

# Medijska reprezentacija rase i etniciteta u animiranim filmovima "Walta Disneya"

---

**Lombarović, Andrea**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2018**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, The Faculty of Political Science / Sveučilište u Zagrebu, Fakultet političkih znanosti**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:114:524337>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2022-11-28**



*Repository / Repozitorij:*

[FPSZG repository - master's thesis of students of political science and journalism / postgraduate specialist studies / dissertations](#)



Sveučilište u Zagrebu  
Fakultet političkih znanosti  
Diplomski studij novinarstva

Andrea Lombarović

MEDIJSKA REPREZENTACIJA RASE I ETNICITETA U ANIMIRANIM FILMOVIMA  
WALTA DISNEYA

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 2018.

Sveučilište u Zagrebu  
Fakultet političkih znanosti  
Diplomski studij novinarstva

MEDIJSKA REPREZENTACIJA RASE I ETNICITETA U ANIMIRANIM FILMOVIMA  
WALTA DISNEYA  
DIPLOMSKI RAD

Mentorica: doc. dr. sc. Helena Popović

Studentica: Andrea Lombarović

Zagreb  
rujan 2018.

Izjavljujem da sam diplomski rad *Medijska reprezentacija rase i etniciteta u animiranim filmovima Walta Disneya*, koji sam predala na ocjenu mentorici doc. dr. sc. Heleni Popović, napisala samostalno i da je u potpunosti riječ o mojem autorskom radu. Također, izjavljujem da dotični rad nije objavljen ni korišten u svrhe ispunjenja nastavnih obveza na ovom ili nekom drugom učilištu, te da na temelju njega nisam stekla ECTS- bodove.

Nadalje, izjavljujem da sam u radu poštivala etička pravila znanstvenoga i akademskoga rada, a posebno članke 16-19. Etičkoga kodeksa Sveučilišta u Zagrebu.

Andrea Lombarović

## SADRŽAJ

<b>1. UVOD</b> .....	<b>1</b>
<b>2. TEORIJSKA OSNOVA</b> .....	<b>3</b>
2.1. Rasa i Etnicitet .....	3
2.2. Medijske Reprerzentacije i multikulturalizam .....	6
2.3. Konstrukcija društvene stvarnosti .....	7
<b>3. POČECI ANIMIRANOG FILMA</b> .....	<b>9</b>
3.1 Zlatno doba animacije (1930-1950) .....	9
3.2. Smrt Walta Disneya (1950-1990) .....	11
3.3. Disneyeva renesansa devedesetih.....	12
3.4. 2000-te i suradnja s Pixarom .....	13
3.5 Uloga Disneya .....	15
<b>4. METODOLOGIJA</b> .....	<b>17</b>
4.1 Istraživačka pitanja.....	17
4.2 Analiza narativa.....	18
4.3. Uzorak .....	19
<b>5. ANALIZA</b> .....	<b>20</b>
5.1. Agresivni kriminalci ili "dobri susjedi"?.....	20
5.2. Misteriozni imigranti i orijentalizam.....	25
5.3. Disneyevi Indijanci .....	28
5.4. Reprerzentacija Afroamerikanaca .....	31
<b>6. ZAKLJUČAK</b> .....	<b>37</b>
<b>7. LITERATURA</b> .....	<b>41</b>
<b>8. PRILOZI</b> .....	<b>50</b>
Kratki sadržaji odabranih filmova .....	50
<b>9. SAŽETAK</b> .....	<b>58</b>

## 1. UVOD

Tema ovog rada jest analiza reprezentacije rasnih i etničkih skupina u Disneyevim animiranim filmovima produciranim od 1937. godine do danas. Naime, Disneyevi su filmovi oduvijek bili na samome vrhu kada su u pitanju animirani filmovi za djecu te je zbog toga potrebno promotriti na koji se način određene marginalizirane skupine u društvu prikazuju u njihovim sadržajima. Analiza se temelji na proučavanju načina na koji su rasne, odnosno etničke skupine prikazane u pojedinim filmovima te temelje li se na već ustaljenim uvredljivim stereotipima koje poznajemo iz drugih sadržaja popularne kulture.

Većina je Disneyevih animiranih filmova od samih početaka 20. stoljeća sadržavala likove različitih rasnih i etničkih skupina. S obzirom na to da je Disney kompanija osnovana u SAD-u za vrijeme široke rasprostranjenosti rasizma i diskriminacije, mnogi su prikazi skupina poput Afroamerikanaca kao robova ili životinja za to vrijeme bili očekivani. Međutim, kako su i brojni kritičari tijekom godina utvrdili, Disney je i u svojim kasnijim popularnim klasicima održavao određene stereotipe i prikaze koji su podržavali hegemoniju bijele rase (Foster, 1994; Brooks, 2007; Laskow, 2014; Helmore, 2016). Disney kompanija sve je svoje proizvode, pa tako i filmove, usmjerila prema zadovoljavanju potreba i želja bijelih Amerikanaca srednje klase, te su takvi prikazi održavali njihov visok status diljem svijeta. No s početkom 90-ih, došlo je do ere koju pojedini autori nazivaju erom multikulturalizma (Booker, 2010:56). Animacijski se studio odmaknuo od prepričavanja klasičnih bajki o princezama te se posvetio ekranizacijom različitih drevnih mitova poput *Aladdina* (1992), *Mulan* (1998) ili *Pocahontas* (1995). Svi ti filmovi, kao i mnogi drugi, kao glavne likove predstavljaju pripadnike raznih rasnih i etničkih skupina. Upravo je cilj ovog rada utvrditi je li se Disney kompanija multikulturalnom erom 90-ih te najnovijim filmovima produciranim u zadnjih nekoliko godina, odmaknula od stereotipnih i uvredljivih prikaza kakvi su bili česti tijekom ranih razdoblja produkcije.

Uvodni dio rada definira razlike između pojmova rase i etniciteta te razloge zbog kojih su određene rase, etničke skupine i kulture oduvijek bile u podređenom položaju naspram bijelih pripadnika dominantne zapadne kulture. Procesi kolonizacije povezani s raznim fizičkim i biološkim razlikama među ljudima, doprinijeli su razvoju rasne diskriminacije, a razvojem tehnologije i medija, diskriminacija se proširila u sve sfere života, uključujući film i televiziju. Prikazan je i način na koji medijske konstrukcije i reprezentacije mogu utjecati na širenje multikulturalizma u društvu i stvaranje identiteta pripadnika raznih etničkih skupina.

Drugi dio rada prati razvoj animiranog filma u SAD-u te ulogu koju je Walt Disney imao u stvaranju kompanije. Disney se vrlo brzo postavio kao vodeći animacijski studio te je, uz filmove, otvarao poznate tematske parkove, kruzere i hotele, a sve je to doprinijelo stvaranju određenog kulturnog statusa Disney kompanije u čitavom svijetu. Disney je i danas jedna od najmoćnijih kompanija ikad, a svjetski poznati Lucasfilm Ltd., Marvel, Hollywood records, Pixar, FOX, ABC i ESPN samo su neke od kompanija i produkcijskih kuća kojih je Disney većinski vlasnik (The Walt Disney Company, 2018).

Metodološki dio rada opisuje metodu istraživanja i proces analize te uzorak filmova odabranih za ovaj rad za koje su na kraju rada, radi konteksta narativa, priloženi kratki sadržaji. Utvrđena su istraživačka pitanja na koja se analizom pokušava odgovoriti, a glavni je cilj kvalitativnom analizom utvrditi reprezentiraju li se pripadnici manjinskih rasa i etničkih skupina na tolerantan način te postoje li i dalje reprezentacije kojima se zapadnjačka kultura prikazuje kao superiorna.

Posljednji dio rada sadrži rezultate analize i odgovore na istraživačka pitanja kojima se pokušalo utvrditi na koji su način četiri različite rasne i etničke skupine prikazane odabranim filmovima, te konačno u zaključku, odgovor na pitanje postoje li u novijim filmovima, onima nastalima tijekom i nakon multikulturalnog trenda devedesetih, reprezentacije koje rasne i etničke skupine prikazuju kao jednako vrijedne skupine u društvu, ne koristeći pritom uvredljive i štetne stereotipe.

## 2. TEORIJSKA OSNOVA

### 2.1. RASA I ETNICITET

U današnje vrijeme široke rasprostranjenosti globalizacije i heterogenosti društva, sve se više nameće pitanje stvaranja identiteta kroz prizmu roda, spola, seksualne orijentacije, rase ili etniciteta. Naime, identitet više nije samo jedna od stavki u životu pojedinca, već "aktivni okvir unutar kojeg se odvija život u suvremenom društvu" (Downing, Husband 2005:1). Neki od glavnih načina konstrukcije identiteta su identifikacije s rasom i pripadnošću etničkoj skupini.

Koncepti rase i etniciteta promatraju se iz dvije perspektive - eugenike koja se temelji na analizi bioloških razlika između rasa s ciljem genetskog poboljšanja ljudske vrste, te perspektive antropologa koji navode kako su rasa i etnicitet isključivo društveni konstrukti bez međusobno značajnih bioloških razlika (Foster, Sharp, 2002:844). Znanstvenici diljem svijeta su 2003. godine dovršili projekt određivanja ljudskog genoma kojim su, između ostalog, utvrdili kako rasu nije moguće biološki identificirati jer se razlike među ljudima temelje na varijacijama istih gena. Fizičke karakteristike na kojima se temelji društveno stvoreno razlikovanje rasa određeno je vrlo malim razlikama ljudskog genoma, dok je 99,9 posto DNK posve jednako među svim pripadnicima ljudske vrste (Chou, 2017). Danas većina znanstvenika rasu smatra isključivo društvenim konstruktom 18. stoljeća koji nema veze s fizičkim razlikama, već s raspodjelom bogatstva i moći, dok biološke specifičnosti vide kao "fluidne i podložne evolucijskim promjenama" (Smedley, 2007:699).

S druge strane, etničke grupe organizirane su skupine ljudi u kojima su se razvijali specifični životni stilovi i jezici, no nisu nešto što je strogo određeno, s obzirom na to da su se ljudi tijekom životnog vijeka selili i mijenjali pripadnosti određenim grupama (Smedley, 2007:691). Ujedinjeni narodi definiraju etničke grupe kao "skupine građana koje konstituiraju manjinu i nisu u dominantnom položaju u državi, te imaju zajedničke etničke, religijske i jezične karakteristike koje se razlikuju od obilježja većine (...)" (Deschenes, 1985: 31; u Alia, Bull, 2005:2).

Etnicitet se danas u jednom dijelu smatra pozitivnim načinom razlikovanja podrijetla ljudi od kojih svatko ima pravo na reprezentaciju i prihvaćanje, pa tako nastaju odjevni brendovi ili vrste kuhinja koje se temelje na etničkim obilježjima nekog naroda te se tako i označavaju (Downing, Husband, 2005:12). No, upravo su na temelju zajedničkog etničkog podrijetla



naroda nastali brojni sukobi u cilju stvaranja vlastite države. Gotovo svaki pokret za osamostaljenje u Europi temeljio se na razlikovanju etniciteta i želji za osnivanjem vlastite nacionalne države. Identifikacija naroda s etničkim identitetom i razlikovanje "nas" i "drugih" nudi temelje za osnivanje nacije koji su se u kulturi održali tijekom dužeg perioda u povijesti, posebice u Europi gdje su se imena etničkih skupina u uporabi održala do danas. Etnicitet okuplja ljude, a nacionalizam i separatizam koriste zajednički identitet utemeljen na etnicitetu za daljnje političko djelovanje, stvaranje nacionalne države, sukobe i ksenofobiju (Hobsbawm, Kertzer, 1992:4).

Smedley navodi kako su ljudi, prije pojave pojma naroda i države kakav danas poznajemo, etničke grupe i etnicitet smatrali vanjskim i fluidnim obilježjima. Također, nije postojala jasna kategorizacija na rasne skupine - mongoloide, negroide i kavkazoide. Smatra se da takva podjela vuče korijene iz ranih britanskih kolonijalnih osvajanja. Naime, prije tog razdoblja, "biološke razlike među grupama ljudi nisu imale značajno društveno značenje" (Smedley 2007:693). Domorodački narodi na koje su kolonijalisti nailazili prilikom svojih osvajanja bili su kulturološki i fizički drugačiji. Uslijed dugogodišnjeg neprijateljstva s Ircima, nastao i pojam *divljak* kojim su Englezi i kasnije označavali one "druge". Divljaštvo je označavalo ljude koji su od njih prema kulturi ili izgledu drugačiji te se ono duboko integriralo u engleski narod i odnos prema drugima. S jedne su se strane nalazili civilizirani Englezi, a s druge narodi koji su se opirali Engleskoj vlasti i kolonijalizmu. Tako su nastali brojni groteskni opisi i slike naroda iz koloniziranih područja, a iz toga se razvio i pojam razlikovanja rase kakav poznajemo danas. Postojanje drugih, inferiornijih i kulturološki drugačijih rasa opravdavalo je osvajanja i nepravedan tretman domorodačkih naroda jer su njihovo "divljaštvo" superiorni Englezi nastojali ograničiti, a posebno su se u tu svrhu pretjerano naglašavale i ismijavale fizičke razlike i izgled pripadnika "druge rase" (Smedley 2007:694). Dakle, kako Storey kaže, rasizam je oduvijek bio više vezan uz "označavanje, a ne biološke razlike" (2009:167).

Tradicija i kultura manjinskih rasnih ili etničkih skupina svakako se razlikuje od kulture dominantne skupine u društvu. Kako bi se izbjegli sukobi, manjinske se skupine potiče na prilagodbu i prihvaćanje kulture dominantne skupine, odnosno kulturalnu asimilaciju (Park, 1950:204; u Vue, 2012:5). Milton Gordon opisao je proces asimilacije pomoću sedam faza u kojima manjine polako prihvaćaju dominantnu kulturu, integriraju se u politički, društveni i ekonomski život te na kraju gube svoj etnički identitet. Gordon je svoju teoriju asimilacije temeljio na prilagodbi većinskoj skupini bijelih anglosaksonskih protestanata srednje klase

koje imigranti i manjinski narodi uglavnom prepoznaju kao simbol američke kulture i života (1964:72).

Procesi asimilacije i multikulturalizam su pri završetku hladnog rata postali glavne teme američkog društva i politike. Međutim, tijekom čitavog 20. stoljeća, uslijed snažnih migracija, odvijali su se različiti procesi i pokušaji asimilacije različitih skupina diljem svijeta. U SAD-u je taj proces bio popraćen pojavom velikih zagovornika multikulturalizma, ali i protivnika. U ranim razdobljima 20. stoljeća, američka je vlada za cilj imala pretvoriti imigrante u Amerikance kako bi što prije i bolje počeli s radom. Imigrante među kojima su tada većinom bili Irci, Nijemci i Talijani, smatralo se inferiornijima, a u političkim i akademskim krugovima širio se strah od miješanja sa superiornim "domaćim Amerikancima" (Mesić, 1998:211). Jednako se tako smatralo kako i sami doseljenici nastoje odbaciti svoje etničko podrijetlo i prihvatiti novi, američki identitet (Mesić, 1998:212). Šezdesetih godina, u vrijeme brojnih pokreta protiv diskriminacije i borbe za građanska prava, dominantna kultura bijelih anglo-saksonskih protestanata više nije bila cilj kojemu su težili američki imigranti, Afroamerikanci i druge manjine. Prihvatanje raznovrsnosti rasa, etniciteta i kultura postao je temelj ideje američkog multikulturalizma koji postojanje različitosti smatra bogatstvom (Mesić, 1998:214). Osamdesetih su godina pluralizam, raznolikost i multikulturalnost postali glavni cilj velikog broja država diljem svijeta te su vlade zakonima, obrazovanjem, financiranjem etničkih organizacija i sličnim koracima pokušali što više integrirati građane različitih nacionalnosti, rasa i etniciteta, a te su se mjere tijekom idućih desetljeća znatno povećavale u većini zemalja, prvenstveno onih u koje dolazi velik broj migranata (Bloemraad, 2011).

Razlikovanje i razumijevanje šireg značenja ovih pojmova bitno je za utvrđivanje stavki pri analizi reprezentacije pojedinih rasnih i etničkih identiteta u Disneyevim animiranim filmovima. Prepoznatljivi stereotipi kojima označavamo različite rasne i etničke skupine često se temelje na fizičkim razlikama, ali i političkim aspektima u kojima se manjinske skupine pojavljuje te je zbog toga bitno uočiti kako perpetuiranje stereotipa u medijima poput filma može utjecati na živote tih skupina.

## 2.2. MEDIJSKE REPREZENTACIJE I MULTIKULTURALIZAM

Koncept reprezentacije ključan je dio analize narativa medijskih sadržaja. Prema Hallu, "reprezentacija označava korištenje jezika kako bi komuniciralo nešto što ima značenje, odnosno značajno reprezentirao svijet drugima" te je "ključni dio procesa proizvodnje i razmjena kulturalnih značenja" (1997:15). Nijedna slika niti prikaz nema jedno točno značenje te se ono mijenja kroz povijest i različite kontekste. Međutim, medijske reprezentacije imaju utjecaj na formiranje identiteta te u javnom prostoru stvaraju pozitivno ili negativno okruženje za određene identitete, "definiiraju ono što je normalno, tko pripada, a tko je isključen" (Hall, 1997:10).

Medijske reprezentacije rasnih i etničkih skupina često vuku korijene u dugogodišnjoj institucionalnoj diskriminaciji i rasizmu. Naime, institucionalna diskriminacija temelji se na rutinskoj normalizaciji diskriminacije unutar organizacije, dok se institucionalni rasizam smatra normalizacijom prikaza interesa samo jedne dominantne skupine (Downing, Husband 2005:11). Uvažavanje interesa jedne skupine u društvu, može dovesti i do širenja određenog, često negativnog načina prikazivanja drugih, u medijima manje zastupljenih članova društva.

Reprezentacija ranije spomenutih "drugih" ili tzv. divljaka poput američkih domorodaca ili Afrikanaca obično se očituje na dva načina. Najčešće ih se prikazuje kao "romantizirane" ratnike ili kriminalce (Marks, 2004; ; u Alia, Bull, 2005:3). Također, učestali prikazi Afroamerikanaca kao "nekulturnih, primitivnih, neintelektualnih, nasilnih, ružnih i nemoralnih", utječe ne samo na njihovu sliku u društvu, nego i na njihovo poimanje samih sebe, a upravo je taj nametnuti identitet, utemeljen na fizičkim razlikama rase, postao glavna determinanta identiteta pojedinca (Smedley 2007:695).

Identitet je, iako najvažniji element subjektivne, osobne realnosti, formiran društvenim procesima te je stoga potrebno promatrati društvenu komunikaciju i strukture kao bitne faktore u životu pojedinca (Berger, Luckmann 1966 :194). Jedan od glavnih temelja stvaranja identiteta je etnicitet koji se često ujedno povezuje s pripadnošću religiji ili naciji (Castells, 2010:57). Sve su to kulturalne značajke koje u medijima tvore reprezentacije određenih skupina, a koje se nerijetko oslanjaju na već dobro poznate i često uvredljive stereotipe.

Učestalim prikazivanjem Latinoamerikanaca kao kriminalaca, ili Arapa kao terorista, također znači i stvaranje uskog područja unutar kojeg te grupe uopće mogu postojati u javnom prostoru i društvu (Downing, Husband 2005:30). Ovakvi prikazi stvaraju određenu sliku,

odnosno imidž pojedine skupine koji se temelji na ljudskoj stvarnosti, no ne može u potpunosti prenijeti namjere autora niti utjecati na mišljenje javnosti (Husband, Downing 2005:31).

Način na koji se o nečemu izvještava ili prikazuje ne mora nužno sam po sebi biti stereotipan ili diskriminatoran, no ograničavanje prikaza na određene motive i situacije, odnosno uokvirivanje ili framing, ograničava rasnim i etničkim skupinama komunikaciju sa šireg područja života. Izvještavanje o čitavom Afričkom kontinentu u kontekstu problema gladi, ratova ili bolesti, jedno je od najpoznatijih i često jedinih načina izvještavanja o tom području, što stvara određenu specifičnu sliku o čitavoj Afričkoj populaciji (Downing, Husband 2005:36). Također, nedostatak bilo kakve reprezentacije određene skupine ljudi problematičan je jer se, primjerice nedostatkom zastupljenosti Afroamerikanaca u američkim filmova desecima milijuna ljudi ograničava pristup javnom prostoru u kojemu oni u stvarnosti postoje (Downing, Husband 2005:37). Ovaj je problem posebno bitno uočiti u analizi Disneyevih animiranih filmova i čitave Disney kompanije koja je većinski vlasnik mnoštva drugih medijskih kompanija te ima priliku stvarati i prenositi vlastito shvaćanje društvene stvarnosti velikom broju ljudi i institucija.

### *2.3. KONSTRUKCIJA DRUŠTVENE STVARNOSTI*

Pitanje medijske reprezentacije jedan je od temeljnih dijelova procesa konstrukcije društvene stvarnosti. Prema Hromadžiću, reprezentacije se očituju na razini prikaza određenih identiteta unutar teksta ili narativa i njihove važnosti javnosti, te kako publike tumače određene konstrukte ovisno o njihovoj dobi, obrazovanju, socijalnom statusu ili pripadnosti narodu. Ono što je pritom upitno jest "konstantna reprodukcija pojedinih narativa i reprezentacija koje time, (...), zadobivaju status 'prirodnog', samorazumljivog i logičnog, a zapravo se često radi o klišejima, stereotipima i predrasudama koje su u funkciji promicanja određenih ideološko-vrijednosnih sustava i hegemonijskih modela moći" (Hromadžić 2014:17). Naime, ono o čemu mediji svakodnevno izvještavaju ima uporište u svakodnevnoj društvenoj stvarnosti na temelju kojih se stvaraju određeni narativi. Međutim, glavno pitanje je odražavaju li mediji zapravo društvo kakvo ono zaista je ili je slika društvene stvarnosti stvorena od strane medija i medijskih reprezentacija (Hromadžić 2014:26).

Croteau smatra kako mediji ponajprije "sugeriraju što je normalno, a što devijantno" (1997:163). Tvrdi kako mediji poput televizije prikazuju samo određeni, odabrani dio ponašanja, načina života i ljudi, a zanemaruju one koji ne pripadaju prihvaćenoj normi. Stoga, "ako mediji mogu normalizirati ponašanje", isto ih tako mogu i ograničiti te tako stvoriti medijsku ideologiju. Ideje, ponašanje i ljudi koji se ne pojavljuju u popularnim medijima, nisu legitimni, a "ideološki utjecaj medija vidljiv je upravo u nedostatku reprezentacije jednako kao i u sadržaju poruka koje se prenose" (Croteau, 1997:163).

Ideologija se definira kao "snažan mehanizam društvene kontrole gdje članovi vladajuće klase nameću vlastite poglede na svijete koji odgovaraju njihovim interesima" (Croteau, 1997:164). Glavni koncept kojim se objašnjava ideologija medija jest hegemonija, teorijski koncept talijanskog marksista Antonia Gramscija koji govori o prihvaćanju vjerovanja i ideja nametnutih od strane dominantnih struktura (Garnson et al., 1992:381). Temelji se na prihvaćanju ideje o zdravom razumu, odnosno prirodi stvari, ponašanja ili načina života. Ono što je "prirodno" ne smatramo društveno stvorenim, već strukturom koju je definirala priroda čiji legitimitet nije upitan (Croteau, 1997:167). Upravo je "prirodna" superiornost određenih rasa ono na čemu se temelji rasizam, a čije se djelovanje može očitovati u medijskim reprezentacijama.

Prikazivanjem različitih kultura, rasa i etničkih skupina, mediji stvaraju nova značenja koja postaju široko poznata i korištena. Naime, mediji svakodnevno oblikuju i daju smisao sadašnjosti. Svi događaji, kako bi bili javni i vidljivi, moraju proći kroz medije, te su tako podložni promjenama prema perspektivi i uredništvu medija (Siapera, 2010:6). Jednako je tako medijiziran i prikaz različitih rasnih i etničkih skupina. Reprezentacijom multikulturalizma u medijskom prostoru upoznajemo se i komuniciramo s različitim identitetima. Multikulturalizam se, prema Siaperi, proizvodi i distribuira u medijima na određene načine te ih publika, sukladno tomu, čita i razumije. Ovo pak ne znači da kulturalna raznolikost ne postoji bez djelovanja medija, no "mediji su ti koji je redefiniiraju, odbacuju ili transformiraju" (Siapera 2010:7). Činjenica da mediji daju značenje određenim događajima sugerira na to kako postoji više definicija društvene stvarnosti, a upravo je stvaranje značenja proces u kojemu mediji između više stvarnosti, odnosno istina, biraju jednu, a druge u potpunosti odbacuju (Croteau, 1997:168). S druge pak strane, Croteau navodi kako medijski stručnjaci često smatraju kako su poruke koje mediji prenose samo preslika situacije i odnosa koji vladaju među publikom (1997:164).

Animirani filmovi dio su masovnih medija koji nizom crteža, ilustracija i fotografija pokušavaju dočarati razne magične i bajkovite likove i svijetove, ali i one realistične koje se temelje na stvarnosti i stvarnom životu. Animacija se kao filmska tehnika počela razvijati krajem 19. stoljeća, a njezin su razvoj i put do prihvaćanja animiranih filmova kao ozbiljne umjetnosti obilježili brojni tehnološki izumi i autori koji su dali velik doprinos filmskoj umjetnosti od njezinih početaka pa do danas.

### 3. POČECI ANIMIRANOG FILMA

Kao prvi dugometražni animirani film često se navodi Disneyeva *Snjeguljica i Sedam Patuljaka* iz 1937. godine. Međutim, i prije Disneyeve velike međunarodne uspješnice, napravljeno je nekoliko dugometražnih animiranih filmova koji su pretežito producirani korištenjem *stop-motion* animacije i igranih dijelova (Dirks, 2018). Prvi film koji je u potpunosti animiran, odnosno crtan rukom jest *Fantasmagorie*, Emilea Cohla iz 1908. godine, a sastoji se od jednostavnih dvodimenzionalnih bijelih likova na crnoj podlozi (Neupert, 2011:25). Prije pojave poznatih Disneyevih likova, vrlo je popularan bio mačak Felix Ottoa Messmera stvoren 1919. godine, koji se tijekom dvadesetih godina pojavio u više od 150 epizoda (Canemaker, 1996).

Animirani su filmovi u to vrijeme bili većinom crno-bijeli. Mnogo filmova iz ranog razdoblja animacije nije sačuvano, te se kao prvi animirani film u boji navodi *Fiddlesticks* Uba Iwerksa iz 1930. godine u produkciji studija Metro-Goldwyn-Mayer. Uz to, *Fiddlesticks* je i prvi kratki animirani film sa sinkroniziranim zvukom (Dirks, 2018).

#### 3.1 ZLATNO DOBA ANIMACIJE (1930-1950)

U to je vrijeme Walt Disney, s drugim poznatim animatorima poput Uba Iwerksa i Rudolfa Isinga, osnovao Laugh-O-Gram Studio. Producirali su kratke filmove u kojima su spajali *live-action* i animaciju, a neki od najpoznatijih su *Little Red Riding Hood* (1922.), *The Four Musicians of Bremen* (1922). i *Alice's Wonderland* (1923). Međutim, studio je bankrotirao 1923. godine i Disney je bio prisiljen preseliti u Los Angeles, gdje je nastao *The Disney Brothers Studio*, neposredno kasnije preimenovan u *Walt Disney Studio*. Posljednji animiran

film iz Laugh-O-Gram studija, *Alice's Wonderland*, Disney je prodao kao pilot za seriju *Alice Comedies* na kojoj je radio iduće 4 godine (Barrier, 1999:38).

Godine 1927. Disney je kreirao lik zeca Oswalda, međutim nije posjedovao prava na njega te se okrenuo stvaranju novog vlastitog animiranog lika. Zajedno s glavnim animatorom Ubom Iwerksom, Disney je stvorio jednog od najpoznatijih animiranih likova, Mickeya Mousea. Prvi animirani film s Mickey Mouseom i sinkroniziranim zvukom emitirao se 1928. godine te je odmah stekao veliku popularnost (Zipes, 1995:346).

U počecima nastanka animacijskih studija, animatori su većinom radili naporan, dugotrajan posao za koji nisu bili adekvatno plaćeni. Ista je situacija bila i u Disneyevom studiju tridesetih godina kada su animatori bili plaćeni do 26 dolara tjedno, što je tada bila najniža plaća u čitavoj filmskoj industriji, a posao su nerijetko bili prisiljeni završiti izvan radnog vremena (Lent; u Wasko, 2005 :187).

Za to su se vrijeme, kao ozbiljniji rivali Waltu Disneyu pojavili i braća Fleischer od kojih je jedan 1915. izumio stroj za crtanje, rotoskop. Od 1924. do 1927. producirali su seriju kratkih animiranih filmova sa zvukom poznatih pod imenom *Ko-Ko Song Car Tunes*. Tridesetih godina okrenuli su se nešto drugačijim sadržajima te je nastao poznati provokativni lik *Betty Boop* usmjeren prema starijoj publici (Barrier, 1999:183). Međutim, s pojavom konzervativnog Haysovog produkcijskog koda 1934. godine, filmovi s Betty Boop cenzurirani su te su uvelike izgubili na popularnosti (Dirks, 2018). Braća Fleischer dobili su prava i na lik Popeyea koji se 1929. godine prvo pojavio u *New York Journalu*. Nekoliko godina kasnije, izdani su prvi kratki animirani filmovi s njegovim likom pod nazivom *Popeye the Sailor* (1933.) te *Popeye the Sailor Meets Sindbad the Sailor* (1936) koji je i prvi animirani film iz studija Fleischer nominiran za Oskara. Lik Popeyea je do 1938. postao popularniji i od Disneyevog Mickeya Mousea (Dirks, 2018).

Četrdesetih godina Fleischeri su u suradnji s Paramount studijom i DC Comics kompanijom producirali seriju od 17 kratkih animiranih filmova o Supermanu. Isto tako, producirali su i dva dugometražna filma, *Gulliver's Travels* (1939) i *Mr Bug Goes to Town* (1941), iako nešto manje uspješna nego Disneyevi. Iz poznatog Warner Brothers studija, 30-ih su godina nastali serijali *Merrie Melodies* i *Looney Tunes* s poznatim likovima poput Bugs Bunnyja, Daffy Ducka, Elmera Fudda i mnogih drugih (Booker, 2010:132).

Nakon tri godine rada, završen je prvi Disneyev dugometražni animirani film *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937). Film je ostvario veliku zaradu te je Disneyev studio započeo rad na drugim dugometražnim filmovima, *Pinnochiju* i *Fantasiji* koji su objavljeni 1940. godine. Izrada tih filmova potrošila je velik dio budžeta kompanije te se Disney tijekom rata morao posvetiti izradi propagandnih filmova koje je financirala Američka vlada, *Saludos Amigos* i *The Three Caballeros* (Goldman, 2013:23).

### 3.2. SMRT WALTA DISNEYA (1950-1990)

Nakon rata, Disney se ponovno vratio kao vodeća kompanija s prvim u potpunosti igranim filmom *Treasure Island* i klasičnom animiranom pričom o *Pepeljugi*. Poslijeratni Disneyevi filmovi obilježeni su izrazitim populizmom i obranom "Američkog načina života", odnosno tradicionalnih vrijednosti i društvenih normi, konzervativne rodne ideologije i idealiziranja produktivnog rada (Watts, 1995:106).

U srpnju 1955. godine, u Los Angelesu je otvoren prvi tematski park, i danas popularni *Disneyland*. Ideje i populizam vidljiv u Disneyevim filmovima, prenesen je u parkove te su se u njima mogli vidjeti mnogi popularni likovi i mjesta, ne samo iz filmova već i Američke popularne kulture, poput Abrahama Lincolna ili parnog broda nazvanog prema Marku Twainu (Watts, 1995:108).

Šezdesete su godine bile vrlo uspješne za Disney kompaniju, međutim u prosincu 1966., Walt Disney je preminuo te za sobom ostavio planove za brojne poznate animirane filmove koji su dovršeni do kraja 60-ih, poput *The Jungle Book* (1967), *The Aristocats* (1970) i *The Love Bug* (1969) (D23, 2018.).

Tijekom šezdesetih godina, Disney je kompanija svoje animatore slala u animacijske centre na drugim kontinentima, uglavnom u Japan, Koreju i Australiju, gdje su cijene produkcije bile znatno niže, a mogao se obaviti velik dio posla. Post-produkcija se tada i dalje obavljala u SAD-u (Wasko, 2005:187). Sredinom osamdesetih, otvoren je prvi Disney animacijski studio u Japanu gdje se odvijao čitav proces animacije, od crtanja i bojanja do snimanja filma. Do kraja 90-ih, otvoreni su studiji u Južnoj Koreji te u Torontu i Vancouveru koji su zapošljavali preko 200 animatora, dizajnera i umjetnika (Wasko, 2005:188).



Disney je 80-ih ulagao velika sredstva u izgradnju novih tematskih parkova, pa je tako 1982. godine otvoren EPCOT centar (*Experimental Prototype Community of Tomorrow*) koji se sastojao ne samo od tematskog Disney parka, već i hotela, shopping centara i igrališta za golf. EPCOT centar bila je jedna od posljednjih ideja Walta Disney kojom je, prema Wattsu, pokušao stvoriti tehnološku utopiju za moderne amerikance - mjesto bez kriminala, neučinkovitosti javnih službi, prljavštine i siromaštva (1995:108).

Disney parkovi ostvarivali su velik uspjeh, no publiku više nisu privlačili Disneyevi animirani obiteljski filmovi te se kompanija morala okrenuti privlačenju publike starije dobi. Jedan od najpoznatijih filmova tog razdoblja je znanstveno-fantastični film *Tron* (1982) koji je s godinama stekao kultno značenje među publikom, no ostali filmovi iz tog razdoblja nisu bili osobito uspješni te se nagađalo o mogućoj prodaji Disneyevih filmskih studija i povlačenju iz biznisa (Booker, 2010:41). Dolaskom nove uprave s Michaelom Eisnerom na čelu, Disney kompanija se okrenula maksimizaciji zarade te su 1983. pokrenuli kabelsku mrežu *The Disney Channel* (D23, 2018.). Međutim, Eisnerovo vodstvo obilježila je, prema Keithu Bookeru, "želja za manipulacijom dječje nevinosti radi zarade, pod svaku cijenu" (2010:41). Nakon nekoliko neuspješnih igranih i animiranih filmova, 1989. objavljen je animirani film *The Little Mermaid* kojim je Disney najavio povratak klasičnim dječjim pričama i započeo Disneyevu renesansu devedesetih (Booker, 2010:37).

### 3.3. DISNEYEVA RENESANSA DEVEDESETIH

Disneyevi animirani filmovi devedesetih uvelike su se oslanjali na nostalgiju, motive iz prošlosti i stvaranje novih klasičnih Disney filmova poput *The Little Mermaid* (1989), *Beauty and the Beast* (1991) ili *The Lion King* (1994) (Booker 2010:37). Međutim, s pokušajem oživljavanja starog Disneya i stvaranja novog identiteta, aktualizirani su i brojni problematični aspekti nekadašnjih filmova, poput seksizma i rasizma (Booker, 2010:37).

Ovo je razdoblje obilježio tehnološki napredak u procesu animacije, ali i povratak esteticima ranijih Disneyevih animiranih filmova. *The Little Mermaid* bio je prvi film u kojemu su određene scene u potpunosti producirane računalom (Pallant, 2011:96). Unatoč velikom napretku na području animacije, Disneyevi filmovi su i dalje izgledali tradicionalno animirani te su ih tako i reklamirali. Svoje su filmove predstavljali kao klasike, a posebno su se htjeli

odmaknuti od Hollywooda i tadašnjih filmova poput *Star Wars* sage ili *Jurskog parka* (1993), koji su sve više koristili računalno producirane animacije (Pallant, 2011:102).

Nakon velikog uspjeha *The Little Mermaid*, Disneyev idući film, *The Beauty and the Beast* nominiran je za nagradu Oscar, te je tako prvi animirani film nominiran u kategoriji Najboljeg filma. *The Lion King* iz 1994. je u kratkom vremenu postao najuspješniji film svih vremena, a nakon njega su objavljeni i poznati *Pocahontas* (1995) te *Mulan* (1998).

Filmovi razdoblja Disneyeve renesanse bili su ključni za prihvaćanje animiranih filmova kao ozbiljne filmske forme te stvaranje nagrade za najbolji animirani film, nove kategorije za filmsku nagradu Oscar. (Pallant, 2011:110).

Tijekom 90-ih godina, Disney se dodatno proširio diljem svijeta te je 1992. otvoren Disneyland u Parisu koji je u samo prvoj godini od otvorenja privukao oko 11 milijuna posjetitelja (D23, 2018.). Početkom 1996. godine Disney je kupio jednu od najvećih televizijskih kompanija, *The American Broadcasting Company (ABC)* koja se sastojala od "10 televizijskih postaja, 21 radijske stanice, sedam dnevnih novina i imala je vlasništvo u četiri kabela mreže" (D23, 2018.).

Razvojem tehnologije i novih digitalnih mogućnosti, na tržištu su se početkom 2000. pojavili animacijski studiji koji su bili izravna konkurencija Disneyu. Međutim, suradnjom sa studijom Pixar, te kasnijom kupovinom istog, Disney je i do danas ostao jedan od vodećih kreatora i distributera animiranih filmova.

#### 3.4. 2000-TE I SURADNJA S PIXAROM

Sredinom devedesetih napravljen je prvi kompjuterski generiran dugometražnih film, *Toy Story*, suradnjom studija Pixar i Disneya kao distributera. Velik uspjeh filma i nekoliko nominacija za Oscare, gurnuli su Pixar na sam vrh animiranog filma u Americi (Booker, 2010:78).

Filmovi iz studija Pixar nešto su drugačiji nego klasični Disney filmovi koji se obično temelje na temama magije i natprirodnog (Booker 2010:78). Pixarovi filmovi sadrže likove poput životinja, igraćaka i superjunaka, no njihova sposobnost da se kreću ili pričaju poput ljudi nije uzrokovana magijom. Početkom 2000-ih, sve se više razvijao i koristio računalni proces

animacije, a tradicionalne, rukom crtane animacije bile su rijetke te su se zadržale u nekoliko Disneyevih filmova tog razdoblja (Dirks, 2018.). Unatoč tome što bi se računalne animacije likova mogle činiti manje toplima i živopisnim poput onih tradicionalnih, crtanih rukom, Pixar je uspio kreirati ugodne, duhovite animirane filmove, te je drugi nastavak, *Toy Story 2* (1999), postigao još veći uspjeh kod publike (Booker 2010:82). Pixar je u to vrijeme, u suradnji s Disneyem, proizveo još nekoliko veoma uspješnih animiranih filmova, poput *Monsters, Inc.* (2001), *A Bug's Life* (1998) i najpopularnijeg filma *Finding Nemo* (2003) koji je zaradio preko 300 milijuna dolara i osvojio Oscara za Najbolji animirani film (Booker, 2010:88). Krajem 2005. godine mjesto glavnog direktora Disneya napustio je Michael Eisner, a iduće godine Disney je u potpunosti preuzeo i kupio studio Pixar, te je uskoro uslijedio i prvi Disney-Pixar animirani film, *Cars* (D23, 2018.).

Disney je u razdoblju od 2000. do 2009. godine samostalno proizveo nekoliko manje uspješnih filmova među kojima je i prvi u potpunosti računalno animirani 3D film *Chicken Little* (2005). Najuspješniji i najpopularniji film tog razdoblja je tradicionalno animirani *Lilo & Stitch* (2002) koji je zaradio nominaciju za nagradu Oscar u kategoriji Najboljeg animiranog filma. No, filmovi koje je Disney producirao u suradnji s Pixarom ostvarili su znatno veći uspjeh. Između 2001. i 2017. godine, 16 Pixarovih filmova nominirano je za nagradu Oscar u kategoriji Najboljeg animiranog filma, a devet ih je nagradu i dobilo. Pixarovi filmovi ostvarili su i veliku zaradu na blagajnama te je nastavak popularnog filma *Finding Nemo* iz 2003. godine, *Finding Dory* (2016), oborio rekordnu zaradu trećeg nastavka *Shreka* (2007) i s prvim tjednom prikazivanja postao najuspješnijim filmom ikada (Dirks, 2018).

Za to su se vrijeme u Americi razvijali brojni drugi animacijski studiji poput Blue Skya pod vlasništvom studija 20th Century Fox. Blue Sky je 2002. producirao dugometražni kompjuterski animirani film *Ice Age* koji je doživio relativno velik uspjeh diljem svijeta, te su do 2016. godine proizvedena još 4 dugometražna nastavka te nekoliko kratkih filmova (Booker 2010:128). Iz studija Warner Bros, jednog od glavnih nekadašnjih suparnika Disneyu, produciran je dugometražni animirani film *The Iron Giant* (1999), redatelja Brada Birda, koji je kasnije režirao i za studio Pixar. No, iako je film vrlo dobro prihvaćen i cijenjen među kritičarima i obožavateljima, *The Iron Giant* je podbacio u kinima zbog lošeg marketinga (Booker, 2010:134). Iz istog je studija 2006. godine stigao *Happy Feet*, do tad prvi film koji je, izvan Disney i Pixar produkcije, osvojio nagradu Oscar za najbolji animirani dugometražni film (Booker, 2010:139).

Krajem devedesetih godina nastao je studio DreamWorks Animation u sklopu Spielbergova filmskog studija DreamWorks SKG. Produkcijom prvog animiranog filma *Antz* (1998.), pokazali su se kao jedan od najveći rivala Disneyu (Booker, 2010:143). DreamWorks je 2001. proizveo prvi film iz serijala *Shrek*, koji je ostvario velik uspjeh u kinima te je nagrađen i Oscarom za najbolji animirani film. Do 2016. godine producirana su još 3 dugometražna nastavka te nekoliko kratkometražnih filmova, a u planu je i peti nastavak (IMDb, 2018.). DreamWorks je do danas producirao brojne uspješne i popularne animirane filmove od kojih su pojedini postali i filmske franšize, poput *Madagascar* (2005), *Over The Hedge* (2006), *Bee Movie* (2007), *Kung Fu Panda* (2008). Filmovi studija DreamWorks uglavnom se temelje na sličnim motivima poput onih u Disneyevim filmovima - antropomorfne životinje ili mistična stvorenja glavni su likovi, a superherojski narativi dio svake priče. Međutim, Booker navodi kako se usmjerenost političke ideologije DreamWorksa ipak razlikuje od one Disneyeve. Smatra kako je ideologija sadržana u filmovima studija DreamWorks u skladu sa "službenom mainstream ideologijom Američke demokracije i kapitalizma", dok je Disney pretežito usmjeren na tradicionalnije i konzervativnije vrijednosti američkog naroda koje se mogu smjestiti na političku desnicu (2010:169). Uz to, Disneyevi filmovi imaju znatno drugačiji ugled među publikom nego filmovi studija DreamWorks. Primjerice, filmovi o Shreku poznati su po svom humoru koji je češće primjeren za odrasle nego djecu te mnogobrojnim referencama iz popularne kulture koje djeca teško mogu razumjeti. S druge strane, Disney je tijekom godina stvorio ugled magičnog dječjeg kraljevstva koje nastoji očuvati nevinost djece i njihovog svijeta (Booker, 2010:6).

### 3.5 ULOGA DISNEYA

U 95 godina postojanja, Disney kompanija postala je jedan od najmoćnijih kompanija u svijetu s vrijednošću od oko 34 milijarde dolara (Statista, 2018.). Disney je kompanija proizvodnjom filmova, otvaranjem tematskih zabavnih parkova, kruzera i prodajom licencirane robe, postala svjetski poznati brend, ali i kulturalna ikona, posebice među generacijama djece koja već desetljećima odrastaju uz poznate Disneyeve animirane filmove.

Uz filmove i popularne animirane likove, Disneyevi zabavni parkovi jedan su od najpoznatijih simbola Disney kompanije. Popularno prozvano "najsretnije mjesto na svijetu" otvorilo je brojna radna mjesta, a pomoću Walt Disney World College programa svake godine privlače

preko tri tisuće studenata i mladih ljudi koje obučavaju za rad u parkovima (Wasko, 2005:188). Program za obuku radnika postoji od 1950-ih godina kada je otvoren prvi Disneyland, a stručnjaci su ga nazvali "najboljim indoktrinacijskim programom na svijetu" (Wasko, 2005:189). Nove zaposlenike se tijekom obuke podučava vrijednostima i kulturi Disneya te točno određenom načinu ponašanja i izgleda tijekom rada u parku. Unatoč velikoj zaradi kompanije, radnici su uglavnom plaćeni oko 15 posto manje od tržišne vrijednosti, a radnici navode kako su "na neki način plaćeni ugledom Disney kompanije" (Wasko, 2005:191).

Ciljana publika većine Disneyevih animiranih filmova su djeca različite dobi. Djecu se istovremeno privlači animiranim filmovima, igračkama i video igrama s likovima iz filmova, no oni ne služe samo kao zabava već i dio odrastanja i obrazovanja. Brojni su istraživači u zadnjih dvadesetak godina ukazali na probleme koji se učestalo pojavljuju u Disney filmovima, poput rasizma, diskriminacije etničkih skupina, seksizma ili konzumerizma (Juby, van Wormer 2015:6). Amy Davis analizirala je brojne Disneyeve filmove od 1937. do 2012. i način na koji je u njima prikazan maskulinitet Disneyevih heroja i zlikovaca te seksizam koji se s njima pojavljuje. Douglas Brode istražio je reprezentaciju multikulturalizma i marginalizaciju te analizirao brojne Disneyeve animirane i igrane filmove, među kojima je i igrani film *Swiss Family Robinson* (1960) te "jasan prikaz tzv. žute opasnosti koja je vladala SAD-om 1950-ih" (2005:80). Giroux je primjerice analizirao filmove *Aladdin* i *The Lion King* te utvrdio kako je u prikazu likova jasno vidljiv rasizam, iako prikriiven likovima životinja ili pod izlikom prikaza kulture određenog naroda (Giroux, 1999 :86). Miller i Rode pak analiziraju poznati Disneyev film *Song of the South* (1946), kontroverzan zbog načina na koji su Afroamerikanci prikazani u filmu. Naime, radnja se odvija u 19. stoljeću u vrijeme građanskog rata, a odnos bijelaca i Afroamerikanaca ne ukazuje na problematiku ropstva i rasizma. Afroamerikanci, odnosno robovi glavnih likova sretni su i zadovoljni radom na plantaži, a autori navode kako je to vrlo problematičan način prikaza odnosa prema rasizmu i diskriminaciji tog vremena (Miller i Rode, 1995:90)

Sve su to pojave koje su se u Disneyevim animiranim filmovima pojavljivale od samih početaka, počevši sa Snjeguljicom 1937. godine, prilagođenoj Europskoj bajci braće Grimm kojom je započelo stvaranje Disneyeve slike Amerike i vrijednosti koje je propagirao u svojim filmovima (Juby, van Wormer 2015:7).

Naime, filmovi, proizvodi i parkovi prikazuju naizgled najvažniju vrijednost cijele Disney kompanije - obitelj, te kako bi prave (američke) obitelji trebale izgledati. Giroux pak napominje kako, iako su Walt Disney i kasnije uprave oduvijek temeljile svoj brend na privlačenju obitelji, fokus je na "konvencionalnim, bijelim, heteroseksualnim obiteljima srednje klase" (1999:41). Dakako, kompanija se oslanja na nostalgična pozitivna sjećanja povijesti u kojoj je bjelačka kultura dominantna. S druge pak strane, direktor Disneya poznat po izrazitom usmjerenju prema povećanju zarade i vraćanja konzervativnih vrijednosti u filmove, Michael Eisner, izjavio je kako je "Disneyeva Amerika mjesto gdje ljudi mogu slaviti Ameriku, svoj narod, patnju, pobjedu, hrabrost, raznolikost, pluralizam, toleranciju, (...)" (Giroux, 1999:41).

## 4. METODOLOGIJA

### 4.1 ISTRAŽIVAČKA PITANJA

Glavni cilj ovog istraživanja jest utvrditi na koji su način određene rasne i etničke skupine reprezentirane u animiranim Disney filmovima te postoji li razlika između načina na koji su to činili od samih početaka do 1989. kada je produciran film *The Little Mermaid* koji je označio početak Disneyeve renesanse i ere multikulturalizma u kojoj su objavljeni brojni filmovi o pripadnicima različitih rasnih i etničkih skupina. U Disneyevim su se filmovima i ranije mogli vidjeti likovi različitih rasa, nacionalnosti i etničkih skupina, međutim do devedesetih godina, nisu se pojavljivali kao glavni likovi, niti su se filmovi bavili prikazom neke druge kulture. Glavni su likovi dominantno bili bijelci i životinje ili predmeti, a rasne i etničke skupine bile su dio sporedne radnje.

Analizom narativa pokušalo se utvrditi postoje li u novijim Disney filmovima, od devedesetih pa do danas, drugačiji prikazi pripadnika različitih naroda, kultura, rasa i etničkih skupina - oni koji slave raznovrsnost i postojanje različitih kultura te ne prikazuju bijelu zapadnjačku kulturu kao superiornu ili poželjnu, posebice zbog toga što su brojni stariji Disneyevi filmovi privlačili pažnju i negativne kritike svojim izrazito stereotipnim i nerijetko rasističkim prikazima.

Kako bi utvrdila razlike između načina prikaza pojedinih rasnih i etničkih skupina, u radu ću odgovoriti na sljedeća pitanja:

- 1) Odgovara li reprezentacija rasnih i etničkih skupina u odabranim Disneyevim filmovima poznatim stereotipnim prikazima kakvi su se u određenim razdobljima pojavljivali u drugim medijima?
- 2) Pojavljuju li se u glavnim ulogama u filmovima iz razdoblja multikulturalizma pripadnici manjinskih rasnih ili etničkih skupina?
- 3) Jesu li pripadnici bijele rase u novijim filmovima prikazani superiorno u odnosu na druge rase?
- 4) Označavaju li se u filmovima iz razdoblja multikulturalizma samo pripadnici rasnih i etničkih skupina kao zlikovci, odnosno koristi li se rasna ili etnička pripadnost kako bi se što bolje prikazao lik zlikovca, dok pripadnici bijele rase predstavljaju dobre likove?
- 5) Prikazuju li filmovi producirani od 90-ih do danas rasne i etničke skupine na način kojim se prihvaća postojanje raznolikosti kultura, nacija, rasa i etniciteta?

#### *4.2 ANALIZA NARATIVA*

U ovom je radu korištena istraživačka metoda analize narativa. Prema Bordwellu i Thompson, narativ se definira kao "slijed događaja u uzročno-posljedičnoj vezi koji se događa u prostoru i vremenu" (Bordwell, Thompson, 2008:75). Analiza narativa teksta odvija se promatranjem nekoliko dijelova koji zajedno konstruiraju značenje, oblik komunikacije i društvenu reprezentaciju (Gillespie, 2006:81). Analiza se odvija u dvije temeljne faze - deskriptivna, prilikom koje dobivamo uvid u strukturu teksta, te interpretativna u kojoj povezujemo elemente poput govora, izgleda, slike i zvuka s određenim značenjima (Car, Osmančević, 2016:9).

U ovom se radu posebno analizirao izgled animiranih likova, način na koji su animirani, njihove fizičke karakteristike i simbole određene kulture te njihovo konotativno značenje. Također, uzet je u obzir i način govora likova s obzirom da je jezik, odnosno u ovom slučaju naglasak (s obzirom da u originalnoj verziji svi govore engleski jezik), bitan pokazatelj podrijetla ili pripadnosti etničkim skupinama. Uz to, analizirana je pozadinska glazba te pjesme koje su bitno obilježje Disneyevih filmova, a koje uz vizualni dio filma, dodatno opisuju scenu i daju kontekst.

Za analizu narativa bitno je razlikovati priču i fabulu. Svi eksplicitno prikazani događaji te zaključci koje sami donosimo o likovima, prostoru i događajima čine priču, dok fabula označava samo ono što je "vizualno i čujno prikazano" na ekranu (Bordwell, Thompson 2008:76).

Publika prima samo fabulu iz koje mora samostalno stvoriti priču te je upravo to glavni cilj. Svaki gledatelj donosi zaključke o priči na temelju svojih prethodnih iskustava i poznavanja konvencija određene vrste teksta, a analizom narativa možemo vidjeti kako publike shvaćaju određeni tekst stvaranjem hipoteza i logičkih pretpostavki na temelju dobivenih informacija (Gillespie 2006:102).

Analiza narativa iznimno je bitna jer nam govori na koji se način određene vrijednosti i informacije prenose u svijetu. S obzirom na veliku moć koju mediji imaju u konstrukciji značenja, bitno je obratiti pozornost na ono što je prikazano, ali i na ono što nije dobilo svoje mjesto u narativu (Gillespie, 2006:83). Posebice je to bitno uočiti na primjeru analize reprezentacije rasnih i etničkih identiteta u medijima, načina na koji su prikazani, te jesu li uopće zastupljeni u medijima.

#### 4.3. UZORAK

Istraživanje ovog diplomskog rada o medijskoj reprezentaciji rase i etniciteta u Disneyevim animiranim filmova obuhvatilo je osam dugometražnih filmova nastalih u razdoblju od 1937. do 2018. godine. Disney kompanija je od svojih početaka do danas distribuirala nešto više od 200 dugometražnih filmova od kojih je 112 animiranih, a među kojima se nalaze i filmovi studija Pixar, Lucasfilm Animation te japanskog Studija Ghibli koji nije pod vlasništvom Disneya. Svi analizirani filmovi Disneyeve su produkcije i distribucije, iz Disneyevog animacijskog studija, osim najnovijeg filma *Coco* (2017) koji dolazi iz produkcije studija Pixar. Filmovi obuhvaćeni analizom su: *Saludos Amigos* (1942), *Peter Pan* (1953), *Lady and the Tramp* (1955), *The Jungle Book* (1967), *Pocahontas* (1995), *Mulan* (1998), *The Princess and the Frog* (2009), *Coco* (2017).

Riječ je o namjernom uzorku, a ovi su filmovi odabrani jer u svakom od njih možemo vidjeti primjere reprezentacije različitih rasnih i etničkih skupina. Odabrani filmovi nisu jedini filmovi Disneyeve produkcije u kojima se pojavljuju pripadnici različitih rasa ili etniciteta, no



odabrani su kako bi se u analizu uključili filmovi iz svih razdoblja Disneyeve produkcije. Kao što je ranije navedeno, u ranim Disneyevim filmovima glavni su likovi bili isključivo pripadnici bijele rase ili životinje dok su pripadnici "drugih" imali sporednu ulogu koja je rijetko utjecala na radnju filma. Tek su se 90-ih godina počeli pojavljivati filmovi u kojima su glavni likovi dominantno ili većinski bili pripadnici druge rase, etniciteta ili kulture koja nije zapadnjačka. Uz to, film *The Princess and the Frog* (2009) prvi je Disneyev animirani film s afroamerikankom u glavnoj ulozi, što je posebno značajno s obzirom da je nastao tek nakon 72 godine postojanja Walt Disney kompanije.

## 5. ANALIZA

### 5.1. AGRESIVNI KRIMINALCI ILI "DOBRI SUSJEDI"?

U najranijim filmovima hollywoodske produkcije, u počecima ere nijemog filma, latino i hispano Amerikanci prikazivani su uglavnom kao nasilni kriminalci, pljačkaši i ubojice. Ovakva je slika bila prisutna u javnosti i filmovima dug niz godina, a zbog izrazito loše reprezentacije meksička se vlada 20-ih godina prošlog stoljeća pobunila i Hollywoodu zaprijetila zabranom svih filmova koji su njihov narod prikazivali u isključivo izrazito negativnom kontekstu. Filmaši su se tada pomalo odmaknuli od ekstremnih prikaza Latinoamerikanaca, no ne sasvim. U filmovima su se i dalje pojavljivali Meksikanci s nekontroliranim izljevima bijesa, kriminalci i kockari (Woll, 1981).

U današnje vrijeme, postoji znatno raznovrsnija reprezentacija svih etničkih skupina, pa tako i Latinoamerikanaca, odnosno Hispanoamerikanaca. Međutim, rijetki su filmovi u kojima su upravo pripadnici tih skupina glavni likovi i junaci. Stereotipi o pripadnicima različitih latinoameričkih naroda prisutni su i u informativnom programu na sličan način kako to biva i u filmovima i drugim fiktivnim sadržajima. Većina priča u medijima bavi se upravo Latinoamerikancima kao ilegalnim imigrantima i kriminalcima, a u medijskim kućama nerijetko uopće nema zaposlenih voditelja i producenata te etničke skupine. Jednostrano prikazivanje utječe i na uloge koje se potom nude glumcima i glumicama, no u posljednjih je nekoliko godina došlo do manjih promjena po tom pitanju s pojavom nekoliko američkih serija u kojima glavne likove tumače upravo Latinoamerikanci (Andrews, 2017). Unatoč tomu, istraživanju koje je 2014. provelo sveučilište iz Columbije, govori o tome kako su stereotipi o Latinoamerikancima u medijima gori nego što su bili prije 20 godina. Istraživanje

je pratilo reprezentacije i pojavu Latinoamerikanaca u medijima i medijskim sadržajima, a utvrđeno je kako u glavnim ulogama televizijskih serija nije bio niti jedan Latinoamerikanaca, a ostali likovi u serijama i filmovima uglavnom su kriminalci i jeftina radna snaga, ponajprije spremačice (Robb, 2014).

Uz klasični stereotip kriminalaca i ubojica, ili pak strastvenih zavodnika, latinoamerički narodi prikazivani su i kao "dobri susjedi". Naime, između 1933. i 1945. godine, američki predsjednik Franklin Delano Roosevelt pokušao je produkcijom filmova i serija, koji bi promovirali pozitivne slike latinoameričkih država, poboljšati političke odnose između država američkih kontinenata. Razni medijski sadržaji ciljali su promovirati poruke mira i demokracije, ali i prikazati zemlje poput Puerto Rica, Meksika ili Argentine prihvatljivijima američkim građanima (Dale, 2007). Tako je i Walt Disney dobio zadatak producirati animirane dugometražne filmove kako bi potaknuo na poboljšanje odnosa SAD-a i latinskoameričke publike te je tako 1945. nastao *Saludos Amigos*, a kasnije i nastavak *The Three Caballeros* (Goldman, 2013:23). Kao što je ranije navedeno, film kombinira autentične snimke lokalnog života različitih zemalja Južne Amerike i animacije koje na šaljiv način prikazuju lokalne običaje i tradicije, odjeću i poznate znamenitosti. Unatoč činjenici da su filmovi producirani kako bi ublažili ranije stvorene negativne stereotipe o narodima Južne Amerike, upitno je koliko su ovim animiranim filmom u tome i uspjeli, a koliko su zapravo doprinijeli stvaranju nekih novih stereotipa i slika.

Za ovaj je rad posebno bitno uzeti u obzir posljednji, četvrti dio filma *Saludos Amigos* u kojem se upoznajemo s karnevalom i noćnim životom Rio de Janeira. Po prvi se put pojavljuje lik papagaja Josea Carioca kojemu je glas posudio brazilski glazbenik iz Sao Paula, Jose do Patrocínio Oliveira. Segment započinje iscertavanjem džungle kistom i vodenim bojama u koju naposljetku dolazi Donald Duck i papagaj prigodnog imena Carioca, što je inače naziv za stanovnike Rio de Janeira. U pozadini se čitavo vrijeme čuje poznata brazilska pjesma Aryja Barrosoa, *Aquarela do Brasil* iz 1939. godine. Jose Carioca predstavljen je kao elegantan, energičan i zaigran papagaj, a sa sobom nosi i kišobran koji koristi kao štap ili glazbeni instrument. Jose je veliki obožavatelj Donalda Duck i njegovih animiranih serijala što mu pri upoznavanju i jasno kaže, međutim na portugalskom, što Donald ne razumije. Jose ga pak poziva da zajedno posjete grad Rio te mu ubrzo pokazuje kako plesati sambu te zasniva flautu na svom kišobranu. Obojica zajedno odlaze u grad gdje isprobavaju poznato piće *cachaca*, izrazito snažno alkoholno piće slično rumu. Neiskusni Donald iznenađen je pićem te svojim štucanjem proizvodi prepoznatljivi samba ritam nakon čega Jose opet počinje svirati i

ponovno se čuje karakteristična brazilska glazba. Njih dvojica potom odlaze u brojne poznate klubove u Riju i provode noć u plesu i glazbi.

Glavna tema koja dominira ovim dijelom filma *Saludos Amigos* svakako je samba i brazilska glazba. Upravo su te dvije odrednice ono po čemu većinom i prepoznajemo taj dio svijeta. Šareni karnevali i prepoznatljivi kostimi u kombinaciji sa sambom su najčešće slike Brazila koje vidimo u medijima. Film je ovim putem usmjerio fokus na jedan kulturni čimbenik Brazila, a "narode i stanovnike Latinske Amerike kodirao je kao egzotične, idealizirane i seksualizirane" (Goldman, 2013:25). Latinoamerikanci su prikazani kao egzotični pripadnici "drugih", za razliku od hegemonijske kulture SAD-a i Amerikanaca koji posjećuju i upoznaju nepoznate, magične krajeve (Goldman, 2013:26). Uz to, povezivanjem Latinoamerikanaca većinski uz sambu i glazbu, prikazuje taj narod u izrazito feminiziranom tonu koji je u podređenom položaju naspram hegemonijskog maskulinog SAD-a i američkog naroda. *Saludos Amigos* prikazuje naciju s preko 200 milijuna stanovnika isključivo kroz slike zabave, plesa, karnevala i glazbe. Iako su upravo te kulturalne značajke svjetski prepoznatljivi simboli Brazila, zanemaruju se sve ostale značajke te države i njezinog naroda. Posebno je bitno uzeti u obzir činjenicu da je čitav film *Saludos Amigos* produciran kao putopisni dokumentarac koji je američkom narodu trebao prikazati autentični stvarni život u Južnoj Americi. No, Ariel Dorfman i Armand Mattelart smatraju kako Disney stvara imaginarne slike koje prijete stvarnoj kulturi Latinske Amerike, "prisiljavajući Latinoamerikance da sebe vide onako kako ih Amerikanci vide" (Dorfman; Mattelart u Goldman, 2013:26).

S druge pak strane, Disney se u ovome filmu posve odmaknuo od uobičajenog stereotipa Latinoamerikanaca kao agresivnih kriminalaca. Riječ je o animiranom filmu većinski namijenjenom djeci, pa je očekivano kako se takve slike neće pojavljivati. Izgled u ovome slučaju ne služi za razlikovanje dobrih ili loših likova, već je isključivo u funkciji razlikovanja pripadnika latinoameričkog naroda i američkog posjetitelja, odnosno Donalda i Goofyja. Film je prvenstveno predstavljen kao zabavan i šaljiv način upoznavanja s kulturom i znamenitostima Južne Amerike, a segment u kojemu se Goofy iskušava u ulozi gauchosa, ujedno služi i kao edukativna lekcija u kojoj nas autor podučava španjolskim nazivima gauchove odjeće, životinja i hrane.

Film *Coco* (2017), koji je nagrađen Oscarom za najbolji animirani dugometražni film i za najbolju originalnu pjesmu, tematizira život jedne latinoameričke, točnije meksičke obitelji. Likovima su glasove posudili pretežito latinoamerički glumci, a film je sa zaradom od preko

800 milijuna dolara, ostvario velik međunarodni uspjeh. *Coco* je nastao na sličan način kao i *Saludos Amigos*. Skupina konzultanata i animatora posjetila je nekoliko meksičkih država u ranim danima produkcije filma te su obitelj Rivera temeljili upravo na tamošnjim velikim obiteljima s nekoliko generacija pod istim krovom i matrijarhom na čelu. Pixarov 19. animirani film prvi je film tog studija u kojemu je glavni lik pripadnik manjine, a s obzirom na to da autor filma Lee Unkrich nije Latinoamerikanac, posebna je pažnja bila usmjerena na točno i neuvredljivo prikazivanje poznatog blagdana Dia de los Muertos i meksičkih običaja (Ugwu, 2017). Dan mrtvih jedan je od najpoznatijih simbola Meksika u svijetu, a prema Bradshawu, u sve je većoj opasnosti da postane samo još jedna od popularnih turističkih destinacija zemalja zapada (Bradshaw, 2018).

U svrhu ovog istraživanja, analizirat ću prvu sekvencu filma u kojoj nas glavni lik filma, dječak Miguel na Dan Mrtvih upoznaje s poviješću svoje obitelji. Naime, njegov prapradjed napustio je svoju obitelj kako bi se bavio glazbom, te je njegova supruga Imelda nakon toga pokrenula vlastiti posao proizvodnje cipela i zabranila glazbu u čitavoj obitelji što i danas vrijedi za Miguela koji obožava svirati. Obitelj Rivera se i danas bavi isključivo proizvodnjom cipela te ista sudbina očekuje mladog Miguela. Priča nam je prvo prikazana u obliku silueta na zastavicama postavljenih za proslavu blagdana, a potom vidimo i čitav oltar na koji su postavili fotografije preminulih članova obitelji. Oltar, odnosno *ofrenda*, tradicionalno se ukrašava svijećama, ukrasima od papira, kadifama, ukrasnim lubanjama i kruhom imena *pan de muerto* što možemo vidjeti i u filmu (Deschamps, 2015). Nadalje upoznajemo mamu Coco, Miguelovu prabaku i kći odbjeglog glazbenika, a prilikom toga pojavljuje se nekoliko poznatih meksičkih motiva. Primjerice, Miguel i Coco zabavljaju se noseći maske popularnog latinoameričkog profesionalnog hrvanja, Lucha Libre. Sport je inače poznat po šarenim kostimima, maskama i akrobacijama, a nastao je početkom 20. stoljeća u Meksiku (Blum, 2013). Upoznajemo i abuelitu Elenu, Miguelovu strogu baku koja se odnosi izrazito zaštitnički prema Miguelu i predstavlja matrijarha obitelji. Ona mu u početnoj sekvenci nudi *tamalese*, poznati meksički specijalitet koji Miguel odbija, no ona mu svejedno pretrpava tanjur jer je njoj premršav.

U nastavku sekvence, Miguel izlazi na ulicu gradića u kojemu stanuje s obitelji i na uličnom sajmu nailazi na štand sa šarenim drvenim skulpturama imaginarnih stvorenja, poznatim kao *alebrijes*, a uz štand se pojavljuje i rijetka vrsta meksičkog bezdlakog psa *xoloitzcuintlija*, nazvan Dante, koji prati Miguela u daljnjoj avanturi. Ova je drevna pasmina inače bila važan dio Aztečke kulture (Hugo, 2017). U nastavku sekvence, upoznajemo se s pričom poznatog

glazbenika i Miguelovog idola, Ernesta de la Cruza. On je pak prikazan kao popularni glazbenik i zavodnik. Fokus je i dalje uglavnom na glazbi i plesu. Miguel na kraju stiže na trg gdje lašti cipele jednom mariachiju koji ga potiče da se prijavi na natjecanje i pokaže svima svoj talent. Međutim, njegova ga obitelji, s abuelitom Elenom, "spašava" i odvodi od zlog utjecaja glazbe.

Autori su u prvoj sekvenci filma evidentno pokušali što jasnije smjestiti radnju filma u manji grad u Meksiku prikazivanjem popularnih motiva koji će većini publike zasigurno biti poznati te tako pobuditi daljnje zanimanje za film. Međutim, kao i u *Saludos Amigos* koji je tematizirao znamenitosti nekoliko različitih zemalja Južne Amerike, i *Coco* se djelomično oslanja na prikazivanje Latinoamerikanaca kao "egzotičnih drugih" (Goldman, 2013:26). Međutim, fokus filma nisu kulturalna obilježja i meksičke tradicije, već univerzalni obiteljski odnosi koji se ne vežu samo uz jednu rasnu ili etničku skupinu. Podrijetlo likova služilo je autorima kao pozadina za stvaranje originalne priče u koju su se potrudili uključiti i autentične običaje i simbole poznatog meksičkog blagdana.

Lik Miguelove abuelite Elene izrazito je strog i strastven što dijelom odgovara jednom od učestalih stereotipa Latinoamerikanaca, no isto je tako motiv stroge i brižne bake poznat u mnogim drugim kulturama te nije jedinstven samo latinoameričkim obiteljima. Na kraju filma saznajemo da je Ernesto de la Cruz glavni zlikovac, a njegov lik može se opisati kao zavodnik željan slave i moći što djelomično odgovara ranije navedenim stereotipima. Međutim, s obzirom na to da su svi likovi u filmu isključivo Latinoamerikanci, ne postoje rasne ili etničke odrednice ponašanja likova. Svi su pripadnici latinoameričkog naroda u filmu prikazani kao cjeloviti likovi čija se osobnost ne temelji samo na njihovom etnicitetu i stereotipima. U slučaju filma *Coco* (2017), ne može se reći kako su Latinoamerikanci, točnije Meksikanci, prikazani ni kao agresivni kriminalci niti "dobri susjedi", već kao narod s vlastitom kulturom i običajima čija se vrijednost ne mjeri usporedbom s drugim rasama, narodima, etničkim skupinama ili kulturama.

Brojni su kritičari pohvalili *Coco* (2017), posebice Latinoamerikanci koji su izrazito zadovoljni načinom na koji su meksički običaji prikazani u filmu. Smatraju kako je meksička kultura normalizirana, a ne prikazana kao egzotična i misteriozna kao što je to inače slučaj. Jedan od kritičara, Kiko Martinez, smatra *Coco* "standardom za buduće reprezentacije Latinoamerikanaca na velikom ekranu" (Estaff, 2017).

## 5.2. MISTERIOZNI IMIGRANTI I ORIJENTALIZAM

Kao i s prikazima drugih rasnih i etničkih skupina, Hollywoodski su filmovi od najranijih početaka nerijetko podilazili stereotipnim i izrazito ksenofobnim prikazima Azijaca. Poznati filmovi iz sredine prošlog stoljeća poput *Breakfast at Tiffany's* (1961) ili *Dragon Seed* (1941) u kojima su bijeli glumci pretjeranom i izrazito uvredljivom glumom predstavljali pripadnike azijskih naroda, uvelike su utjecali na percepciju Azijske kulture u SAD-u i svijetu (Singgih, 2018).

Razlozi tomu sežu u kasno 19. stoljeće kada je u Velikoj Britaniji, SAD-u i većini Europe vladao strah od "žute opasnosti", odnosno sinofobija. SAD je 1882. godine zabranio ulazaka svih državljana Kine, isključivo na temelju njihovog etničkog podrijetla. Naime, SAD i druge države Europe bile su u strahu od kineskih radnika i ekonomije za koju su smatrali da bi mogla nadmašiti njihovu. Tek je 1943. predsjednik Franklin Delano Roosevelt ukinuo ovaj zakon te su Azijcima bile dopuštene imigracije u SAD (Woolf, 2015).

Iz svega toga nastao je jedan od najučestalijih stereotipnih prikaza Azijaca, najčešće Kineza, kao misterioznih, zlobnih zlikovaca s prenaplašenim kosim očima i prepoznatljivim naglaskom (Akita, Kenney, 2013:50). Upravo likovi mačaka Si i Am, iz filma *Lady and the Tramp* (1955) odgovaraju ovom stereotipu. Dvije se mačke pojavljuju nakon što glavni lik, koker španijel imena Dama ostaje sama u kući s tetom Sarom koja se došla brinuti za novorođenče. Si i Am izlaze iz svoje kutije u identičnim i simetričnim pokretima dok u pozadini čujemo glazbu koja podsjeća na tradicionalnu kinesku instrumentalnu glazbu. Dama je pritom uplašena i iznenađena jer još nikada nije vidjela ništa slično. Dvije se mačke polako približavaju kameri te prividno postaju sve veće dok pjevaju o tome kako dolaze iz Sijama, današnjeg Tajlanda. Ostavljaju vrlo misteriozan i opasan dojam te u pjesmi govore kako traže novo prebivalište u kojemu će ostati neko vrijeme ako im se sviđa. Potom nespretno uništavaju dijelove namještaja te pokušaju otići na kat gdje je dijete, misleći kako će tamo naći mlijeko. Dama ih spriječi, no u sukobu naprave još veći nered te teta Sarah silazi i okrivljuje Damu za sav nered, dok se mačke pretvaraju da su žrtve.

Iako je ipak riječ o mačkama, uzimajući u obzir vrijeme u kojem je film nastao i motive koji se pojavljuju uz likove Si i Am, može se zaključiti kako je postojeće neprijateljstvo prema Azijcima iskorišteno za stvaranje dehumanizirane slike zlikovaca, odnosno "drugih". Ova se praksa može objasniti Saidovim konceptom orijentalizma koji govori o načinu na koji Zapad

promatra Orijent. Naime, Orijent kao fizičko mjesto ne postoji, već označava zapadnjačku verziju zemalja i kulture Istoka. U hijerarhijskom odnosu, Zapad je naspram Istoka u privilegiranom položaju te ima "kontrolu definiranja stvarnosti svijeta" (Akita, Kenney, 2013:51). Jednako je tako Disney filmom *Lady and the Tramp* stvorio određenu reprezentaciju jednog naroda na način na koji ga Zapad vidi, odnosno želi vidjeti - kao misteriozan, opasan i egzotičan.

Mačke Si i Am sijamske su mačke koje, iako inače pitome i izrazito prijateljski nastrojene, predstavljaju sliku Azijaca kakva je prevladavala 50-ih godina u SAD-u. Mačke su svojim pojavljivanjem u domu Dame, zaprijetile njezinom dosad mirnom i ugodnom životu, a upravo se taj motiv može povezati s pojavom ilegalnih Azijskih imigranata u SAD-u tih godina. Također, u svojoj pjesmi izrazito naglašavaju svoju narodnost kao bitan dio njihovog identiteta (Akita, Kenney, 2013:51). Uz to, sam izgled mačaka može se povezati sa stereotipnim prikazima Azijaca u ranim Hollywoodskim filmovima. Obje mačke imaju ukošene oči i naglašena dva velika prednja zuba čime su se kroz povijest često označavali Azijci, poput primjerice glumca Mickeya Rooneya koji je u filmu *Breakfast at Tiffany's* isto tako imao dva naglašena prednja zuba i prevelike naočale.

Odnos sijamskih mački i Dame, koja ovdje predstavlja bijelu rasu, obilježen je sukobom. No, iako mačke ulaze u Damin dom i namjerno rade nered za koji okrivljuju Damu, u kontekstu čitavog filma, ona ipak zauzima dominantan položaj u odnosu na mačke. Od publike se očekuje da stane na Daminu stranu, s obzirom na to da ona predstavlja dobar i plemenit lik. Etnicitet mačaka ovdje je iskorišten kako bi se stereotipima snažnije prikazale kao zlikovci.

Drugi odabrani Disneyev film koji se bavi prikazom etničkih skupina Azije jest *Mulan* (1998), animirani film utemeljen na drevnoj Kineskoj legendi o Hua Mulan. Hua Mulan ratnica je koja je, prema legendi, umjesto svog prestarog oca otišla u rat i skrivala svoj pravi identitet jer je ženama ratovanje bilo zabranjeno (Dimuro, 2018). Međutim, iako se film naizgled uvelike temelji na staroj kineskoj legendi, tijekom čitave radnje kroz film se provlače elementi različitih azijskih kultura, a prikazi različitih rasa odgovaraju stereotipu reprezentacije zlikovaca kao pripadnika egzotičnih naroda i kultura, dok glavni, dobri likovi svojim izgledom i ponašanjem više podsjećaju na pripadnike dominantne bijele rase i američke narodnosti.

Miješanje simbola različitih kultura i naroda karakteristično je za orijentalistički način na koji Zapad promatra sve ostale kulture. Na samom početku filma, vidimo sekvencu u kojoj se Mulan priprema za susret sa ženom koja bi trebala procijeniti njezinu vrijednost za brak i naći joj muža. Mulanina majka i baka pomažu joj u odijevanju, frizuri i šminki. Tijekom sekvence, pjevaju pjesmu s karakterističnim zvucima tradicionalne kineske glazbe o tome kako se treba ponašati prava mladenka. Međutim, nekoliko autora ističe kako motivi koji se pojavljuju u tim scenama nisu karakteristični za Kinu već Japan. Primjerice, haljina u koju je Mulan odjevena za susret puno više sličí tradicionalnom japanskom kimonu, a cvijet trešnje koji Mulan nosi u kosi, te koji se nekoliko puta pojavljuje u filmu, poznati je simbol Japanske kulture (Richman-Abdou, 2018). Može se zaključiti kako je Disney iskoristio popularne i svjetski poznate simbole različitih azijskih kultura kako bi stvorio dojam egzotične i misteriozne zemlje, ne uzimajući u obzir razlike između kultura Kine, Japana i drugih zemalja istočne Azije. Isto tako, tijekom filma nailazimo na razlikovanje stare, tradicionalne Kine i nove, moderne koja se temelji na Zapadnjačkoj kulturi. Tradicionalna i daleka egzotična Kina predstavljena je kroz likove žene s kojom se Mulan susreće radi sklapanja braka i careva pomoćnika Chi Fua. Žena, čije ime ne saznajemo osim kroz naziv *matchmaker*, predstavlja konzervativnu i tradicionalnu ženstvenost, dok Chi Fu inzistira na praćenju birokratskih pravila. Njih su dvoje u filmu, uz glavnog negativca vođe Huna, predstavljeni također kao negativni likovi koji Mulan stoje na putu. Uz to, njihov fizički izgled sastoji se od prenaplašenih izraza i obilježja lica, žena je pretjerane težine, a Chi Fu pak nizak i nesposoban. S druge strane, dobri likovi, Mulan i Shang Li kreirani su gotovo jednako kako to animatori čine za pripadnike bijele rase čime se potencijalno sugerira kako je takav izgled poželjniji od izgleda pripadnika nekog drugog etničkog naroda.

Glavni negativci ovog filma su Huni koji su došli pokoriti Kinu. Rasno kodiranje i ovdje je prisutno, prikazujući "zle Hune kao nemilosrdne divljake, koji su ujedno znatno tamnije puti od Kineza" (Booker, 2010:65). Iako su i jedni i drugi, za kulture Zapada, "egzotične" etničke pripadnosti, Kinezi strukturom lica i bojom kože izgledaju više kao Zapadnjaci u tradicionalnim kineskim odorama i frizurama, dok su Huni prikazani kao divljaci i životinje. Dakle, povezanost između fizičkog izgleda i uloge lika svakako postoji te prati uobičajene stereotipne prikaze. Također, i ovaj je animirani film iskoristio stereotip misterioznih Azijaca kako bi dodatno učinio film zanimljivijim i egzotičnim, pritom ne uzimajući u obzir razlike između azijskih kultura. S obzirom na to da se bijela rasa u ovom filmu ne pojavljuje kao



takva, ne može se reći kako ona ima dominantan položaj, no način na koji su Mulan i drugi "dobri" Kinezi animirani dijelom govori kako je taj izgled bolji i poželjniji.

### 5.3. DISNEYEVI INDIJANCI

Jedna od najpopularnijih etničkih skupina u filmovima ranog Hollywoodu svakako su američki domoroci, odnosno Indijanci koji su se pojavljivali u brojnim filmovima i serijama koje su tematizirale popularni Divlji Zapad. Vesterni su utjecali na način na koji su Indijanci percipirani u ostatku svijeta, prikazujući ih uglavnom kao "izumiruću skupinu sklonu alkoholizmu koja se ne želi prilagoditi promjenama" (Raheja, 2010:10). Povijest američkih domorodaca i načina na koji su se europske kolonijalne sile odnosile prema njima kompleksna je te se sastoji od višeslojnih problema, a stereotipne reprezentacije samo su jedan dio. Najčešći načini na koji su Indijanci prikazivani u američkim filmovima uključivali su prikaze stoičkih poglavica, čarobnih iscjelitelja, ratnika ili pak prikaz žena kao predivnih djevojaka koje zavode bijelce (Kareem Nittle, 2018). Rasni stereotipi koji su u kasnijim razdobljima prikazivani u medijima, sežu u rano 19. stoljeće kada su Indijanci bili podijeljeni na dva tipa - plemenite i nečasne. Glavna razlika među njima bilo je divljaštvo, odnosno civiliziranost, a ona se gubila pobunom protiv bijelaca (Dippie, 2008). Slični se stereotipni prikazi mogu pronaći i u Disneyevim animiranim filmovima *Peter Pan* iz 1953. godine, te u poznatoj legendi o *Pocahontas* (1995).

*Peter Pan* iz 1953. godine temelji se na istoimenoj drami J.M. Barriea, a prati avanture dječaka Petra Pana koji na svom putovanju po Neverlandu susreće indijansko pleme. Pjesma koju u filmu pleme pjeva, "Why is the Red Man Red?", izazvala je brojne kritike zbog izrazito rasističkog pristupa prikazu američkih domorodaca.

Poglavica plemena prikazan je s popularnim indijskim ukrasom od perja na glavi i izrazito crvenom kožom lica. Zahvaljuje Petru Pan jer je spasio njegovu kći, princezu Tiger Lily, koja je ujedno prikazano znatno svjetlije puti od svog oca. Poglavica proglašava Petra Pana poglavicom imena Little Flying Eagle te svi potom sjedaju na pod prepoznatljivim "indijanskim" načinom sjedenja prekriženih nogu, a Tiger Lily vadi lulu koju svi po redu u krug puše. Ostala djeca pritom ispituju poglavicu o njegovom životu te on započinje pjesmu s ostalim pripadnicima svog plemena koji sviraju bubnjeve. Svi su isto tako prikazani izrazito crvene kože, s poznatim motivima ukrasa za glavu od perja i s pletenicama. Zanimljivo je

primijetiti kako su muškarci indijanskog plemena prikazani znatno drugačije od žena. Svi imaju izrazito velike noseve, crvenu kožu, dugu kosu s pletenicama te svi izgledaju potpuno isto. S druge strane, žene iz plemena imaju puno svjetliju kožu, velike oči, mali nos, pune usne i oblik lica koji više podsjeća na uobičajen animirani prikaz bjelkinja. Posebno je to bitno uzeti u obzir jer se žene iz indijanskih plemena nerijetko prikazuju kao predivne djevojke koje se bezuvjetno zaljubljuju u bijelce, što je slučaj i ovdje pri čemu se Tiger Lily očito sviđa Petar Pan. Ovakav način prikaza pripadnika etničke skupine ukazuje na to kako je bijela američka kultura ipak dominantna i normativna.

Tijekom ove sekvence, Indijansko je pleme karakterizirano kao neobrazovano i necivilizirano te pomalo neozbiljno u suprotnosti s Wendy i ostalom djecom koja ne razumiju njihov govor i kulturu. Primjerice, djeca upitaju poglavicu što mu znači riječi "how" (indijanski pozdrav), te zašto su crvene boje, a Tiger Lily i Peter na kraju podijele i poznati "indijanski poljubac" nosom (Parasher, 2013:41).

Bijela rasa, odnosno Peter, Wendy i ostala djeca pri susretu s indijanskim plemenom zauzimaju dominantan položaj. Indijanci govore nekoherentnim jezikom, a njihova kultura mješavina je različitih motiva pop kulture koje inače netočno povezujemo sa svim indijanskim plemenima istovremeno. Sva američka indijanska plemena imaju vlastite kulture, običaje, karakteristične tradicije i odjevne predmete te ih je zbog toga nepravедno miješati u jednu skupinu podređenu dominantnim bijelcima, prvenstveno američkim bijelcima kojima su Disneyevi sadržaji primarno usmjereni, jednako kako se to radi i s narodima istočne Azije (Broadbent, 2014).

S obzirom na to da se u ovom filmu američki domorodci pojavljuju samo u analiziranoj sekvenci, ne postoji direktna povezanost njihova fizičkog izgleda s ulogom zlikovaca ili dobrih likova jer oni sami ne predstavljaju nijedno. Međutim, postoji jasno razlikovanje između domorodaca kao pripadnika "drugih" koji su prikazani preuveličanim crtama lica i neciviliziranim ponašanjem te Wendy, Petera i ostale djece koji predstavljaju normativne američke bijelce. Američki su Indijanci u ovome, kao i prethodno analiziranom filmu, trivijalizirani te je njihova navodna kultura iskorištena za dodavanje dodatne vrijednosti filmu namijenjenom američkoj publici.

Najprepoznatljiviji motiv u ovoj sekvenci je svakako indijanska perjanica na glavama poglavice i Petera, simbol indijanskih plemena koji je posljednjih godina u svijetu mode,

glazbe i festivala često izazivao kontroverze. Uz stereotipizaciju i generalizaciju trenutno 573 indijanska plemena (Michel, 2018), od kojih svako ima svoje tradicije, običaje i simbole, perjanica je za simbol dubokog značenja za sve pripadnike plemena (Lynskey, 2014). Međutim, kulturalno prisvajanje indijanske kulture samo je jedan od manjih problema s kojima se američki Indijanci susreću, a koji u javnom prostoru reprezentira tu manjinu kao "monolitnu skupinu koja ne pripada modernom društvu" te koja se ne nosi sa stvarnim problemima i diskriminacijom (Keene, 2014; u Lynksey, 2014). Naime, svaki četvrti američki Indijanac živi u siromaštvu, imaju znatno manji pristup zdravstvenoj skrbi, a američka vlada nema interesa ulagati novac u škole koje se nalaze na indijanskim teritorijima (Saccaro, 2014). Također, pripadnici indijanskih plemena u većem su riziku da postanu žrtve svih vrsta nasilja nego pripadnici bilo koje druge rase ili etničke skupine (Omish-Lucero, 2018).

Pocahontas je animirani film iz Walt Disney Animation Studija produciran 1995. godine. Režirali su ga Mike Gabriel i Eric Goldberg te je jedan od popularnih filmova ere Disneyeve renesanse i multikulturalizma. Film se navodno temelji na mitu o kćeri legendarnog poglavice naroda Powhatan imena Matowa ili Matoaka koja se tijekom svog kratkog života bavila ublažavanjem odnosa između britanskih kolonizatora i svog naroda (Pewewardy, 1996).

U filmu možemo pronaći sve uobičajene stereotipe američkih Indijanaca kakvi su postojali i u filmovima iz ranih razdoblja Hollywooda. Pocahontas je prikazana kao predivna djevojka koja zavodi bijelog doseljenika Johna Smitha, poglavica indijanskog plemena koji je prikazan kao miran i mudar vladar, kao i njegov najbolji ratnik Kocoum, a postoje i motivi korištenja magije i povezanosti s prirodom po čemu se Indijanci najčešće i prepoznaju u popularnoj kulturi. Posebnu pažnju kritičara privukla je sekvenca pri kraju filma kada se obje strane, pleme Powhatan i britanski doseljenici, pripremaju za borbu. U toj sekvenci obje strane pjevaju pjesmu "Savages". Britanci pripremaju oružje i topove dok pjevaju pjesmu o tome kako su Indijanci divljaci crvene kože, kako "nisu kao oni što znači da su sigurno zli" te zaključuju kako je rat nemoguće izbjeći kada se različite rase nađu na istom prostoru. S druge strane, u kampu Indijanaca, čitavo se pleme okupilo ispred vatre te poglavica započinje svoj dio pjesme. U pripremi za rat, održavaju ritual plesa ispred vatre te oštre strijele i sjekire. Tekst njihovog djela pjesme govori o tome kako su "bljedoliki" ljudi demoni te je jedino što osjećaju pohlepa. Također ih prozivaju divljacima i ubojicama koji su drugačiji od njih što znači da im se ne može vjerovati. Zanimljivo je za primijetiti kako su u sekvenci suprotstavljene dvije boje vatre - plava na indijanskoj strani koja je obojila lica Indijanaca u blijedu plavu boju, te crvena na britanskoj strani zbog koje njihova lica izgledaju crveno

predstavljajući obje strane kao jednake. Pripadnici Indijanskog plemena zbog boje vatre izgledaju poput Britanaca, a Britanci izgledaju poput svojih protivnika, koji su tijekom povijesti pogrdno nazivani crvenokošcima (eng. *redskins*), nazivom koji mnogi smatraju pripadnici domorodačkih plemena i danas smatraju iznimno uvredljivim i dehumanizirajućim (Barry, 2016). Izraz se prema nekim dokumentima iz sredine 19. stoljeća koristio i kao naziv za skalp ulovljenog Indijanca, a koristi se i danas kao naziv kluba američkog nogometa NFL lige, Washington Redskins (Holmes, 2014). Brojni se aktivisti već godinama bore za zabranu naziva što iz kluba odbijaju (Waldron, 2017).

Riječ divljaci i u ovom se filmu koristi kako bi se stvorila razlika između dvije strane i perpetuirao odnos dominantne rase ili etničke skupine nad "drugima". Iako se u pjesmi te kroz čitav film pojavljuju motivi i sekvence koje ukazuju kako je dominantna, britanska strana zapravo loša te glavni negativac filma, ova sekvenca označava i Indijanske narode, koji zapravo nisu krivci za sukob između dva naroda, kao divljake. Takvo označavanje ukazuje na to da domorodci ipak nisu civilizirani i obrazovani poput britanskih doseljenika, što samo dodatno opisuje doseljenike kao normu i dominantnu rasu. Izgled likova jasno odražava njihovu ulogu u filmu, no ne temelji se na rasnoj ili etničkoj pripadnosti. Tako je glavni negativac, guverner Ratcliff, vođa doseljenika te izrazito pohlepan i okrutan čovjek, prikazan kao velik i debeo čovjek, oštih tankih obrva i brkova i velikog nosa, odnosno kao klasični Disneyev zlikovac.

Oba analizirana filma u kojima se pojavljuju američki Indijanci na sličan način prikazuju tu skupinu. Autori su se fokusirali na prikaz indijanaca njihovim fizičkim izgledom, odjećom i motivima koje vežemo uz Indijance, a koji su već uvelike prepoznatljivi u popularnoj kulturi. Jednako kao što je slučaj s prikazom Azijskih naroda, mnogobrojni narodi i plemena američkih domorodaca prikazani su kao jedno jedinstveno pleme s obilježjima različitih plemena. O njihovom životu saznajemo samo kroz borbu, ples i odjeću, posebice u *Peteru Panu* (1953), dok *Pocahontas* (1995) pak tematizira nesretnu ljubav mlade djevojke i britanskog doseljenika.

#### 5.4. REPREZENTACIJA AFROAMERIKANACA

*The Jungle Book* film je produciran 1967. godine te se u njemu kao likovi pojavljuju životinje kodirane kao Afroamerikanci. Ovo je jedan od posljednjih filmova na kojima je Walt Disney

osobno radio prije svoje smrti, a posebno je kontroverzan prikaz skupine majmuna i njihova kralja Louieja. Naime, Disney se u svim svojim filmovima vrlo vješto ogradio od direktnog povezivanja s prikazom bilo kakvog multikulturalnog društva tako što su svi likovi u filmovima uvijek pretežito iste rase. Tako u ranije spomenutom filmu *Mulan* možemo vidjeti samo pripadnike Kineskog naroda, a u *Moani* (2016) vidimo samo narod Polinezijskih otočja. U većini drugih filmova pak postoje samo likovi bijele rase (Lund, 2017). Međutim, u pojedinim filmovima, različite su rase prikazane kao životinje pa tako majmuni u *The Jungle Book* označavaju Afroamerikance na veoma stereotipan i izrazito rasistički način.

Sekvenca u kojoj Mowgli upoznaje skupinu majmuna ili orangutana s kraljem Louiejem na čelu započinje u 30. minuti filma. Scena nas smješta među ruševine u džungli iz kojih dolazi glazba u popularnom ritmu swinga. Kralj Louie sjedi na svom tronu, jede banane i pjeva, a njegov glas i način pjevanja izrazito podsjećaju na popularnog američkog jazz i swing glazbenika sredine 20. stoljeća, Louisa Armstronga. Unatoč tomu, glas je Louieju posudio bijelac, popularni pjevač Louis Prima. Orangutani otimaju Mowglija te mu Louie govori kako može ostati u džungli ako mu otkrije tajnu koju znaju samo ljudi - kako zapaliti vatru. Čitavo vrijeme, Louie pjeva pjesmu "I Wanna Be Like You" koja govori o tome kako je dosegao svoj vrhunac u džungli te sada želi postati čovjek. Želi hodati i govoriti poput Mowglija. Svi orangutani plešu i oponašaju zvuk trube i drugih instrumenata karakterističnih za jazz, odnosno swing glazbu. Bagheera i Baloo potom dolaze spasiti Mowglija od Louieja, iako cijela sekvenca uz glazbu izgleda vrlo veselo te svi skupa plešu. Mowgli im ne može pomoći te orangutani ubrzo, kada ugledaju Balooa, postaju agresivni te u pomalo komičnom sukobu, u stilu nekadašnjih crtića s Mickeyem Mouseom, sami uništavaju svoj već ruševni hram.

Orangutani su prvenstveno prikazani kao jako bezumni i neinteligentni, a glavna kontroverza temelji se na konceptu biološkog rasizma s kojim se povezuje ovaj prikaz Afroamerikanaca kao primata. Biološki rasizam temelji se na tvrdnjama kako postoji poveznica između rase i inteligencije, a upravo se taj koncept koristio kako bi se Afroamerikanci prikazali kao rasa sklonija agresiji i nižoj inteligenciji. Ovaj je koncept naravno opovrgnut, no i danas možemo čuti izjave visokih čelnika koji smatraju kako su "neki ljudi jednostavno prirodno skloni agresivnosti i nasilju" (Evans, 2018). Također, pjesma koju Louie i ostatak skupine pjeva, "I Wanna Be Like You", dodatno povezuje ovaj prikaz sa slikom koju javnost ima o Afroamerikancima. Brojni Afrikanci i Afroamerikanci u SAD-u odbacuju svoju kulturu te se priklanjaju kulturi bijelaca, odnosno kolonizatora kako bi bili prihvaćeni u društvu (Reijmer, 2016).

*Princess and The Frog* (2009) animirani je film poznat po tome što je prvi Disneyev film u kojemu je glavni lik Afroamerikanka. Unatoč tome, film je doživio brojne kritike zbog prikaza koji zanemaruje njezinu rasnu pripadnost, već prikazuje život djevojke čija je rasa samo slučajno fizičko obilježje koje nema utjecaj na njezin život na način na koji bi imala u stvarnom životu, posebice u razdoblju u kojemu se radnja filma odvija. Sarah Turner navodi kako je "dominantna poruka ovog filma koncept potpunog zanemarivanja nečije rase (eng. *colorblindness*)" (2013:84). Ovaj koncept predstavlja ideologiju koja zanemaruje rasnu pripadnost pojedinca te smatra da bi svakoga trebalo tretirati na jednak način. Teorija se isprva čini kao veoma tolerantna i suvremena, no istovremeno, zanemarujući rasnu pripadnost marginalnih skupina, zanemaruje i njihove identitete, kulturu i povijest, što ujedno znači kako zanemaruje i široku povijest rasizma (Greenberg, 2015). Kako je već ranije spomenuto, rasna i etnička pripadnost dio su identiteta svakog pojedinca, a aktivno negiranje postojanja identiteta samo dodatno podupire razvoj rasizma (Downing, Husband 2005:1). Također, negiranje postojanja različitih rasa, odnosno "boje" (*color*) ukazuje na to kako je "boja" nešto negativno, posebice ako uzmemo u obzir kako se negiranje postojanja rase nikada ne koristi u kontekstu zanemarivanja nečije pripadnosti bijeloj rasi već najčešće kada je riječ o Afroameričkom stanovništvu.

Film se inače temelji na poznatoj priči braće Grimm, *The Frog Prince*, u kojoj princa mora poljubiti princeza kako bi se iz žabljeg vratio u ljudski oblik. Za razliku od klasične bajke, radnja Disneyevog filma odvija se 1920-ih godina u New Orleansu, a glavni lik je Afroamerikanka Tiana koja ima želju otvoriti vlastiti restoran. Za analizu prikaza rasnih skupina u ovome filmu, posebno će se promotriti druga sekvenca filma u kojoj se upoznajemo s Tianom, koja je sada mlada žena, i njezinim načinom života.

Sekvenca započinje u njezinoj sobi u obiteljskoj kući gdje živi s majkom. Iscrpljena Tiana dolazi doma rano ujutro i sprema zarađeni novac u limenku u kojoj skuplja novac za otvaranje restorana. Na ormar, uz sliku oca (za kojeg pretpostavljamo da je poginuo u ratu) stavlja sliku restorana na kojoj piše *Tiana's Place* i obeća ocu kako će joj se san uskoro i ostvariti. Umorna Tiana potom oblači drugu haljinu i odlazi na drugi posao. U idućem dijelu sekvence, upoznajemo se s gradom New Orleansom i tamošnjim način života. Većina stanovništva su Afroamerikanci, a na samom početku možemo prepoznati popularne motive toga grada kada se pojavi skupina jazz glazbenika. Tiana potom odlazi u kafić gdje radi kao konobarica te vidno izgleda sretno i zadovoljno na poslu. Također, na ulici se upoznajemo s Dr. Facilierom koji na svom voodoo štandu, što je također prepoznatljiv motiv New Orleansa iz popularne

kulture, upitnom magijom pomaže prolaznicima. Nešto kasnije, vidimo dolazak princa Naveena i Tianinu prijateljicu Charlottu koja se nada udaji za princa. Čitava sekvenca prožeta je glazbom koja podsjeća na popularni dixieland jazz koji je tih godina nastao na prostoru New Orleansa. Ova uvodna sekvenca služi kako bi film smjestila u vremensko razdoblje 20-ih godina prošlog stoljeća i grad New Orleans, izrazito privlačan u različitim oblicima pop kulture, posebice serijama i filmovima. Grad jazz, voodooa, povijesnih zgrada i kulture često je fokus popularnih filmova koji slave raznolikost i multikulturalizam (Betts, 2017). Međutim, upitno je koliko i ovaj animirani film zapravo slavi raznoliku rasnu pripadnost i kulture. Naime, s obzirom na to da su za glavni lik odabrali Afroamerikanku, autori filma su se tijekom produkcije konzultirali s udrugom NAACP (National Association for Advancement of Colored People) i poznatom televizijskom ličnosti Oprah. Donedavni glavni kreativni direktor Disneya, John Lasseter, rekao je kako su se htjeli pobrinuti da ovim filmom nikoga ne uvrijede. Nakon konzultacija navodno je promijenjeno Tianino originalno planirano ime Maddy, te je iz stereotipne sluškinje pretvorena u konobaricu (Turner, 2013:84).

Ono što predstavlja glavni problem u ovom filmu jest nepostojanje indikacija da se priča zapravo odvija 1920-ih u SAD-u osim vizualno ugodnih i prihvatljivih slika prikazanih u uvodnim sekvencama. Te su godine u Americi obilježili dodatni Jim Crow zakoni koji su pod sloganom "Razdvojeni, ali jednaki" od 1870-ih godina služili kako bi u svim sferama života odvojili Afroamerikance od bijelaca. Afroamerikanci nisu smjeli raditi u istim prostorijama kao i bijelci, a poznato je i pravilo koje im je omogućavalo vožnju u autobusima ili tramvajima samo na stražnjim sjedalima. Uz to, Ku Klux Klan je u to vrijeme ponovno oživio, a rasizam i rasno motivirano nasilje je u svim dijelovima SAD-a bilo izrazito prisutno (crf.usa.org). U filmu pak vidimo poprilično bezbrižnu i zaigranu sliku New Orleansa i afroameričkog stanovništva za koji možemo zaključiti kako žive u jednakosti i imaju pristup popularnom "američkom snu", kao i Tiana koja svojim radom naposljetku i uspijeva ostvariti sve svoje snove. Njezina rasa, koja bi u stvarnom životu, u to vrijeme, ali vjerojatno i današnje uvelike utjecala na njezine mogućnosti, u ovom je animiranom filmu prikazana kao samo jedna slučajna karakteristika fizičkog izgleda njenog lika (Turner, 2013:86).

Disney je ovim filmom svakako prikazao svijet za kakav se pobornici koncepta zanemarivanja rase (*colorblindness*) zalažu. Tianino afroameričko podrijetlo, kultura i naslijeđe, ali kasnije i princa Naveena za kojeg pretpostavljamo da dolazi iz zemlje Bliskog istoka, mogu se zamijeniti za bilo koju drugu kulturu, rasu ili etničku skupinu te bi priča ostala nepromijenjena. Ovdje je posebno bitno uzeti u obzir situaciju u SAD-u te činjenicu da

rasizam i diskriminacija afroameričkog stanovništva na temelju boje kože nisu stvar prošlosti. U posljednjih je nekoliko godina izrazito porastao broj nasilnih ubojstava Afroamerikanaca, posebno onih nenaoružanih, a policijsko djelovanje više je usmjerno na nasilna uhićenja afroameričkog stanovništva (Lind, 2017). Policijsko nasilje samo je jedan od problema koje zanemarivanje rasnih problema i diskriminacije negira. Woods (2014) navodi kako se od Afroameričkih učenika sustavno očekuje manji akademski uspjeh, češće ih se izbacuje iz škole, poslodavci radije zapošljavaju osobe s imenima koja zvuče bjelački nego one s tradicionalno afroameričkim imenima, a diskriminacija na temelju boje kože vidljiva je i u bolnicama kao i drugim javnim institucijama. Rasna diskriminacija aktivno je prisutna i dio svakodnevice živote velikog broja američkih građana te je upravo je zbog toga nemoguće govoriti o konceptu zanemarivanja rase kao pozitivnoj ideji.

Fokus filma ipak jest Tianina želja za uspjehom i način na koji je to postigla, neovisno o faktorima koji bi je u stvarnome životu u tome vrlo vjerojatno spriječili (Turner, 2013:90). S druge pak strane, jasno je kako nije moguće očekivati da se film za djecu ozbiljnije bavi temama poput rasizma, diskriminacije i brojnim zločinima koji su počinjeni prvenstveno protiv Afroamerikanaca u SAD-u. Međutim, kritičar Scott Foundas Disneyev prikaz smatra suviše patronizirajućim. Prema njemu, film prikazuje svijet prepun pretjeranih stereotipa i želje za ostvarenjem američkog sna koji je zapravo samo vrh uslužnih djelatnosti (vlasništvo restorana), spretno izbjegavajući utvrditi vrijeme u koje se radnja odvija (Foundas, 2009). Moguće objašnjenje za odabir ovakvog prikaza vrlo specifične ere života u SAD-u ponudila je Anika Noni Rose, glumica koja je glas posudila Tiani, a spomenula je uragan Katrinu koji je 2005. napravio velike štete u New Orleansu. Ova je katastrofa uzrokovala ogromne štete, a grad se do danas, s visokim stopama siromaštva, nije oporavio (Haynes, 2015). Glumica je kazala kako je upravo afroameričkoj djeci s tog područja SAD-a potrebno pokazati snažne i pozitivne priče o ostvarenju snova (Turner, 2013:91).

Već dobro poznati koncept ostvarenja "američkog sna" dominantna je ideologija koju SAD propagira od 30-ih godina prošlog stoljeća. Izraz je 1931. godine popularizirao pisac i povjesničar James Truslow Adams, govoreći o zemlji u kojoj je život bolji za svakog čovjeka te svatko ima jednake mogućnosti. Njegov se san pak nije odnosio na visoke plaće i bogatstvo već "društveni red u kojemu svaki čovjek i svaka žena imaju mogućnost ostvariti svoje najviše potencijale ovisno o svojim sposobnostima" (Adams, 1931; u Shiller, 2017). Međutim, u posljednjih nekoliko godina koncept "američkog sna" uvelike se promijenio te sve više označava veliki uspjeh i bogatstvo, a prema magazinu Forbes i njihovom "indeksu



američkog sna", mjeri se vlasništvom, posjedima, zaposlenjem i otpuštanjima te brojem bankrota (Shiller, 2017). Bez obzira na to, ostvarenje snova u SAD-u temelji se na mitu o jednakim mogućnostima za sve te je zbog toga vrlo privlačan koncept. No, poznato je kako su klasne razlike u SAD-u prevelike kako bi se pravilo jednakih mogućnosti moglo primijeniti u stvarnosti. Prema američkom piscu i profesoru ekonomije, Richardu Reevesu, "američki san" ne postoji za velik broj Amerikanaca upravo zbog više srednje klase kojoj ekonomske i druge mogućnosti omogućavaju daljnji napredak, a ograničavaju napredak pripadnika nižih klasa (Helmore, 2017).

Stoga se za film *Princess and the Frog* (2009) može zaključiti kako služi kao svojevrsna propaganda i nastavak priče o ostvarenju snova koju Disney održava u svojim animiranim filmovima od samih početaka. Turner smatra kako se uspjeh ovog filma temelji na činjenici da je Disney uspio napraviti film kojim će zadovoljni biti i liberalni bijelci koji su dobili priču o jednakim mogućnostima ostvarenja američkog sna, ali i Afroamerikanci koji su dobili svoju prvu Disneyevu princezu (Turner, 2013:84).

Oba analizirana filma sadrže neke od najčešćih stereotipnih prikaza Afroamerikanaca, a odnose se na njihovo zanimanje. Obično su to zanimanja poput čistača i spremačica, poštanskih radnika, kuhara, konobara ili pak glazbenika (Punyanunt-Carter, 2008:242). U oba analizirana filma možemo vidjeti prikaze tih stereotipa. U filmu *Princess and the Frog* (2009), Tiana je konobarica, no originalna zamisao stavljala ju je u poziciju sluškinje imena Maddy, što inače predstavlja poznat stereotip dobre i razborite sluškinje koja svojom mudrošću pomaže svojim vlasnicima (Padgett, 2018). Također, u filmu *The Jungle Book* (1967) kralj Louie i njegovo pleme izrazito su povezani s popularnom glazbom i žanrom vezanim uz afroameričku zajednicu. Još jedan popularan stereotip jest prikaz afroameričkih likova kao "inferiornih, glupih, komičnih, nemoralnih i neiskrenih" (Punyanunt-Carter, 2008:243). Sličan primjer tog stereotipa možemo naći u *The Jungle Book* (1967) i orangutanima koji odgovaraju upravo takvom prikazu.

Bijela rasa u *Princess and the Frog* (2009) nije eksplicitno prisutna te je nemoguće zaključiti kako bijelci imaju dominantan položaj. S druge pak strane, u *The Jungle Book* (1967) te analiziranoj sekvenci jasno je kako orangutani, odnosno kodirani Afroamerikanci žele biti poput bijelaca. Također, fizički izgled u oba filma ne ukazuje na povezanost izgleda i rase ili pripadnosti etničkoj skupini, no u oba Disneyeva filma perpetuiraju se određeni stereotipi koji

su u medijima i javnosti oduvijek prisutni, a koji na uvredljiv i pogrdan način reprezentiraju Afroamerikance i pripadnike Afričkih etničkih naroda.

## 6. ZAKLJUČAK

Disneyevi animirani filmovi od samih su početaka sadržavali likove različitih rasa i etničkih skupina, iako do nedavno nikada nisu bili u glavnim ulogama. S obzirom na činjenicu da je Disney kompanija nastala u SAD-u te je primarno usmjerena na publiku koja se većinski sastoji od bijelih Amerikanaca, bijela je rasa dominantna i prevladava u većini filmova. Ostale su se rase u samim počecima Disneya uglavnom pojavljivale kao sporedni likovi koji unose dodatnu dozu zanimljivosti za američke publike, a 90-ih godina počeli su nastajati filmovi koji se isključivo fokusiraju na prikaz pojedinačnih rasa. Međutim, Disney kompanija je i u tom slučaju svojom glavnom publikom smatrala bijelce koji bi, smatra Turner, mogli "prepoznati rasne stereotipne reprezentacije, ali ih neće smatrati problematičnima", referirajući se pritom na prikaze različitih naroda i kultura koristeći već dobro poznate motive i stereotipe (2013:93). S početkom tzv. ere oživljavanja Disneya 2009. godine, pojavili su se brojni novi filmovi u kojima su se pojavljivale druge rasne i etničke skupine. Međutim, Disney se i u tom slučaju uspio smjestiti u prostor koji ga odvaja od bilo kakvih političkih i kulturalnih izjava kojima bi izgubili svoju najvjerniju publiku, odnosno bijele Amerikance, ali i od rasističkih optužbi. Površnim prikazima multikulturalnosti i raznolikosti rasa i etničkih skupina, Disney kompanija ostvarila je velik uspjeh i dobila ogromnu podršku iz različitih skupina u društvu (Turner, 2013: 93).

Glavni cilj ovog rada bio je utvrditi postoje li značajne razlike u prikazu rasnih i etničkih skupina u novijim i starijim Disneyevim animiranim filmovima. S obzirom na to da se era 90-ih godina naziva Disneyevom erom multikulturalizma i renesanse, to je razdoblje uzeto kao granica i vrijeme u kojemu su se rasne i etničke skupine hipotetski počele prikazivati kao jednako vrijedne i bitne skupine u društvu, bez uvredljivih stereotipa i površnih prikaza. Analizom osam animiranih filmova iz različitih razdoblja Disneya, od 1937. do danas, može se utvrditi kako, iako postoji određeni odmak od izrazito rasističkih i uvredljivih prikaza rasa i etničkih skupina, kao dominantna i poželjna norma i dalje se prikazuje bijela rasa i sve njezine karakteristike, primarno bijeli Amerikanci. Posebno se jasno može primijetiti u nekoliko filmova, s naglaskom na one starije u kojima se skupine poput Afroamerikanaca ili

američkih Indijanaca pojavljuju u sporednom dijelu radnje, pojavljuju problemi između bijelaca i drugih rasnih ili etničkih skupina, a oni uvijek završe zaključkom kako se "ljudi različitih rasa mogu dobro slagati sve dok svatko ostane na svom mjestu" (Booker, 2010 :41).

U svakom od filmova možemo naći poznate stereotipe različitih kultura, rasa i etničkih skupina. Posebno se ističe tendencija Disneya da u pokušaju prikaza jedne kulture i naroda, smjesti obilježja svih okolnih kultura koja ne pripadaju onome što su zapravo htjeli prikazati. Najbolje primjere toga možemo vidjeti u filmovima *Mulan* (1995) i *Peter Pan* (1953) u kojima se u pokušaju što boljeg smještanja gledatelja u određeno mjesto ili u svrhu karakterizacije likova, miješaju obilježja različitih kultura koje se u stvarnome životu ne isprepliću. Jasno je kako se primjerice čitava kineska kultura ne sastoji od nekoliko obilježja koja bi se prikazala u filmu, no miješanje kineskih običaja i tradicije s japanskim umanjuje vrijednost tih kultura te potiče daljnju stereotipizaciju.

Radnja većine Disneyevih filmova odvija se u SAD-u i Europi, najviše u Engleskoj, dok su pojedini filmovi poput *Frozen* (2013) ili *Tangled* (2010), temeljeni na bajkama braće Grimm i Hansa Christiana Andersena, smješteni u imaginarnim državama temeljenim na onima iz kojih bajke potječu. S obzirom na to da je u tim zemljama pa i SAD-u stanovništvo većinski bjelačko, likovi u većini filmova su također većinski bijelci. Međutim, bijela rasa prikazana u Disneyevim filmovima ne prikazuje pojedine kulture bijelih naroda već prikazuje jednu jedinstvenu bjelačku kulturu koja kao takva ne može zapravo postojati. Iako se ni primjerice afroamerička kultura ne može promatrati kao jedinstvena, njezina se distinkcija od bjelačke kulture temelji na zajedničkoj povijesti rasizma i diskriminacije u SAD-u, problemima aktualnima i danas.

Disneyevi filmovi primarno su usmjereni prema američkoj publici te ih izrađuje američka kompanija, stoga bi reprezentacija bijele rase trebala bi odgovarati kulturi te rase u SAD-u. Psiholog Lyubansky navodi kako su neka od glavnih obilježja bjelačke (američke) kulture kršćanstvo, odnosno protestantizam, mjesto rođenja na američkom kontinentu, razlikovanje od afroameričke kulture, izbjegavanje identifikacije s rasom te privilegiranost (Lyubansky, 2010). Kao što je već ranije rečeno, Disney je od samih početaka bio usmjeren prema konvencionalnim, heteroseksualnim bijelim obiteljima srednje klase, čija se obilježja usko vežu uz navedene karakteristike bijele kulture, što je gotovo slučaj i danas. I samog se Walta Disneya opisuje kao čovjeka "izrazito bijelih, anglo-saksonskih, protestantskih i konzervativnih uvjerenja" (Lukas, 1972:108; u Ostman, 1996).

Filmovi Disneyeve proizvodnje napreduju vrlo sporo i sigurno. Tek su najnoviji animirani filmovi, koji su se odmaknuli od ekranizacije narodnih bajki te se većinom temelje na originalnim pričama (*Coco*, *Moana*, *Zootopia*, *Big Hero 6*), počeli prikazivati likove različitog rasnog i etničkog podrijetla bez uobičajenih i uvredljivih stereotipa, djelomično su se odmaknuli od nekadašnjeg prevladavajućeg seksizma, a tek bi 2019. godine trebao izaći igrani Disney film s prvim homoseksualnim likom ikad (Ovenden, 2018).

U analiziranim filmovima nije uočeno označavanje isključivo pripadnika rasnih ili etničkih skupina kao zlikovaca, niti su pripadnici bijele rase isključivo predstavljali dobre likove, s iznimkama filmova *Lady and the Tramp* (1955) i *Mulan* (1995) u kojima se nalaze likovi azijskog podrijetla. Negativni su likovi u *Mulan* (1995) tamnije kože, misteriozni, opasni i egzotični, dok dobri likovi, iako iste rase ili etničke skupine, fizičkim izgledom i načinom na koji su crtani i animirani više izgledaju kao bijelci nego pripadnici vlastite rase. U *Lady and the Tramp* likovi mačaka Si i Am također su prikazani kao pripadnici egzotičnog i opasnog naroda koji narušava mir i sigurnost doma.

Zaključno se može reći kako Disneyevi filmovi odnosno njihovi autori te Disney kompanija pokušavaju svojim sadržajima što više održati staru publiku prema kojoj su oduvijek bili usmjereni, ali i pridobiti novi dio javnosti koji prepoznaje i razumije štetnost stereotipa u prikazima svih vrsta manjina. Pozitivne promjene u Disneyevim sadržajima uvijek nailaze na neodobranje među pojedinim skupinama u društvu. Tako su se brojni roditelji pobunili protiv epizoda igrane dječje serije Disney Kanala u kojima se tematiziraju pitanja seksualnosti i rodnog identiteta (Gunlock, 2017). Jednako je nezadovoljstvo nastalo kada su se pojavila nagađanja o tome kako bi glavni lik animiranog filma *Frozen* (2013), princeza Elsa, u idućem nastavku mogla biti lezbijka (Petter, 2018). Nije za očekivati kako bi se dio publike javno i izravno pobunio protiv likova drugih rasnih ili etničkih skupina u Disneyevim animiranim filmovima, no prema anketi provedenoj među Britancima, najpopularnije Disneyeve princeze ipak su Snjeguljica, Belle, Ariel, Pepeljuga i Zlatokosa (Smith, 2018). Publike još uvijek preferiraju princeze koje su, kako kaže britanska novinarka Bidisha, "zgodne, mršave i bijele" (Bidisha, 2018).

Disney se nešto više posvetio uvažavanju drugih rasnih i etničkih skupina u igranim nego što je to slučaj u animiranim filmovima. Trenutni izvršni direktor Walt Disney kompanije, Robert Iger, izjavio je kako je "snažno želio imati film s afroameričkim redateljem, producentom i glumcima", referirajući se na uspješni Disney-Marvelov film *Black Panther* (2018) koji je

dosad na blagajnama diljem svijeta zaradio preko milijardu dolara (Haskell, 2018). *A Wrinkle in Time* (2018) još je jedan film iz Disneyeve produkcije, a režirala ga je afroamerička redateljica Ava DuVernay. Ovi su filmovi samo neki od primjera kojima se Disney kompanija uspješno posvetila uvažavanju često zanemarenog dijela svoje publike. Ipak, Disneyevi animirani filmovi kroz promjene prolaze polako, odvrćući se od starih i provjerenih tradicionalnih priča o princezama te okrećući se prema novim, originalnim sadržajima kojim pokušavaju zadovoljiti sve vrste publika. Film *Coco* (2017) pokazao se izrazito uspješnim među publikom i kritičarima te je za očekivati kako će iz studija pratiti trend pozitivnih, cjelovitih i nestereotipnih prikaza i drugih rasnih ili etničkih skupina.

Filmovi Disney kompanije važan su dio popularne kulture i velik su izvor reprezentacije i znanja o različitim rasnim i etničkim manjinskim identitetima, te je stoga potrebno dobro promotriti na koji se način određene slike pojavljuju u animiranim filmovima (Juby, van Wormer, 2015:2). Način na koji u medijskim sadržajima vidimo određene reprezentacije pojedinih skupina, može utjecati na način na koji se prema njima odnosimo i u stvarnom životu. Posebno je bitno u tom slučaju uzeti u obzir kako medijski sadržaji poput animiranih filmova mogu djeci, koja su uglavnom njihova glavna ciljana publika, prenijeti informacije i poruke koje će ona smatrati važnima i istinitima (Juby, van Wormer, 2015:14). Disneyevi animirani filmovi, iako potencijalno nenamjerno, prenose određene poruke, norme i vrijednosti koje određenim publikama, kao što su marginalizirane rasne i etničke skupine, mogu nanijeti štetu ako nisu prikazane kao jednako vrijedne kao i druge, dominantne skupine u društvu.

## 7. LITERATURA

*About The Walt Disney Company*, Thewaltdisneycompany.com Dostupno na:  
<https://www.thewaltdisneycompany.com/about/> (Pristupljeno 18.6.2018.)

Akita, Kimiko i Kenney, Rick. (2013) "Saludos Amigos and The Three Caballeros: The Representation of Latin America in Disney's Good Neighbor Films" u *Diversity in Disney Films*. McFarland & Company, inc. 50-67.

Alia, V. and Bull, S. (2005). *Media and ethnic minorities*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Andrews, Katherine (2017) *(Mis)Representation of Latinos in Media*. Panoramas. Dostupno na: <http://www.panoramas.pitt.edu/art-and-culture/misrepresentation-latinos-media> (Pristupljeno 18.6.2018.)

Barrier, Michael 1999. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Oxford University Press.

Barrier, Michael 1999. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Oxford University Press.

Barry, D. (2016). A Heated Linguistic Debate: What Makes 'Redskins' a Slur?. The New York Times. Dostupno na: <https://www.nytimes.com/2016/05/22/sports/football/redskins-poll-prompts-a-linguistic-debate.html> (Pristupljeno 18.8. 2018).

Berger, Peter L. (1966). *The Social Construction of Reality*. Penguin Books.

Betts, Abigail (2017) *The Fascination With New Orleans*. Odyssey. Dostupno na: <https://www.theodysseyonline.com/the-fascination-with-new-orleans> (Pristupljeno 18.6.2018.)

Bidisha (2018). Disney fans like their princesses like their coffee: hot, skinny and white | Bidisha. the Guardian. Dostupno na: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/jul/03/disney-metoo-princess-frozen> (Pristupljeno 20.8. 2018).

- Bloemraad, I. (2011). *The Debate Over Multiculturalism: Philosophy, Politics, and Policy*. Migrationpolicy.org. Dostupno na: <https://www.migrationpolicy.org/article/debate-over-multiculturalism-philosophy-politics-and-policy> (Pristupljeno: 14.8.2018.).
- Blum, Sam (2013). *Lucha Libre is coming to the US: what you need to know*. The Guardian. Dostupno na: <https://www.theguardian.com/world/us-news-blog/2013/mar/12/lucha-libre-coming-to-america> (Pristupljeno 18.6.2018.)
- Booker, Keith M. (2010) *Disney, Pixar, and the Hidden Messages of Children's Films*. ABC-CLIO,LLC.
- Broadbent, Elizabeth (2017) *Peter Pan and the Roots of Racism*. Huffinhton Post. Dostupno na: [https://www.huffingtonpost.com/elizabeth-broadbent/peter-pan-and-the-roots-o\\_b\\_6301724.html](https://www.huffingtonpost.com/elizabeth-broadbent/peter-pan-and-the-roots-o_b_6301724.html)(Pristupljeno 18.6.2018.)
- Brode, D. (2005). *Multiculturalism and the Mouse*. Austin: University of Texas Press.
- Brooks, X. (2007). *Is Song of the South too racist to screen?*. the Guardian. Dostupno na: <https://www.theguardian.com/film/filmblog/2007/mar/28/therearetwodisneyfilms> (Pristupljeno 21.8. 2018).
- Canemaker, John. 1996. *The Electric Felix Man*. Animation World Network, 1996. Dostupno na: [www.awn.com/mag/issue1.8/articles/canemaker1.8.html](http://www.awn.com/mag/issue1.8/articles/canemaker1.8.html). (Pristupljeno 28.7.2018.)
- Car, Viktorija i Osmančević, Leali (2016) *Televizijski narativi – pričam ti priču*, Sarajevo Social Science Review / Sarajevski žurnal za društvena pitanja, Sarajevo, 5 (1-2): 7-27.
- Castells, M. (2010). *The power of identity*. Chichester. Wiley-Blackwell.
- Chou, V. (2017). *How Science and Genetics are Reshaping the Race Debate of the 21st Century - Science in the News*. *Science in the News*. Dostupno na: <http://sitn.hms.harvard.edu/flash/2017/science-genetics-reshaping-race-debate-21st-century/> (Pristupljeno: 6.8.2018.).
- Constitutional Rights Foundation. *A Brief History of Jim Crow*. Dostupno na: <http://www.crf-usa.org/black-history-month/a-brief-history-of-jim-crow>(Pristupljeno 18.6.2018.)

Croteau, D. and Hoynes, W. (1997) *Media and ideology*. In: Croteau, D. and Hoynes, W. *Media/society: industries, images, and audiences*. Pine Forge Press (Sage). 163-195

D23 (2018). The Official Disney Fan Club, *Disney History*, d23.com. Dostupno na: <https://d23.com/disney-history/> (Pristupljeno 20.4.2018.)

Deschamps, Claudia (2015). *Dia de los Muertos Altars: Loving Tribute to Deceased Family, Friends*. Nbcnews.com. Dostupno na: <https://www.nbcnews.com/news/latino/dia-de-los-muertos-altars-loving-tribute-deceased-n454541> (Pristupljeno 18.6.2018.)

Dimuro, Gina (2018) *Meet Hua Mulan — The Legendary Warrior Behind The Disney Classic*. Allthatsinteresting.com. Dostupno na: <http://allthatsinteresting.com/hua-mulan>(Pristupljeno 18.6.2018.)

Dippie, Brian W. (2008) “American Indians: The Image of the Indian.” *Nature Transformed*, TeacherServe. National Humanities Center. Dostupno na: <http://nationalhumanitiescenter.org/tserve/nattrans/ntecoindian/essays/indimage.htm>>(Pristupljeno 18.6.2018.)

Dirks, Tim *Animated Films*, Filmsite.org. Dostupno na: <http://www.filmsite.org/animatedfilms.html> (Pristupljeno 18.6.2018.)

Estaff, Remezcla (2017). *This Is What Latino Film Critics Are Saying About Pixar’s ‘Coco’*. Remezcla.com. Dostupno na: <http://remezcla.com/lists/film/latino-film-critics-review-pixar-coco/>(Pristupljeno 18.6.2018.)

Evans, Gavin (2018). *The unwelcome revival of ‘race science’*. The Guardian. Dostupno na: <https://www.theguardian.com/news/2018/mar/02/the-unwelcome-revival-of-race-science>(Pristupljeno 18.6.2018.)

Foster, D. (1994). *Sexist? Racist? Violent? Everyone’s a Critic of Disney’s Hit Movie*. AP News. Dostupno na: <https://www.apnews.com/3be360417e85c14b5129ae82b362f8a7> (Pristupljeno 21.8. 2018).

Foster, M. and Sharp, R. (2002). *Race, Ethnicity, and Genomics: Social Classifications as Proxies of Biological Heterogeneity*. *Genome Research*, 12(6), 844-850.



Foundas, Scott (2009). *The Princess and the Frog: Disney's first black princess can't escape the ghetto*. Miami New Times. Dostupno na: <http://www.miaminewtimes.com/film/the-princess-and-the-frog-disneys-first-black-princess-cant-escape-the-ghetto-6380946>(Pristupljeno 18.6.2018.)

Gamson, W., Croteau, D., Hoynes, W. and Sasson, T. (1992). *Media Images and the Social Construction of Reality*. Annual Review of Sociology, 18(1), 373-393.

Gillespie, Marie i Jason Toynbee (2006) *Analysing Media Texts*. Maidenhead: Open University Press,

Giroux, Henry A. (1999). *The Mouse That Roared: Disney and the End of Innocence*. Rowman & Littlefield Publishers, inc.

Goldman, Karen S. (2013) "Saludos Amigos and The Three Caballeros: The Representation of Latin America in Disney's Good Neighbor Films" u *Diversity in Disney Films*. McFarland & Company, inc. 23-38.

Gordon, M. (1964). *Assimilation in American Life: The Role of Race, Religion, and National Origins*. New York: Oxford University Press.

Greenberg, Jon (2015) *7 Reasons Why 'Colorblindness' Contributes to Racism Instead of Solves It*. Everyday Feminism. Dostupno na: <https://everydayfeminism.com/2015/02/colorblindness-adds-to-racism/>(Pristupljeno 18.6.2018.)

Gunlock, J. (2017). The Disney Channel is no longer safe for our kids. New York Post. Dostupno na: <https://nypost.com/2017/12/08/the-disney-channel-is-no-longer-safe-for-our-kids/> (Pristupljeno 20.8. 2018).

Hall, Stuart (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. SAGE Publications.

Hamo, Michal i Kampf, Zohar (2015). *Children talking television: The salience and functions of media content in child peer interactions*. Discourse & Communication. 1-21

Haskell, R. (2018). *Disney CEO Bob Iger On Taking the Biggest Risk of His Career*. Vogue. Dostupno na: <https://www.vogue.com/article/bob-iger-disney-ceo-interview-vogue-may-2018-issue> (Pristupljeno 20.8. 2018).

Haynes, Danielle (2015). *Effects of Hurricane Katrina still visible 10 years later*. UPI. Dostupno na: [https://www.upi.com/Top\\_News/US/2015/08/29/Effects-of-Hurricane-Katrina-still-visible-10-years-later/5581440167964/](https://www.upi.com/Top_News/US/2015/08/29/Effects-of-Hurricane-Katrina-still-visible-10-years-later/5581440167964/)(Pristupljeno 18.6.2018.)

Helmore, E. (2016). *Racism warning on remake of Jungle Book film*. the Guardian. Dostupno na: <https://www.theguardian.com/film/2016/apr/03/jungle-book-disney-remake-racism-worries> (Pristupljeno 21.8. 2018).

Helmore, E. (2017). *The American dream? Top 20% pulling away from the rest, study finds*. the Guardian. Dostupno na: <https://www.theguardian.com/us-news/2017/jun/04/american-dream-economics-upper-middle-class-study> (Pristupljeno 19.8. 2018).

Hobsbawm, E. and Kertzer, D. (1992). *Ethnicity and Nationalism in Europe Today*. Anthropology Today, 8(1), 3-8.

Holmes, B. (2014). *Update: Yes, A 'Redskin' Does, In Fact, Mean the Scalped Head of a Native American, Sold for Cash*. Esquire. Dostupno na: <https://www.esquire.com/news-politics/news/a29318/redskin-name-update/> (Pristupljeno 18.8. 2018).

Hromadžić, H. (2014). *Medijska konstrukcija društvene zbilje*. Zagreb: AGM.

Hugo, Kristin (2017) *That Mexican Hairless Dog From 'Coco' Is A Cool Breed, But That Doesn't Mean You Should Get One*. Newsweek.com. Dostupno na: <http://www.newsweek.com/mexican-hairless-dog-coco-cool-breed-doesnt-mean-you-should-get-one-723423>(Pristupljeno 18.6.2018.)

IMDb. (2018). *Coco* (2017). Dostupno na: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/> (Pristupljeno 17.8. 2018).

IMDb. (2018). *Lady and the Tramp* (1955). Dostupno na: <https://www.imdb.com/title/tt0048280/> (Pristupljeno 17.8. 2018).

IMDb. (2018). *Mulan* (1998). Dostupno na: <https://www.imdb.com/title/tt0120762/> (Pristupljeno 17.8. 2018).

IMDb. (2018). *Peter Pan* (1953). Dostupno na: <https://www.imdb.com/title/tt0046183/> (Pristupljeno 17.8. 2018).

IMDb. (2018). *Pocahontas* (1995). Dostupno na: <https://www.imdb.com/title/tt0114148/> (Pristupljeno 17.8. 2018).

IMDb. (2018). *Saludos Amigos* (1942). Dostupno na: <https://www.imdb.com/title/tt0036326/> (Pristupljeno 17.8. 2018).

IMDb. (2018). *The Jungle Book* (1967). Dostupno na: <https://www.imdb.com/title/tt0061852/> (Pristupljeno 17.8. 2018).

IMDb. (2018). *The Princess and the Frog* (2009). [online Dostupno na: <https://www.imdb.com/title/tt0780521/> (Pristupljeno 17.8. 2018).

Juby, Cindy i Van Wormer, Katherine. (2015) *Cultural representations in Walt Disney films: Implication for social work education*. Journal of Social Work, 0(0), 1-17.

Kareem Nittle, Nadra (2018). *5 Common Native American Stereotypes in Film and Television*. ThoughtCo. Dostupno na: <https://www.thoughtco.com/native-american-stereotypes-in-film-television-2834655/>(Pristupljeno 18.6.2018.)

Laskow, S. (2014). *The Racist History of Peter Pan's Indian Tribe*. Smithsonian. Dostupno na: <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/racist-history-peter-pan-indian-tribe-180953500/> (Pristupljeno 21.8. 2018).

Lind, D. (2017). *Police shootings and brutality in the US*. Vox. Dostupno na: <https://www.vox.com/cards/police-brutality-shootings-us/us-police-racism> (Pristupljeno 21.8. 2018).

Lynskey, D. (2014). *This means war: why the fashion headdress must be stopped*. the Guardian. Dostupno na: <https://www.theguardian.com/fashion/2014/jul/30/why-the-fashion-headdress-must-be-stopped> (Pristupljeno 21.8. 2018).

Lyubansky, M. (2010). *Going Where Glenn Beck Wouldn't: Defining White Culture*. Psychology Today. Dostupno na: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/between-the-lines/201007/going-where-glenn-beck-wouldnt-defining-white-culture> (Pristupljeno 19.8. 2018).

Mesić, M. (1998). *Da li multikulturalizam tali američki "kotao za taljenje"?*. Revija za sociologiju, Zagreb. 39 (3-4): 209-224.

Michel, K. (2018). *Did you know: Statistics relating to Native populations nationwide and statewide*. Madison Magazine. Dostupno na: <https://www.channel3000.com/madison-magazine/city-life/did-you-know-statistics-relating-to-native-populations-nationwide-and-statewide/769929537> (Pristupljeno 21.8. 2018).

Miller, S. i Rode, G. (1995). *The Move You See, The Movie You Don't: How Disney Do's That Old Time Derision*. U E. Bell, L. Haa, L. Sells (Ed.), *From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender, and Culture* (86-103). Bloomington: Indiana Univ. Press.

Omish-Lucero, G. (2018). *After Centuries of Discrimination, We Need to Help Native American Victims of Violence*. California Health Report. Dostupno na: <http://www.calhealthreport.org/2018/04/17/centuries-discrimination-need-help-native-american-victims-violence/> (Pristupljeno 21.8. 2018).

Ostman, R. (1996). *Disney and Its Conservative Critics: Images Versus Realities*. Journal of Popular Film and Television, 24(2), pp.82-89.

Ovenden, O. (2018). *Jack Whitehall To Play First Openly Gay Disney Character*. Esquire. Dostupno na: <https://www.esquire.com/uk/latest-news/a22711847/jack-whitehall-to-play-first-openly-gay-disney-character/> (Pristupljeno 19.8. 2018).

Padgett, K. (2018). *Blackface! - The History of Racist Blackface Stereotypes*. Black-face.com. Dostupno na: <http://black-face.com/> (Pristupljeno 19.8. 2018).

Pallant, C. (2011). *Demystifying Disney*. New York: The Continuum International Publishing Group.

Petter, O. (2018). *One third of Brits uncomfortable with a gay Disney princess, survey finds*. The Independent. Dostupno na: <https://www.independent.co.uk/life-style/disney-princess-homosexual-gay-brits-yougov-survey-elsa-frozen-a8420861.html> (Pristupljeno 20.8. 2018).

Raheja, Michelle H. (2010). *Reservation Reelism*. Lincoln and London.

Reijmer, Manju (2016) *How Disney's new Jungle Book corrects for years of troubling racial undertones*. The Week. Dostupno na: <http://theweek.com/articles/617441/how-disneys-new-jungle-book-corrects-years-troubling-racial-undertones>(Pristupljeno 18.6.2018.)

Richman-Abdou, Kelly (2018). *The Significance of Cherry Blossoms in Japanese Art & Culture*. My Modern Met. Dostupno na: <https://mymodernmet.com/cherry-blossom-meaning/> (Pristupljeno 18.6.2018.)

Robb, D. (2014). *Study: Latinos Mostly Ignored Or Stereotyped In English-Language Films & TV*. Deadline. Dostupno na: <https://deadline.com/2014/06/latino-in-hollywood-mainstream-meadia-report-793880/> (Pristupljeno 21.8. 2018).

Saccaro, M. (2014). *This Is What Modern Day Discrimination Against Native Americans Looks Like*. Mic. Dostupno na: <https://mic.com/articles/101804/this-is-what-modern-day-discrimination-against-native-americans-looks-like#.Ox50u6WJU> (Pristupljeno 21.8. 2018).

Shiller, R. (2017). *The Transformation of the 'American Dream'*. The New York Times. Dostupno na: <https://www.nytimes.com/2017/08/04/upshot/the-transformation-of-the-american-dream.html> (Pristupljeno 19.8. 2018).

Siapera, Eugenia (2010). *Cultural Diversity and Global Media*. Wiley-Blackwell.

Singgih, Pierce (2018) *The misrepresentation and underrepresentation of Asians in film*. Biola University. Dostupno na: <http://chimes.biola.edu/story/2018/mar/14/misrepresentation-and-underrepresentation-asians-f/>(Pristupljeno 18.6.2018.)

Smedley, Audrey (1998). *Race and the Construction of Human Identity*. American Anthropologist, New Series, 100 (3): 690-702.

Smith, M. (2018). *Is it time for a gay Disney princess?*. YouGov. Dostupno na: [https://yougov.co.uk/news/2018/06/28/it-time-gay-disney-princess/?utm\\_source=website\\_article&utm\\_medium=twitter&utm\\_campaign=disney\\_princesses](https://yougov.co.uk/news/2018/06/28/it-time-gay-disney-princess/?utm_source=website_article&utm_medium=twitter&utm_campaign=disney_princesses) (Pristupljeno 20.8. 2018).

Statista, (2018). *Disney - Statistics & Facts*. Statista. Dostupno na: <https://www.statista.com/topics/1824/disney/> (Pristupljeno 19.6.2018.)

Storey, John (2009) *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. Pearson Longman.

Turner, Sarah E. (2013) "Saludos Amigos and The Three Caballeros: The Representation of Latin America in Disney's Good Neighbor Films" u *Diversity in Disney Films*. McFarland & Company, inc. 83-99.

Vue, P. (2012). *Assimilation and the Gendered Color Line: Hmong Case Studies of Hip-hop and Import Racing (The New Americans)*. El Paso: LFB Scholarly Publishing LLC.

Waldron, T. (2017). *The Supreme Court Just Made A Washington 'Redskins' Name Change Much Less Likely*. Huffington Post. Dostupno na:

[https://www.huffingtonpost.com/entry/washington-football-team-name\\_us\\_5947dc11e4b06bb7d274acc](https://www.huffingtonpost.com/entry/washington-football-team-name_us_5947dc11e4b06bb7d274acc) (Pristupljeno 18.8. 2018).

Wasko, J. (2005). *Corporate Disney in Action*. U Guins, R. and Cruz, O. (2005). *Popular culture: A Reader*. London: SAGE.

Watts, S. (1995). *Walt Disney: Art and Politics in the American Century*. *The Journal of American History*, 82(1), p.84.

Woll, Allen (1981) *How Hollywood has portrayed Hispanics*. *The New York Times*.

Dostupno na: <https://www.nytimes.com/1981/03/01/movies/how-hollywood-has-portrayed-hispanics.html> (Pristupljeno 18.6.2018.)

Woods, J. (2014). *Let's be honest, we can't be colorblind because America is not post-racial*.

Quartz. Dostupno na: <https://qz.com/258571/lets-be-honest-we-cant-be-colorblind-because-america-is-not-post-racial/> (Pristupljeno 21.8. 2018).

Woolf, Christopher (2015) *Long before anxiety about Muslims, Americans feared the 'yellow peril' of Chinese immigration*. Public Radio International. Dostupno na:

<https://www.pri.org/stories/2015-12-09/long-anxiety-about-muslims-americans-feared-yellow-peril-chinese-immigration>(Pristupljeno 18.6.2018.)

Worldometers.info, (2018) *Brazil Population*. Dostupno na:

<http://www.worldometers.info/world-population/brazil-population/> (Pristupljeno 20.4.2018.)

## 8. PRILOZI

### *KRATKI SADRŽAJI ODABRANIH FILMOVA*

#### *SALUDOS AMIGOS (1942)*

Film *Saludos Amigos* produciran je, kao i nastavak *The Three Caballeros* (1945), u svrhu poboljšanja odnosa između SAD-a i Južne Amerike u vrijeme Drugog svjetskog rata, a njihovu izradu naručila je upravo američka vlada (Goldman, 2013:23). Film u trajanju od 42 minute nominiran je za tri nagrade Oscar - za najbolju originalnu pjesmu, najbolju glazbu i najbolji zvuk (IMDb, 2018).

Film se sastoji od kombinacije segmenata igranog dokumentarnog filma i animiranih avantura Donalda DUCKA i Goofyja. Radnja prati skupinu Disneyevih animatora na put u Južnu Ameriku među kojima je i sam Walt Disney, a u četiri animirana dijela Donald Duck i drugi animirani likovi upoznaju se s pojedinim poznatim odredištima i kulturom. Disney je igranim segmentima pokušao dočarati dokumentarnu autentičnost slika lokalnog stanovništva i okoline. U prvom dijelu Donald Duck odlazi u Peru na jezero Titicaca na kojemu se vozi u pletenom čamcu, odlazi u selo gdje razmjeni šešire s lokalnim dječakom te odlazi na put s tvrdoglavom ljamom. Drugi dio prati put malog antropomorfnog poštanskog zrakoplova koji prenosi poštu preko Andskog gorja. Prije idućeg animiranog dijela filma, vidimo snimke Walta Disneya i drugih animatora pri posjetu argentinskim ratarima, odnosno *gauchosima* gdje nas upoznaju s njihovom tradicijom, odjećom, plesom i jelima. Animirani dio predstavlja sjevernoameričke kauboje kao ekvivalent južnoameričkim *gauchosima*, te tekšaškog kauboja, psa Goofyja šalje u Argentinu gdje saznajemo španjolske nazive tradicionalne odjeće, životinja i drugih bitnih stvari u životu tamošnjih ratara. Posljednji dio upoznaje nas s poznatim karnevalom u Rio de Janeiru i nastankom novog animiranog lika, papagaja Josea Carioca. Animirani dio započinje slikanjem Amazonske džungle kistom i vodenim bojama na ekranu, s pojavom poznatih motiva i životinja poput flamingosa i toco tukana. Donald Duck upoznaje Josea koji ga vodi u Rio i upoznaje sa sambom, popularnim pićem *cachaçom* i drugim znamenitostima grada s čime film i završava.

### ***PETER PAN (1953)***

*Peter Pan* četrnaesti je Disneyev film koji su režirali Hamilton Luske, Clyde Geronimi i Wilfred Jackson. Nominiran je za glavnu nagradu festivala u Cannesu te je u SAD-u zaradio gotovo 90 milijuna dolara (IMDb, 2018).

Film prati avanture djevojčice Wendy i njezine braće koji odlaze s Petrom Panom u Neverland. Tamo se sukobljavaju s piratima i kapetanom Kukom koji se želi osvetiti Petru Panu jer mu je odrezao ruku. Djeca uspijevaju pobjeći od kapetana i nailaze na indijansko pleme gdje ih optužuju da su oteli kći poglavice. Međutim, Peter i Wendy spase kći Tiger Lilly, a pirati kasnije zarobe Wendy i njezinu braću te ih odvođe na svoj brod. Peter i Tinker Bell sukobljavaju se s piratima na brodu te pobjeđuju i otjeraju kaptana Kuku. Peter potom preuzima brod te vodi djecu natrag u London kako bi se vratili u svoju sobu te Wendy roditeljima prepričava avanture.

### ***LADY AND THE TRAMP (1955)***

Film *Lady and the Tramp* producirao je Walt Disney i distribuirala Disneyeva distribucijska kompanija Buena Vista Pictures 1955. godine. Režiju potpisuju Clyde Geronimi, Wilfred Jackson i Hamilton Luske, a jedan je od najpoznatijih Disneyevih klasika (IMDb, 2018).

Radnja započinje u vrijeme Božića, u imućnoj obitelji, gdje Jim Brown poklanja svojoj supruzi Elizabeth koker španijela imena Dama. S druge strane grada, upoznajemo mješanca koji živi na ulici i za hranu odlazi moliti pred obližnje restorane, prikladno nazvan Skitnica. Nakon nekog vremena, Jim i Elizabeth prestanu obraćati pažnju na Damu te Damini prijatelji, Jock i Trusty, i slučajni prolaznik Skitnica, zaključe kako je Elizabeth trudna. Nakon rođenja djeteta, Jim i Elizabeth odlaze na putovanje, a u kuću dolazi teta Sarah kako bi brinula o dječaku. Sa sobom je povela i svoje dvije Sijamske mačke, Si i Am, s kojima se Dama sukobi nakon čega joj Sarah odluči kupiti brnjicu. U tom trenutku Dama uspije pobjeći na ulicu gdje susreće Skitnicu koji joj pomaže skinuti brnjicu te je upoznaje sa svojim načinom života. Večer završava poznatom scenom večere iza talijanskog restorana. Pri povratku, Damu hvataju i odvođe u sklonište za napuštene pse, no nešto kasnije Sarah je odvodi natrag kući. U dvorištu ugleda štakora koji ulazi u kuću, a kojeg nije uspjela spriječiti jer je zavezana lancem. Skitnica čuje Damino lajanje te odlazi u dječju sobu gdje nailazi na štakora. Pokušava



spasiti dječaka, prilikom čega ruši dječji krevet. Sarah zatvara pse i zove sklonište kako bi odveli Skitnicu koji je navodno napao dijete. U istom se trenutku vraćaju Jim i Elizabeth kojima Dama pokazuje mrtvog štakora kako bi opravdala Skitnicu. Posljednjih nekoliko minuta filma saznajemo kako se Skitnica pridružio obitelji te su on i Dama dobili četiri štenca i provode Božić zajedno s Jockom i Trustyjem.

### ***THE JUNGLE BOOK (1967)***

*The Jungle Book* devetnaesti je Disneyev film te je, s *The Aristocats* (1970), posljednji projekt na kojemu je radio sam Walt Disney prije svoje smrti. Film je režirao Wolfgang Reitherman, a temelji se na istoimenoj knjizi Rudyarda Kiplinga. Film je zaradio preko 73 milijuna dolara u SAD-u te je 1994. produciran i igrani film, a 2003. drugi animirani nastavak. Danas se navodi kao jedan od najpopularnijih Disneyevih filmova svih vremena (IMDb, 2018).

Priča prati odrastanje dječaka Mowglija kojeg je u indijskoj džungli pronašao pantera Bagheera i odveo vučici koja ga je odgojila zajedno sa svojim novorođenim vučićima. Deset godina kasnije, u džunglu se vraća bengalski tigar imena Shere Khan koji mrzi ljude te namjerava ubiti dječaka i sve koji mu pomažu. Vukovi zaključuju kako dječaka treba vratiti "svojoj vrsti" te ga Bagheera odlučuje otpratiti do sela. Međutim, Mowgli se protivi odlasku iz džungle. Bježi od Bagheere i upoznaje bezbrižnog medvjeda Balooa koji mu obeća da ga neće odvesti u selo. Međutim, grupa majmuna zarobi Mowglija te ga njihov vođa, orangutan King Louie, traži ljudsku tajnu stvaranja vatre te mu zauzvrat nudi mogućnost ostanka u džungli. No, Mowgli nije odrastao s ljudima te ne zna kako zapaliti vatru. Bagheera i Baloo u pokušaju spašavanja dječaka, ruše čitav hram na Louija te sva trojica bježe. Uvjeravaju Mowglija kako džungla nije sigurna za njega otkako se Shere Khan vratio, a Mowgli ljutito bježi duboko u džunglu. U džungli nailazi na tigra koji ga napadne. Mowgli baca zapaljenu granu na tigra te ga se uspijeva riješiti, a Bagheera i Baloo konačno ga odvede u selo. Dječak još uvijek ne želi otići, no kada ugleda djevojčicu kraj rijeke, odlazi s njom, a Bagheera i Baloo vraćaju se u džunglu.

## *POCAHONTAS (1995)*

Pocahontas je 33. dugometražni Disneyev animirani film te prvi koji se djelomično temelji na stvarnoj povijesnoj priči. Režirali su ga Mike Gabriel i Eric Goldberg te je jedan od filmova iz tzv. vremena Disneyeve renesanse devedesetih. Film je zaradio oko 350 milijuna dolara diljem svijeta te je nominiran za dvije nagrade Oscar, u kategoriji najbolje originalne glazbe i originalne pjesme (IMDb, 2018).

Radnja filma započinje na brodu britanskih doseljenika koji putuju prema "novom svijetu", Sjevernoj Americi u potrazi za zlatom. U isto vrijeme, djevojka domorodačkog naroda, Pocahontas razgovara s duhom zvanim baka Willow te je upita za savjeti u vezi Kocouma, ratnika za kojeg njezin otac želi da se uda, no Pocahontas ga ne voli. Willow joj savjetuje da sluša svoje srce. Britanski doseljenici nastanjuju se na istom području i traže zlato. Njihov kapetan, John Smith odlazi istražiti teritorij te nailazi na Pocahontas. Neko vrijeme provode zajedno te ga Pocahontas pokušava uvjeriti kako njezini sunarodnjaci nisu divljaci. Međutim, domorodci šalju izvidnicu prema doseljenicima te ovi pucaju na njih čime usmrte jednog ratnika. Indijanci se povlače te proglašavaju doseljenike opasnima. John i Pocahontas nastavljaju se viđati te mu ona otkrije kako nema zlata u ovoj zemlji. Susjedna domorodačka plemena udružila su se kako bi se zajedno borili protiv Britanaca, a za to vrijeme oni zaključuju kako su domorodci sakrili svoj zlato te ih odlučuju napasti. Pocahontas se ponovno susreće s Johnom kako bi ga uvjerila da odgovori svoje sunarodnjake od napada. Za to ih vrijeme promatra Kocoum koji iz ljubomore napada Johna, no njegov ga prijatelj spašava i ubija indijanskog ratnika. Skupina domorodaca zatvara Johna misleći da je on ubojica te ga osuđuju na smrt. Thomas se vraća u svoju nastambu te obavještava Britance nakon čega ovi odlučuju napasti pleme. Prilikom pogubljenja, Pocahontas se baca pred Johna i govori mu da ga voli, nakon čega ga njezin otac oslobađa i naređuje svojim ratnicima da ne napadaju. S druge strane, zapovjednik doseljenika naređuje vojnicima da pucaju, no oni odbijaju. Ljutiti zapovjednik puca na poglavicu, no John se baca ispred njega. Doseljenici potom zarobe svog zapovjednika te ga odvođe natrag u Englesku. John preživljava, no mora se vratiti u Englesku kako bi se izliječio. Pocahontas se oprašta te obećava kako će ga zauvijek voljeti.

### ***MULAN (1998)***

Mulan je 36. animirani Disneyev film režiran od strane Tonyja Bancrofta i Barryja Cooka. Temelji se na kineskoj legendi o ratnici Hua Mulan. Film je zaradio oko 300 milijuna dolara diljem svijeta, a likovima su glasove posudili poznati glumci Eddie Murphy, George Takei i B.D. Wong (IMDb, 2018).

Radnja prati djevojku Mulan koja, nakon napada Huna na Kinu, odlazi u vojsku umjesto svoga starog i bolesnog oca. Prerušava se u muškarca imena Ping jer je ženama zabranjeno djelovanje u vojsci, te potajno odlazi u vojni kamp koji vodi kapetan Li Shang. Za to vrijeme, obiteljski preci bude malog zmaja Mushua kako bi probudio Velikog Kamenog Zmaja i poslao ga da štiti Mulan na putu u rat. Međutim, Mushu slučajno uništava kip Zmaja te odluči sam otići pomoći Mulan kako bi se dokazao kao dobar zaštitnik. Na putu mu se pridružuje Cri-Kee, cvrčak koji nosi sreću. Mulan, odnosno Ping, započinje trening u kampu s drugim neiskusnim vojnicima te njihova grupa naposljetku odlazi pomoći ocu kapetana Li Shanga, Generalu Liju. No, u planinama nailaze na ostatke bitke i poginule vojnike. Ubrzo nailaze na vojsku Huna te Mulan spašava svoje vojnike ispalivši top u planinu koja prekriva Hune snijegom. Mulan je u sukobu ozlijeđena te se nakon posjeta liječnika, otkriva njezin pravi identitet. Shang Li odluči da je neće pogubiti jer mu je spasila život, no protjera je iz vojske. Mulan pri povratku domu ugleda vojsku Huna kako ide prema gradu te se odluči vratiti i upozoriti Shang Lija i cara koji je pak ignoriraju jer je žena. Huni ulaze u gradu, otimaju cara i zauzimaju palaču. Mulan se sa svojim vojnicima prerušava u gejše i ulazi u palaču gdje pobjeđuju Hune i njihova zapovjednika. Car se potom susreće s Mulan te joj oprašta sva djela koja je počinila, pokloni joj se i ponudi mjesto među svojim pomoćnicima. Mulan odbija te se odluči vratiti kući s mačem zapovjednika Huna. Shang Li posjećuje Mulan te joj otkriva kako je, na veliko zadovoljstvo njene obitelji, zaljubljen u nju.

### ***THE PRINCESS AND THE FROG (2009)***

The Princess and the Frog jedan je od rijetkih tradicionalno animiranih Disney filmova ovog stoljeća. Režirali su ga Ron Clements i John Musker te je poznat po tome što je prvi film s afroameričkom princezom ikad. Film također označava početak tzv. Disney *revival* ere koja je nastavljena brojnim uspješnim filmova nastalim posljednjih nekoliko godina u suradnji s Pixarom (IMDb, 2018).

Priča započinje 1920-ih godina, povratkom u djetinjstvo Tiane i Charlotte La Bouf kojima Tianina majka, krojačica Eudora priča priču o Princu Žapcu. Dvije djevojčice dolaze iz različitih obitelji. Tianina obitelj živi u manjoj kući te ona i njezin otac kuhar sanjaju o tome da jednoga dana otvore restoran, dok razmažena Charlotta odrasta u velikoj kući s imućnim ocem. Priča nam dalje pokazuje trenutne događaje kada Tiana, mlada odrasla žena, radi kao konobarica na dva mjesta i štedi novac kako bi otvorila restoran o kojemu su ona i otac oduvijek sanjali. Posjećuje ju Charlotta koja je obavještava o tome kako prince Naveen iz daleke Maldonije dolazi u New Orleans te će boraviti kod njezine obitelji. Naime, Charlottin se otac nada kako će se njih dvoje zaljubiti i vjenčati s čime je Charlotta posve oduševljena. Prince Naveen dolazi u New Orleans sa svojim pomoćnikom Lawrencom te saznajemo kako ga roditelji više ne financiraju te se mora ili zaposliti ili vjenčati bogatom ženom. Međutim, dok hodaju gradom, vlasnik voodoo trgovine, Dr. Facilier, ljubomoran na bogatstvo obitelji La Bouff, pretvori Princa u žapca, a njegova pomoćnika, koji ga prezire, pretvori u kopiju princa Naveena koji bi potom trebao oženiti Charlottu te novac podijeliti s Facilierom. Iste večeri, Tiana pronalazi žapca Naveena na balkonu koji joj, uvjeren da je Tiana princeza, obeća ispuniti želju ako ga poljubi kako bi se vratio u ljudski oblik. Tiana očajnički želi novac za restoran te pristaje, no poljupcem se i sama pretvara u žabu. Njih se dvoje svađaju te u sukobu padaju s balkona na zabavu gdje ih gosti i Charlottin pas otjeraju u močvaru. Neko vrijeme provode u močvari te nailaze na aligatora Louisa, trubača i obožavatelja jazz glazbe. On im savjetuje da pronađu Odie, voodoo kraljicu močvare Louisiane te svi troje zajedno nastavljaju put na kojem nailaze na krijesnicu Raya i brojne nesreće nakon čega se Naveen i Tiana naposljetku i zaljube. Za to je vrijeme Lawrence, prerušen u Naveena, zaprosio oduševljenu Charlotte, no magija koja mu omogućava da izgleda kao princ počinje popuštati te on šalje demone kako bi pronašli Naveena u močvari. Tiana, Louis i Naveen pronalaze slijepu i staru Odie koja im savjetuju kako moraju spoznati što je najvažnije u životu te da će ih poljubac princeze vratiti u ljudski oblik. Naveen zaključuje kako mora poljubiti Charlottu, oženiti je i kupiti Tiani restoran kao što je i obećao, ne priznajući kako zapravo želi biti s Tianom. Prije nego se uspiju vratiti u New Orleans, Facilier zarobi Naveena, a Tiana shvati kako i ona želi biti s Naveenom te odlazi na paradu gdje se Charlotta i lažni Naveen pripremaju za vjenčanje. Međutim, Tiana zaključuje da je to pravi Naveen te bježi. Ray oslobađa žapca Naveena te zaustavljaju vjenčanje oduzimajući Lawrenceu talisman kojim održava magiju čime se otkriva njegov pravi identitet te ga policija odvodi. Tiana se za to vrijeme sukobljava s Facilierom i voodoo duhom koji joj nudi sve što želi ako ne razbije talisman, no ona shvaća kako želi biti s Naveenom te mu odlazi to i reći. Charlotte odluči

poljubiti Naveena kako bi ga vratila u ljudski oblik, no prošla je ponoć i Charlotte više nije princeza. Tiana i Naveen se svejedno odluče vjenčati te na ceremoniji, s obzirom na to da je time Tiana tehnički postala princeza, Naveen ponovno postaje čovjek. Na kraju saznajemo kako su Tiana i Naveen otvorili restoran Tiana's Palace, a aligator Louis zabavlja goste sviranjem.

### ***COCO (2017)***

*Coco* je jedan od Disneyevih animiranih filmova produciranih u suradnji sa studijom Pixar. Režirali su ga Lee Unkrich i Adrian Molina, a priča nas upoznaje s meksičkim praznikom Danom mrtvih (*Día de los Muertos*). Film je ostvario velik međunarodni uspjeh sa zaradom od preko 800 milijuna dolara diljem svijeta, a osvojio je i dvije nagrade Oscar - u kategoriji najboljeg animiranog dugometražnog filma i za najbolju originalnu pjesmu "Remember me" (IMDb, 2018).

Priča nas upoznaje s obitelji Rivera, poznatoj po dugogodišnjoj tradiciji izrade cipela. Nakon što je Imeldu nekoć davno suprug glazbenik napustio kako bi se bavio glazbom, u čitavoj je obitelji u potpunosti zabranjena glazba. Zbog toga dvanaestogodišnji Miguel u tajnosti vježba svirati gitaru i sanja da jednoga dana postane veliki glazbenik, poput svog idola, pokojnog Ernesta de la Cruza. Na Dan mrtvih, Miguel se prijavi za sudjelovanje u glazbenom natjecanju, no njegova baka Elena sazna te mu uništi gitaru. Miguel odlazi na obiteljski oltar s fotografijama predaka te na poderanoj slici svoje praprabake Imelde i njezine kćeri Coco, ugleda gitaru koju je koristio poznati de la Cruz. Zaključuje kako je on upravo prapraunuk de la Cruza te odlazi u njegov mauzolej ukrasti gitaru. Pritom slučajno odsvira akord koji ga prebaci u svijet mrtvih. Tada susreće svoje pokojne rođake i Imeldu koja više ne može posjetiti svijet živih jer je Miguel maknuo njezinu sliku s oltara. Kako bi se vratio u svoj svijet, Miguel mora dobiti odobrenje obitelji, te mu ga Imelda daje uz uvjet da se prestane baviti glazbom. On to odbija te bježi kako bi našao de la Cruza i dobio odobrenje od njega. Pritom susreće nesretnog Hectora koji ne može prijeći u svijet živih jer nitko nije stavio njegovu sliku na oltar. Hector pristane pomoći Miguelu jer poznaje de la Cruza, a zauzvrat traži da ostavi njegovu sliku na oltaru kako bi posjetio svoju kći. Imelda i drugi rođaci odlaze u potragu za Miguelom, a Miguel i Hector za to vrijeme pokušavaju doći do privatne zabave Ernesta de la Cruza. Miguel naposljetku uspijeva de la Cruza, no ispostavi se kako je de la

Cruz, dok su svirali zajedno, otrovao Hectora i ukrao njegove pjesme i gitaru kako bi postao slavan. De la Cruz baca Hectora i Miguela u špilju te oni shvate kako je Hector zapravo Miguelov prapradjed, a Hector počinje nestajati iz svijeta mrtvih jer ga je Coco, njegova kći, počela zaboravljati. Uz pomoć Imelde i drugih rođaka, Hector i Miguel sukobljavaju se s Ernestom na pozornici pred čitavim svijetom mrtvih kada se saznaje njegov pravi identitet. Hector sve više nestaje, te se Miguel, ovaj put uz odobrenje Imelde bez uvjeta, uputi u svijet živih do bake Coco kako bi je s pjesmom koju je Hector napisao za nju, podsjetio na oca. Inače nepokretna, Coco se prisjeti i počne pjevati s Miguelom, te nađe sliku oca koju stavi na oltar. Čitava obitelj Rivera tada ponovno prihvati glazbu i Miguelovu želju, a na idući dan mrtvih, Hector, Imelda i nedavno preminula Coco zajedno posjećuje svoje žive rođake.

## 9. SAŽETAK

Rad istražuje medijsku reprezentaciju rase i etniciteta u animiranim filmovima koje je Disney kompanija producirala od 1937. godine do danas. Temelji se na analizi narativa osam animiranih filmova iz svih razdoblja Disneya odabranih jer sadrže likove koji pripadaju određenih etničkim ili rasnim skupina, ili pak čitav film tematizira jednu kulturu. Rad također predstavlja razvoj animiranog filma od samih početaka 20. stoljeća kada je ta umjetnost zaživjela te povijest i nastanak Disney kompanije i njezina osnivača, Walta Disneya. Analiza odabranih filmova pokazala je kako reprezentacija rasa i etniciteta u Disneyevim filmovima nije pretjerano napredovala, iako je došlo do određenih pomaka na bolje. Disneyevi su filmovi kroz povijest bili kritizirani zbog brojnih otvoreno rasističkih i nekorektnih prikaza različitih rasnih ili etničkih skupina u društvu, a 90-ih godina uslijedio je trend multikulturalizma koji je prividno poboljšao dotad vrlo loše slike svih etničkih skupina u Disneyevim animiranim filmovima. Naime, prema analizi, može se utvrditi kako se u Disneyevim filmovima i dalje promoviraju norme vezane uz bijelu rasu te kako se, prilikom pojave likova druge rase ili etniciteta, njihov identitet pokušava prikazati nebitnim za njihov razvoj i uspjeh. Iako takva politika prikaza na površini izgleda politički i društveno prihvatljivo, postoje puno dublja značenja koja na društvo mogu imati veliki utjecaj, posebice na djecu koja su glavna publika ovakvih sadržaja.

Ključne riječ: **analiza narativa, animirani film, Disney, rasa, etnicitet, multikulturalizam.**

