uvod

Oduvijek je postojala podjela među ljudima, a podjela prema spolu jedna je od najčešćih te stoga i ključnih podjela. Spol je biološki izraz te se kod njega ovisno o spolnim organima i genima biće određuje kao muškarac ili žena, dok je rod društveno konstruiran i kulturološki vezan (Jugović 2004; prema Lithander, 2000). Drugim riječima, svaka kultura uspostavlja vlastita značenja za pojmove muško i žensko te ima subjektivna očekivanja za svaki spol. Tako se od žena očekuje da su blage, tople, brižne, pune razumijevanja, da obavljaju kućanske poslove i odgajaju djecu, dok se za muškarce vežu osobine poput odlučnosti, strogoće, dominantnosti te su oni, kao takvi, glave obitelji koje financijski brinu o kućanstvu. Osim toga, postoje i brojna očekivanja kako bi žene i muškarci trebali izgledati, kakvu bi odjeću trebali nositi te kako bi se trebali ponašati. Ova očekivanja od društva, ovisna o spolu, nazivaju se rodnim ulogama (Myers, 1993), a kada su pretjerana, ta očekivanja od rodnih uloga postaju rodni stereotipi.

Razvoj rodnih stereotipa već u najranijoj dobi potpomognut je utjecajem medija koje je danas gotovo nemoguće izbjeći (Žderić, 2009). Težak (2002) navodi da ono što djeci najviše oblikuje ponašanje jesu animirani filmovi, kao glavni izvori zabave koji također imaju i obrazovne segmente. Iako su primjereni dječjoj dobi, to nije umanjilo činjenicu da uključuju razne negativnosti, kao što su rodni stereotipi. Animirani su se filmovi razvijali zajedno s animacijom, koja se usavršila tijekom povijesti. Ovom razvoju doprinio je i Walt Disney, američki animator koji je stvorio Disney korporaciju, vodeću organizaciju koja dominira velikim dijelom dječjeg uma, koristeći različite medije. Privukao je veliki broj gledatelja oba spola koji vremenom uče razmišljati i djelovati u skladu s likovima iz animiranih filmova.

Dalje je u radu obrazloženo što se točno podrazumijeva pod pojmom rodni stereotipi, što je animirani film i kako se razvijao, kako bi Disney animirani filmovi mogli pridonijeti podučavanju i jačanju rodnih stereotipa, kako su se odrazili kroz odabrane filmove i najvažnije, koji su njihovi učinci na djecu.

2. Rodni stereotipi

Rodni stereotipi definiraju se kao specifična uvjerenja o karakteristikama tipičnima za žene ili muškarce. Oni ne samo da opisuju tipične razlike između muškaraca i žena, već i propisuju kakvi bi muškarci i žene trebali biti i kako bi se trebali ponašati u različitim životnim područjima (Jugović, 2004.; prema Deaux i LaFrance, 1998). Čak i ako muškarci i žene pokazuju slične karakteristike, sklonosti i ambicije, različiti pogledi i stereotipna očekivanja koja imamo od njih smještaju ih u različite svjetove.

Prema Taylor, Peplau i Sears (2006) koje navode Penezić i Šunjić (2013), tri bitna čimbenika određuju hoće li se rodni stereotipi aktivirati ili ne, a to su informacije koje znamo o osobi, količina istaknutosti roda osobe te omjer moći dviju osoba. Ako posjedujemo malu količinu informacija o osobi, to je vjerojatnost veća da ćemo reagirati na temelju stereotipa koje posjedujemo. Količina istaknutosti roda osobe bitan je faktor u aktivaciji stereotipa, jer ako, primjerice, upoznamo osobu istaknutog stereotipnog izgleda, očekivat ćemo i da ima osobine koje rodni stereotipi pridaju rodu te osobe. Kada govorimo o omjeru moći dviju osoba, moćnija osoba je bliža tome da stereotipizira određenu osobu, za razliku od subordinirane.

2.1. Nastanak rodnih stereotipa

Nastanak i prihvaćanje rodnih stereotipa u društvu može se objasniti dvjema različitim teorijama. Jednu od njih objasnio je Basow (2000) koji smatra da doista postoje razlike u ponašanju između spolova i rodni stereotipi ih, iako pretjerani, jednostavno odražavaju.

Druga teorija, teorija socijalnih uloga, temelji se na pretpostavci da stereotipi proizlaze iz različite društvene uloge koje muškarci i žene obično imaju (Eagly i Steffen, 1984). Teorija tvrdi da je podjela rada i zadataka žena i muškaraca odgovorna za sadržaj rodnih stereotipa. Odnosno, muške osobe će se vjerojatnije igrati oružjem te znaju kako promijeniti probušenu gumu, popraviti slavinu i slično i biti zaposleni, dok će se ženske osobe igrati lutkama, kuhati, paziti na djecu i biti domaćice, ali isto tako biti i zaposlene. Ukratko, obično muškarci i žene rade različite stvari te iz tog razloga ljudi stvaraju pretpostavke o urođenim osobinama i sposobnostima muškaraca i žena. Dakle, prema teoriji socijalnih uloga dodijeljene rodne uloge stvaraju stereotipe i spolne razlike u ponašanju.

2.2. Razvoj rodnih stereotipa

Sam razvoj rodnih stereotipa započinje još u ranoj dobi djeteta. S tri godine dijete je svjesno svog rodnog identiteta, odnosno je li ono muško ili žensko, ali još uvijek neće raditi rodne razlike te će sudjelovati u svim aktivnostima, neovisno o tome za koji su rod one tipične. Rodni identitet mijenja se s godinama i iskustvom te će dijete, onoga trenutka kada si da pripadajuću rodnu oznaku, usvojiti i ponašanje karakteristično za taj rod. Razlike u frizuri, odjeći i igračkama u ranom djetinjstvu pomažu djetetovoj koncepciji spolnog identiteta, dok se u kasnijem djetinjstvu rodni stereotipi uče kroz imitaciju i promatračko učenje; kako drugi ljudi djeluju, kako se ponašaju, što osjećaju ili misle. Zbog toga se obitelj te vrtići i škole ističu kao bitni čimbenici u razvoju rodnih stereotipa (Marović, 2009, 20). Osim njih, mediji, kojima su djeca svakodnevno izložena, su, također, poticaj za razvoj rodnih stereotipa.

2.2.1. Obitelj

Obitelj, kao temelj odgoja, šalje upute djetetu, od njegove najranije dobi, kako bi se ono u određenim situacijama trebalo ponašati. Verbalne i neverbalne geste u obitelji i odabir igračaka, boja i aktivnosti za dječaka i djevojčicu potiču razvoj rodnih stereotipa. Pozitivno ohrabrivanje ili dodatna podrška roditelja mogu usporiti njihov razvoj i potaknuti da, na primjer, djevojčice budu odlučnije i samopouzdanije ili da se dječaci više zanimaju za kuhanje ili kućanske poslove (Marović, 2009).

2.2.2. Škole i vrtići

Škole i vrtići su značajne ustanove za razvoj svakog djeteta. Djeca provode veliki dio dana u ovim ustanovama i to okruženje u velikoj mjeri oblikuje njihova uvjerenja, ponašanje pa tako i stavove o rodnim ulogama i rodnim stereotipima. Upravo u ovim ustanovama, odgojitelji/ce imaju posebnu ulogu. „Posebnost zanimanja odgajatelja je što u svakodnevnoj interakciji s djecom, uz odgojno-obrazovni rad, uvijek prenose dio svoje osobnosti i uvjerenja samim pristupom djeci“ (Marović, 2019: 21). Odgojitelji/ce žele potaknuti prihvaćajuće okruženje u kojemu ne postoje rodni stereotipi pa tako ne dijele aktivnosti i igračke po rodu, a čak i potiču igranje igračkama i sudjelovanje u aktivnostima koje su karakteristične za suprotni rod. Međutim, to se ponekad dogodi nesvjesno što rezultira pojavom rodnih stereotipa, a ako se takve situacije nastave, rodni stereotipi postaju jači i ukorijene se među djecom.

2.2.3. *Mediji*

Rodne je stereotipe lako pronaći u medijima. Knjige, slikovnice, reklame i animirani filmovi prepuni su rodni stereotipa. Najbolji primjer za to jesu reklame igračkaka koje su strogo podijeljene na muške i ženske, pa se tako na njima dječaci igraju autima, a djevojčice lutkama.

Iako su autori suvremenijih priča oprezniji kada su u pitanju rodni stereotipi i paze da se oni ne pojavljuju u velikoj mjeri u pričama, djeca još uvijek čitaju starije priče koje su rodno tipizirane. U njima je muškarac glavni lik koji prolazi kroz različite uzbudljive događaje, dok je žena prikazana kao pasivna i obično u ulozi domaćice (Berk, 2015, prema Tepper i Cassidy, 1999).

Rodni su stereotipi, također, prisutni i u animiranim filmovima kojima su djeca svakodnevno izložena. O njima će biti više riječi u nastavku rada.

Budući da svi ovi mediji imaju veliki utjecaj na djecu i snažno djeluju na djetetovo razmišljanje, njegove stavove i ponašanje, ponekad mogu potaknuti razvoj pogrešnih vjerovanja o pripadnicima određenog roda, što vodi do formiranja rodni stereotipa još od najranije dobi.

3. Animirani film

3.1. Pojam animiranog filma

Prema Hrvatskoj enciklopediji, riječ animacija dolazi od latinske riječi *animatio* što znači oživljavanje. Sam pojam animirati znači davati dušu nečemu, odnosno oživjeti nešto. Prema tome, animator bi bila osoba koja oživljava crtež, odnosno neki lik.

Animirani film predstavlja film nastao tehnikom animacije, to jest snimanjem slike po sliku kako bi se dobio privid pokreta. Privid pokreta izmjenom sličica se, također, dobiva i u igranim i dokumentarnim filmovima, no oni se razlikuju od animiranog filma. U animiranim filmovima ne postoji stvarni objekt koji se može pokrenuti, pa ga je potrebno stvoriti. Pojam objekta u animiranom filmu se odnosi na ono što se animira, odnosno sve ono što animacijom treba pokrenuti. To može biti lik ili dio lika. Ako se, primjerice, animira lopta, pokretat će se cijeli lik, a ako se želi prikazati osoba koja plješće, animirat će se samo ruke, jer se samo one pokreću. Dijelovi koji ostaju statični nazivaju se pozadina (scena, ostatak tijela čovjeka).

Animirani film jedan je od filmskih rodova te spoj dviju umjetnosti – filmske i likovne. Od filmske umjetnosti usvaja kadar, plan, kut snimanja, zvuk i montažu, a od likovne, ovisno o vrsti animiranog filma, usvaja liniju, plohu, boju te volumen (Mikić, 2001).

Prema Mikiću (2001) postoji nekoliko vrsta animiranog filma, a to su crtežni, kolažni, predmetni (lutka-animirani film) te računalni.

Crtežni (crtani) filmovi (slika 1.) nastaju crtanjem niza crteža olovkom na papiru koji se kasnije kopiraju na celuloidne folije i bojaju. Zatim se folije stavljaju na pozadinu te se snima sličica po sličica koje se izmjenjuju stvarajući privid pokreta, dok pozadina ostaje ista (Munitić, 2012). Kako je ovo bio zahtjevan i skup proces animiranja filma, danas je on olakšan radom na računalu. Tradicionalni procesi nastanka animiranog filma nisu promijenjeni, ali su korištenjem računala znatno ubrzani.



Slika 1. *Knjiga o džungli* – primjer crtanog animiranog filma
(<https://www.intofilm.org/films/filmlist/91>)

Kolažni animirani film (slika 2.), kako i sam naziv kaže, nastaje pokretanjem likova napravljenih tehnikom kolaža. „U kolažnoj animaciji barata se nepokretnim, statičkim elementima lika, a animacijom se samo mijenja njihov uzajamni odnos. U toj animaciji nema pregiba i promjene drugdje do u zglobovima i šavovima. Svi pokreti odvijaju se po plohi, nema dubinskog kretanja, nema perspektivnih skraćanja pokreta niti torzije tijela.“ Takav način animiranja za posljedicu ima dojam ukočenosti likova (Turković, 2012: 156).



Slika 2. *Avanture princa Achmeda* – primjer kolažnog animiranog filma
(<https://www.intofilm.org/films/4433>)

Predmetni animirani filmovi (slika 3.) omogućavaju privid kretanja stvari koje su inače nepokretne. Animiraju se tehnikom snimanja sličice po sličicu, na način da se snimi željena slika, zatim se objekt koji se animira malo pomakne te se snima sljedeća slika. Snima se sve dok se ne skupe sve potrebne sličice za animaciju. Ova vrsta animiranog filma razlikuje se od ostalih jer podrazumijeva proces nastanka u fizičkom svijetu s pravim opipljivim

modelom. Ali, zbog procesa nastanka – snimanjem sličice po sličicu, ubraja se u animirane filmove (Marinović, Marušić, 2004). Munitić (2012) tvrdi kako ovaj vid animacije zahtijeva puno vremena i predstavlja težak zadatak za animatora. Za sekundu animiranog filma potrebno je napraviti dvadeset četiri crteža, što znači da je za predmetni animirani film potrebno dvadeset četiri snimka za jednu sekundu filma, u kojima svaki put animator ručno pomiče lutku ili predmet koji se animira.



Slika 3. *Janko Strižić* film – primjer predmetnog animiranog filma (<https://www.intofilm.org/films/filmlist/89>)

Računalni animirani film (slika 4.) trenutno je najzastupljenija vrsta animiranog filma, s obzirom na to da se tehnologija razvija velikom brzinom. Nastaje digitalnim kreiranjem animacije uz pomoć posebnih računalnih programa. Računalna se animacija dijeli na računalno potpomognutu animaciju i računalno generiranu animaciju. Računalno potpomognuta animacija radi na principu da se još uvijek tradicionalno ručno crtaju objekti koji se kasnije računalom animiraju. Računalno generirana animacija ne zahtijeva ručno crtanje objekata, nego se oni izrađuju na računalima gdje se i animiraju (Mrazović, 2011). Zbog činjenice da računalna animacija znatno olakšava proces animiranja filma te da su računalni programi za animaciju dostupni većini ljudi, bitno je naglasiti važnost samog izbora animiranog filma. Mnogo je računalnih animiranih filmova koji nisu dobro izvedeni te estetski loše izgledaju, pa je bitno od velikog broja animiranih filmova izabrati one vrijedne gledanja.



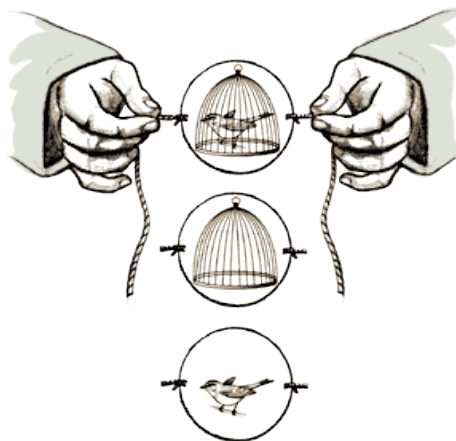
Slika 4. *Moana* – primjer računalnog animiranog filma
(<https://ew.com/comic-con/2016/07/21/comic-con-moana-panel/>)

3.2. Povijest animiranog filma

Marušić i suradnici (2004) navode kako su potreba umjetnosti za novim žanrovima i razvoj fotografije i fotografske tehnologije u 19. stoljeću razlozi zbog kojih se počeo razvijati animirani film. Dalje u tekstu prikazana je kratka povijest razvoja animacije i animiranog filma prema Marušiću i suradnicima (2004).

Jedan od glavnih uvjeta za mogućnost gledanja filma, bilo koje vrste, jest tromost ljudskoga oka, zbog čega nismo u mogućnosti pratiti niz statičnih slika koje se izmjenjuju određenom brzinom kao zasebne cjeline, već se tijekom izmjene čine kao jedna pokretna slika, odnosno stvara se iluzija pokreta. Ako se slike izmjenjuju presporo, oko će primijetiti da je to samo nizanje statičnih slika, no prikazom 24 sličice u sekundi postiže se skladan pokret. Intenzivni razvoj animacije započinje u 19. stoljeću kada nastaju prve optičke igračke koje izazivaju iluziju pokreta.

1824. godine, stvorena je naprava *taumatrop* (slika 5.) za koju je zaslužan britanski fizičar John A. Paris. Bio je to kružni kartončić privezan dvjema gumicama na suprotnim stranama promjera. Na suprotnim stranama kartona bila su nacrtana dva crteža koja bi se, kada bi se karton zavrteo dovoljno brzo, u očima promatrača spojili u jednostavan i brzoponavljajući pokret. Primjerice, ako bi se na jednoj strani nacrtala krletka, a na drugoj ptica, kada bi se karton zavrteo određenom brzinom, dobio bi se dojam da se ptica nalazi u krletci.



Slika 5. Taumatrop
<https://sadako5primaria.files.wordpress.com/2012/01/thaumatrop.gif>

Slična naprava nastala je tridesetih godina devetnaestog stoljeća zahvaljujući Josephu Plateau, a nazvana je *phenakistoscope* (slika 6.). *Phenakistoscope* je okrugli karton koji je u središtu bio pričvršćen za dršku. Crteži nekog pokreta u određenom trenutku su se nalazile na rubovima kartona te bi, kada bi se karton zavrtio oko svog središta, stvorili dojam pokreta.



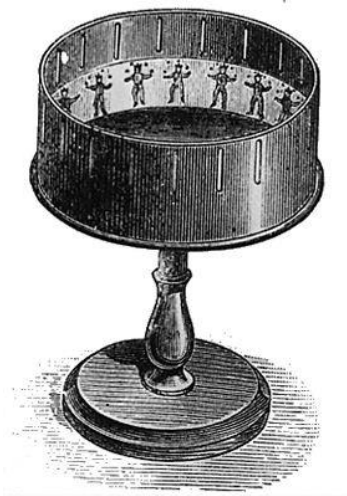
Slika 6. Phenakistoscope
<https://www.medijskapismenost.hr/tromost-oka-i-iluzija-pokreta-kratka-povijest-optickih-igracaka/medijska-pismenost-phenakistoscope/>

Simon von Stampfer, istovremeno, konstruira napravo pod imenom *stroboskop* (slika 7.). To je disk s izrezima između kojih su raspoređeni crteži pokreta. Kada se disk zavrti pred ogledalom, kroz izreze je moguće vidjeti neprekinuti pokret.



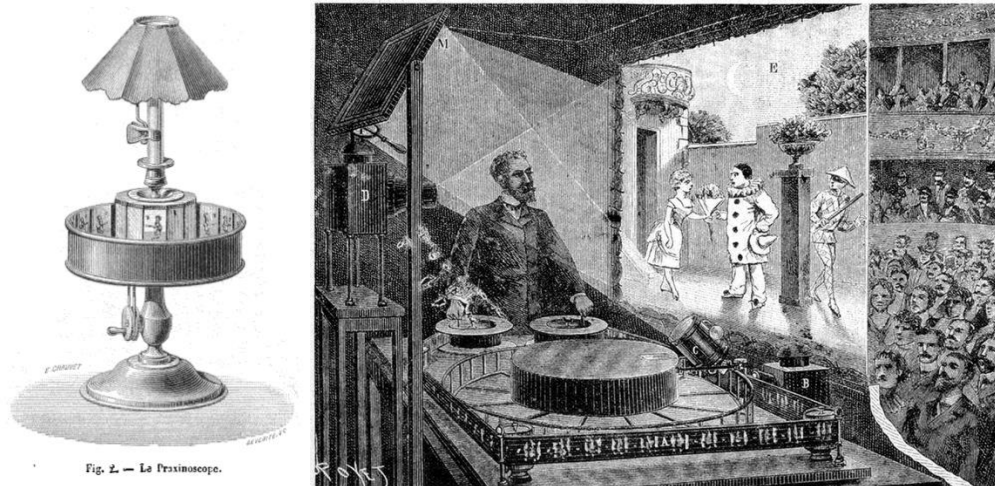
Slika 7. Stroboskop
(<https://www.scienceworld.ca/resource/stroboscope/>)

Stroboskop je doradio William George Horner, koji je 1834. godine predstavio *zoetrop* (slika 8.). *Zoetrop* se sastojao od valjka s izrezima. Na unutarnje strane valjka stavljala se vrpca s crtežima koji su, gledajući kroz izreze kada se valjak okretao, stvarali kontinuirani pokret.



Slika 8. Zoetrop
(<https://mandahatter.wordpress.com/2014/03/31/zoetrope/>)

Revoluciju u izradi optičkih igračaka ostvario je Emile Reynaud 1877. godine, kada je izumio *praksinoskop* (slika 9.), uređaj koji se sastojao od dva valjka – većeg na kojem su se s unutarnje strane nalazili crteži i manjeg s ogledalima, koji se nalazio u sredini većeg valjka. Okretanjem većeg valjka, u ogledalu bi se pojavio odraz pokretne slike. Reynaud je usavršavao svoju napravu sve do 1888. godine, kada je nastalo *optičko kazalište* (slika 9.) – sustav od više *praksinoskopa* čiju je sliku projicirao na platno pomoću ogledala, a koje je bilo namijenjeno javnom prikazivanju animacija.



Slika 9. Praksinoskop (lijevo) i optičko kazalište (desno)
<https://en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope>

Optičke se igračke, kao ni optičko kazalište ne mogu zvati pravim animiranim filmom jer nedostaje prava reprodukcija. Do pojave prve filmske reprodukcije, zbili su se mnogu ključni događaji koji će potaknuti razvoj animacije i na kraju dovesti do pojave prvog animiranog filma.

Alfred Clark konstruirao je prvi fotografski aparat koji snima crteže kvadrat po kvadrat. Poslije njega, razvoju reprodukcije doprinosi i James Stuart Blackton, koji je prvi predstavio koncepte stop animacije i animacije ručnih crteža. U ovom razdoblju, veliki doprinos imaju i industrije te nepoznati inovatori koji su unaprijedili tehnologiju te fotografske materijale.

Brz razvoj tehnologije nakon optičkih igračaka doveo je do pojave prvog pravog animiranog filma. Bio je to četverominutni crtić Emilea Colea pod nazivom *Fantasmagorie*.

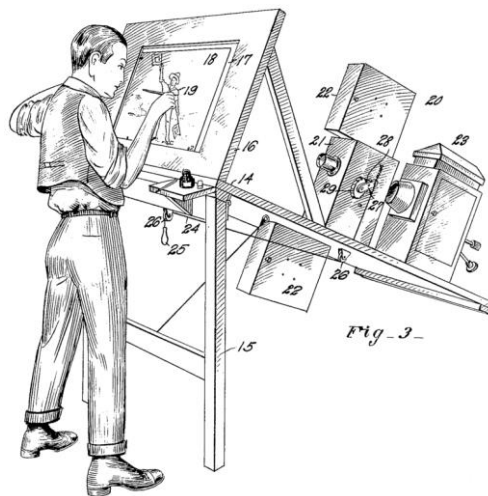
Nakon njega, animacija se svakodnevno usavršavala. 1915. godine, Earl Hurd pronalazi materijal sličan današnjem celuloidu koji olakšava posao tadašnjim crtačima. Posebno olakšanje dogodilo se kod crtanja pozadina, jer je sada bilo dovoljno nacrtati jednu preko koje će se stavljati crteži koji su se nalazili na prozirnim celuloidima.

Animaciji je znatno doprinio John Randolph Bray, koji je prvi tiskao pozadine kako ih ne bi morao crtati te je upravo on prvi upotrijebio celuloid u crtanom filmu. Osim toga, 1920. godine postaje autor prvog animiranog filma u boji *The Debut of Thomas Cat*.

Ključno ime za povijest animacije svakako je i Winsor McCay koji je doživio slavu zbog svojih crtanih filmova poput *Little Nemo*, *Story Of a Mosquito* te *Gertie the Dinosaur*. Prema Marušiću, prekretnicu u percepciji animacije čini McCayev film *The Sinking of the Lusitania* koji je „prvi film u povijesti animacije kojega više ne promatramo tek kao

mukotrpnji napor u razvoju i realizaciji novoga medija, već kao njegovo definitivno tehnološko i umjetničko očitovanje“ (2004:57). Likovni detalji i animacijski postupci doprinijeli su realističnom prikazu priče o potonuću i tragediji parobroda u Prvom svjetskom ratu te pokazali kako se mogućnosti animiranog filma ne mogu nadomjestiti ni jednim drugim filmskim žanrom.

Veliki doprinos razvoju animacije dali su i braća Max, Joe i Dave Fleisher koji su tvorci popularnog mornara *Popaja* i njegove *Olive*. Max je zaslužan i za nastanak *rotoskopa* (slika 10.), naprave koja je omogućavala kombiniranje živo snimljene slike i animiranih crteža.



Slika 10. Rotoskop
(<https://en.wikipedia.org/wiki/Rotoscoping>)

Uskoro nastaje i *Mačak Felix*, autora Pata Sullivana i Ottoa Messmera, koji je bio najpopularniji crtano-filmski junak sve do pojave *Mickey Mousea*, čiji je tvorac Walt Disney koji je izvršio najsnažniji utjecaj na razvoj animiranog filma.

4. Walt Disney

Izrazi poput Walt Disney, Disneyevi filmovi i njihovi junaci, Disneyland i sl., poznati su zbog američkog poduzetnika i animatora Walta Disneya. Osim što je Walt Disney danas kulturna i nacionalna ikona u Sjedinjenim Američkim Državama, njegovo je ime poznato širom svijeta.

4.1. Biografija

Walter Elias "Walt" Disney (slika 11.) rođen je 5. prosinca 1901. godine u Chicagu kao četvrto dijete svojih roditelja. Imao je tri starija brata i mlađu sestru.

Većinu djetinjstva proveo je u Missouriju, nakon čega je obitelj morala prodati njihovu malu farmu i preseliti se u Kansas City, gdje su se počeli baviti prodajom novina.

Osim isporuke novina, Walt je počeo isporučivati jaja i mlijeko, tako da više nije mogao pohađati školu. Svu zaradu morao je dati svom ocu Eliasu. Unatoč očevom protivljenju, Walt je vježbao crtanje.

Kada se obitelj, 1917. godine, preselila u rodni Chicago, Walt je upisao srednju školu, gdje je crtao za školske novine. Godine 1919. se vratio u Kansas City, gdje je radio kao karikaturist za lokalni oglašivački studio. Uz pomoć starijeg brata Roya dobio je posao suradnika u crtanju animiranih filmova i upoznao suradnika Uba Iwerksa s kojim je osnovao vlastitu tvrtku pod nazivom Laugh-o-gram Studio. Stvoreni su brojni crtići na temelju bajkovitih prijedloga, poput *Pepeljuge* (1922.) i *Male crvene jakne* (1923.). *Alisa u zemlji animiranog filma* bila je serija bajkovitih crtanih filmova sa živom glumicom koja se igrala ispred bijelog ekrana na kojem su kasnije crtane animirane figure. Zbog financijskih teškoća nije uspio dovršiti film, pa se zaputio u Hollywood u Kaliforniji s pola proizvoda i malo novca. Uspio je prodati *Alisu u zemlji animiranog filma* producentu, a novcem koji je zaradio iznajmio je mali studio, kupio rabljeni fotoaparat i angažirao nekoliko pomoćnika. To je bio početak formiranja Disneyeva imena.

1925. godine se oženio jednom od svojih prvih pomoćnica, Lillian Bounds, s kojom će imati dvije kćeri.

Ubrzo će doživjeti slavu te stvoriti korporaciju koja je još uvijek vodeća u svijetu.



Slika 11. Walter Elias Walt Disney
(https://waltereliasdisney.fandom.com/wiki/Walt_Disney)

Walt Disney umro je 15. prosinca 1966. godine od raka pluća. Njegova ostavština živi i danas, a njegove filmove i tematske parkove svake godine još uvijek uživaju milijuni ljudi. (preuzeto s *Biography.com*)

4.2. Korporacija Walt Disney

Korporacija Walt Disney jedna je od vodećih svjetskih medijskih i produkcijskih kuća zabavnog programa te je dio svakodnevnice gotovo svakog djeteta. Posjeduje više od petnaest zabavnih parkova i odmarališta, brojne marke proizvoda široke potrošnje, veliki broj proizvodnih i distribucijskih kuća, televizijskih i kablovskih mreža i programa, radio nakladnika i izdavača knjiga. Disney se smatra američkom kulturnom ikonom. Njegovi su filmovi preplavili svijet, pa tvrtka ima veliki utjecaj na produkciju crtića.

Disney Brothers Studio osnovali su braća Roy i Walt Disney u listopadu 1923. godine. Roy je preuzeo kontrolu nad ekonomijom i poslovanjem tvrtke, dok su Walta zanimale stvari vezane uz stvaranje i animaciju. Stoga se može reći da je tajna uspjeha korporacije bilo postojanje sanjara, koji posjeduje jednu od najbogatijih mašti na svijetu, kao i kompetentni računovođa koji je bio vjeran ambicijama svoga brata. Nakon stjecanja slave, Roy je predložio da se naziv korporacije promijeni u Walt Disney Studio koji se zadržao do danas.

1928. godine Walt kreira lik Mickeyja Mousea kojeg predstavlja u prvom nijemom filmu *Plane Crazy*. Iste godine u Colony Theatreu u New Yorku održana je premijera prvog zvučnog filma s Mickeyem *Parobrod Willy*. Ovom junaku glas je punih dvadeset godina posuđivao Walt Disney. Kroz njega je Disney razvijao svoj likovni stil, a isto tako i vještinu personificiranja animiranih likova. Vremenom je doživio nekoliko estetskih promjena da bi u *Fantaziji* dobio konačan izgled (slika 12.).



Slika 12. Evolucija Mickeyja Mousea

(<https://www.jaysonphotography.com/blog-post/time-lapse-mickey-mouse-evolution-art>)

Cvijeće i drveće (1932.) prvi je film u boji koji je producirao Walt Disney te za koji dobiva prvog Oscara.

Nakon pet godina, 1937. godine, premijerno je izveden Disneyev prvi cjelovečernji crtani film *Snjeguljica i sedam patuljaka* (slika 13.), koji je postigao veliki uspjeh.



Slika 13. *Snjeguljica i sedam patuljaka* (1937.)
(<https://www.britannica.com/topic/Snow-White-and-the-Seven-Dwarfs-film-1937>)

Još jedno veliko ostvarenje Disneya bio je film *Fantazija* (*Fantasia*, 1940.), koji animacijom odaje počast klasičnoj glazbi.

Nakon *Fantazije*, Disney predstavlja još mnoge filmove, kao što su *Dumbo*, *Bambi*, *Pepeljuga*, *Alisa u zemlji čudesna*, *Petar Pan* i mnogi drugi.

1955. godine otvorio se prvi Disneyland – veliki zabavni park u Kaliforniji za djecu i roditelje, ispunjen Disneyevim filmskim junacima i raznim tehnološkim izumima.

Knjiga o džungli, iz 1966. godine, prvi je film koji Walt nije uspio vidjeti, jer je umro 15. prosinca te godine.

I nakon njegove smrti, Disney korporacija nastavlja otvarati Disneylande širom svijeta, proizvoditi razne proizvode koji osvajaju djecu te predstavljati nove animirane filmove. Tako nastaje skupina filmova danas poznata kao *Disneyevi klasici*, u koju ubrajamo prethodno spomenute filmove i mnoge druge, a samo neki od njih su: *Robin Hood*, *Brojne pustolovine Winnieja Pooha*, *Mala sirena*, *Ljepotica i zvijer*, *Aladin*, *Kralj lavova*, *Pocahontas*, *Heraklo*, *Mulan*, *Tarzan...* (preuzeto s *D23: The Official Disney Fan Club*)

U nastavku rada analizirani su rodni stereotipi u sljedećim Disney animiranim filmovima:

1. *Snjeguljica i sedam patuljaka* (1937.)
2. *Pinokio* (1940.)
3. *Pepeljuga* (1950.)
4. *Petar Pan* (1953.)
5. *Trnoružica* (1959.)

6. *Mala sirena* (1989.)
7. *Ljepotica i zvijer* (1991.)
8. *Aladin* (1992.)
9. *Pocahontas* (1995.)
10. *Mulan* (1998.)

5. Analiza odabranih filmova

Kao što je već spomenuto u radu, rodni stereotipi opisuju tipične razlike između muškaraca i žena te definiraju kako bi oni trebali izgledati, koje uloge imati u društvu, koje osobine posjedovati te kakvo je to primjereno ponašanje za muškarce i žene. Dalje u tekstu analizirani su načini na koje su predstavljeni muškarci i žene u odabranim Disney animiranim filmovima uzimajući u obzir prethodno navedene vrijednosti koje određuju rodni stereotipi.

5.1. Što znači biti muškarac?

Muški likovi u Disney animiranim filmovima raspoređeni su u nekoliko kategorija, a one su: protagonisti, mladi sporedni muški likovi, očevi, zlikovci te sluge drugim muškim likovima. Protagonisti odabranih filmova su Snjeguljičin princ, Pinokio, Pepeljugin princ, Petar Pan, princ Filip (*Trnoružica*), princ Erik (*Mala sirena*), zvijer (*Ljepotica i zvijer*), Aladin, John Smith (*Pocahontas*) te Li Shang (*Mulan*). Mladi sporedni muški likovi slični su protagonistima, ali ulogom se ne ističu u filmu. Analizirani muški likovi prikazani kao očevi su zapravo očevi glavnih likova. U zlikovce se ubrajaju "Pošteni" John (*Pinokio*), kapetan Kuka (*Petar Pan*), Gaston (*Ljepotica i zvijer*), Jafar (*Aladin*), John Ratcliffe (*Pocahontas*) te Shan Yu (*Mulan*). Sluge drugim muškim likovima obično su služili kraljevima ili zlikovcima u filmu.

5.1.1. Izgled

Disney animirani filmovi, koji su analizirani u ovom radu, nesumnjivo su prikazali muške likove sa stereotipnim oblicima tijela.

Protagonisti su obično predstavljeni kao zgodni i lijepi mladići. Lica ovih likova su simetrična te oči, nos, usta i uši odgovaraju veličini same glave. Izuzetak su Petar Pan, kojem su pretjerano naglašene uši, te Pinokio, čiji nos raste i postaje neproporcionalan licu. Čeljusna linija je izražena i doprinosi privlačnom izgledu lika. Kosa im je bujna, uvijek dobro namještena te se slaže s bojom očiju.

Disney svoje protagoniste predstavlja i kao visoke, mršave mladiće širokih ramena, uskog struka i mišićavih ruku i nogu. Aladin je jedan od protagonista koji je u nekoliko dijelova filma oskudno odjeven te se mogu primijetiti i njegovi trbušni mišići. Petar Pan i Pinokio su, ponovno, izuzeci te se kod njih ne vidi mišićava građa, što je i razumljivo jer su oni još uvijek djeca. Nadalje, ono što vrijedi spomenuti jest činjenica da nijedan protagonist

nije bio negroidne rase. To se smatra rasistički jer poučava djecu da je bijela rasa dominantna i jedina vrijedna.

Odjeća je, također, važna za izgled, jer je njome naglašena mišićava građa tijela. Glavni likovi koji su preuzeli ulogu princa nose svečane odore kojima pokazuju kraljevsku krv i bogatstvo, a koje često uključuju i plašt kao simbol herojstva. Ostali likovi, obično u ulozi ratnika, nose uske košulje kako bi se istaknula građa njihovog tijela. Aladin u prvom dijelu filma, dok je još u ulozi lopova, svojom odjećom, koja je jako oskudna, pokazuje siromaštvo i uklapa se u svoju ulogu.

Kod ženskih likova je uvijek prikazana heteroseksualnost pa ih privlače zgodni muški likovi, a to potvrđuje i nekoliko sljedećih primjera. Snjeguljica je patuljcima pričala priču o istinskoj ljubavi usred koje ju patuljci prekidaju s pitanjima o tome je li princ visok, lijep, zgodan i jak, na što Snjeguljica odgovara da nigdje nema nikoga poput njega. Pepeljuga, također, tijekom prepričavanja miševima večeri s princem, naglašava kako je bio jako zgodan. Pocahontasina baka odobrava Johna Smitha (slika 14.) jer vidi da ima dobru dušu i da je zgodan.



Slika 14. John Smith
(https://disney.fandom.com/wiki/John_Smith)

Ono što se može zaključiti iz gore navedenih primjera je to da sve djevojke u animiranim filmovima sanjaju o zgodnom i lijepom mladiću. Ljepota i mišićava građa tijela mladićima često pomaže u osvajanju djevojke, do te mjere da ne moraju izgovoriti niti jednu riječ. Najbolji primjer za to jest film *Snjeguljica i sedam patuljaka* u kojemu nije prikazana niti jedna scena razgovora princa i Snjeguljice, iako se oni na kraju filma vjenčaju. Njihovi atributi postaju standardizirane heteroseksualne muške fizičke karakteristike. Djeca će težiti

izgledu protagonista. Dječaci će željeti izgledati dobro, dok će djevojčice tražiti nekoga sličnog likovima iz filmova, jer će smatrati da je izgled najbitniji i jedino što se vrednuje.

Sličnog izgleda i građe su i mladići koji imaju sporedne uloge, s tim da ipak postoje neke razlike. Ovi mladići su nešto niži od glavnih likova, nemaju toliko izražene crte lica i njihova odjeća je obična te ne privlači pozornost, stoga nisu toliko privlačni ženskim likovima.

Likovi s ulogom oca nemaju zajedničke karakteristike, niti su fizički slični ili na sličan način privlačni kao protagonisti. Fizičke karakteristike koje opisuju očeve, a koje variraju od lika do lika, su: previše visoki ili niski, nedostatak kose, brkovi, pretjerana težina i sl. Ono što im je zajedničko jest starost.

Bilo koji lik koji ne odgovara tradicionalnom opisu Disneyevog princa obično je negativac, s vrlo rijetkim iznimkama poput Gastona iz filma *Ljepotica i zvijer*, koji odgovara opisu protagonista, ali svojim karakterom i ponašanjem ne privlači glavni ženski lik, Bellu. Gotovo svi zlikovci u filmovima prikazani su kao stari, neprivlačni i ružni. Dobili su pretjerano naglašene oblike tijela pa su bili ili preobilni ili vrlo mršavi. Naglašeni oblici tijela uključuju i dugo lice, pretjerano velike oči, velike zube i usta ili preveliki nos ili uši. Mnogi negativci imaju dlake na licu - bradu, brkove ili oboje. U filmu *Pocahontas*, negativac guverner Ratcliffe (slika 15.) je potpuna suprotnost odvažnom avanturističkom Johnu Smithu, mladom i zgodnom protagonistu. S velikim nosom, malim očima i neprivlačnim oblikom lica, prilično je očito već na početku filma da će biti negativac. Zaključak koji se može donijeti je taj da Disney povezuje nedostatak ljepote sa zlom što negativno utječe na djecu. Ružno ne znači da je osoba zlobna, kao što ni nečija ljepota ne daje sigurnost da je taj netko dobar.



Slika 15. Ratcliffe

(https://disney.fandom.com/wiki/The_Disney_Wiki?file=Ratcliffe.jpg)

Sluge imaju različiti fizički izgled od svog vladara. Prikazani su kao manji likovi s neobičnim oblikom lica, a glavna im je karakteristika starost.

5.1.2. Uloge u društvu

Svaki od ovih likova ima i ulogu u društvu koja pokazuje koja se zanimanja muškaraca smatraju prihvatljivima, a koja ne. Zanimanja koja je Disney dodijelio muškim i ženskim likovima ponajviše stvaraju razliku između muškaraca i žena i najsnažnije utječu na stvaranje rodnih stereotipa kod djece.

Ono što je karakteristično za muške likove jest neobavljanje kućanskih poslova. Oni su zaduženi za poslove izvan kuće, kao što su vojnici, prodavači na ulicama, mornari na brodu, lovci, rudari i slično. Primjerice, patuljci iz *Snjeguljice i sedam patuljaka* ne održavaju svoju kolibu, ne peru odjeću i ne kuhaju ukusna jela, ali zbog toga rade cijeli dan u rudniku. Također, vojska u filmu *Mulan* traži isključivo muškarce za obuku i odlazak u rat. Izuzeci su kuhari na kraljevskim dvorima u nekoliko filmova, koji kuhaju i poslužuju jela, a od kojih se najviše ističe kuhar princa Erika (*Mala sirena*).

Najvažnija uloga koja se pridodaje glavnim muškim likovima jest spasitelj, odnosno heroj. Mnogi su glavni ženski likovi bili u nevolji i na neki način spašeni više puta, upravo uz pomoć muških likova. Snjeguljicu je spasio princ koji joj daje prvi poljubac svoje ljubavi kako bi ju spasio od vječnog sna, a isto se dogodilo i Aurori (*Trnoružica*). Miševi spašavaju Pepeljugu kad ju maćeha zatvori na tavan. Opet je spašena kad se princ oženi s njom i odvede ju iz kuće u kojoj je morala služiti zlobnu maćehu i polusestre. Petar Pan spašava Wendy nekoliko puta dok pada s velike visine, a isto tako i Zvončicu koju je zarobio kapetan Kuka. Ova uloga heroja može poslati djeci poruku da su herojstvo, rizik i snaga usko vezani za muškarce te da su žene slabe, pasivne i stalno u potrazi za svojim herojem.

Zanimljiva je činjenica da se situacije u kojima se ženski likovi moraju spasiti smanjuju pojavom novih filmova. Tako se u filmovima *Pocahontas* te *Mulan* ne pojavljuju situacije spašavanja jer su ženski likovi ovih filmova prikazani kao neovisne i hrabre žene koje se mogu brinuti o sebi.

5.1.3. Osobine

Treba naglasiti kako u filmovima dominiraju ženski likovi i radnja se više odvija oko njih, naročito u starijim filmovima, pa je zbog toga teže analizirati muške likove. No, ipak se mogu izdvojiti neke osobine koje dijele muški likovi.

Protagonisti u prvim Disney animiranim filmovima 20. stoljeća pokazuju tradicionalne rodne osobine poput ljepote, hrabrosti, samopouzdanja, jakosti te asertivnosti, ali ne pokazuju mnogo emocija.

Nakon njih stiže nekoliko filmova koji sadrže mješavinu tradicionalnih i netradicionalnih osobina protagonista. Primjerice, princ Erik (*Mala sirena*) pokazuje emocije i ljubaznost. Prikazan je kao fizički slab gotovo često kao što je bio prikazan i kao fizički jak te su jednako zastupljene hrabrost i bojaznost. Sličan primjer je i Aladin, koji je često pokazivao emocije, bio osjetljiv i pomagao drugima, a ovi su atributi tradicionalno povezani sa ženstvenošću. Međutim, bio je i vrlo asertivan, fizički jak i hrabar, pa se može reći da su ovdje zastupljene i tradicionalne osobine muškarca.

Veliki preokret dogodio se u filmu *Mulan* gdje Li Shang, protagonist, u usporedbi s prethodnim Disney filmovima 20. stoljeća, posjeduje najizraženije tradicionalne muške osobine. Bio je snažan, asertivan, strog, odlučan vođa i nije pokazivao emocije, čak ni u trenutku kada je saznao da mu je otac poginuo u bitci.

Budući da su Petar Pan i Pinokio djeca, njihove osobine se razlikuju od ostalih likova. Oni su predstavljeni kao tzv. tipični dječaci - nestašni, neposlušni, znatiželjni i još uvijek nezreli, ali su isto tako pokazali i snalažljivost i lukavost više puta u filmu.

Očevi nisu pokazali istaknute osobine, osim brižnosti prema svojoj djeci, ali i strogosti prema svojim slugama, koji su bojažljivi, poslušni i u većini filmova pametniji od svog vladara.

Zlikovci, iako zlobni, pokazuju snalažljivost i inteligenciju u određenim situacijama. Izlagali su različita ponašanja koja su u suprotnosti s dobrotom, a okarakterizirani su sebičnošću, bijesom i često lošim raspoloženjem.

5.1.4. Ponašanje

Osobine koje se vežu za određene likove u većini slučajeva određuju i ponašanje samog lika.

Muški likovi svoje emocije često izražavaju putem nasilja. No, to u filmovima nije prikazano kao nešto loše, već kao uobičajena reakcija ljutih muškaraca. Zbog toga je nasilno ponašanje jedno od najprisutnijih ponašanja u filmovima. Arielin otac Triton, svoju ljutnju zbog Arieline izjave da voli princa Erika izražava uništavanjem njezinog skrovišta. Istu reakciju ima i kralj u filmu *Pepeljuga*, koji uništi svoju sobu kada sazna da je Pepeljuga nestala s dvora.

Nasilno ponašanje prikazano je i u borbama likova. Tako se Petar Pan upušta u borbu mačevima s kapetanom Kukom (slika 16.), princ Erik i kralj Triton se bore s Ursulom, Gaston i ljudi iz sela napadaju zvijer, a Thomas puca i ubija Kocouma, za što ne bude ni kažnjen.



Slika 16. Borba Petra Pana i kapetana Kuke
(<https://disnerdmoviechallenge.com/blog/review-peter-pan-dmc-16>)

Likovi koji prikazuju negativce u analiziranim filmovima pokazuju agresivnost u nekom trenutku priče. Agresivnost se prikazuje borbom ili djelovanjem na neprijateljski način kao što je vikanje ili bacanje nečega. Neki od zlikovaca koji su prikazali agresivno ponašanje su Jafar (*Aladin*) koji naređuje da stražari ubiju Aladina, kapetan Kuka koji se bori s Petrom Panom (*Petar Pan*), Stromboli (*Pinokio*) koji prodaje dječake i zaključava ih u kaveze te guverner Ratcliffe koji se bori s Indijancima (*Pocahontas*).

Herojstvo, koje je spomenuto prije u tekstu, je, također, ponašanje koje se vezuje za muške likove. Heroji svojom snagom i hrabrošću spašavaju ženske likove te ih tako prikazuju kao slabe, pasivne te ovisne o drugima.

Osim nasilnog ponašanja te herojstva, muški likovi često imaju određena ponašanja koja se vezuju samo za njih, dok su kod žena ona neprihvatljiva. Ova ponašanja najbolje su opisana u trenutku kada se Mulan mora prurušiti u mladića kako bi ušla u vojsku. Ponašanje ostalih muških likova u vojsci prikazano je kao nasilno, bučno i zlobno te se takvom ponašanju morala prilagoditi i Mulan. Prikazani su kao neuredni i prljavi ljudi okarakterizirani neprimjerenim rječnikom, pa tako koriste vulgarnizme te uvrede u razgovoru.

5.2. Što znači biti žena?

Ženski likovi u Disney animiranim filmovima su, isto kao i muški, podijeljeni u nekoliko kategorija. U prvu kategoriju ubrajamo protagonistice, odnosno junakinje filmova, a

one su Snjeguljica (*Snjeguljica i sedam patuljaka*), Pepeljuga, Aurora (*Trnoružica*), Ariel (*Mala sirena*), Belle (*Ljepotica i zvijer*), Jasmina (*Aladin*), Pocahontas i Mulan. Druga skupina ženskih likova odnosi se na djevojke koje su izgledom slične protagonisticama, ali nemaju glavnu ulogu kao one, nego su im podrška. To su Plava Vila (*Pinokio*), Zvončica (*Petar Pan*), Wendy (*Petar Pan*), sirene te Nakoma (*Pocahontas*). Sljedeća kategorija jesu stariji ženski likovi koji podržavaju protagonistice: Dobra Vila (Pepeljuga), Vile (*Trnoružica*) i Baka Willow (*Pocahontas*). Posljednja kategorija jesu zlobni ženski likovi u koje ubrajamo kraljicu (*Snjeguljica i sedam patuljaka*), Pepeljuginu maćehu i polusestre Anastasiju i Drizelu, vilu Zluradu (*Trnoružica*) te Ursulu (*Mala sirena*).

5.2.1. Izgled

Analizirajući izgled protagonistica odabranih filmova (slika 17.) može se zaključiti jedno – svima njima zajednička je ljepota. One su, kao i većina mladih ženskih likova u Disney animiranim filmovima, zgodne i lijepe djevojke prosječne visine. Imaju lijepo lice s malim nosom i ustima. Oči su kod nekih likova male, dok su, primjerice, kod Ariel i Jasmine krupne i svijetle. Većina ih ima prelijepu dugu kosu koja je uvijek namještena i izgleda uredno. Snjeguljica se jedina ističe sa svojom kosom koja je dužine do ramena, ali je i ona uvijek uređena. Glavne junakinje nikada nisu prikazane u svom prirodnom izgledu. Uvijek su imale šminku, čak i u trenutku kada su se tek probudile. Mulan je u ovom slučaju izuzetak, budući da ona veći dio filma glumi muškarca. Sve do pojave filmova *Aladin*, *Pocahontas* i *Mulan*, glavne junakinje su bile bjelkinje pa se može reći da je, isto kao i kod muških likova, dominirala bijela rasa. Svima njima zajednička je i idealna figura tijela s naglašenim grudima.

Raskošna ljepota glavnih ženskih likova naglašena je tipičnom ženskom odjećom. Ona uključuje duge haljine raznih boja kojima su istaknute grudi. Neke od junakinja, primjerice Pepeljuga i Bella, imaju svezanu pregaču oko struka koja simbolizira ulogu domaćice. Ariel i Jasmina se razlikuju od ostalih protagonistica, budući da one u većem dijelu filma nose gornji dio bikinija, ističući svoje atribute, te sireninu peraju (Ariel) ili široke hlače (Jasmina). Poslije njih se pojavljuje Pocahontas čija se tradicionalna indijanska haljina razlikuje od njezinih prethodnica jer je kraća i uža. Mulan se, također, smatra izuzetkom jer je zbog uloge muškarca obučena u mušku uniformu koja nije karakteristična za žene.

Ono što je bitno naglasiti jest važnost ljepote u Disney animiranim filmovima. Ona je, zapravo, vrijednost koja se najviše cijeni kod ženskih likova. Ljepota je bila prvi dar koji je Aurora dobila od Vile. Isto tako, bila je i razlog zašto je vještica htjela ubiti Snjeguljicu, ali i sredstvo kojim je Ariel osvojila princa Erika jer je izgubila glas i nije mogla pričati. Junakinje

ju koriste i u situacijama kada žele nešto dobiti pa zavode muške likove. Jasmina je upravo to uradila s Jafarom kako bi pomogla Aladinu. Isto tako, bitna poruka koju djevojčice mogu dobiti jest da se ljepotom mogu promijeniti muškarci koji su nasilni i ponekad opasni jer je to učinila upravo Bellina ljepota u filmu *Ljepotica i zvijer*.



Slika 17. Disneyeve princeze

<https://www.mentalfloss.com/article/67464/faces-behind-disneys-11-princesses>

Stariji ženski likovi prikazivani su s neprivlačnim oblikom tijela – niski i često s pretjeranom tjelesnom težinom. Ipak, nisu se smatrale ružnima. Isto kao i djevojke, često su bile obučene u haljine, ponavljajući stereotipizirano prikazivanje ženske odjeće.

Suprotnost od dosadašnjih ženskih likova jesu zlikovke. Zlo koje one posjeduju okarakterizirano je neprivlačnim izgledom koji uključuje pretjerano naglašene oblike tijela, ružno, a ponekad i zastrašujuće lice te odjeću tamnih boja. Atmosfera u kojoj su predstavljene bila je mračna, tmurna, bez žarkih boja i dodatno je naglašavala njihov neprivlačan izgled i zlobu koja ih je karakterizirala. Osim toga, mnoge od njih imale su određene osobine muškarca. Ursula je imala dubok glas sličan muškom, dok Pepeljugin polusestre (slika 18.) nisu imale toliko obilježja ženstvenosti – nisu imale obline na tijelu, stopala su im prikazana kao prevelika, a nisu bile privlačne niti kada su se našminkale i uredile za bal.



Slika 18. Pepeljugin maćeha i polusestre
(<https://www.pinterest.cl/pin/552887291730535338/>)

5.2.2. Uloge u društvu

Ženski se likovi pojavljuju u različitim ulogama u društvu. Za prve filmove zajednički su poslovi u kućanstvu, odnosno uloga domaćice. Već u prvom dugometražnom filmu, *Snjeguljica i sedam patuljaka*, Snjeguljica moli patuljke da ostanu u njihovoj kolibi u kojoj će ona čistiti, kuhati te prati odjeću (slika 19.), kao i Pepeljuga koja je prisiljena obavljati isto. Ono što je karakteristično za obavljanje kućanskih poslova jest to da ih uvijek obavljaju likovi koji nose osobinu dobrote, a koji pri njihovom obavljanju često pjevaju što dovodi do zaključka da one odobravaju ulogu domaćice i ne žele promjenu.



Slika 19. Snjeguljica obavlja kućanske poslove
(<https://hkbuasg7english2014.wordpress.com/2015/03/18/princess-movies/>)

Postoje i likovi koje možemo navesti kao iznimke, a to su Dobre vile u *Trnoružici* koje nisu znale kuhati, šivati ni čistiti pa su morale koristiti svoje moći kako bi obavile kućanske

poslove. Jasmina ne radi kućanske poslove jer živi na dvoru kao princeza te ima svoje sluge, stoga nema potrebu raditi bilo što.

Osim toga, česta je uloga njegovateljice, koja ponekad prerasta i u ulogu majke. Ponovni primjer jest Snjeguljica koja brine o patuljcima kao da su njezina djeca pa im kuha, čisti i uči ih zašto trebaju biti uredni, ali i Jasmina koja hrani gladnu djecu na ulici. Sličnu ulogu ima i Wendy, djevojčica koja brine o svojoj braći, a kasnije u filmu i o ostalim dječacima koji ne žele odrasti. Na početku filma prikazan je i pas Nana, kojemu je dodijeljena uloga ženskog lika i posao dadilje.

Mulan je prva junakinja koja se pojavljuje u ulozi koja nije karakteristična za žene. Iako je bila prerušena u muškarca, postala je vojnik i bila najbolja na kraju obuke, poslavši tako poruku da i žene mogu biti uspješne u poslovima koji nisu usko povezane za ženski rod.

Česta uloga koju dobiju ženski likovi u Disney filmovima jest 'djevojke za udaju'. One od samog početka maštaju o svom princu, spominju ga u svojim pjesmama i čekaju da ih dođe spasiti. Cilj im je upoznati zgodnog i lijepog princa za kojeg će se udati i zauvijek živjeti sretno s njim. Jasmina, Pocahontas i Mulan bile su junakinje kojima brak nije bio najvažniji cilj u životu. Na primjeru Jasmine i Pocahontas može se vidjeti i odbijanje braka koje su im predložili očevi. Ipak, sve one na kraju pronađu ljubav koja zasigurno vodi do sretnog života zauvijek.

Iako su muški likovi češće prikazani kao spasitelji i heroji, ženski likovi su nekoliko puta spasili muške. Tako je Plava Vila izvukla Pinokija iz kaveza i pomogla mu pobjeći, Ariel je spasila princa Erika od utapanja, Jasmina Aladina od dvorskih čuvara, a Pocahontas Johna Smitha od sigurne smrti.

5.2.3. *Osobine*

Protagonistice, osim ljepote, posjeduju i osobine poput razumijevanja, pomaganja drugima i poslušnosti. Pristojne su, naučene lijepom ponašanju, stidljive, a uz to prelijepo pjevaju i plešu.

Osobina koja se posebno ističe kod ženskih likova jest prevelika osjećajnost. Ne kriju svoje emocije te ih slobodno izražavaju. Svoju tugu su često pokazivale kroz plač: Pepeljuga kada joj polusestre unište haljinu za bal, Ariel kada joj otac uništi skrovište i kolekciju koju je dugo skupljala, Belle kada je izgledalo da zvijer umire, Jasmina kada misli da su stražari ubili Aladina, Pocahontas kada John odlazi te Mulan kada misli da je razočarala roditelje. Osim tuge, na primjeru Zvončice, može se vidjeti prikaz ljubomore izražene kroz bijes nekoliko puta u filmu.

Protagonistice su prikazane i kao pametne. Ova osobina se naročito ističe kod Belle koja obožava čitati knjige i često odlazi u knjižnicu po nove, iako ih je već sve pročitala. Međutim, ova osobina nije toliko poželjna u filmovima. Tako se u pjesmi, koju pjeva cijeli grad, spominje kako je Belle pomalo neobična i nije poput ostalih upravo zbog njenog zanimanja za knjige.

Osobina ženskih likova koja se pojavljuje tek u novijim filmovima jest hrabrost. Ariel ju pokazuje u borbi s morskim psima, Belle u žrtvovanju same sebe kako bi spasila oca, Mulan u borbi protiv Huna, a Pocahontas u suprotstavljanju normama svog plemena i zauzimanju za nove ljude koji su tek došli u njihovu zemlju.

Stariji ženski likovi su uvijek spremni pomoći, karakterizira ih empatija i dobrota i često rješavaju probleme koje imaju protagonistice.

Zlikovke su, naravno, ponovno suprotnost od ostalih likova. Osobine koje se obično vežu za njih jesu ružnoća, neiskrenost, zle namjere, ljubomora, ali i samopouzdanje, lukavost i odlučnost. Tako zla kraljica tijekom cijelog filma ne odustaje od svog plana da ubije Snjeguljicu pa čini sve kako bi to i ostvarila (od slanja sluge da ju ubije pa do plana s otrovnom jabukom), Pepeljugin maćeha svojom snalažljivošću održava Pepeljugu uvijek zaposlenom, kako se ne bi imala vremena spremiti za bal, a Ursula dobrim argumentima nagovori Ariel da joj da svoj glas jer joj nije potreban ako posjeduje takvu ljepotu. Zlikovke će učiniti sve da ostvare ono što žele i često imaju domišljata rješenja, koja u većini slučajeva i uspijevaju.

5.2.4. Ponašanje

Ponašanje glavnih ženskih likova može se podijeliti na pasivno i aktivno. Pasivno ponašanje je već velikim dijelom objašnjeno kod uloga ženskih likova. Ono se odnosi na starije filmove i junakinje iz njih koje su predstavljene kao tihe, stidljive, poslušne djevojke koje čekaju nečiju pomoć. Ne suprotstavljaju se zlim ljudima oko sebe te obavljaju sve što im se kaže. Za ovo ponašanje može se uzeti primjer Pepeljuge koja se ne suprotstavlja maćehi čak ni u trenutku kada joj zabrani odlazak na bal. Snjeguljica i Aurora se također, ne suprotstavljaju zlim vješticama koje ih žele ubiti. Sve one poslušno ispunjavaju svoje zadatke dok ih drugi kontroliraju i čekaju prinčeve koji će ih spasiti.

Noviji filmovi, koji donose nešto drugačiji prikaz glavnih ženskih likova, prikazuju aktivnije ponašanje protagonistica. Često su prikazane s avanturističkim duhom, željne novih iskustava, kao na primjer Ariel i Pocahontas. Ariel ne dolazi na obiteljsku probu nego istražuje nepoznate dijelove morskog dna (slika 20.), a često izlazi i na površinu mora, iako je

to zabranjeno. Isto radi i Pocahontas koja provodi vrijeme u prirodi istražujući i vidno uživajući u tome. Osim želje za istraživanjem, javlja se i suprotstavljanje ustaljenim normama pa se tako Jasmina, ali i Pocahontas odbijaju udati za osobu koju njihovi očevi predlažu. Nešto slično događa se i kod Belle, koja odbija zgodnog Gastona zbog njegovog karaktera, suprotstavlja se društvu te zauzima za svog oca. Najveći preokret dolazi pojavom filma *Mulan*. Glavni ženski lik pridruživanjem vojsci dokazuje kako junakinje ne moraju biti domaćice i poslušne žene koje čekaju muškarca da ih spasi te da žene imaju pravo sudjelovati u svim aktivnostima jednako kao i muškarci.



Slika 20. Ariel istražuje morsko dno
(<https://pinkannyeong.wordpress.com/2015/06/15/little-mermaid/>)

Ženski negativci svoju zloću najčešće pokazuju zbog ljubomore. To su negativni likovi koji stvaraju sve probleme i zaplete u priči, omogućujući tako glavnim likovima da dokažu svoje junaštvo i dobrotu rješavanjem tih problema.

Svoju zloću i ljutnju često izražavaju na neprimjeren način koji uključuje i nasilje. Primjerice, Zlurada vodi bitku s Aurorinim princem, kao i Ursula koja se bori s Tritonom i Erikom (slika 21.). Slično tome, Pepeljugin maćeha izražava svoje nezadovoljstvo podmetanjem noge kraljevom asistentu koji se spotaknuo i razbio staklenu cipelicu.



Slika 21. Borba Ursule i Erika
(<http://reese18.blogspot.com/2014/11/childrens-film-analysis.html>)

Zlikovke žele dominirati i imati moć u svakom trenutku, što se može vidjeti u načinu zapovijedanja svojim slugama, koji su u većini slučajeva čudna neljudska stvorenja. Uživaju gledajući strah drugih te ih ne zanima ljubav, a za svoja ponašanja ne osjećaju grižnju savjest već se ponose njima.

6. Zaključak

Za dječje učenje i razvoj najvažnije su rane godine života. Djeca od rođenja nisu svjesna rodnih očekivanja i stavova, ali već u dobi od tri godine, većina djece postaje svjesna društvene važnosti spola. Završetkom predškolskog obrazovanja imaju razvijen jasan osjećaj što se očekuje od dječaka i djevojčica i kako se trebaju ponašati. Utjecajem obitelji, škole i vrtića, vršnjaka, ali i medija, djeca počinju razvijati znanje o rodnim ulogama koja često vode formiranju rodnih stereotipa.

Animirani film, kao vrsta medija koju djeca vrlo često koriste, nije samo sredstvo zabave, nego i sredstvo koje snažno utječe na psiho-emocionalni i socijalni razvoj djeteta. Rodno stereotipiziranim prikazom likova animirani film stvara sliku djetetu o tome što znači biti muškarac, a što znači biti žena. Ovim radom analizirani su rodni stereotipi u deset animiranih filmova korporacije Disney, koja se ističe u svijetu animiranih filmova zahvaljujući svom osnivaču, Waltu Disneyju koji je doprinio razvoju animacije i animiranog filma kroz povijest.

Likovi odabranih filmova prikazani su stereotipizirano. Glavni likovi, heroji i heroine, predstavljeni su kao brižni, ljubazni i uvijek spremni pomoći te ih kao takve svi osim zlikovaca vole. Uz to im je dodijeljen i fizički izgled koji se poklapa sa standardima ljepote priznatim u društvu pa su tako svi lijepi, zgodni, prelijepih očiju i kose i savršenim oblikom tijela. Izgled je korišten kao odraz unutarnje ličnosti likova. Dobrota je usko povezana s ljepotom, dok je zlo bilo uklopljeno u fizičke karikature. Zlikovci su prikazani kao suprotnost glavnim likovima kako bi se naglasila razlika između dobrog i lošeg. Isto tako, bitno je naglasiti da se ženskim likovima dodjeljuje obavljanje kućanskih poslova, dok se muški likovi obično bave zanimanjima van kuće. Nasilno ponašanje kod muških likova, koje je povezano sa zanimanjem koje obavljaju, smatralo se kao tipično ponašanje muškaraca i prihvatljiv način iskazivanja emocija. Za razliku od aktivnog ponašanja muških likova, ženski su likovi prikazani kao pasivne heroine koje ne pokazuju otpor i koje svoj spas pronalaze u princu. Njihovo pasivno ponašanje smanjuje se u novijim filmovima poput *Aladin*, *Pocahontas* i *Mulan* u kojima su žene prikazane kao samostalnije, aktivnije te ravnopravnije muškim likovima.

Prema svemu navedenom može se zaključiti kako Disney animirani filmovi sadrže brojne rodne stereotipe. Osobinama koje su dodijeljene likovima nastojali su se prikazati primjeri dobre žene i muškarca. Važno je napomenuti da se rodni stereotipi, iako i dalje prisutni, smanjuju pojavom novijih filmova. To je ključno iz razloga što su Disney sadržaji

sastavni dio života svakog djeteta širom svijeta te je bitno kako se ti sadržaji predstavljaju. Kontinuirano prikazivanje rodnih stereotipa bi za posljedicu imalo stvaranje djeteta koje ima usađeno vjerovanje o spolovima koji nisu ispravni.

LITERATURA

KNJIGE

1. Berk, L.E. (2015). *Dječja razvojna psihologija*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
2. Marušić, J., Kreč, D. (...) Marinović, J. (2004). *Alkemija animiranog filma: povijest estetika tehnologija*. Zagreb: Meandar.
3. Mikić, K. (2001). *Film u nastavi medijske kulture*. Zagreb: Educa.
4. Munitić, R. (2012). *Estetika animacije*. Zagreb: Vedis.
5. Myres, D. G. (1993). *Social psychology*. New York: McGraw-Hill.
6. Težak, S. (2002). *Metodika nastave filma*. Zagreb: Školska knjiga.
7. Turković, H. (2012). *Razumijevanje filma: ogledi iz teorije filma*. Zagreb: Društvo za promicanje književnosti na novim medijima.
8. Žderić, J. (2009). *Medijska kultura djece i mladih (mogućnosti i zamjerke)*. Zagreb: Udruga Medioteka.

ČLANCI

1. Basow, S. A. (2000). Gender dynamics in the classroom. *Lectures on the psychology of women* 2, 407-417.
2. Eagly, A. H., & Steffen, V. J. (1984). Gender stereotypes stem from the distribution of women and men into social roles. *Journal of Personality and Social Psychology*, 46 (4), 735–754.
3. Marović, Z. (2009) Ne smiješ plakati, ti si dječak. *Dijete, vrtić, obitelj*. 15 (58), 18-23.
4. Penezić, Zvezdan; Šunjić, Marijana (2013). Mediji, ženska rodna uloga i rodni stereotipi. *Kultura komuniciranja*, 2, 77-92.

INTERNETSKI IZVORI

1. Anonimno. *Walt Disney Biography*. Biography.com. Preuzeto s <https://www.biography.com/business-figure/walt-disney> (20.5.2020.)
2. Anonimno. *Disney History*. D23: The Official Disney Fan Club. Preuzeto s <https://d23.com/disney-history/> (20.5.2020.)
3. Hrvatska enciklopedija. *Animacija*. Zagreb: Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Preuzeto s <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=2813> (19. 5. 2020.)

4. Hrvatska enciklopedija. *Animirani film*. Zagreb: Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Preuzeto s <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=2819> (19. 5. 2020.)

OSTALO

1. Jugović, I. (2004). *Zadovoljstvo rodnim ulogama*. Diplomski rad. Zagreb: Filozofski fakultet.
2. Mrazović, P. (2011). *Postupci animacije ljudskih likova*. Završni rad. Zagreb: Fakultet elektrotehnike i računarstva.

Učiteljski fakultet Zagreb
Savska cesta 77
10000 Zagreb

IZJAVA

kojom izjavljujem da sam završni rad pod naslovom

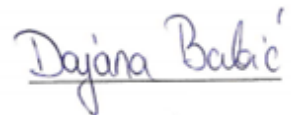
RODNI STEREOTIPI U DISNEY ANIMIRANIM FILMOVIMA 20. STOLJEĆA

izradila samostalno. Svi dijelovi rada, nalazi ili ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima, bilo da su u pitanju knjige, znanstveni ili stručni članci, internetske stranice, propisi i sl. u radu su jasno označeni kao takvi te navedeni u popisu literature.

Zagreb, 10. srpnja 2020.

DAJANA BABIĆ

(ime i prezime)



(potpis)