



INSTITUTIONEN FÖR KULTURVETENSKAP

A Cultural Recreation in Disney & Pixar

En studie som undersöker tillvägagångssättet och porträtteringen av främmande kulturfenomen i *Mulan* & *Coco*

Cheng Sut (Sheena) Chao

Uppsats/Examensarbete:	20 hp
Program och/eller kurs:	Medier, Estetik och Kulturellt Entreprenörskap
Nivå:	Grundnivå
Termin/år:	VT 2022
Handledare:	Valeria Villegas Lindvall
Examinator:	Andreas Nordin

ABSTRACT

Titel: Ett Kulturellt Återskapande i Disney & Pixar

Engelsk titel: A Cultural Recreation in Disney & Pixar

Författare: Cheng Sut (Sheena) Chao

Termin och år: VT 2022

Institution: Institutionen för Kulturvetenskap

Handledare: Valeria Villegas Lindvall

Examinator: Andreas Nordin

Nyckelord: Adaptation, Cultural Appropriation, Disney & Pixar, Cultural Phenomena, Representation

SAMMANFATTNING: This thesis paper seeks to examine Disney and Pixar films' approach and portrayal of foreign (from the United States) cultural phenomena that retain historical origins supported by evidence and facts. The analysis is done by critically examining *Mulan* (1998) which is produced by Walt Disney Feature Animation, and *Coco* (2017) by Pixar Animation Studios. From a number of previous literary sources, it is observed that authors such as Dong (2010) and Meijuan, Hoon and Ching (2020) refer to Disney's *Mulan* as a hybrid form, while Anjirbag (2019) refers to Pixar's *Coco* as commodification without attentively conceptualizing it. Thus, this study is critically interpreted with the theoretical perspectives of Julie Sanders' theory of adaptation, Richard A. Rogers' reconceptualized theory of cultural appropriation, and the ideological values in Disney's and Pixar's films which are defined by M. Keith Booker. The analysis is derived with the point of departure of each film's proper foreign cultural phenomenon, through a film semiotic and discursive analysis that focuses on the representation of the main characters and the plot of the story.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. INLEDNING.....	4
1.1. BAKGRUND.....	4
1.2. SYFTE & FRÅGESTÄLLNINGAR.....	6
1.3. MATERIAL.....	6
1.4. HISTORISK BAKGRUND.....	7
1.5. AVGRÄNSNINGAR.....	9
1.6. FORSKNINGSÖVERSIKT.....	10
1.6.1. TIDIGARE FORSKNING.....	10
1.6.2. MEDIER, ESTETIK OCH KULTURELLT ENTREPRENÖRSKAP.....	11
1.7. TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER.....	11
1.7.1. ADAPTATION.....	12
1.7.2. CULTURAL APPROPRIATION.....	12
1.7.3. DISNEYS OCH PIXARS IDEOLOGI.....	14
1.8. METOD.....	15
1.8.1. FILMSEMIOTISK ANALYS.....	16
1.8.2. DISKURSANALYS.....	16
2. RESULTATREDOVISNING/ UNDERSÖKNING.....	19
2.1. UNDERSÖKNING.....	19
2.1.1. MULAN.....	19
2.1.2. COCO.....	24
3. SLUTDISKUSSION.....	31
3.1. JÄMFÖRELSE & RESULTAT.....	31
3.2. VIDARE FORSKNING.....	35
4. KÄLLOR, MATERIAL OCH LITTERATURLISTA.....	36
4.1. MATERIAL.....	36
4.2. TRYCKTA KÄLLOR.....	36
4.3. BILAGOR.....	37

1. INLEDNING

1.1. BAKGRUND

Hollywoodfilmkonsten har under flera år haft ett betydande inflytande och intagit en viktig plats i filmbranschen globalt. Den har länge varit en framträdande referens angående visuella och narrativa aktiviteter inom filmskapande¹. Enligt Rodriguez (2016) från och med 1910-talet hade Hollywood ett mer uttalat inflytande genom att visa och distribuera filmer² och har så småningom dominerat distributionsmarknaden. På 1920-talet hade Hollywoodstudior redan visat sin mogna filmstil och blivit den klassiska standarden och referensen efter vilken filmstudior runt om i världen bedömdes³. Under 1930-talet hade Hollywoodfilmkonst blivit mer etablerad som en del av den amerikanska kulturen och därför blev barn också en viktigare del av marknaden för branschen. Barnvänliga filmer som designades mer lämpade för hela familjen produceras⁴ genom att innehålla vissa element som är designade för att tilltala och förmedla till unga tittare, och andra element som är för de vuxna som ser på film tillsammans med barn. Eftersom de tenderar att tilltala den största möjliga publiken, således är barnelementen i dessa filmer designade för ett bredare spektrum av åldrar⁵. Företaget Disney blev ledande genom att skapa *Snövit och De Sju Dvärgarna* (1937), vilket var den första äkta animerade långfilmen för barn. Disney gör avtryck hos barn nationellt och internationellt tills idag. Som kulturell referens, Disney gör detta utifrån sina animerade versioner av traditionella och fantasifula sagohistorier med multikulturell mångfald inkluderad.

Tills under 1980-talet har Hollywoodfilms ökande postmoderna tendenser kommit att slå igenom på barnfilm genom att utmana och överskrida traditionella genregränser, samt att blanda flera genrer och främmande kulturer i en film. Detta fenomen har lett till mycket mer typer och stilar av barnfilmer. Det har fortsatt under de senaste två decennierna och fortsätter idag med Dreamworks och Pixar som ledande⁶. Hollywoods animationsstudior, som kulturellt relevanta institutioner, har förmågan att skapa och vidmakthålla tydliga perspektiv på kulturell tillhörighet. Sålunda visar dess filmer stark inverkan och inflytande på ens förståelse för olika sociala och kulturella aspekter av världen. Därför är det viktigt att djupare observera på hur Hollywoods animationsstudior närmar sig och gestaltar de främmande kulturella formerna i sina filmer. I denna uppsats har jag valt att fokusera på respektive film från två amerikanska animationsstudior, Disney och Pixar, vilka är några av de mest inflytelserika animationsstudiorna i termer av kommersiell framgång i Hollywoods filmindustri.

Walt Disney Animation Studio (Disney) som grundades 1923, är den äldsta animationsstudion i världen. Disney har blivit branschstandard i den traditionella animationsindustrin med sina

¹ Paul A. Schroeder Rodríguez. *Latin American Cinema: A Comparative History*. Oakland: University of California Press, 2016, 21.

² Rodríguez. *Latin American Cinema: A Comparative History*, 27.

³ Rodríguez. *Latin American Cinema: A Comparative History*, 74.

⁴ Keith Booker. *Disney, Pixar, and the Hidden Messages of Children's Films*. Santa Barbara: ABC-CLIO, 2010, 6.

⁵ Booker. *Disney, Pixar, and the Hidden Messages of Children's Films*, 21.

⁶ Booker. *Disney, Pixar, and the Hidden Messages of Children's Films*, 18.

traditionella animationsproduktionstekniker - handritade bilder - och koncept för sina versioner av sagohistorier. Men studion har under 2000-talet till början av 2010-talet erkänt tekniken till 3D-animationstekniker vilket också har lett till stora framgångar till filmstudion, exempelvis *Tangled* (2010). Därmed har studion långsamt vänt sig bort från traditionell 2D-animation. Från och med mars 2013 har Disney bestämt sig att inte längre utveckla handritade animerade funktioner, istället har studion vänt sig till att skapa CGI (computer generated images) animerade långfilmer. Dess vändning till att använda CGI för framtida filmer visar en tendens att överge sina traditionella handritade bilder och uppdatera sig med trender och teknik för skapandet av mer utvecklade och detaljerade animationsfilmer.

Pixar Animation Studio (Pixar) som grundades 1986, annorlunda än Disney, är känt för sin datoranimationsteknik. Dessutom har studion fått positiv kritik för sina långfilmer och är kommersiellt framgångsrik. Genom att ha 15 av sina filmer i de 50 mest inkomstbringande animerade filmerna av hela tiden och tjänande talrika utmärkelser, har studion tills nu vunnit 23 Oscar (med många av dem nominerades för "Bästa Animerade Film"), 10 Golden Globe Awards, 11 Grammy Awards, tillsammans med flera andra priser och erkännanden. Pixar förvärvade av företaget Disney 2006 och har till dess blivit en del av Disney.

Mångfalden av kulturella skillnader syns i flera animerade filmer från både Disney och Pixar på olika sätt. Dock måste det noteras att ett flertal Disneyfilmer som har använt främmande kulturer har lett till kritik mot dem om exempelvis kulturell appropriering. De två filmerna från Disney respektive Pixar som valts ut för uppsatsens analys är *Mulan* (1998) och *Coco* (2017). *Mulan* är en animerad musikalisk äventyrsfilm av Walt Disney Feature Animation, regisserad av Tony Bancroft och Barry Cook, samt distribuerad av Walt Disney Pictures 1998. *Coco* är en 3D-animerad film av Pixar Animation Studio, regisserad av Adrian Molina och Lee Unkrich, samt distribuerad av Walt Disney Pictures 2017. Tanken angående valet är att välja två olika filmer som har använt främmande kulturfenomen som baserande inför deras berättelser. Valet diskuteras mer specifikt under avsnittet 'Avgränsningar'.

Både *Mulan* (1998) och *Coco* (2017) är filmer från USA samtidigt som de involverar kinesisk respektive mexikansk kultur, därmed är det uppenbart att det finns kines-amerikaner respektive mexikan-amerikaner som också ingår som publik. Dessa grupper föreslås dock ibland också vara utomstående. Disney fortsätter att skapa nya filmer med utländsk kulturell bakgrund mitt i mycket kritik på kulturell appropriering, således i samband med Disneys differentiering för förtjänster anses detta främlingskap satt. Därför vill jag klargöra att när ordet "främmande" kulturer nämns, menas kulturer som anses utländska från den US amerikanska, alltså kulturer som involverar, ligger i eller kommer från ett annat land eller nation än USA.

1.2. SYFTE & FRÅGESTÄLLNINGAR

Syftet med denna uppsats är att studera tillvägagångssättet och skildringen av autentiska⁷ främmande kulturfenomen (som behåller ett historiskt ursprung som stöds av bevis och faktauppgifter) i Disney- och Pixarfilmer. Disney och Pixar använder ofta främmande (från USA) kulturer som element i sina filmer. Och denna studie siktar på att undersöka Disneys och Pixars inställning till att använda sig av hela den kulturella bakgrunden och det historiska ursprunget i sina filmer istället för endast enstaka kulturella element. De två filmerna som valdes ut för analysen är: *Mulan* (1998) av Walt Disney Feature Animation och *Coco* (2017) av Pixar Animation Studio. Därmed undersöker studien frågan om dessa två filmer kan betraktas som adaptationsverk och/ eller kulturell appropriering utifrån perspektivet av porträttering av kulturfenomenet som inkluderas i respektive film. Uppsatsen kretsar kring följande frågeställningar:

- Påverkar Disneys och Pixars ideologiska värderingar presentationen av sammanhanget för de ursprungliga kulturfenomenen som inkluderas i filmerna?
- Kan man helt enkelt betrakta *Mulan* som hybrid och *Coco* som *commodification*? Kan filmerna konceptualiseras som adaptation och/ eller kulturell appropriering?

1.3. MATERIAL

Mulan (1998) är baserad på en folkhistoria om den kinesiska legenden *Hua Mulan*. Berättelsen utspelar sig i Kina under Handynastin. När hunnerna invaderar Kina kallas en man från varje familj att gå med i armén. Huvudpersonen Mulan är en flicka och det enda barnet i sin familj. Hon bestämmer sig för att gå med i armén i sin försvagade fars ställe. Med en liten vanhedrad drake, Mushu, och en liten syrsa, överlever Mulan träningslägret och beger sig vidare med armén för att stoppa hunnerna. Filmen reproducerades 2020 som en ny live-action version med flera förändringar i berättelsen vilket har lett till kritiska recensioner.

Coco (2017) är baserad på en traditionell mexikansk högtid, *Día de Muertos*, en högtid som traditionellt firas och till stor del har sitt ursprung i Mexiko. Filmberättelsen utspelas i Mexiko och det handlar om att en tolvårig pojke, Miguel Rivera, som älskar musik drömmer om att bli lika bra som Mexikos mest berömda musiker Ernesto de la Cruz. Han lever med sin familj som hatar musik, och på *Día de los Muertos* (de dödas dag), Miguel mot familjens invändningar gör ett försök att uppträda som musiker vilket råkar han hamna i dödsriket där han träffar sina förfäder. På vägen i de dödas land möter han ett mystiskt skelett som med list lurar andra, Héctor. Tillsammans ger de sig iväg för att hitta Ernesto de la Cruz för att få hans välsignelse som sedan låser upp historien bakom Miguels familjehistoria.

⁷ Autentisk – I uppsatsen används termen 'autentisk' för att definiera kulturfenomen som har ett historiskt ursprung som stöds av bevis och faktauppgifter.

Det visar en sorts skillnad med tillvägagångssättet i att använda främmande kulturfenomen i filmerna *Mulan* och *Coco*. Medan Disneys *Mulan* (1998) baseras på en kinesisk välkänd folkhistoria, med några ändringar av originalet, använder Pixars *Coco* (2017) av den mexikanska högtiden som bakgrund där berättelsen framförs och skapas. De ursprungliga kulturfenomenen i filmerna introduceras specifikt under avsnittet 'Historisk Bakgrund'.

Båda filmerna använder en linjär narrativ struktur med händelserna i kronologisk ordning. Dessutom tillämpar de ett klassiskt hollywoodberättande vilket innebär att huvudkaraktären/erna i början har eller möter specifika mål, som antingen är klart uppnådda eller tvärtom i slutet av filmen⁸. Tre sekvenser⁹ har valts ut från respektive film:

- Huvudkaraktärens beslut som driver hela berättelsen framåt
- Nedgången av berättelsen huvudkaraktären upplever som tyder på självförnekande och reflektion över sitt mål
- Slutet på berättelsen som visar resultatet av huvudkaraktärens mål

Dessa sekvenser kan tydligt visa huvudpersonens förändringar av sinnestillstånd under olika omständigheter och karaktärens personliga egenskaper som anges på olika val de gör under olika situationer. Det visar också hur berättelsen utvecklar sig, vilket jämförs med den ursprungliga historiska bakgrunden som introduceras mer specifikt under nästa avsnitt 'Historisk Bakgrund'. Därför anses de användbara för analysen om både tillvägagångssättet i användningen av främmande kulturer i filmerna, samt påverkan av Disneys och Pixars ideologiska värderingar på deras gestaltning av den främmande kulturen i filmerna. De tre sekvenserna har valts ut så att undersökningen genomförs ur ett liknande perspektiv för båda filmerna. De tre sekvenserna i respektive filmer analyseras och introduceras specifikt under undersökningsdelen.

1.4. HISTORISK BAKGRUND

Här introduceras de två historiska kulturfenomenen som används i *Mulan* (1998) och *Coco* (2017) för att läsaren ska kunna få en allmän bild och faktainformation av kulturfenomenens historiska bakgrund och ursprung som finns bakom filmerna. Det är också att observera hur och på vilket sätt de knyter an till filmernas berättelse under läsningen av undersökningsdelen.

⁸ William Luhr. Tracking the Maltese Falcon: Classical Hollywood Narration and Sam Spade. I *Close Viewings: An Anthology of New Film Criticism*. Peter Lehman (red.), 1990, 8.

⁹ Sekvens - Ett antal scener sammankopplade genom en gemensam handlingslinje med enhet av tid och plats, samt innebär måttliga förändringar av berättelsen.

MULAN

Den legendariska historien om *Mulan* från Kina, som kallas "Ballad of Mulan", är en Yuefu-folksång av en okänd författare. Genom språkliga detaljer spekuleras dikten vara komponerad i de nordliga dynastierna i Kina mellan 400- och 500-talen e.Kr.¹⁰, då Kina delades mellan nord och syd. Folksången berättar historien om dottern Mulan som tog sin fars plats i armén. Dikten beskriver kontrasten och förändringarna i Mulans sinnestillstånd före och efter att hon gick med i armén, såväl som detaljerna kring sin återkomst hem.

Mulan bestämmer sig för att ta sin fars plats eftersom hon inte har någon äldre bror. Följande morgon köper hon alla förnödenheter från söder, öster, norr och väster och tar farväl av sina föräldrar. Samtidigt som hon saknar sina föräldrar starkt i sitt hjärta fortsätter hon sin resa. Efter tio års krig med flera döda generalkamrater som hade dött i strid tillsammans återvänder Mulan som krigare. Khanen erbjuder Mulan en militär titel och belöningar, och frågar henne vad mer hon önskar sig. Mulan ber om den snabbaste hästen för att bara ta henne hem. Mulans familj välkomnar henne lyckligt tillbaka och hon gradvis byter tillbaka till sin ursprungliga identitet, till sitt känsliga och milda utseende. Hennes tidigare kamrater, förvånade och häpnadslagna, får reda på att Mulan var en dam. Dikten slutar med en metafor "När två kaniner springer sida vid sida, hur kan du skilja honan från hanen?"¹¹.

DÍA DE MUERTOS/ EL DÍA DE LOS MUERTOS

De dödas dag (Día de Muertos) som utgör bakgrunden till berättelsen i *Coco* är en traditionell högtid som firas mest i Latinamerika och i Europa den 1 och 2 november. Familjer välkomnar sina avlidna släktingars själar till ett tillfälligt återvändande hem, till de levandes värld. De viktigaste praktiken för firandet innebär att möblera om familjegravplatsen, placera ringblommor (en typ av gul-orange blomma från Sydamerika) och ljus på gravar, bygga altaren hemma, förbereda speciella högtidsmat/ drycker, och delta i katolska gudstjänster¹². Dessa sedvänjor varierar på olika sätt beroende på land och region. I vissa regioner firas högtiden med romersk-katolska ritualer från Alla helgons dag och Alla själars dag. Och i regioner med stora ursprungsbefolkningar firas högtiden genom en kombination av officiella och inofficiella katolska seder tillsammans med förkristna inhemska ritualer för att hedra förfäderna.

I världsbilden hos Aztekerna, Maya, Mixtekerna, Aymara, Quechua och andra ursprungsbefolkningar i Latinamerika, var harmoni mellan de levandes och de dödas världar en avgörande tro. Det tros döden som en integrerad och ständig närvarande del av livet, och att de avlidna hölls vid liv i minne och ande¹³, därmed måste vårdas ordentligt dagligen och på de dödas dag för att säkerställa välbefinnande för sig själv och för sin familj. Det resulterande

¹⁰ Asia for Educators. *The Ballad of Mulan (Ode of Mulan)*. Columbia University, 1.

¹¹ Han H. Frankel. *The Flowering Plum and the Palace Lady: Interpretations of Chinese Poetry*. New Haven: Yale University Press, 1976, 68-72.

¹² Regina M. Marchi. *Day of the Dead in the USA: The Migration and Transformation of a Cultural Phenomenon*. Piscataway: Rutgers University Press, 2009, 11.

¹³ Regina M. Marchi. *Day of the Dead in the USA: The Migration and Transformation of a Cultural Phenomenon*, 13.

firandet är sammansmältningar av inhemska seder, officiella katolska praktik, samt folklig katolicism. Således blir det ibland svårt att fastställa traditionernas ursprung, eftersom de påverkas av andra kulturella traditioner från andra länder. Före kristendomen trodde ursprungsbefolkningen i Amerika, liksom människorna i Europa, på att det finns ett samband mellan jordbrukets fertilitet och mänsklig fortplantning. Eftersom 1 november är den första dagen av det keltiska nyåret och vintern, ansågs det vara en övergångsperiod där dörrarna som skilde de dödas värld från de levandes öppnades¹⁴. Världsbilden illustrerar att de levande och de döda är sammanlänkade i ett ömsesidigt förhållande, samt att döden anses vara fortsättning av livet som leder till förnyelse och återfödelse. Under Día de Muertos ses människornas glädje när de avlidna själar av släktingar återvänder hem.

I Mexiko finns det en hög koncentration av ursprungsbefolkningar där hemaltare vanligtvis byggs för att hedra de döda. På *ofrenda* (altaren) placeras de dödas bröd, ätbara vita sockerskallar, förfädernas favoritmat och foto, samt ljus och katolsk ikonografi¹⁵. Ringblommor är också utspridda längs vägen för att själar ska hitta hem, det vill säga för att underlätta deras väg så att de inte går vilse.

1.5. AVGRÄNSNINGAR

När det gäller valet av analysmaterial har jag avgränsat valet på endast en film vardera från de två största amerikanska animationsstudierna. Både Disney och Pixar har mycket ofta använt kulturell mångfald som inspiration för karaktärisering eller rumslig design i sina filmer, exempelvis *Lady och Lufsen* (1995), *Råttatouille* (2007), *Moana* (2016), *Encanto* (2021), och *Röd* (2022). Det visar att Disney och Pixar samspelar och innefattar många olika kulturer och kulturella uttryck i sina filmer fram till idag. Däremot istället för bara kulturellt mångfaldiga inspirerande element fokuserar studien på Disneys och Pixars attityd till användningen av främmande kulturer som har bakgrund till historiskt ursprung. Under denna avgränsningsnivå finns det även, till exempel, *Aladdin* (1992) och *Pocahontas* (1995). Men på grund av den liknande situationen båda *Mulan* (1998) och *Coco* (2017) stod inför, valdes de ut att analysera tillsammans. *Mulan* innehåller kinesisk kultur och *Coco* mexikansk kultur. *Mulan* och *Coco* släpptes under en spänd tidsperiod mellan USA och ursprungslandet för kulturfenomenet, nämligen Kina respektive Mexiko.

HISTORISKA HÄNDELSER I 1998 & 2017

Under 1900-talet har relationen mellan USA och Kina varit spänd, med Taiwan däremellan som en stor anledning, och tensionen hade gått fram och tillbaka. Med den kinesiske presidenten Jiang Ze Mins besök i USA 1997 och USA:s president Bill Clintons återresa till Kina antydde det att relationerna mellan USA och Kina sakta började komma tillbaka på rätt spår. När det

¹⁴ Regina M. Marchi. *Day of the Dead in the USA: The Migration and Transformation of a Cultural Phenomenon*, 13.

¹⁵ Regina M. Marchi. *Day of the Dead in the USA: The Migration and Transformation of a Cultural Phenomenon*, 23.

gäller fallet med Amerika och Mexiko började det med att Donald Trump vann presidentvalet 2016 med kampanjlöften om att bygga en gränsmur mot Mexiko. Trump undertecknade den verkställande ordern som beordrade byggandet av muren i januari 2017. Relationen mellan USA och Mexiko förvärrade när Trump påstod att Mexiko skulle betala för bygget, och Mexikos presidenten Enrique Peña Nieto avvisade idén. Trump hotade den mexikanske presidenten att ställa in ett planerat möte i Washington efter ett Twitter-fejd mellan dem, och Nieto beslutade att ställa in det personligen¹⁶.

Som familjeunderhållning för den globala marknaden kan tidpunkten för filmernas släpp till och med betraktas som en strategi för att hålla kvar publik som tillhör dessa kultur, vilket betyder kineser och kines-amerikaner, respektive mexikaner och mexikan-amerikaner. Därför anses det vara avgörande hur de främmande kulturfenomenen representeras och skildras i *Mulan* och *Coco*.

Eftersom filmerna producerades under mycket olika tidsperioder skiljer sig även egenskaperna hos filmernas animationstekniker kraftigt. Fokus i min uppsats ligger dock på tillvägagångssättet och skildringen av kulturfenomenet, därför undersöks eller inkluderas inte animationsteknikens samt filmkonstens egenskaper och kvaliteter i analysen. Uppsatsen fokuserar följaktligen på vad filmerna visar och uttrycker genom sina scener. Det går dock inte vidare till receptionsteori, det vill säga beskådarens reaktion eller tolkning av materialet, eftersom det faller utanför ramen för min uppsats.

1.6. FORSKNINGSOVERSIKT

1.6.1. TIDIGARE FORSKNING

Visuell kommunikation handlar om hur visuella material eller uttryck kommunicerar med beskådaren denotativt och konnotativt. Visuella uttryck har förmågan att ge synintryck av sociala skillnader och därmed konstrueras sociala kategorier¹⁷. Uttryckens visuella effekter korsar sig alltid med betraktandets sociala sammanhang, med hur de cirkuleras i det sociala nätverket och med det visuella som betraktare tar med sig¹⁸.

Enligt Stuart Hall fungerar språk genom representation för att konstruera betydelsen till något och överföra detta genom tecken¹⁹. Dessa tecken representerar begrepp, idéer, och känslor en håller på ett sätt som gör det möjligt för andra att tolka deras innebörd på ungefär samma sätt som den gör²⁰. Sammanfattningsvis är representation en väsentlig del av den process genom

¹⁶ Tribune news services. 'Mexican President Pena Nieto Cancels Trip to Washington'. *Chicago Tribune*, 2017.

¹⁷ Gillian Rose. *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials 4th Edition*. California: SAGE Publications, 2016, 52.

¹⁸ Gillian Rose. *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials 4th Edition*, 59.

¹⁹ Stewart Hall. *Representations: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: SAGE Publications, 1997, 4.

²⁰ Stewart Hall. *Representations: Cultural Representations and Signifying Practices*, 5.

vilken mening skapas och utbyts mellan människor i en kultur, och processen involverar språk, tecken och bilder som står för saker och ting.

Med inriktningen på Hollywoods animerade filmer finns det ett flertal akademiska böcker som riktar sig mot Disneyfilmer. Annalee R. Ward (2002), Elizabeth Bell, Lynda Haas, Laura Sells (1995), och Johnson Cheu (2013) bekräftar Disneys starka inflytande i samhället. De specialiserar sig mot filmkritik om representationer av mångfald, kön, identitet, och handikapp i Disneyfilmer utifrån olika teoretiska perspektiv. Dessa författare bryter ner Disneys signaturelementen av oskuld och magi. Detta gör de genom att kritiskt granska och jämföra de ideologiska synpunkterna och motstridiga budskapen bakom Disneys filmberättelser med filmernas ursprungliga berättelser.

Dessa kritiska observationer kring filmen *Mulan* finns också i ett antal böcker och artiklar, till exempel, *Beyond Adaptation: Essays on Radical Transformations of Original Works* (2010) redigerad av Phyllis Frus och Christy Williams, och *Hybridization of the Cultural Identity in Disney's Mulan* (2020) av Zhao Meijuan, Ang Lay Hoon, och Florence Hoh Haw Ching. De håller fokuset på hur Disney har förändrat den kinesiska Mulan från "Ballad of Mulan" till en amerikaniserade hybrid Mulan. Efter att *Coco* släpptes finns det artiklar som i stor del diskuterar på den *commodification* av den mexikanska kulturen som syns i filmen, exempelvis artikeln *Reforming Borders of the Imagination: Diversity, Adaptation, Transmediation, and Incorporation in the Global Disney Landscape* (2019) av Michelle Anya Anjirbag. Det finns rätt mycket akademiska material som kritiserar Disneyfilmerna som skapades från 1900-talet till 2010, däremot lite undersökning på filmerna som skapades därefter eller hur har Disneyfilmer förändrats tills närvarande.

1.6.2. MEDIER, ESTETIK OCH KULTURELLT ENTREPRENÖRSKAP

Programmet medier, estetik och kulturellt entreprenörskap har erbjudit mig en stor mängd kunskap inom mediakommunikation och varierande tolkningssätt för estetiska och kulturella material. Genom programmet har jag lärt mig förmågan att beskriva konstnärliga uttryck och objekt på ett objektivt sätt, samt hur olika medier och genrer utspelar sig inom berättandets område. Dessa kunskaper har tillhandahållit mig stor hjälp och grund för uppsatsens skrivande.

1.7. TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER

Detta avsnitt presenterar de teoretiska perspektiv som uppsatsen bygger på. Med syfte att kritiskt granska filmerna *Mulans* och *Cocos* porträtteringen av dess främmande kulturfenomen analyseras de utifrån begreppen adaptation och kulturell appropriering. Filmerna analyseras även med Disneys och Pixars ideologiska budskap som läggs på dem för att observera de ideologiska värderingars påverkan på porträtteringen av kulturfenomenet.

1.7.1. ADAPTATION

Det engelska ordet *adaptation* definieras som “a composition rewritten into a new form” i Merriam-Websters ordbok. Adaptation av en produkt kan vara en transponering (ändring av medium/ genre, eller förändring av berättelsens ram och därmed kontext) av ett eller flera enskilda verk. Det betyder att adaptiva processer frekvent kommenterar ett källmaterial, och därmed erbjuder en omtolkning av källmaterialet. Enligt Hutcheon (2006) och Sanders (2015) bör frågan om trohet mot det anpassade materialet inte vara fokus för analys eller kriteriet för bedömning i adaptiva processer. Snarare bör man föra sig mot mer formbara och produktiva kreativetsbegrepp som adaptiva processer kan innebära. Sanders (2015) menar att det är för att de mest kreativa adaptationerna dyker upp i ögonblick av brist på trohet mot originalet²¹. Enligt Hutcheon är adaptation ‘ett verk som är nummer två utan att vara sekundärt’²². Detta innebär att en adaptation betraktas som ett verk som skapats efter originalet, men också som ett individuellt verk av nya idéer.

Linda Hutcheons bok *A Theory of Adaptation* (2006) teoretiserar adaptation genom att observera den som både en process och produkt, vilket liknar Julie Sanders teoretisering i *Adaptation and Appropriation* (2015) när det gäller adaptation som en transponering eller en omtolkning. Däremot resonerar Hutcheon även ur perspektivet av adaptations mottagningsprocess vilket faller utanför ramen för min uppsats. Hutcheons teoretiska synpunkter är erkända men Sanders teoretisering anses passa bättre för analysen av materialet. Således tillämpar analysen Sanders huvudsakliga teoretiska bakgrund som sätter in adaptation i tre kategorier: transponering, kommentar (omtolkning), och analogi. Med analogi hävdar Sanders att det inte är nödvändigt att känna till originalromanen överhuvudtaget för att njuta av filmen.

Sanders teori är användbar för att stödja definieringen av filmernas koncept eftersom båda filmerna är baserade på ett kulturfenomen. I undersökningen appliceras begreppen transponering, kommentar, och analogi under jämförelsen mellan hur kulturfenomenet porträtteras i filmen och hur det visas i det historiska ursprunget.

1.7.2. CULTURAL APPROPRIATION

Det ursprungliga engelska ordet *appropriate* betyder “to take exclusive possession of; to take or make use of something without authority or right” och *appropriation* “to make one’s own” i Merriam-Websters ordboksdefinition. Kulturell appropriering definieras generellt som användningen av en kulturs symboler, artefakter, genrer, ritualer eller tekniker av medlemmar i en annan kultur. Detta kan lätt hända när kulturer kommer i virtuell eller representativ kontakt med varandra, och även när de är sammanflätade med kulturpolitik²³. Professorn Richard A.

²¹ Julie Sanders. *Adaptation and Appropriation 2nd Edition*. New York: Routledge, 2016, 24.

²² Linda Hutcheon. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2006, 9.

²³ Richard A. Rogers. *From Cultural Exchange to Transculturation: A Review and Reconceptualization of Cultural Appropriation*. *Communication theory*, 2006, 474.

Rogers (2006) kategoriserar kulturell appropriering i fyra typer som bäst kan förstås i den historiska, sociala, kulturella och ekonomiska kontext i vilka approprieringshandlingar sker:

- **Cultural Exchange** (kulturellt utbyte)

Kulturellt utbyte skiljer sig från definition för alla andra typer av appropriering eftersom det innebär ett ömsesidigt utbyte av symboler, artefakter, genrer, ritualer eller tekniker mellan kulturer med symmetrisk kraft. Kulturutbyte är i allmänhet frivilligt, där beslut mellan kulturer baseras på tvåvägskommunikation och involverar ömsesidig påverkan. Med andra ord, det fastställer etiska standarder mot vilka de andra tre typer av appropriering måste bedömas eftersom kulturellt utbyte innebär en balanserad och frivillig process mellan kulturer. Däremot visar det också hur det kan vara komplicerat att kategorisera villkor och handlingar av kulturell appropriering. Detta är på grund av tre aspekter: kompliceringen i de olika former som makt kan ta mellan två eller flera kulturer, komplexiteten i sambanden mellan kulturer²⁴, och svårigheten att avgöra om det kulturella utbytet är frivilligt eller inte.

- **Cultural Dominance** (kulturell dominans)

Kulturell dominans avser en enkelriktad påläggning av element från en dominerande kultur på en underordnad kultur. Baserad på sammanhang där en dominerande kultur påtvingas en underordnad kultur, fokuserar denna kategori på hur den dominerande kulturens element används av personer i den underordnade kulturen. Detta innebär också att den mottagande kulturen saknar makt att göra sitt val att acceptera eller inte acceptera dessa element på grund av den dominerandes starkare politiska, kulturella, ekonomiska och/ eller militära makt²⁵.

- **Cultural Exploitation** (kulturell exploatering)

Kulturell exploatering innebär att den dominerande kulturen tillägnar sig elementen i en underordnad kultur, där den underordnade kulturen ses som en resurs som kan utvinnas för konsumtion. Således är kulturell exploatering ofta kopplad till *commodification*²⁶. Detta innebär att kolonialkulturens acceptering eller positiva värdering av den koloniserade kulturen kan stärka och etablera kolonialkulturens dominans, särskilt i samband med neokolonialismen. Dessa fall handlar ofta om att använda den underordnade gruppens kultur mot dem på något sätt²⁷. När kulturell exploatering sker leder det till bekymmer som förnedrande av kultur, bevarande av kulturella element, berövande av kulturella produkters materiella fördelar och frågor om materiell kompensation.

²⁴ Richard A. Rogers. *From Cultural Exchange to Transculturation: A Review and Reconceptualization of Cultural Appropriation*, 479.

²⁵ Richard A. Rogers. *From Cultural Exchange to Transculturation: A Review and Reconceptualization of Cultural Appropriation*, 480.

²⁶ Commodification – Det är omvandling av ett föremål, person eller idé till något som ska ägas, köpas och säljas. Varje objekt som blir utbyte blir kommodifierat genom att abstrahera värdet av ett objekt, form eller person. Det tas bort elementet från sitt ursprungliga sammanhang, ändras dess betydelse och funktion. Därmed väcker oro för kulturell förnedring.

²⁷ Richard A. Rogers. *From Cultural Exchange to Transculturation: A Review and Reconceptualization of Cultural Appropriation*, 486.

- **Transculturation** (transkulturering)

Transkulturering involverar pågående, cirkulära approprieringar av element som skapats genom anslag från och av flera olika kulturer, inklusive element som till sin natur är transkulturella. Transkulturering anses vara problematisk att identifiera en enskild ursprungskultur, eftersom det är en process som bryter ned traditionella kulturkategorier. Detta är en process där kulturella former rör sig genom tid och rum och interagerar med andra kulturer och miljöer som genererar nya former som förändrar dessa kulturmiljöer. Transkulturering hänvisar också till en uppsättning förhållande där globaliseringens, neokolonialismens och den transnationella kapitalismens dominans ökar²⁸.

Transkulturering utmanar och problematiserar begreppsmässigt aspekter av ovanstående kategorier, eftersom den samtidigt skiljer ut flera aspekter av kulturer. Begreppet 'hybridisering' hjälper till att klargöra dynamiken i transkulturering. Rogers menar att hybriditet bör förstås som en kommunikativ praktik bestående av sociopolitiska och ekonomiska arrangemang²⁹. Transkulturering formas alltså av hybriditeten hos kulturella former, avsaknaden av äkthet, renhet och essens hos de element som approprieras, och själva approprieringsprocessen.

Begreppen för den kategoriserade kulturella approprieringen betraktas som ett matchande teoretiskt perspektiv tillsammans med adaptation för att analysera filmerna. Eftersom utgångspunkten för undersökningen är tillvägagångssättet och skildringen av de främmande kulturfenomenen i filmerna, är det mest betydelsefullt att observera detta utifrån dess kulturella särdrag. Kategorierna kulturellt utbyte och kulturell dominans är erkända, men deras definitioner verkar inte passa in i fallet *Mulan* och *Coco*. Därför tillämpar analysen perspektiven kulturell exploatering och transkulturering för jämförelsen mellan de kulturfenomen som skildras i filmerna och dessa fenomenens ursprung.

1.7.3. DISNEYS OCH PIXARS IDEOLOGI

Disneys och Pixars filmer anses innehålla ett mer genomgående ideologiskt innehåll än filmer från andra animationsstudior³⁰. Barnfilmer kan ge en djupgående inverkan för att främja vissa grundläggande attityder och förväntningar på hur världen är och hur man bör leva i den gentemot barn, och dessa attityder och förväntningar är vad Booker kallar för ideologi. Detta avsnitt sammanfattar de allmänna ideologiska värderingarna som Disneys och Pixars filmer förmedlat sedan 1900-talet. Dessa ideologiska värderingar används under analysen för att observera hur de implementeras i filmernas berättelse och hur de påverkar kulturfenomenernas representation i filmerna.

²⁸ Richard A. Rogers. *From Cultural Exchange to Transculturation: A Review and Reconceptualization of Cultural Appropriation*, 491.

²⁹ Richard A. Rogers. *From Cultural Exchange to Transculturation: A Review and Reconceptualization of Cultural Appropriation*, 493.

³⁰ M. Keith Booker. *Disney, Pixar, and the Hidden Messages of Children's Films*, 175.

Enligt Booker (2010) förmedlar Disney och Pixar två huvudsakliga ideologiska värderingar: essentialistiskt individualistiskt öde och familjevärderingar. Essentialistiskt individualistiskt öde, som i stort sett har funnits i Disneyfilmer sedan 1950-talet, innebär att varje individ föds begåvad av naturen. Varje individ har alltså särskilda inneboende egenskaper som gör henne/honom lämplig att spela vissa specifika roller i samhället. Att säga att individer av vissa raser, klasser och kön har ett antal naturliga böjelser och förmågor i kraft av att de tillhör dessa grupper kalls för 'essentialism'³¹. Dessutom tror amerikaner på en retorik om uppåtgående rörlighet, vilket är en tro där vissa människor åtnjuter en högre status och fler privilegier än andra, baserat på lika möjligheter för alla, oavsett ursprung³². Men enligt Booker innehåller denna retorik också en baksida som antyder att de som inte är socialt eller ekonomiskt framgångsrika misslyckas inte på grund av låg status, utan på grund av sina egna personliga brister.

Booker menar att kombinationen av tron på uppåtgående rörlighet med tron på essentialism är särskilt skadlig, eftersom den innebär att de som inte lyckas i samhället misslyckas på grund av medfödda och oföränderliga brister i sin egen karaktär. Å ena sidan hotar detta i de klassiska Disneyfilmerna att marginalisera missgynnade barn och få dem att tro att de genom sina egna personliga tillkortakommanden inte förtjänar att uppnå sitt mål³³. Å andra sidan visas detta också i Pixarfilmer, men karaktärer i Pixarfilmer förändras och växer till sig ofta utifrån upplevelserna de går igenom, fastän dessa förändringar förblir begränsade och stereotypa.

Familjevärderingar som är det andra ideologiska värdet hänvisar till vikten av att arbeta tillsammans med andra. I Disneys och Pixars filmer handlar detta i mer personliga termer, till exempel att hjälpa vänner eller att förenas med en familj. Grundkonceptet familj (förälder-barnkombination) förblir aktivt främjat förmodligen eftersom publiken är familjebaserad.

Förutom dessa två huvudsakliga ideologiska värderingar finns det också ett flertal andra värderingar som Disney och Pixar förmedlar i sina filmer. Det inkluderar exempelvis, att det alltid finns en ödesbestämd vinnare och förlorare, att det framgångsrika förvärvet av en man definierar en kvinnas lycka, samt att det är viktigt att vara naturlig.

1.8. METOD

Film visar betraktaren ett språk av kortslutande symboler där varje ord, bild och ljud i en film nästan är lika med vad de är tänkta att representera. Dessa symboler bygger på ett kontinuerligt och sammanhängande system som inte kan beskrivas kvantitativt. Därmed sker undersökningen genom en kvalitativ analys av filmerna baserat på den teoretiska bakgrunden för adaptation och kulturell appropriering samt implementeringar av Disneys och Pixars ideologier. Uppsatsen analyseras filmsemiotiskt och diskursivt med inriktning på representationen av huvudkaraktären och berättelsens handling.

³¹ M. Keith Booker. *Disney, Pixar, and the Hidden Messages of Children's Films*, 175.

³² M. Keith Booker. *Disney, Pixar, and the Hidden Messages of Children's Films*, 177.

³³ M. Keith Booker. *Disney, Pixar, and the Hidden Messages of Children's Films*, 177.

1.8.1. FILMSEMIOTISK ANALYS

Den semiotiska analysmetoden fokuserar på materialets visuella tecken i språket för att ta reda på de sociala effekterna av mening som produceras genom materialet. Denna metod verkar vara ett inflytelserikt tillvägagångssätt för att studera visuella material såsom kommersiella bilder eller film. Filmsemiotik innebär att studera film genom semiotik. I undersökningen används James Monacos filmsemiotiska analytiska verktyg som introduceras i boken *How to Read a Film: The World of Movies, Media, and Multimedia: Language, History, Theory* (2000). Monaco skriver att filmer förmedlar sina berättelser och dessas mening genom bilder, vilket betyder att betraktaren av en film inte behöver föreställa sig berättelsen i bilder. Således behöver filmobservatörer tolka både de visuella och textuella tecken de uppfattar för att kunna få en fullständigare förståelse. Detta görs genom att observera de två sätt som filmen kommunicerar mening på: denotativt (den ytliga betydelsen som visas på skärmen) och konnotativt (den underliggande betydelsen som förmedlas bakom denotation). Vidare menar Monaco (2000) att filmers konnotativa förmåga inkluderar två val av uppsättningar som filmer är mest beroende av för att förmedla betydelsen av filmberättelsen:

Paradigmatiskt – Vilka bilder som finns i en film beror på ett bortval av andra möjliga bilder.

Syntagmatiskt – Hur man presenterar bilden beror på föregående eller efterföljande bild.

Den syntagmatiska aspekten är den aspekt som filmsemiotik fokuserar på³⁴.

1.8.2. DISKURSANALYS

Det diskursiva synsättet fokuserar på effekter och konsekvenser av representation, alltså makt och kunskap, och beror på hur detaljerat betraktaren iakttar materialet³⁵. Rose (2016) menar att man kan göra detta genom ett antal strategier för diskursens retoriska organisation. För det första bör man som betraktare observera och fördjupa sig i materialet objektivt utan förutfattade meningar. Sedan måste man identifiera materialets centrala teman och undersöka vilka associationer som förmedlas³⁶. Man måste vara uppmärksam på detaljer både synliga och osynliga, såväl som materialets komplexitet och motsägelser. Med dessa strategier och analytiska verktyg i åtanke genomförs en diskursanalys med inriktning på representationen av huvudpersonen och handlingen.

REPRESENTATION AV PERSONER

Att benämna och visuellt representera en person innebär en rad semiotiska val. Filmskaparen kan göra flera olika val när de vill representera en person. Dessa val tillåter skaparen att placera

³⁴ James Monaco. *How to Read a Film: Movies, Media, Multimedia 3rd Edition*. New York: Oxford University Press, 2000, 163.

³⁵ Gillian Rose. *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials 4th Edition*, 332.

³⁶ Gillian Rose. *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials 4th Edition*, 332.

människor i den sociala världen och att lyfta fram vissa aspekter av identitet som man vill uppmärksamma eller utelämnas.

Det finns två steg för att analysera representation av personer. Först placerar man betraktaren i förhållande till människor inne på skärmen samt undersöker avstånd (sociala relationer och ramens storlek) och vinkel. Detta är för att betraktaren ska kunna interagera med människor på skärmen³⁷. Nästa steg är att observera om personen avbildas som individ eller som en del av en grupp. Om personen avbildas som en del av en grupp kan de vara homogeniserade (gjorda för att se ut och/eller agera som varandra i olika grad, vilket skapar en känsla av att de inte går att skilja från varandra). Människor kan också avbildas som individer eller specifika personer genom stereotypa representationer av kläder, frisyr, och/eller utvalda fysiska egenskaper.

Det finns också situationer där vissa kategorier av människor inte är representerade i miljöer där de brukar vara närvarande, eller i händelser där de deltar. Det är då viktigt att avslöja vem som är bakgrund eller exkluderad visuellt³⁸.

REPRESENTATION GENOM HANDLING

Representation genom handling innebär att människor gestaltas genom sitt agerande. På så sätt får betraktaren reda på vem som spelar en viktig roll i en viss situation och vem som påverkas av handlingen. Representation genom handling innehåller sex processer:

Materiella processer – Materiella processer är konkreta handlingar som har ett materiellt resultat eller materiell konsekvens mellan två huvuddeltagare: aktören som utför handlingen och målet som aktören syftar till att uppnå. Under denna process frågar man sig om deltagaren är representerad som aktör, mål eller som mottagare av processen. Detta för att ta reda på vem som är aktiv och vem som är passiv i situationen³⁹.

Mentala processer – Mentala processer är avkänningsprocesser som gör det möjligt för observatören att få insikt i vissa deltagares känslor eller sinnestillstånd⁴⁰. De kan delas in i tre kategorier: kognition (verb 'tänka', 'veta' eller 'förstå'), tillgivenhet (verb 'tycka', 'ogilla' eller 'vara rädd') och perception (verb 'se', 'höra' eller 'uppfatta').

Beteendeprocesser – Beteendeprocesser är psykologiska och fysiska beteende hos deltagaren där handlingar måste upplevas av en enda person. Beteendeprocesser hänvisar också till handlingar som upplevs av en person.

Verbala processer – Verbala processer uttrycks av verbet 'säga' och andra verb som innebär samma betydelse. Den verbala processen består av tre deltagare: talaren, mottagaren och det

³⁷ David Machin, Andrea Mayr. *How to Do Critical Discourse Analysis*. London: SAGE Publications, 2012, 91.

³⁸ David Machin, Andrea Mayr. *How to Do Critical Discourse Analysis*, 94.

³⁹ David Machin, Andrea Mayr. *How to Do Critical Discourse Analysis*, 97.

⁴⁰ David Machin, Andrea Mayr. *How to Do Critical Discourse Analysis*, 98.

föreslagna uttalandet. Genom att ifrågasätta vem som är mer förknippad med verbala processer kan betraktaren ta reda på vem som har mer makt eller vem som kan ha för mycket att säga.

Relationella processer – Relationella processer uttrycks genom verben ‘vara’, ‘ha’ och dess synonymer för att förmedla betydelser om tillstånd att vara⁴¹, där saker uppges existera i förhållande till andra saker. Denna typ av process gör det möjligt för betraktaren att presentera vad som kan vara åsikt som fakta.

Existentiella processer – Existentiella processer är att något existerar eller händer. Verbet ‘vara’ och dess synonymer används, men de har endast en deltagare som vanligtvis föregås av ‘det finns’. Den enskilde deltagaren kan vara vilken typ av fenomen som helst och betecknar ofta en specificerad handling.

⁴¹ David Machin, Andrea Mayr. *How to Do Critical Discourse Analysis*, 101.

2. RESULTATREDOVISNING/ UNDERSÖKNING

2.1. UNDERSÖKNING

Undersökningen genomförs i två delar. Först analyseras *Mulans* tre utvalda sekvenser, sedan *Cocos*. Varje sekvens först beskrivs denotativt med tillämpning av filmsemiotik, det vill säga vad som visas direkt och objektivt (karaktärernas uttryck, handlingar samt miljön runt dem). Följande den denotativa beskrivningen analyseras varje sekvens konnotativt genom diskursanalys om representationen av personen och handlingen. Fokus ligger på två aspekter: bakomliggande idéer som är kopplade till tidigare eller senare scener i filmen, och osynliga budskap som Disney och Pixar förmedlar genom karaktärernas handlingar. Under analysen av varje sekvens jämförs scenerna ständigt med det ursprungliga främmande kulturfenomenet som inkluderas i filmen för att examinera vad som förändrats och hur de skiljer sig.

2.1.1. MULAN

Eftersom filmen är baserad på en kinesisk folksaga som har introducerats i detalj under avsnittet 'Historisk Bakgrund', görs en konstant jämförelse av scenerna, karaktärsdragen och det underliggande budskapet i filmen med den ursprungliga folksagan igenom hela analysen.

Sekvens 1: Beslutet av Mulan (16:00 – 19:34)

I startscenen öppnar Mulans far garderoben där bara sin arméuniform och svärd ligger, vilket symboliserar sin tidigare ära som soldat (fig. 1). Han svingar sitt svärd ensam i rummet och tappar det plötsligt med ett snabbt andetag efter att ha känt smärtan från kroppen. Han tar fram värnpliktsrullen och verkar ha bestämt sig när han observerar djupt på den. Den ursprungliga berättelsen om "Ballad of Mulan" nämner inte de karakteristiska dragen hos Mulans far, utan bara att Mulan inte har någon äldre bror som kan ersätta sin fars plats. Därför erbjuder denna scen ett nytt perspektiv och resonemang för hennes far. Det görs genom att betona hans betydelse som soldat för att kämpa för landet, samt värdigheten att bära denna identitet igen som den enda mannen i familjen.



Fig. 1. Stillbild ur *Mulan* (1998)

Efter att i hemlighet ha sett sin fars smärta drar sig Mulan tyst tillbaka i chock och ångest. Under middagen observerar Mulan ansiktsuttrycken hos sina familjemedlemmar (mormor undviker ögonkontakt och föräldrar visar inte något uttryck), vilket indikerar att de medvetet

undviker det faktum att Mulans far oundvikligen kommer att gå med i armén. Hennes känslor bryter ut när hon kraftfullt lägga ner tekoppen på bordet och talar högt till sin far:

“You shouldn’t have to go! There are plenty of young men to fight for China!”

“It is an honor to protect my country and my family.”

“So, you’ll die for honor.”

“I will die doing what’s right.”

“But if you...”

“I know my place! It’s time you learned yours.”

Denna dialog mellan Mulan och sin far visar tydlig skillnad mellan Mulans personliga egoistiska tänkande och sin fars altruistiska tänkande för landet. Det visar ytterligare en ny tolkning av Mulans interna känslor som inte förekommer i den ursprungliga balladen, självisk tanke, att det finns andra yngre män som kan gå med i armén istället för sin far. Å andra sidan visar hon sin kärlek till sin far genom att inte vilja att han riskerar sitt liv.

Mulan springer ut ur rummet, hulkas medan hon observerar den blåsiga molniga natthimlen, och knäböjer hjälplöst på marken. Det dåliga vädret förstärker Mulans nöd och sorg samtidigt som det antyder det försämrade vädret. När åskan låter och regnet öser ner sätter hon sig under stenlejonet och lägger märke till sin spegelbild i vattenpölen (fig. 2). Denna scen ansluter till en tidigare scen (11:57 – 13:33) som påminner betraktaren om Mulans personliga problem med att inte kunna vara den hon verkligen är (fig. 3).

Efter denna syntagmatiska bild fattar hon ett beslut efter att ha noterat sina föräldrars sorgliga gestalter i ljuset. Symbolerna i denna scen såsom den klingande åskan, det kraftiga regnet, den genomblöta Mulan och föräldrarnas sorgliga gestalter, representerar en ömsesidig känsla, sorg. Detta understrycker den negativa situationen som leder till Mulans beslut.



Fig. 2. Stillbild ur Mulan (1998)

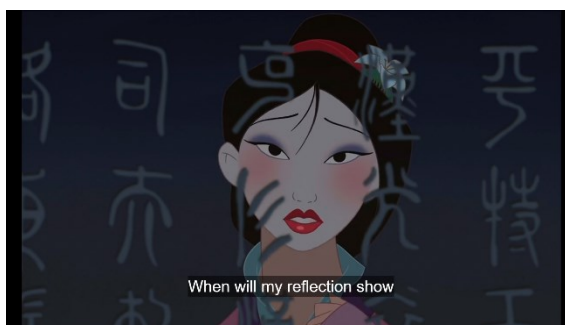


Fig. 3. Stillbild ur Mulan (1998)

Mulan går och bugar sig inför sina förfäder för att visa respekt och ära. Hon tar sin fars rulle och lämnar sin kam, vilket symboliserar att Mulan lämnar sin kvinnliga identitet hemma och ersätter den med en manlig. Hon klipper av håret med svärdet och binder upp det, vilket



Fig. 4. Stillbild ur *Mulan* (1998)

bekräftar sin förklädnad som man. Hon öppnar garderoben och tar på sig sin fars rustning (fig. 4). Denna syntagmatiska bild av att öppna garderoben förbinder till startscenen i sekvensen med hennes far som öppnar den (fig. 1), vilket visar hur hans plikt har blivit Mulans. En annan betydelsefull förändring är att hon i originalballaden går åt fyra olika håll i staden (vilket symboliserar sin behov av att springa runt) för att köpa alla sina väsentligheter.

Disneyfilmen ersätter dock denna scen med fyra olika riktningar hon tar i sitt hus och visar sin process att förklä sig till soldat istället. Därmed fokuserar filmen mer på den individualistiska förändringen av Mulan. I slutet av sekvensen tar Mulan sin fars häst och ger sig av till armén.

Sekvens 2: Mulans självreflektion över sitt beslut (59:50 – 1:04:13)

Mulan får såret förband medan kapten Shang och hennes kamrater väntar oroligt utanför tältet. Shang rusar in efter att läkaren berättat för honom att Mulan är en kvinna. Mulan lägger märke till honom och ler precis innan hon ser sin förklädnad avslöjad som gör honom besviken. I samma ögonblick som Mulan ler när Shang uppmärksammas levererar en känsla av sin tillgivenhet mot honom, förlorar hon dock hans förtroende med sin förklädnad avslöjad. Den ursprungliga Mulan från folksagan återvänder som en framgångsrik krigare efter tio års strid, och förtjänar därmed sin ära. Men i Disneyfilmen tar historien en helt ny väg genom att Mulans förklädnad avslöjas direkt efter sitt första krig. Med andra ord, om den tidigare sekvensen visar nya perspektiv och betoning på karaktärernas egenskaper, förvandlar denna scen Disneys *Mulan* till en helt ny historia.

Chi-Fu, kejsarens betrodda rådgivare, drar Mulan ut ur tältet medan hon kämpar med bara en liten filt för att täcka sin kropp. Han löser upp hennes hår för att avslöja hennes kvinnliga identitet och kallar henne en 'treacherous snake' av 'high treason' och 'ultimate dishonor'. Chi-Fus handlingar illustrerar elakhet och respektlöshet mot Mulan. Mulan uttrycks som en utsatt kvinna genom den starka maktkontrasten mellan sin uttryck och alla män runt omkring (fig. 5). Enligt den kinesiska lagen i filmen skulle hon avrättas även om hon gick



Fig. 5. Stillbild ur *Mulan* (1998)

med i armén för sin fars ställe, men Shang låter henne gå för att återbetala henne för att hon tidigare räddat hans liv.

När natten faller efter att armén lämnar, visas frustration och hjälplöshet när Mulan sitter i kylan tillsammans med sin häst, den lyckliga syrsan och Mushu den lilla röda draken framför en liten eld som ska släckas. Hon säger:

“I should never have left home.”

“You went to save your father’s life. Who knew you’d end up shaming him and disgracing your ancestors and losing all your friends? You know, you just gotta learn to let these things go.”

“Maybe I didn’t go for my father. Maybe what I really wanted was to prove that I could do things right, so when I looked in the mirror I’d see someone worthwhile. But I was wrong, I see nothing.” (fig. 6)

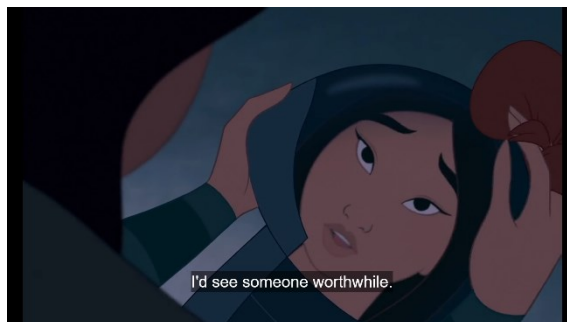


Fig. 6. Stillbild ur *Mulan* (1998)

Det observeras genom Mulan och Mushus dialog att Mulan efter bakslaget upplever en självreflektion, där hon uttrycker sina sanna tankar. Hon avslöjar för sig själv att hon har tagit sin fars plats för att bevisa sig själv, det vill säga för sig själv individualistiskt. Även om historien fram till den här scenen redan har tagit en ny väg, bör det noteras att den ursprungliga Mulan från balladen har ersatt sin fars plats för hans och familjens skull. Disney gör det nämligen klart med denna scen att denna Mulan ersatt sin far för att uppnå sin egen önskan. När hon gråter tyst och slänger hjälmen efter att ha sett sin reflektion från den, verkar Mushu trösta henne. Han avslöjar att även om de båda är bedragare (eftersom hennes förfäder inte skickade honom), har hon riskerat sitt liv för de människor hon älskar, medan han gjorde det för sig själv. Mushus ord indikerar att Mulans handlingar kan tyda på individualism, men också hjältemod för hennes familj.

När Mulan med ett oroligt ansikte förbereder sig för att gå hem, uppmuntrar Mushu henne med en kram och lovar att följa med henne. Slutscenen i denna sekvens visar en stark kärlek och vänskap mellan dem.

Sekvens 3: Slutet av berättelsen (1:19:00 – 1:21:23)

En blomma landar på Mulans fars knä när han sitter på stenbänken i sin trädgård och tittar på blomman med ett sorgset ansikte (fig. 7), denna syntagmatiska bild påminner betraktaren till en tidigare scen (13:46 – 14:08). Det symboliserar hur mycket han saknar sin dotter med blomman som en symbol för Mulan när den kopplas samman med den syntagmatiska bilden (fig. 8).



Fig. 7. Stillbild ur Mulan (1998)



Fig. 8. Stillbild ur Mulan (1998)

Mulan återvänder hem och knäböjer framför sin far för att visa respekt medan han blir överraskad av hennes återkomst.

“Father, I brought you the sword of Shan-Yu and the crest of the emperor. They’re gifts to honor the Fa family.”

Mulan pratar nervöst och illustrerar sin bidrag av att hedra sin familj. Mulans far lämnar presenterna åt sidan och ger henne en stor kram och säger:

“The greatest gift is having you for a daughter. I’ve missed you so.”

“I’ve missed you too, Baba (pappa).”

Medan hennes fars agerande visar en hjärtevärmade atmosfär, betyder det att det viktigaste är familj med kramen som symboliserar tillgivenhet mot varandra. Genom denna scen betonar Disney återigen familjs yttersta betydelse. Mulans mamma iakttar på dem och känner sig nöjd, medan Mulans mormor kommenterar missnöjt:

“Great, she brings home a sword. If you ask me she should’ve brought home a man.”

Plötsligt dyker Shang upp med Mulans hjälm och frågar om hon bor här. Mulans mormor och mor båda häpnade, pekar rätt väg för honom medan mormor upprymt kommenterar igen:

“Whoo! Sign me up for the next war.”

Mulans mormor visar sitt missnöje med Mulan för att inte tagit hem en man, samtidigt som hon ignorerar det faktum att Mulan har räddat kejsaren och Kina istället. Hennes mormors handlingar symboliserar hennes traditionella syn på kvinnors behov av en man, och utan det är det ett misslyckande för Mulan. Så snart Shang når Mulan är Mulans mormor upprymd igen, vilket förstärker uppfattningen av sin traditionella åsikt om vikten av att hitta en man än att vara en hjälte.

När Shang hälsar på Mulans far och finner Mulan plötsligt dyka upp, stammar han för att lämna tillbaka hennes hjälm. Detta tyder på hans förvåning och förvirring. Mulan tar över hjälmen och bjuder in honom att stanna på middag medan sin mormor ropar om han vill stanna för alltid (fig. 9). Mulan skakar på huvudet åt mormor när Shang accepterar middagsinbjudan med ett leende. Det förstärker känslan av tillgivenhet som både Mulan och Shang har för varandra, och antyder därmed det lyckliga slutet som leder fram med det typiska Disneyslutet av att den kvinnliga huvudpersonen hittar sin ultimata kärlek.



Fig. 9. Stillbild ur *Mulan* (1998)

Mushu återställer sin guardian identitet och syrsan kallar alla förfäder för att fira. Mulan tackar Mushu med en kyss på pannan när sin valp springer in i paviljongen med kycklingarna bakom. Slutet på berättelsen som inkluderar alla bikaaktörer i Fa-familjen som firar på sitt eget sätt visar ett typiskt lyckligt slut.

2.1.2. COCO

Filmen är baserad på en traditionell mexikansk och latinamerikansk högtid som har introducerats i detalj under avsnittet 'Historisk Bakgrund'. En ständig jämförelse görs under hela analysen av den ursprungliga högtidens egenskaper och betydelser med karaktärernas egenskaper, karaktärernas inflytande på högtidens uttryck och de underliggande budskapen i filmen.

Sekvens 1: Miguels beslut och upptäckten av de dödas land (20:30 – 27:43)

Under natten av Día de Muertos bryter Miguel Rivera sig in i den legendariske musikern



Fig. 10. Stillbild ur *Coco* (2017)

Ernesto de la Cruz mausoleum⁴² för att stjäla/låna hans gitarr. Scenen föreställer en negativ handling av 'stöld', såväl som ett försök av Miguel att uppnå sitt personliga mål. Däremot innebär det också en kontrast mellan Miguels önskan om sitt personliga mål och det viktiga familjefirandet som han lämnat bakom sig. Han hoppar nervöst på kistan och får den att öppnas

⁴² Mausoleum – En stor och ståtlig byggnad som inrymmer en grav eller gravar

lite, sedan tar han sakta ner gitarren efter att ha 'informerat' de la Cruz (fig. 10). I samma ögonblick som han hoppade ner med gitarren börjar de orange kronbladen på golvet lysa oregelbundet. Som observerats tidigare i avsnittet 'Historisk Bakgrund', symboliseras de orange kronbladen för att vägleda de avlidna själarna hem, därför antyder kronbladens glöd en framtida händelse relaterad till de döda. Han tittar på de la Cruz foto och förklarar medan han kommer ner:

“Our family thinks music is a curse. None of them understand but I know you would have. You would have told me to follow my heart. To seize my moment! So, if it’s alright with you, I’m gonna play in the Plaza. Just like you did!”

Språkligt observerat klagar Miguel över att sin familj inte förstår sin önskan att spela musik. Med hans beundran för att bli någon som de la Cruz uttryckt, förtydligar det också MIGUELS individuella ambition. Han spelar en ton på gitarren som får kronbladen på golvet att prassla och glöda, det förstärker antydning som visats lite tidigare om en framtida händelse relaterad till de döda. Plötsligt upptäcker folk runt omkring att gitarren är borta från mausoleet, Miguel får panik och försöker gömma sig. MIGUELS agerande indikerar en känsla av skuld för sin negativa handling. Det ögonblick en man kommer in och går rakt igenom Miguel betecknar att Miguel är osynlig för alla levande.

Miguel, glödande orange, rusar ut skräckslagen och faller ner i ett grävt hål, detta påminner betraktaren om att karaktären befinner sig på en kyrkogård. När en kvinna hjälper honom blir han återigen förvånad över kvinnans skelettsutseende, och att det finns flera skelett runt honom. MIGUELS hund, Dante, är den enda levande som kan uppfatta och röra vid honom. Denna scen avslöjar svaret på händelsen som har antytts två gånger tidigare av de orange kronbladen, det vill säga att han blev 'halvdöd'. Dessutom kommer det att finnas en koppling mellan Miguel och de döda med en fråga om varför Dante fortfarande kan uppfatta honom.

Dante springer runt vilket leder till att MIGUELS förfäder känner igen honom, och de får reda på att MIGUELS mamá (farmors mormor) Imelda inte har kunnat komma över för firandet. Eftersom Miguel verkar vara orsaken till detta tar de honom för att korsbron gjord av orange kronblad (här materialiseras och betonas konceptet och användningen av de orange kronbladen). När han korsar bron för att komma ikapp Dante, observerar han att den andra sidan av bron är en annan värld, ett dödsrike (fig. 11). Miguel säger fascinerat:



Fig. 11. Stillbild ur *Coco* (2017)

“This isn’t a dream then. You’re all really out there.”
“You thought we weren’t?”

“Well, I don’t know. I thought it might’ve been one of those made up things that adults tell kids. Like vitamins.”

“Miguel, vitamins are a real thing.”

“Well, now I’m thinking maybe they could be.”

Denna scen fortsätter med att materialisera existensen av de dödas värld genom att låta publiken inte bara föreställa sig utan direkt observera hur en ‘riktig’ dödsvärld ser ut, en livlig atmosfär där de minnesvärda själarna lever. Det viktigaste är att filmen stödjer och förstärker tron och den centrala innebörden av ursprunget till Día de Muertos, att filmen respekterar det främmande kulturfenomenet. Andliga varelser av olika typer och stilar flyger omkring och Miguel blir förvånad.

“Real *alebrijes*. Spirit creatures.”

“They guide souls on their journey.”

“Watch your step. They make *caquitas* (små bajsar) everywhere.”

Scenen innehåller också ett viktigt inslag av Día de Muertos, andeväsen, som introduceras på ett mer komiskt sätt på grund av dess djurform.



Fig. 12. Stillbild ur *Coco* (2017)

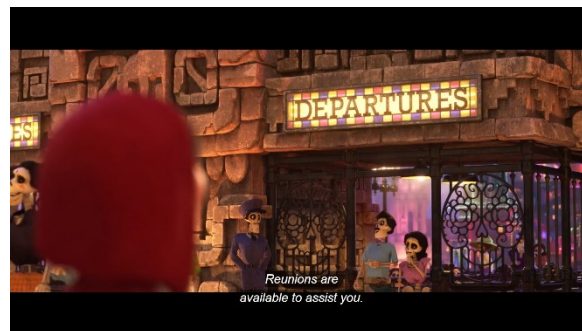


Fig. 13. Stillbild ur *Coco* (2017)

De anländer till ingången till de dödas land och observerar att många skelett som just har återvänt från de levandes land bär olika typer av föremål för deklaration efter firandet av deras dag (fig. 12 & 13). Filmen gestaltar entrén som en process att passera genom tullen, vilket symboliserar att resa från en plats till en annan. Scenen illustrerar ett förhållande mellan de dödas land och de levandes land, att även om de är två olika länder reser de avlidna själarna bara över för en återföreningsresa. Skelett skannas och får endast passera om sina foto finns på någons *ofrenda* (altare). Tulltjänstemannen noterar:

“And remember to return before sunrise. Enjoy your visit.”

Uttalandet informerar betraktaren om tidsgränsen de avlidna själarna har för sina tillfälliga återförening. Därefter dyker ett skelett upp som inte kan passera skannern eftersom sitt tidigare levande foto inte finns upplagt på någon *ofrenda* alls. Skelettet rusar mot bron oavsett säkerhetsblockering, och han kan fortfarande inte korsa kronbladsbron eftersom han blir nedsänkt och överväldigad av kronbladen. Scenen belyser innebörden av att bli ihågkommen av de levande, av familjen, men samtidigt konsekvensen när en avliden själ aldrig blir

ihågkommen. Sekvensen slutar med att deklARATIONsofficeraren tappar käken efter att ha sett Miguel som föremålet som hans skelettförfäder måste deklarerar. Det påvisar hur sällsynt och speciellt Miguels fall är.

Sekvens 2: Miguel och Héctors samtal i gropen (1:09:03 – 1:15:16)

Miguel kastas i en gigantisk grop av de la Cruz vakter och faller i en stor damm. Tillbaka på stranden ropar han på hjälp, helt genomblöt och armarna halv skelettliga, situationen indikerar hur hjälplös det är för honom. När han sitter plågsamt vid vattnet, snubblar Héctor, sin skelettvän, okaraktäristiskt ut bakom klipporna. Miguel som visar sig glad över att se honom springer för att ge honom en kram och talar med darrande röst (fig. 14):

“Héctor! You were right. I should have gone back to my family. They told me not to be like de la Cruz, but I didn’t listen. I told them I didn’t care if they remembered me. I didn’t care if I was on their stupid *ofrenda*.”



Fig. 14. Stillbild ur *Coco* (2017)

Miguels ord visar sin ånger för sina slarviga ord och insikt om vikten och innebörden av Día de Muertos. Héctor tröstar Miguel och lyser plötsligt oberäkneligt, sedan faller han svagt. Héctors levande dotter är på väg att glömma honom. Scenen påminner återigen betraktaren om den centrala innebörden av traditionens ursprung, att de döda fortfarande är en del av gemenskapen, existerande i minne och ande. Tvärtom, de avlidna själarna skulle inte existera om de är helt bortglömda. Miguel förstår äntligen anledningen till varför Héctor vill gå över bron, det vill säga för att träffa hans dotter. Héctor uttrycker sin ånger:

“I just wanted to see her again. I never should have left Santa Cecilia. I wish I could apologize. I wish I could tell her that her papá was trying to come home. That he loved her so much. My Coco...”

Han uttrycker sin ånger över att lämna hemmet och uttrycker kärlek till sin dotter, vilket understryker sin känsla av desperation när han är nära att försvinna. När Miguel får reda på att Héctors dotter heter Coco, drar han långsamt fram familjefotot på sin mamá (farmorsmor) Coco och mamá (farmors mormor) Imelda med den del av farmors morfar som saknas (fig. 15).



Fig. 15. Stillbild ur *Coco* (2017)

Han frågar tveksamt Héctor om det är han. De betraktar på varandra och frågar samtidigt:

“We’re... family?”

Héctor uttrycker sin sorg över att han alltid hoppats att Coco skulle ha lagt upp sin foto en dag, men att det aldrig hände. Han fortsätter till:

“Even if I never got to see Coco in the living world... I thought at least one day I’d see her here. Give her the biggest hug. But she’s the last person who remembers me. The moment she’s gone from the living world...”

“You disappear... from this one. You’ll never get to see her.”

“Ever again.”

Dialogen förtydligar den lite tidigare nämnda tanken om att avlidna själar försvinner helt om de glöms bort för alltid. Detta påkallar återigen betraktarens uppmärksamhet på den djupa innebörden av familjekärlek mellan de levande och döda. Héctor minns en gammal låt skrivit för Coco som de skulle sjunga tillsammans varje kväll trots att de är ifrån varandra. Han börjar sjunga, eftersom det är en av sin största ånger för att han inte kunde sjunga för Coco en sista gång. Tillsammans med musiken faller han i nostalgi med scenen där han och Coco sjunger låten i hennes sovrum. Scenen förstärker filmens idé om familjekärlek genom att visa Héctors nostalgiska känslor och sin kärlek till dottern.

“He stole your guitar. He stole your songs. You should be the one the world remembers, not de la Cruz!”

“I didn’t write ‘remember me’ for the world. I wrote it for Coco. I’m a pretty sorry excuse for a great-great-grandpa.”

“Are you kidding? A minute ago I thought I was related to a murderer. You’re a total upgrade. My whole life, there’s been something that made me different. And I never knew where it came from. But now I know. It comes from you. I’m proud we’re family! I’m proud to be his family!”

“I’m proud to be his family!”

Miguels ord visar en individualistisk syn där han kommenterar att Héctor är en total uppgradering för sig själv, att det är mycket bättre än att vara släkt med en mördare. Dessutom bekräftar han att han är annorlunda än andra, vilket signalerar sin oföränderliga unika av sin kärlek till musik, och att han är bra på det som en egenskap han föddes med. När de glatt ropar tillsammans hittar Dante med mamá Imelda (avslöjat att vara Héctors fru) och hennes *alebrije*, Pepita, dem vid gropan. Héctor ler nervöst och tar tag i sin skelettarm, då Imelda å andra sidan inte är glad att träffa honom. Sekvensen slutar med att Héctor nervöst komplimangerar Imeldas utseende, vilket påvisar den tillgivenhet han fortfarande hyser för henne.

Sekvens 3: Slutet av berättelsen (1:33:46 – 1:36:07)

I Rivera-huset håller Miguel sin nyfödda syster och presenterar henne för sina förfäder framför deras *ofrenda* där orange blommor och ljus finns överallt, vilket visar att det är Día de Muertos igen (fig. 16). Han fortsätter med att presentera:

“These aren’t just old pictures, they’re our family and they’re counting on us to remember them.”

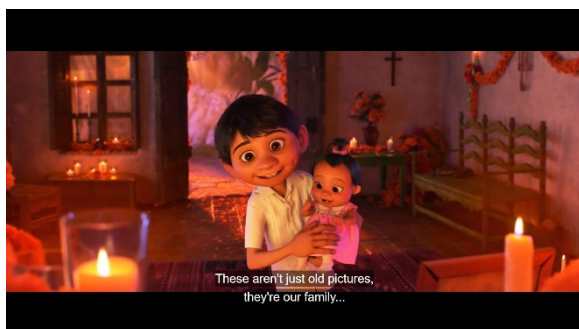


Fig. 16. Stillbild ur *Coco* (2017)

Denna scen signalerar hur Miguel har vuxit upp och utvecklats mentalt för att fullt ut inse vikten av familjen och komma ihåg dem i minnen och hjärtan. Därefter tar hans mormor fram mamá Cocos foto och sätter det på *ofrenda* bredvid hennes eget familjefoto, med Héctors del i att göra det till ett komplett familjefoto. Detta antyder det följande lyckliga slutet med tanken att familjen äntligen är komplett. Miguel kramar sin mormor för att visa tröst och kärlek.

Scenen ändrar till Héctor framför skannern. Han ler nervöst och håller sin halmhatt med båda händerna, medan samma tulltjänsteman som förra gången (noteras att i sekvens 1 är skelettet som inte kunde passera skannern Héctor) tittar misstänksamt på honom (fig. 17). Det visar Héctors oro över att inte kunna ta sig över, också påminner scenen betraktaren om en syntagmatisk bild av en tidigare scen (26:38 – 27:30) där han aldrig tidigare hade kunnat ta sig över bron till de levandes värld (fig. 18). I samma ögonblick som Héctors familjefoto dyker upp på skärmen svarar tulltjänstemannen glatt:

“Enjoy your visit, Héctor.”



Fig. 17. Stillbild ur *Coco* (2017)



Fig. 18. Stillbild ur *Coco* (2017)

Tulltjänstemannens reaktion visar hur lyckligt lottad Héctor har, och handlingen att ropa Héctors namn visar att hon känner igen honom efter att ha dykt upp där flera gånger. Héctor möter Imelda som kommer från vänster och ger henne en kyss samtidigt som de håller händer,

sedan kommer Coco från höger, som Héctor ger kyssar i ansiktet och visar enorm tillgivenhet. De håller varandra i handen och promenerar över bron medan kronbladen lyser för varje steg de tar. Den här scenen belyser Héctors fullständiga familjeåterförening för Día de Muertos som äntligen kommer att uppnås. Samtidigt indikerar det mamá Cocos förvandling till en avliden själ, och att hon slutligen återförenas med sin familj. Det visar att alla i familjen är glada utan några ånger.

De träffas och håller händerna med de andra förfäder familjemedlemmarna och beger sig mot Rivera-huset som helhet (fig. 19). Ovanför dem flyger Pepita med Dante som också har fått vingar och färgglada lysrör, vilket också symboliserar Dante som en andevarelse. På stadens nattgata anländer Dante förvandlad tillbaka till en normal hund, med Pepita förvandlad från en flygande tiger (visas av sin skugga) till en katt, sedan springer de tillsammans in i Rivera-huset.



Fig. 19. Stillbild ur *Coco* (2017)

Alla släktningar samlas för att fira Día de Muertos med all sorts mat på bordet. Miguels mormor matar Dante, Pepita klappas på bordet, de skelettiga förfäderna pratar med varandra och Miguel sjunger och spelar Héctors gitarr med sina kusiner som spelar instrument bakom sig. Mamá Coco lutar sig mot sin dotter, vilket visar enhet i familjekärlek till både de döda och de levande, medan Héctor och Imelda dansar tillsammans. Héctor tar en kopia av sin gitarr och spelar med



Fig. 20. Stillbild ur *Coco* (2017)

Miguel. Sakta kretsar familjen Rivera och förfäderna runt Miguel och dansar till musiken (fig. 20). Scenen signalerar ett fullständigt firande av högtiden med både de levande och de avlidna tillsammans som en intakt familj, och scenen betonar familjekärlek och familjevärde till det yttersta genom att inkludera alla bikaraktärer. Filmen avslutas lyckligt med fyrverkerier i himlen.

3. SLUTDISKUSSION

3.1. JÄMFÖRELSE & RESULTAT

Påverkar Disneys och Pixars ideologiska värderingar presentationen av sammanhanget för de ursprungliga kulturfenomenen som inkluderas i filmerna?

MULAN

- *Ja, Disney förvandlade karaktären Mulan från kulturfenomenet till en kvinna som bestämde sig att ersätta sin far för att gå i krig baserat på sina individualistiska tankar. Detta verkar ignorera och motsatta den centrala budskapen av filial piety i den ursprungliga folksagan.*

Från den första sekvensen av *Mulan* observeras det att Disney kommenterar politiken av bikaraktärerna, exempelvis Mulans far, genom att tillhandahålla nya tolkningar av hans egenskaper som aldrig nämns i den ursprungliga berättelsen. Därefter kommenterar Disney återigen Mulans egenskaper genom att lägga till individualistiska tankar från henne. I balladen visas det tydligt Mulans oro och omsorg om att sin far riskerar sitt liv om han går med i armén, däremot innehålls det inte Mulans egoistiska tanke, det vill säga att tänka på att riskera andra unga mäns liv istället för sin fars. Genom de tre sekvenserna framstår de individualistiska värderingarna varje gång tydligare, vilket sakta ändrar budskapet som Mulan från folksagan bär och förändrar till en helt annan version.

Som observerats i analysen av sekvens 1 (17:45 – 17:54) och 2 (1:03:42 – 1:03:01), förmedlar dessa två scenerna där Mulan betraktar sin reflektion båda samma känsla och meddelande, alltså sin besvärliga önskan att ta reda på vem hon riktigt är. Dessa scener syntagmatiserar första gången hon uttrycker sina sanna känslor om sin identitet och observerar sig själv i en reflektion (11:58 – 13:28).

“When will my reflection show who I am inside?”

Hennes ord visar tydligt sin nöd över att inte kunna vara sitt sanna jag inför andra, vilket har blivit anledningen till att gå med i armén i sin fars ställe. Det centrala budskapet som den ursprungliga berättelsen om den kinesiska legenden Mulan förmedlar är feminint hjältemod i termer av *filial piety*⁴³ till sin familj och sitt land. Jämfört med ett av huvudbudskapen i Disneyfilmen, vilket är individualism för att identifiera sin karaktär och förmåga, kraschar de två budskapen, för de förmedlar motsatta betydelser. Eftersom den ursprungliga folksagan förmedlar det betydande ideologiska budskapet som Kina har spridit och stöttat till dess folk i mer än 3000 år⁴⁴, visas budskapet ett djup kulturellt och historiskt värde. Således kan det leda till tveksam kritik av respektlöshet mot Disney som valt att återskapa det främmande

⁴³ Filial Piety – Det är ett av Kinas mest betydande filosofiska begrepp som moralisk grundsats. Hänvisar i allmänhet till unga människor att visa kärlek, respekt, stöd, lojalitet och vördnad till sina föräldrar, äldre i familjen, förfäder och även till sitt land och dess ledare.

⁴⁴ Lauren Mack. Filial Piety: An Important Chinese Cultural Value. *Thought Co.*, 2019.

kulturfenomenet till dess egen version, och att förvandla den centrala innebörden av kulturfenomenet till något motsägelsefullt.

Den ursprungliga folksagan förmedlar budskapet om Mulans hjältemod som hedrar sin familj och sitt land, och det bör noteras att hon lyckades med detta som en normal kvinna. Slutmetaforen av balladen påvisar jämlikhet mellan kvinna (Mulan förklädd till man) och man när de är på samma spår och siktar mot samma mål. Å andra sidan antyds i Disneyfilmen kärleksförhållandet mellan Mulan och Shang i slutet av berättelsen. Detta visar en annan typisk Disney ideologisk syn på det framgångsrika förvärvet av en man som den ultimata lyckan för en kvinna (vilket verkligen händer i Disneys Mulan 2).

Den ursprungliga Mulan lyckas som en krigare som skyddade sitt land och är glad nog att återvända hem för att återförenas med sin familj, vilket symboliserar familjekärlek. Disney håller dock inte detta som huvudpoängen, istället förvandlar Disney Mulan till en kvinnlig hjälte som skyddade landet med beslutet att ersätta sin far utifrån sina egna individualistiska tankar. I slutändan vill hon bara återförenas med familjen, men det kompletteras med att sin ultimata lycka ges fortfarande av den framtida kärleksrelationen med Shang.

COCO

- *Det ideologiska budskapet som Pixar förmedlar i filmen matchar utan problem med kulturfenomenet. Däremot riskerar Pixar att förmedla desinformation och missa viktiga implikationer av kulturfenomenets historiska ursprung.*

Genom hela historien har det ideologiska budskapet om familjekärlek alltid varit kopplat till högtiden Día de Muertos, eftersom högtiden har en central betydelse som är mycket relaterad till familj, som observerats under avsnittet 'Historisk Bakgrund'. De dödas dag syftar på att behålla harmoni mellan de levande och de döda, i andra ord välkomnar familjer sina avlidna släktingars själar ett tillfälligt återvändande hemma för firandet.

Det kan observeras igenom hela filmen hur olika element och centrala betydelser av den ursprungliga högtiden introduceras på ett materialiserat och lättförståeligt sätt för både unga och vuxna publik. Filmen ger en konkret bild av hur detta kulturfenomen ser ut och vad det betyder för det mexikanska folket. Genom analysen observeras att Pixar respekterar betydelsen och budskapet som fenomenet innehåller från dess ursprung, dock kan det fortfarande skapa förvirring om möjlig felaktig upplysning om högtidens information. Exempelvis i scenen där ett skelett av en liten flicka med sin skelettmamma kommenterar Miguels utseende medan de korsar kronbladsbron (25:30 – 25:42), scenen innebär att både avlidna själar av barn och vuxna firar högtiden samma dag tillsammans. Det bör dock noteras att i ursprunget till de dödas dag, som har inbjudit den för-columbianska tron, besöker barns och vuxnas själar de levande på

separat datum⁴⁵. Det vill säga, barns själar besöker under perioden 31 oktober till 1 november, och från kvällen den 1 november till gryningen den 2 november är det perioden för vuxnas själar att besöka.

Högtiden introduceras i filmen på ett relativt specifikt men kreativt sätt, vilket tenderar att vara lättförståeligt för publiken. I filmen presenteras Día de Muertos som en traditionell mexikansk högtid. Men under 'Historisk Bakgrund' observeras att högtiden inte firas bara av mexikanerna, utan också görs i ett antal latinamerikanska länder och i Europa. Det betyder att Día de Muertos innehåller väldigt djupt ursprung samt flera olika element och begrepp från olika kulturer. Det visar sig vara ett kulturfenomen som är mycket mer diverse när det gäller att firas på olika sätt i flera olika länder och regioner, samt att det finns olika kulturella element från olika ursprungsbefolkningar inom kulturfenomenet. Filmens demonstration anses visa bara en liten del av kulturfenomenets innebörd när det är mycket mer, vilket kan leda till en fråga om förnedrande av kulturfenomenet.

Kan *Mulan* helt enkelt betraktas som hybrid & *Coco* som *commodification*? Eller kan filmerna konceptualiseras som adaptation och/ eller kulturell appropriering?

MULAN

- *Nej, "Mulan" bör inte enkelt betraktas som en hybrid.*
- *"Mulan" kan konceptualiseras som både adaptation och kulturell appropriering. Dock om filmen konceptualiseras som bara en av dem kan konceptualiseringen anses som ofullständig.*

För det första, med tanke på den kulturella bakgrunden till filmens skapelse, förstås den tydligt som en adaptationshandling genom att återskapa en kinesisk folksaga till en animationsfilm, vilket visar en generisk förändring.

Genom analysen av sekvens 1, kan det tydligt observeras ledtrådet angående Disneyfilmens tillvägagångssätt på dess återskapande av den ursprungliga folksagan. Den är återigen en adaptation. Mulans fars egenskaper samt Mulans attityd och handlingar visar alla en ömsesidig förklaring av nya perspektiv och omtolkningar av karaktärernas inre värld. Fram till slutet av sekvens 1 observeras att huvudpersonens beslut som härleder hela historien fortfarande är detsamma som folksagan talar om, men bara genom ett nytt perspektiv.

Det blir dock väldigt annorlunda genom observationerna av sekvens 2:s analys. Avslöjandet av Mulans förklädnad inför sina kamrater som orsakats av skadan under kriget visar en helt ny berättelse om en kvinna med samma namn som Mulan. Således kan det förstås att Disney går bortom att kommentera den ursprungliga folksagans politik och tar en annan ny väg halvvägs

⁴⁵ Regina M. Marchi. *Day of the Dead in the USA: The Migration and Transformation of a Cultural Phenomenon*, 14.

genom historien. Utifrån ett annat perspektiv kan scenen ses som en analogi till balladen, eftersom betraktaren kan njuta av filmen för dess nya berättelse.

Den andra delen av sekvensen visar avslöjandet av Disney Mulans inre tankar, om att ersätta sin far på grund av sitt eget individualistiska mål. Den här delen kan ses förmedla ett helt annat budskap som den ursprungliga balladen har förmedlat, vilket har innehållit en central moralisk grundsats som kineser ägnar stor uppmärksamhet åt. Det leder alltså till en fråga om respektlöshet för kulturfenomenets ideologi, med andra ord, en handling av kulturell appropriering genom att ignorera en kulturs värderingar.

Filmen avslutar historien på samma sätt, med Mulan som återvänder hem till sin familj med ära. Men Disneyfilmen lägger till en ideologisk syn, att lycka för Mulan är förvärvet av en man, vilket återigen förändrar historien genom ett nytt tillägg.

Därför skulle jag kalla Disneys Mulan som en sorts *multiverse* version av det original Mulan, såsom en Mulan från en annan parallell värld. Det vill säga en Mulan som fattar samma beslut men genom ett annat tänkesätt, vilket i slutändan leder till ett generellt samma resultat, men med mycket tydliga skillnader. Filmen visar tydligt adapterande handlingar, men den går utöver det och skapar en ny berättelse ur den med handlingar av kulturell exploatering (folksaga används som en resurs för konsumtion), och en process av transkulturering (av hybriditet, men saknar det tydliga budskapet om dess ursprung).

COCO

- *Nej, "Coco" bör inte enkelt betraktas som en commodification.*
- *"Coco" kan konceptualiseras som kulturell appropriering.*

Genom analysen av *Coco* kan det sammanfattas med tre huvudaspekter: karaktärsutveckling av huvudpersonen Miguel, introduktion av det främmande kulturfenomenet genom materialisering, och betydelse av familjekärlek.

Miguel Rivera kan först beskrivas som ett barn som sätter sitt individualistiska mål som första plats och ignorerar den historiskt betydelsefulla familjedagen. Detta kan föreslås som den första fasen av MIGUELS karaktärsutveckling, det vill säga brist på respekt för sin familj (både de levande och de döda förfäderna). Den andra fasen som visas under analysen av sekvens 2 är förverkligandet av MIGUELS problematiska tanke efter att ha lärt sig lektionen. Det leder till den tredje fasen, korrigerande och justering av hans tidigare problematiska attityd, med andra ord att respektera och känna igen den viktiga betydelsen av Día de Muertos och av familj.

Día de Muertos håller basen till hela berättelsen. Detta betyder att den huvudsakliga platsen och tiden som berättelsen utspelar sig i och på är detta kulturfenomen. MIGUELS berättelse inträffar sig under de dödas dag, vilket betyder att den kulturella högtiden används av Pixar för

att bygga upp och visa Miguels resa för att uppnå sitt individualistiska mål och att växa upp med att lära sig sin lektion. Genom detta perspektiv kan man anta att huvudpersonens karaktärsutveckling sätts i första hand och kulturfenomenet i andra hand.

Som nämnts tidigare, Día de Muertos firas i flera länder och regioner runt om i världen förutom i Mexiko. Filmen inkluderar också olika element av den historiska traditionen, vilket leder till en process av transkulturering på termer av transkulturella aspekter och att den används som koncept för globalisering.

Genom analysen av de tre sekvenserna fungerar den traditionella högtiden som tid och rum där berättelsen fokuserar på huvudpersonen Miguels karaktärsutveckling, detta visar att kulturfenomenet används på en sekundär nivå i filmen. Detta visar också att högtiden används som en resurs för konsumtion, och därmed också för *commodification*. Dock är det svårt att bara konceptualisera *Coco* som bara *commodification* när filmen även inkluderar kulturell exploatering och transkulturering.

3.2. VIDARE FORSKNING

Genom undersökningen har det visat hur filmerna kunnat analyseras ur olika sätt i tidigare forskningar. Med analysen att ske utifrån perspektivet av dessas autentiska främmande kulturfenomen har det alltid bjudit in mig på frågan om filmerna skulle kunna konceptualiseras i mycket mer exakta termer. Som observerats på slutsatsen är båda filmerna en blandning av kategorier mellan adaptation och kulturell appropriering.

Sålunda belyser det en kontinuerlig fråga, det vill säga, om denna typ av material kan observeras och examineras på ett annat sätt för att tydligt konceptualisera i termer av dess förhållningssätt och skildring på främmande kulturfenomen.

4. KÄLLOR, MATERIAL OCH LITTERATURLISTA

4.1. MATERIAL

FILMER

Bancroft, T., Cook, B. (Director). *Mulan* [Film]. Walt Disney Feature Animation. 1998.

Molina, A., Unkrich, L. (Director). *Coco* [Film]. Pixar Animation Studios. 2017.

4.2. TRYCKTA KÄLLOR

REFERENSLISTA

Anjirbag, Michelle Anya. Reforming Borders of the Imagination: Diversity, Adaptation, Transmediation, and Incorporation in the Global Disney Film Landscape. *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures*. Vol. 11, nr. 2, 2019: 151-176. doi:

<https://doi.org/10.3138/jeunesse.11.2.151>

Bell, Elisabeth, Haas, Lynda, Sells, Laura. *From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender, and Culture*. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

Booker, Keith M. *Disney, Pixar, and the Hidden Messages of Children's Films*. Santa Barbara: ABC-CLIO, 2010.

Cheu, Johnson. *Diversity in Disney Films: Critical Essays on Race, Ethnicity, Gender, Sexuality and Disability*. Jefferson: McFarland & Company, 2013.

Dong, Lan. *Mulan: Disney's Hybrid Heroine*. I *Beyond Adaptation: Essays on Radical Transformations of Original Works*. Phyllis Frus & Christy Williams (red.), 156-167. McFarland & Company, 2010.

Frankel, Han H. *The Flowering Plum and the Palace Lady: Interpretations of Chinese Poetry*. New Haven: Yale University Press, 1976, 68-72.

Hall, Stewart. *Representations: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: SAGE Publications, 1997.

Hutcheon. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2006.

Luhr, William. Tracking *The Maltese Falcon*: Classical Hollywood Narration and Sam Spade. I *Close Viewings: an Anthology of New Film Criticism*. Peter Lehman (red.), 7-8. 1990.

Machin, David, Mayr, Andrea. *How to Do Critical Discourse Analysis: A Multimodal Introduction*. London: SAGE Publications, 2012.

Marchi, Regina M. *Day of the Dead in the USA: The Migration and Transformation of a Cultural Phenomenon*. Piscataway: Rutgers University Press, 2009.

Monaco, James. *How to Read a Film: Movies, Media, Multimedia 3rd Edition*. New York: Oxford University Press, 2000.

Rodríguez, Paul A. S. *Latin American Cinema: A Comparative History*. Oakland: University of California Press, 2016.

Rogers, Richard A. From Cultural Exchange to Transculturation: A Review and Reconceptualization of Cultural Appropriation. *Communication Theory*. Vol. 16, nr. 4, 2006: 474-503. doi:

<http://dx.doi.org/10.1111/j.1468-2885.2006.00277.x>

Rose, Gillian. *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials 4th Edition*. California: SAGE Publications, 2016.

Sanders, Julie. *Adaptation and Appropriation 2nd Edition*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2016.

Ward, Annalee R. *Mouse Morality: The Rhetoric of Disney Animated Film*. Austin: University of Texas Press, 2002.

WEBBSIDOR

Asia for Educators. The Ballad of Mulan (Ode of Mulan). *Columbia University*. PDF.

<http://afe.easia.columbia.edu/ps/china/mulan.pdf> (Hämtad 2022-03-17).

Mack, Lauren. Filial Piety: An Important Chinese Cultural Value. *ThoughtCo*. 2019.

<https://www.thoughtco.com/filial-piety-in-chinese-688386> (Hämtad 2022-04-23)

Office of the Historian, Foreign Service Institute. Chronology of U.S.-China Relations, 1784-2000. *U.S. Department of State*.

<https://history.state.gov/countries/issues/china-us-relations> (Hämtad 2022-03-26).

4.3. BILAGOR

Fig. 1 – 9. Stillbilder ur filmen *Mulan* (1998)

Fig. 10 – 20. Stillbilder ur filmen *Coco* (2017)