



JÖNKÖPING UNIVERSITY

*School of Education and
Communication*

Dum eller demonisk?

En kvalitativ analys av framställningen av ondska i tre
Disneyfilmer

KURS: Uppsatskurs 15 hp

FÖRFATTARE: Linda Yüksel

EXAMINATOR: David Gudmundsson

TERMIN: VT 2017

Sammanfattning

Linda Yüksel

Dum eller demonisk?

En kvalitativ analys av framställningen av ondska i tre Disneyfilmer.

Antal sidor: 31

I dag påverkar populärkulturella medier som film och tv hur vi människor uppfattar verkligheten omkring oss. Företaget Walt Disney Company är ett ledande företag när det gäller film och underhållning för barn. Hur Disney framställer vad som är gott och vad som är ont påverkar hur barn, men även vuxna ser på dessa fenomen. Syftet med uppsatsen är att analysera hur ondska framställs i tre olika Disneyfilmer. Filmerna som analyseras är *Kejsarens nya stil*, *Prinsessan och grodan* och *Vaiana*. Genom en kvalitativ analys undersöks framställningen av ondska i filmerna. Innehållet analyseras utifrån filosofen Lars Fr. H Svendsens filosofi där fyra typer av ondska presenteras. Av analysen framgår att den typ av ondska som framför allt framställs i filmerna är en instrumentell typ av ondska. De aktörer som utför onda handlingar i Disneyfilmerna har oftast därför motiv till handlingen som kommer leda till att de själva tjänar på att utföra den.

Sökord: Disney, Ondska, Kvalitativ analys,

1. INLEDNING	3
1.1 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR	3
2. BAKGRUND	4
2.1. POPULÄRKULTUR OCH RELIGION	4
2.2. WALT DISNEY COMPANY	4
2.3. FILMERNAS HANDLING	5
2.3.1. KEJSARENS NYA STIL	5
2.3.2. PRINSESSAN OCH GRODAN	6
2.3.3. VAIANA	7
3. TIDIGARE FORSKNING	8
4. TEORI	10
4.1. DEN DEMONISKA ONDSKAN	10
4.2. DEN INSTRUMENTELLA ONDSKAN	11
4.3. DEN IDEALISTISKA ONDSKAN	12
4.4. DEN DUMMA ONDSKAN	12
5. METOD	14
6. RESULTAT	16
6.1. KEJSARENS NYA STIL	16
6.2. PRINSESSAN OCH GRODAN	18
6.3. VAIANA	20
7. ANALYS	22
7.1. KEJSARENS NYA STIL	22
7.2. PRINSESSAN OCH GRODAN	24
7.3. VAIANA	25
8. DISKUSSION	28
8.1. JÄMFÖRANDE DISKUSSION	28
8.2. SLUTSATS	29
8.3. DIDAKTISK KOPPLING	30
REFERENSLISTA	32

1. Inledning

The Walt Disney Company, mer känt som endast Disney är företaget som i dag producerar de mest framgångsrika barnfilmerna i världen. Trots att Disney har barn som huvudsaklig målgrupp är filmerna även populära bland vuxna. Disney har i över 90 år skapat filmer som blivit populära och älskade av många. I dag har företaget växt och finns runt oss, inte bara i form av film utan även genom sina Tv-kanaler, nöjesparker och leksaker. Disney har för många blivit en naturlig del av livet och filmerna går vidare från generation till generation.

I dag anses Disneys filmer ha stort inflytande på barn och ungdomars framställning av vad som är gott men även vad som är ont. I Disneys berättelser återkommer teman som självständighet, acceptans och lyckliga slut. Filmerna framställer modiga människor och djur som tillsammans besegrar det onda med hjälp av rättvisa medel. Genom att ta del av dessa berättelser skapar vi människor oss en världsbild som säger oss vad som är gott och ont. I denna studie kommer fokus ligga på just det onda och hur detta framställs i tre av Disneys filmer. De filmer som studeras är *Kejsarens nya stil*, *Prinsessan och grodan* och *Vaiana*.

Som blivande ämneslärare är det viktigt att kunna analysera budskap om gott och ont som förekommer i filmer gjorda av Disney, men även andra filmer. Detta är även ett tillvägagångsätt som jag som lärare kan använda mig av för att diskutera bland annat ämnet etik i religionsvetenskapsämnet.

1.1 Syfte och frågeställningar

Syftet med denna undersökning är att, genom en komparativ studie, analysera hur ondska framställs i tre olika Disneyfilmer. Utgångspunkten för min studie är den norske filosofen Lars Fr. H. Svendsens fyra kategorier av ondska vilka jag kommer använda som analytiskt verktyg. För att undersöka denna framställning har jag använt mig av följande frågeställningar:

- Hur framställs det onda i de utvalda Disneyfilmerna?
- Hur förhåller sig framställningen av det onda i de utvalda Disneyfilmerna till varandra?

2. Bakgrund

I detta avsnitt presenteras den bakgrundsfakta som krävs för att kunna sätta sig in i avsnitten som följer. Först beskrivs begreppet populärkultur samt populärkulturens roll för vår verklighetsuppfattning. Efter detta beskrivs företaget Walt Disney Company som producerat de tre filmer som senare analyseras. Dessa filmer är *Kejsarens nya stil*, *Prinsessan och grodan* och *Vaiana*. Avsnittet avslutas med en kort beskrivning av filmernas handling.

2.1. Populärkultur och religion

Populärkultur är ett begrepp som är svårt att definiera. Sociologen Simon Lindgren beskriver i boken *Populärkultur – teorier, metoder och analyser* fyra punkter för att sammanfatta begreppet. Dessa är kommersiell, lättillgänglig, inte intellektuellt krävande och folklig. Den första punkten, alltså kommersiell innebär att populärkulturen står i förbindelse med en marknad där ekonomiska överväganden görs och där kulturprodukter produceras och konsumeras. Att populärkultur ska vara lättillgänglig innebär att den ska bygga på enkla framställningar och att många människor ska kunna identifiera sig med dess innehåll. Den tredje punkten, att populärkulturen inte ska vara intellektuellt krävande, innebär att den ska vara lätt att förstå. Den sista punkten, att populärkulturen ska vara folklig, innebär att den ska ge folk vad de vill ha och kunna återspegla många människors önskningar och behov (Lindgren, 2009 s.46).

Relationen mellan religion och populärkultur kan undersökas bland annat genom att undersöka hur religion representeras i olika former av populärkultur. Detta kallar Lynch (2005) studiet av religion *inom* populärkulturen. Dessa typer av studier är viktiga för att förstå och synliggöra de kulturella fördomar som finns i samhället (Lynch, 2005 s.23–24). Våra föreställningar om vår bild av oss själva formas av olika berättelser men även av de medier som kommunicerar berättelserna. Dessa föreställningar om oss själva formar våra omdömen med hjälp av vilka vi skiljer mellan gott och ont, rätt och fel och bra och dåligt. I dag flödar populärkulturen av föreställningar inte bara om vad som är gott, men i minst lika stor utsträckning om vad som är det onda (Sigurdson, 2007 s.215–216).

2.2. Walt Disney Company

The Walt Disney Company är en amerikansk koncern som i dag har en global verksamhet inom medie-, rekreations- och underhållningsbranschen. Koncernen grundades 1923 av Walt Disney

och hans bror Roy. Tillsammans skapade de figurerna Musse Pigg och Kalle Anka vilket resulterade i snabb framgång för företagets produktion av animerad film. I dag har Walt Disney Company fyra huvudsakliga områden: Walt Disney studios Entertainment som arbetar med filmproduktion, filmdistribution, teateruppsättningar och musik, Walt Disney Parks and Resorts som arbetar med nöjesparker och semesteranläggningar som Disneyland Resort som bland annat finns i Paris, Disney Media Networks som har olika Tv-bolag och Tv-kanaler, radiokanaler och ett bokförlag samt Disney Consumer Products som bland annat tillverkar leksaker och barnböcker (Tapper & Weibull, u.å).

Disney har kommit med en ny tecknad långfilm i snitt vartannat år under de senaste 60 åren. Dessa filmer är bland de mest framgångsrika barnfilmer som produceras än i dag. Disneys berättelser präglas av skurkar som besegras genom att människor (och djur) utför gemensamma, solidariska, våldsbefriande handlingar. Rönnberg (2000) skriver att Disneyfilmer genomsyras av demokratiska budskap och att egenskaper som godhet, hjälpsamhet och vanlighet är något att sträva efter. I Disneyfilmer finns många exempel som påverkar den världsbild som barn, men även vuxna skapar. Rönnberg (2000) skriver även att alla Disneys berättelser vilar på teman som att klara sig själv, hitta sig själv och att bli accepterad för den man är. Filmerna präglas av gott humör, optimism och lyckliga slut. Skurkarna i filmerna är ofta auktoritära, grymma självupptagna, barnhatande eller penningfixerade.

2.3. Filmernas handling

De filmer som studeras är *Kejsarens nya stil* (2000), *Prinsessan och grodan* (2009) och *Vaiana* (2016). Trots att de filmer som studeras och presenteras här är publicerade efter år 2000 ingår de alla under kategorin "Disneyklassiker" då de alla skapats och marknadsförts under namnet Walt Disney Feature Animation.

2.3.1. Kejsarens nya stil

Kejsarens nya stil (original: *The Emperor's New Groove*) bygger på berättelsen Kejsarens nya kläder av H.C. Andersen från 1837. Filmen handlar om den självupptagna kejsaren Kuzco som planerar bygget av sitt nya sommarpalats, Kuzcotropia på hedern Pachas bergstopp. Under tiden som Kuzco är upptagen med detta så planerar hans onda rådgivare, Yzma hur hon ska göra sig av med Kuzco för att själv kunna ta makten.

När Kuzco sparkar Yzma från jobbet som rådgivare får hon nog och bestämmer sig för att förgifta Kuzco. Då ingen vet att Kuzco sparkat Yzma och det dessutom inte finns någon arvtagare kommer makten automatiskt gå över till Yzma om Kuzco dör. I ett försök att förgifta Kuzco blandar Yzmas korkade assistent, Kronk, ihop giftet med extrakt av lama vilket resulterar i att Kuzco förvandlas till en lama. Kronk får då uppdraget att göra sig av med kroppen men olyckligtvis hamnar Kuzco med Pacha som är på väg tillbaka till sin bergstopp. Kuzco måste nu, med Pachas hjälp hitta tillbaka till palatset för att kunna förvandlas till en människa igen. På vägen dit, genom den livsfarliga djungeln med farliga djur och många utmaningar, försöker Pacha få Kuzco att bygga sitt Kuzcotopia någon annan stans och inse att allt i världen inte kretsar runt endast honom.

2.3.2. Prinsessan och grodan

Prinsessan och grodan (original: *The Princess and The Frog*) är baserad på sagan om grodprinsen. Filmen utspelar sig under 1920-talet i New Orleans, USA, och handlar om den hårt arbetande servitrisen Tiana som sedan barnsben drömt om att driva en egen restaurang.

Under en maskeradfest hos Tianas vän, Charlotte, vars pappa är den rika Eli "Big Daddy" La Bouff finns förhoppningar om att prins Naveen av landet Maldonien ska komma, då han är på besök i staden. Som förväntat dyker prinsen upp och vinner Charlottes hjärta med en endaste dans. Det ingen vet om är att prins Naveen innan detta blivit lurad av voodoo-mannen, Dr. Facilier och blivit förtrollad till en groda. Istället för den riktiga prinsen kommer prinsens tjänare, Lawrence, som med hjälp av prinsens blod i en talisman fått prinsens utseende, till festen och dansar med Charlotte.

Samtidigt som Lawrence dansar med Charlotte övertalar prins Naveen Tiana att kyssa honom i tron om att hon är en riktig prinsessa och inte endast utklädd till en, då detta är sättet enligt den traditionella historien om grodprinsen att bryta förtrollningen. Då Tiana inte är en riktig prinsessa leder kyssen till att även hon förvandlas till en groda. Tillsammans måste nu de två grodorna lista ut hur de ska förvandlas till människor igen. Vägen till mänskligheten visar sig vara utmanande och farlig men även vad de två grodorna behövde för att inse vad som är viktigt i livet.

2.3.3. Vaiana

Vaiana (original: Moana) är berättelsen om den polynesiska flickan Vaiana som alltid har känt kärlek och dragning till havet trots att hennes pappa, hövdingen i byn, förbjuder henne att gå dit.

Som barn får Vaiana höra berättelser om världens skapelse, som börjar med att moderön Te Fiti steg ur vattnet. På ön Te Fiti fanns ett hjärta som hade kraften att skapa liv och genom hjärtat spred Te Fiti liv över hela världen. En dag blev hjärtat stulet av Maui, halvguden av havet och vinden som med hjälp av sin magiska fiskkrok kunde byta skepnad. När Maui stulit Te Fitis hjärta spreds ett mörker över världen vilket Maui inte kunde fly ifrån. Han slogs ner av Te Kha, demon av jord och eld, och tappade Te Fitis hjärta i havet tillsammans med sin magiska krok. På grund av detta sprider sig nu ett mörker över världen som släcker liv i ö efter ö.

Som ung hittar Vaiana Te Fitis hjärta i havet men då hennes pappa är strikt med att hon aldrig får gå dit förlorar hon det till havet igen. Många år senare får Vaiana reda på att hennes farmor sett denna händelse, tagit hjärtat och sparat det till henne. Efter farmoderns plötsliga bortgång beslutar sig Vaiana för att trotsa sin fars order och ger sig ut på havet för att hitta Maui och återlämna Ta Fitis hjärta så liv kan börja spridas igen.

3. Tidigare forskning

När det gäller Disney finns en hel del studier gjorda, dock har inte många studier gjorts som fokuserar på ondskans framställning i olika Disneyfilmer. I detta avsnitt kommer därför studier presenteras som dels analyserar ondska i film i allmänhet men även Disney i förhållande till ondska och religion.

En studie som behandlar ondska i Disneyfilmer är studien *Demonizing in Childrens Television Cartoons and Disney Animated Film* av Gregory Fouts, Mitchell Callan, Kelly Piasentin och Andrea Lawson. I studien undersöks förekomsten av demonisering i två stora medier, film och tv. Demonisering av en karaktär innebär att karaktären framställs som ond genom handlingar och dåligt beteende. I studien analyseras innehållet i filmer gjorda av Walt Disney Company men även andra tv-program för barn, här presenteras dock endast resultatet av de Disneyfilmer som undersöks då endast dessa är relevanta för just denna studie. I studien undersöks 136 Disneykaraktärer ur totalt 34 filmer gjorda mellan 1937–2001. Dessa karaktärer undersöks genom att koda användandet av onda ord vid hänvisning till karaktärerna i filmerna. Exempel på onda ord kan vara till exempel monster, djävul, demon och ogudaktig. Studiens resultat visar att 74% av Disneyfilmerna som undersöks innehåller muntliga referenser till demonisering, med ett snitt på 5,6 referenser per film. Av de 136 filmkaraktärer som kodas är 18% demoniserade. De vanligaste ord som används vid demoniseringen är ond, elak, djävul och demon (Fouts, Callan, Piasentin, Lawson, 2006).

Även Sigurdson (2007 s. 216) diskuterar demonisering i film och menar att den bild av ondska som i dag finns i vårt samhälle formas av, dels vad de religioner runt oss framställer som ondska, men framför allt genom film, musik, serier och andra medier. Sigurdsons (2007) syfte är att diskutera olika föreställningar om det onda som återfinns i populära filmer, för att kunna närma sig frågan om vilka bilder av det onda som faktiskt kommuniceras genom dem. För att göra detta använder sig Sigurdson (2007) av Lars. Fr. H Svendsens teori om olika typer av ondska, vilket är samma teori som beskrivs och används som analysverktyg i denna studie. Sigurdson (2007) fokuserar dock inte på filmer gjorda av Walt Disney Company utan diskuterar tre, hollywoodproducerade filmer från 2005 som alla tillhör kategorin kommersiell och avslutar med att diskutera sitt resultat ur ett teologiskt perspektiv.

Resultatet visar att flera olika typer av ondska framställs i dagens populärfilmer. För att komma åt dessa framställningar krävs inte endast en tolkning av den värld eller myt som filmen gestaltas i, utan framför allt en tolkning av hur filmens värld förhåller sig till vår värld. Den klassiska kristna synen på ondska är att det onda är en parasit, den bryter ner och förstör det som redan är skapat och gott. Det onda är mer utav en icke-existens än existens. Detta är en bild av det onda som i filmvärlden, där det finns ett krav på dramatisk handling och att fånga publiken, kan anses innehållslös och tråkig (Sigurdson, 2007 s.227). Istället menar Sigurdson (2007 s.228) att det finns en tendens att betona det dramatiska och de demoniska sidorna hos det onda i filmer. I dag är spänningen mellan gott och ont en handling som ofta används för att driva en film framåt, denna spänning är något som kan ses som ett problem ur ett religiöst perspektiv då det onda framställs som mer spännande än det förtjänar. Det onda framställs som fascinerande istället för frånstötande (Sigurdson, 2007 s.228–229).

Anderson (1999) diskuterar i boken *The Gospel According to Disney: Christian values in the early animated classics* hur kristna värderingar och bibliska berättelser genomsyrar de tidiga filmerna gjorda och producerade av Disney. De filmer som studeras är alla producerade under Walt Disneys egna livstid och är bland de första Disneyklassikerna som finns (Anderson, 1999 s. 11–12). Anderson (1999) visar att det finns många likheter bland berättelserna. I filmen *Snövit och de sju dvärgarna*, som är den första av Disneys tecknade långfilmer, användes det förgiftade äpplet för att förstöra det goda. Även i bibelns första bok, första mosebok, använder sig ormen utav den förbjudna frukten för att få Eva att trotsa Gud. Det finns även likheter mellan drottningen, som är den onda karaktären i *Snövit*, och ormen i första moseboken. Till exempel så förvandlar drottningen sig själv till en gammal gumma som sedan lurar *Snövit* att äta det förgiftade äpplet. I första moseboken är det ormen som lurar Eva att äta av den förbjudna frukten. Ormen associeras ofta med frestaren, den onda djävulen, även om det inte står med ord i bibeln. Både drottningen och ormen är listiga men även avundsjuka på det goda i berättelsen och försöker förstöra det goda för att få det bättre själv (Anderson, 1999 s.14–16). Andersson (1999) ger fler exempel på Disneyfilmer där likheterna mellan bibliska berättelser är många och att kristna värderingar finns som en grundetik i Disneyfilmer.

4. Teori

I detta avsnitt presenteras Lars Fr. H. Svendsens fyra olika typologier för ondska. Dessa typologier används som verktyg i studiens analysdel där onda karaktärer från Disney diskuteras.

Enligt Svendsen (2005) bör ondskan betraktas som ett rent mänskligt, moraliskt problem. Den etiska tolkningen av det onda bör i dag fokusera på ”varför gör vi det onda?” istället för ”vad är det onda?” som legat i fokus då ondskan setts som en kvarleva från mytologisk, kristen forntid. I dag framstår ondska som något fascinerande men även som ett allvarligt problem. Fascinationen för ondskan hänger samman med att det onda blivit en estetisk, mer än en moralisk, företeelse. Ondskan framstår som en motkraft till den trista vardagen, vilket speglas på allt mer extrema sätt i filmer och andra medier (Svendsen, 2005 s.7). Svendsen (2005 s.85) skriver även att det inte alltid är självklart till vilken kategori en aktör eller en handling hör, samma aktör kan placeras in i flera av kategorierna. Något alla kategorier har gemensamt är att ondska innebär en bristande hänsyn till andra människor.

4.1. Den demoniska ondskan

Den demoniska ondskan innefattar handlingar där det inte finns fler motiv till handlingen än att skapa lidande för en person (Svendsen, 2005 s.89). Svendsen (2005 s. 89–90) skriver att vi måste förstå målsättningen för att förstå en handling, men när det gäller tortyr och mord är det inte alltid vi kan förstå detta. Det finns vissa mord som kan förklaras med motiv som att gärningsmannen blir överväldigad av raseri, att han försöker dölja ett brott eller att offret har gjort motstånd. Det finns även andra mord som inte har någon sådan förklaring. Dessa mord, eller andra onda handlingar verkar hända endast för handlingens skull. Detta är vad Svendsen (2005) kallar för demonisk ondska. En vanlig förkroppsling av det demoniska onda inom populärföreställningar är seriemördaren. Det är svårt att hitta någon annan förklaring till en seriemördares handlingar än att de helt enkelt finner största tänkbara tillfredsställelse i att skapa lidande för sina offer (Svendsen, 2005 s.89).

Enligt Svendsen (2005 s.86) blir ondskan tydlig när den på ett eller annat sätt står i motsats till det som är värdefullt och eftersträvänsvärt i livet. Den demoniska ondskan beskrivs ofta som ”att göra något just *därför* att det är ont”, till exempel att mörda just för att skada andra. Detta beskriver Svendsen dock (2005) som en problematisk beskrivning då han anser att det bakom varje önskan måste finnas ett syfte. Även om en ond handling bara är till handlarens fördel och

i sig är en ond handling, kan handlingen innebära att en önskan blir tillfredsställd, vilket är gott. Om lustmord innebär att någons önskan blir tillfredsställd så är detta en god aspekt i handlingen, även om handlingen i sig är ond (Svendsen, 2005 s.83).

4.2. Den instrumentella ondskan

När någon gör en ond handling, fullt medveten om att handlingen är ond, för att uppnå något handlar detta om den instrumentella ondskan. Syftet kan, när det gäller den instrumentella ondskan, vara både gott och ont men medlen är onda. Den instrumentella ondskan handlar alltså om de medel som används vid handlingar, inte om handlingens mål (Svendsen, 2005 s.83–84).

I sin diskussion om den instrumentella ondskan ansluter sig Svendsen (2005) till Kants teori om det radikalt onda i den mänskliga naturen. Enligt den instrumentella ondskan utförs onda handlingar i hopp om att handlingen kommer att bidra till tillfredsställelse av en önskan. Personen som utför en ond handling är medveten om vad som är gott och ont men väljer att utföra de onda handlingarna på grund av personens egenkärlek. Denna typ av ondska behöver inte vara en extrem ondska med djävulska aktörer utan även vad som kan kallas en ”vardagsondska”, till exempel att mobba någon för att själv bli populär. Det radikala onda ligger till grund för alla de olika onda handlingar som vi utför. Detta kan handla om onda handlingar som mord men även handlingar som inte behöver framstå som speciellt upprörande. Det behöver alltså inte handla om de mest sadistiska handlingarna. Det radikala onda handlar om djupet i ens moraliska korrupcion, där en person sätter kärleken till sig själv över hänsynen till andra. Det finns inga gränser för vilka konsekvenser det radikala onda kan ha. Enligt Kants teori om det radikala onda fungerar våra små vardagsförseelser utifrån samma princip som de grymmaste handlingar – alltså utav egenkärleken (Svendsen, 2005 s.111).

Skillnaden mellan den demoniska ondskan och den instrumentella ondskan är alltså att när det gäller den demoniska ondskan är handlingen målet. Då den onda handlingen som utförs får personen som utför handlingen att må bra, är det själva handlingen som är central. När det gäller den instrumentella ondskan strävar personen som utför handlingen efter något, det finns alltså ett mål med handlingen. Målet kan vara gott eller ont men handlingen är ond.

4.3. Den idealistiska ondskan

Den idealistiska ondskan handlar om de onda handlingar som utförs av aktörer i tron att de gör något gott. Svendsen (2005 s.84) skriver att ”*ondskan trivs aldrig bättre än när det står ett ideal framför den*”. Enligt Svendsen (2005 s.122–123) har föreställningar om ondska skapat mer ondska än något annat. Föreställningar om gott - ont kopplas ofta till föreställningar om vi - de andra. Människor utför därför onda handlingar, enligt den idealistiska ondskan, utav hat för ondskan (de onda, andra), och på så sätt förs mer ondska in i världen. För att exemplifiera den idealistiska ondskan beskriver Svendsen (2005) bland annat häx- och kättarprocesser. Hundratusentals oskyldiga människor dömdes för häxeri och kätteri och brändes på bål. Dessa människor blev förföljda av människor som trodde att de stod på den goda sidan. Gärningsmännen i detta exempel ser sig själva som representanter för det goda, som kämpar för en rättfärdig sak, precis som många av dagens terrorister anser och tror att de kämpar för något gott (Svendsen, 2005 s.123–124).

För idealisten är det inte endast moraliskt tillåtet, utan faktiskt även moraliskt påbjudet, att skada den andre i det godas tjänst. Idealisten kan kanske erkänna att vissa av de handlingar som utförs inte är goda, men de kommer alltid att framstå som rättfärdigade då det högre målet är gott. Här representeras utövarna av det onda det goda, de framställer sig så och ofta tror de själva på det. Men en övertygelse om att ett ideal är gott räcker inte för att garantera att det är det (Svendsen, 2005 s.84–85).

4.4. Den dumma ondskan

När en person utför en ond handling, utan att egentligen tänka efter huruvida handlingen är ond eller god, kan detta kännetecknas som den dumma ondskan. Dumhet kan ses som en form av tanklöshet, att göra något utan att reflektera kring det (Svendsen, 2005 s.85).

För att exemplifiera diskuterar Svendsen (2005) den dumma ondskan utifrån Rudolf Höss, som var kommandant i Auschwitz, självbiografi där Höss inte verkar ha förstått vad han gjort. Höss var inget monster, då han menar att han själv inte kunde skada andra människor på grund av att kände för stor sympati för fångarna. Höss betonar i sin självbiografi att han aldrig behandlat en fånge dåligt, troligtvis menar han att han aldrig själv slagit eller dödat någon fånge, dock beskriver han SS-soldater som fann glädje i att pina och döda fångarna som onda. Höss var som sagt kommandant i det största koncentrationslägret någonsin, fullt medveten om vad som pågick där då det var han som gav order i lägret. Höss arbetade för att skapa ett läger som

fungerade så ”effektivt” som möjligt och menade att gasning var att föredra framför att skjuta fångarna då skjutning, framför allt av kvinnor och barn blev för påfrestande för många SS-soldater. Höss själv menar att han bara gjorde vad som förväntades av honom, att följa föhrrens order, vilket var något han även förväntade sig av sina män (Svendsen, 2005 s.149–152).

Denna typ av tanklöshet, en bristande vilja att ens göra sig besväret att tänka, menar Svendsen (2005 s.152) är den dumma ondskan i dess ytterlighet. Att förstå att handlingar är onda men att välja att utgöra dem eftersom det innebär att följa order är exempel på den dumma ondskan.

5. Metod

I detta avsnitt presenteras den metod som använts vid genomförandet av studien. Begreppen hermeneutik och innehållsanalys kommer att beskrivas här. Det material som analyseras, alltså de tre Disneyfilmer som valts ut, beskrivs mer i studiens bakgrundsdel. Här redogörs det dock för hur materialet samlats in samt analyserats.

För att studera filmerna har en innehållsanalys genomförts. Termen innehållsanalys kan användas för att undersöka hur något framställs eller värderas i en text. Genom att använda en innehållsanalys kan det till exempel studeras i vilken mån ett fenomen framställs som positivt eller negativt, eller hur olika källor framställer och värderar ett fenomen på olika sätt (Bergström & Boréus, 2012 s.52–53). I en innehållsanalys studeras texter, det är dock vanligt att tänka sig en text i skriftlig form men detta är inget krav för att materialet ska räknas som en text. Det innebär att även film kan vara och kan analyseras som en text (Lindgren, 2009 s.15).

I varje innehållsanalys ingår tolkning, oavsett om det innehåll du studerar är en text i skrift eller i bild måste den tolkas (Bergström & Boréus, 2013 s.30). Vid genomförandet av denna studie tolkas det material som undersöks, det vill säga de onda Disneykaraktärer, av mig. Därför tillämpas ett hermeneutiskt förhållningssätt. Vikström (2005 s.13) skriver att ingen tolkning kan ske förutsättningslöst. Eftersom människan inte är endast en neutral åskådare i relation till världen, utan faktiskt lever i den blir hon en del av den verklighet hon försöker att förstå. Därför sker tolkning aldrig förutsättningslöst, vi behöver någon slags tidigare kännedom om den sak vi vill förstå för att ha möjlighet att förstå den. Vår förförståelse gör det alltså möjligt för oss att ställa meningsfulla frågor till det vi vill undersöka (Vikström, 2005 s.13). En hermeneutisk studie påverkas alltid av författaren till studien, då du som författare aldrig kan ställa dig utanför dig själv när du studerar verkligheten. Enligt hermeneutiken finns flera sätt att förstå världen eller en specifik företeelse. Läsare av studien tolkar och reflekterar själv kring det skrivna och kan skapa sin egen uppfattning av verkligheten, men trots det är orden i studien påverkade av vem författaren är som person, hans erfarenheter, traditioner och världsbild (Ödman, 2007, s. 13–15).

Denna studie fokuserar på framställningen av just det onda i olika Disneyfilmer. Vid undersökning av ondska menar Svendsen (2005 s.81) att man bör ställa upp olika typologier för ondska och sedan redogöra för hur dessa förhåller sig till varandra, vilket görs i studiens

analysdel och Svendsens teori blir också de typologier för ondska som används som verktyg för att analysera filmerna. Innehållsanalysen görs med en kvalitativ strategi då fokus i studien ligger på att beskriva och definiera onskans framställning i filmerna samt relationen mellan filmernas framställning.

De filmer som studeras är alla skapade och marknadsförda under namnet Walt Disney Feature Animations som Disneyklassiker. Eftersom att det i dag finns över 50 filmer som räknas som Disneyklassiker valde jag att begränsa mitt urval till filmer släppta efter år 2000. De filmer som valdes är *Kejsarens nya stil* (2000), *Prinsessan och grodan* (2009) och *Vaiana* (2016) som i nuläget är Disneys senaste publicerade film.

Lindgren (2014 s.31) skriver att all data som studeras måste förberedas och göras analyserbar. Mitt sätt att förbereda och strukturera upp min data var genom att anteckna det material jag tolkade som relevant. För att skapa struktur i mina anteckningar använde jag mig av tre teman: Egenskaper, handlingar och kommunikation. Det första temat, egenskaper, handlar om hur karaktären beskrivs av sig själv men även av andra karaktärer i filmen samt hur detta framställs under filmens gång. Framför allt fokuserade jag på handlingar, alltså vilka handlingar tolkar jag som onda. Enligt Svendsens (2005 s.85) typologier för ondska innebär ondska bland annat en bristande hänsyn till andra människor, vilket är något jag använde mig av i min tolkning av vad som är ont. Mitt tredje tema var kommunikation, här kollade jag framför allt på hur karaktären talar med andra karaktärer och med hjälp av citat analyseras karaktärernas typ av ondska. De tre temana skapades efter att ha studerat filmerna en första gång. När filmerna studerades en andra och tredje gång använde jag mig av dessa tre teman för att anteckna det material som jag tolkat och ansett vara det som representerar det onda i filmerna. Detta redovisas i studiens resultatdel.

I studien används Svendsens teori som verktyg för att analysera de framställningar av ondska som Disneyfilmerna presenterar och dessa kategoriseringar används även för att diskutera resultatet. Utifrån de olika typerna av ondska som presenteras i studiens teoriavsnitt, alltså den demoniska onskan, den instrumentella onskan, den idealistiska onskan och den dumma onskan, kommer filmernas karaktärer och de handlingar som dessa utför, som jag tolkar som onda, diskuteras. Filmernas framställningar av ondska jämförs och diskuteras senare i studiens diskussionsavsnitt.

6. Resultat

I detta avsnitt presenteras det jag tolkat som ondska i de tre filmerna. Utifrån de tre teman som beskrivs i studiens metodavsnitt, alltså egenskaper, handlingar och kommunikation kommer jag att presentera det jag tolkar som ont i filmerna.

6.1. Kejsarens nya stil

I *Kejsarens nya stil* finns framför allt tre karaktärer som jag tolkat som onda. Den mest självklara onda karaktären är Kuzcos rådgivare Yzma. Vid filmens första presentation av Yzma sitter hon på kejsarens tron och lyssnar på en av landets bönder som ber om hjälp, då hans familj svälter och behöver mat. Bonden skakar av rädsla vid konversationen som låter:

Yzma: Det är väl inte mitt problem om din familj saknar, vad var det du sa?

Bonde: Eh, mat.

Yzma: Ha! Det skulle du ha tänkt på innan du blev fattig. Vi är klara här, släng ut honom.

I denna scen tolkar jag dels bondens rädsla för Yzma men även hennes sätt att hantera situationen som ond.

Det som framför allt visar att Yzma är ond är att hon gång på gång försöker göra sig av med Kuzco. Yzma gör allt för att ingen ska få reda på att Kuzco sparkat henne från rollen som kejsarens rådgivare och för att själv ta över makten. Om något står i hennes väg gör hon sig av med det, ett exempel på detta kan vara när Yzma planerar hur hon ska göra sig av med Kuzco. Planen lyder:

Jag förvandlar honom till loppa. En harmlös liten loppa, sen lägger jag loppan i en ask, sen lägger jag asken i en låda och sen postar jag lådan till mig själv och när den kommer (elakt skratt) mosar jag den med en hammare. Det är briljant, briljant, briljant säger jag. Jag är ett geni. Men för att spara porto kan jag förgifta honom istället.

Även andra handlingar visar att Yzma är ond och inte speciellt eftertänksam i sina handlingar, till exempel då Yzma i en scen sparkar ner en man från sitt podium som är, kanske flera hundra

meter högt. Denna handling är inget som filmen lägger speciellt stor vikt vid. Jag anser att detta är något som händer i filmen endast för att visa på just att Yzma är en ond karaktär.

Den andra karaktären jag anser vara ond är Yzmas assistent, Kronk. Kronk är inte hjärnan bakom de onda handlingar som han utför utan gör endast dessa på order av Yzma. Trots att Kronk har en ängel och en djävul som ofta dyker upp på hans axlar när han oroar sig över att handlingar kan vara fel, vinner ofta djävulen med sina argument och Kronk slutför de onda handlingarna – i alla fall i de fall han inte råkar göra något fel och uppdragen inte kan slutföras på grund av hans klumpighet. Exempel på situationer då Kronk utför onda handlingar på order av Yzma kan vara då han slår Kuzco medvetlös för att sedan kunna dumpa hans kropp i djungeln.

Den tredje karaktär jag tolkar som ond i filmen är huvudpersonen själv, Kuzco. Kuzco är kejsaren och hans onda egenskaper är att han är egocentrisk och självupptagen. Flera gånger under filmens gång visar Kuzco att han sätter sig själv framför andra och att hans önskan är det enda viktiga. Att Kuzco är egoistisk visas tidigt i filmen då han sparkar ut en gammal man från ett fönster på grund av att han stör Kuzcos dans i filmens intro. Handlingar som dessa men även citat som *”allt handlar bara om mig”* visar att Kuzco värderar sitt egna liv över andras. Detta gör sig tydligt i filmens scen där Pacha precis fått nyheten om Kuzcos plan att bygga Kuzcotropia. Scenen pausas av Kuzco som flikar in och säger *”Eh, Hej. Ursäkta, två sekunder bara. Jag ligger på karran om ni kommer ihåg. Det ska väl handla om mig och inte om honom?”* Sedan ringar Kuzco in sig själv på bilden och ett kryss över Pacha för att visa vem som är den viktiga personen på bilden.

En betydande skillnad mellan dessa onda karaktärer är dock att i filmens slut lyckas Pacha övertala Kuzco att han faktiskt är god. Kuzco börjar känna skuld över att ta Pachas land ifrån honom och går med på att bygga Kuzcotropia någon annanstans. När Kronk inte längre behöver följa Yzmas order (då hon råkar förvandla sig själv till en katt) gör inte heller han onda handlingar. Yzma är den enda som i filmens slut fortfarande representeras som elak och ond även om hon numer har utseendet av en katt. Andra karaktärer i filmen som gör onda handlingar är framför allt palatsets vakter. Vakterna utför onda handlingar bland annat då Kuzco ger dem order att kasta ut en gammal man från ett fönster och när Yzma ger dem order att döda Pacha tillsammans med Kuzco då han fortfarande är en lama.

6.2. Prinsessan och grodan

Den karaktär som framför allt är ond i *Prinsessan och grodan* är Dr. Facilier som även kallas skuggmannen och voodoo mannen. Att Dr. Facilier är ond är något som de flesta karaktärerna ser som en självklarhet. Detta syns tydligt på det sätt övriga karaktärer talar om honom, till exempel filmens goda Voodoohäxa, Mamma Odie, som frågar ”*Vem av er, stygga barn har beblandat sig med skuggmannen?*” på ett sätt som antyder att personen borde förstått bättre.

De onda handlingar Dr. Facilier utför under filmens gång är många. I filmens början visas det hur Dr. Facilier lurar stadens människor på pengar med sin magi. De handlingar som har stor betydelse för filmen är när Dr. Facilier söker upp prins Naveen och hans tjänare Lawrence då de är på besök i staden. Dr. Facilier övertalar prins Naveen och Lawrence att han kan få deras drömmar att slå in och med hjälp av falsk magi läser han deras framtid, som bland annat säger att Lawrence kommer bli en rik prins istället för att endast vara tjänare. Dr. Facilier övertalar både prins Naveen och Lawrence att ta i hand med honom samtidigt. Det de inte vet är att denna handskakning innebär att de båda nu slutit ett avtal med den onda sidan och går med på den förtrollning som sker. Prins Naveen förvandlas till en groda och Lawrence får nu, genom att bära en talisman med prinsens blod i, prins Naveens utseende.

Denna handling leder även till att Lawrence, som tidigare i filmen inte haft någon större roll, blir ond. Eftersom Lawrences utseende förvandlas till prins Naveens utseende då han bär blodstalismanen inser Lawrence vad han kan tjäna på att se ut som prinsen. Dr. Facilier lyckas övertala Lawrence om hur enkelt han kan bli rik och respekterad, genom att visa framtiden med hjälp av magi och ett övertalande tal där hand bland annat säger:

Både du och jag vet att den största kraften i världen inte är magi. Det är pengar! Är du inte trött på att leva på marginalen medan de rika gubbarna i sina flotta bilar inte ens ser åt ditt håll?

När Dr. Facilier märker att Lawrence blir intresserad av livet som en vacker, rik och berömd prins fortsätter han ”*Allt du behöver göra är att gifta dig med Big Daddys lilla prinsessa, så snor vi La Bouffs saftiga förmögenhet och delar lika. 60–40, som jag sa*”. Detta visar att Dr. Facilier övertalar Lawrence att utföra onda handlingar genom att beskriva vad han kan tjäna på

det. Både Dr. Facilier och Lawrence agerar i denna handling själviskt utan att bry sig om de konsekvenser detta innebär för andra.

I filmen visas också hur Dr. Facilier gör allt för att planen på att stjäla Big Daddys pengar ska klaras av. När blodet i talismanen börjar ta slut måste Dr. Facilier få tag på prins Naveen igen, som är iväg tillsammans med Tiana i hopp om att bli människor igen. Trots att Dr. Facilier redan står i skuld till ”den andra sidan” som framför allt består av spök- och djurformade skuggor ber han dem om hjälp att söka efter Naveen. I utbyte lovar Dr. Facilier skuggorna att de ska få tillträde ut i staden och få lov att ta så många av stadens själar de vill, så fort han tagit över Big Daddys pengar och makt.

Som sagt gör Dr. Facilier allt för att planen ska fungera, allt som kommer i hans väg gör han sig av med. Exempel på detta kan vara att han låser in prins Naveen i ett skrin för att hindra prinsen att förstöra vigseln mellan Charlotte och Lawrence. Han trampar även på den goda eldflugan Ray, då Rays ljus får de onda skuggorna att smälta sönder. Dr. Facilier försöker även muta Tiana genom att visa henne att hon, genom att ingå en pakt med honom och den andra sidan, kan få alla sina drömmar att gå i uppfyllelse. Med hjälp av magi bygger Dr. Facilier upp Tianas drömrestaurang där hon står som kypare.

Ja är inte detta klart mycket bättre än att hoppa runt i Bayoun i hela ditt liv?

Jag måste ge dig en eloge, Tiana. När du drömmer, drömmer du stort. Titta på det här stället! Det blir en kronjuvel i New Orleans. Allt som krävs av dig för att göra det till verklighet, är att du ger den där lilla talismanen till mig. Kom igen, tänk på allt du har offrat, tänk på alla nejsägare som tvivlade på dig.

När Dr. Facilier märker att Tiana tvekar går han in på djupare och känsligare ämnen, som hennes pappa. Han visar minnen från Tianas barndom där han visar hur hårt hennes far arbetade för restaurangen och menar att det vore en skam om drömmen aldrig blir mer än en dröm och säger ”*Du kan ge din gamla pappa allt han nånsin velat ha*”.

Andra onda karaktärer som förekommer i filmen är bland annat djur, till exempel alligatorer och grodjägare som blir hotande för de två grodorna som är i jakt på vägen till mänskligheten. Alla dessa karaktärer är ute efter att fånga grodorna då de ser dem som mat.

6.3. Vaiana

I filmen *Vaiana* är det framför allt halvguden Maui som beskrivs som ond. Tidigt i filmen när Vaianas farmor berättar myten om världens skapelse beskrivs Maui. Det som gör Maui ond är hans egenkärlek och girighet vilket är anledningen till att han enligt myten stulit Te Fitis hjärta. Maui var avundsjuk på att Te Fiti kunde skapa liv och ville själv ha den makten. Enligt myten beskrivs Maui som djärv. Han beskrivs både som en krigare men även som en skojare.

När Vaiana hittar Maui visar det sig att halvguden är självupptagen och egoistisk, men även charmig och inte skräckinjagande och elak, vilket var vad Vaiana förväntat sig. Den första onda handlingen som Maui gör under sin tid med Vaiana är att charma henne genom att låtsas tro att hon är där för att få en autograf av ”*Maui, skepnadsskiftaren. Halvgud av havet och vinden. Hjälten för män, och kvinnor*” som han kallar sig själv. Maui beskriver alltså sig själv som en hjälte, som gjort flera tjänster för människorna. Detta stämmer inte alls överens med den bild av Maui som Vaiana fått genom att lyssna på berättelserna om honom som en förstörare av moderön Te Fiti och livet. Genom att förvirra Vaiana med denna nya information men även sång och dans lurar Maui in henne i en grotta som han till slut stänger igen med ett stort stenblock. Detta gör Maui för att göra sig av med Vaiana för att kunna sno hennes båt och ge sig ut på havet för att leta efter sin magiska fiskkrok.

Efter detta gör Maui flera onda handlingar som alla handlar om att göra sig av med Vaiana för att på egen hand kunna hitta sin krok, till exempel kastar han flera gånger ner henne från båten men påminner henne även om att hon är svag och okunnig och kallar henne gång på gång prinsessa, endast för att reta upp henne. Detta gör Maui för att Vaiana ska ge upp i sitt försök att återlämna Te Fitis hjärta, då hon redan är tveksam till om hon faktiskt klarar av det.

När Maui inser att Vaiana har havet på sin sida och att han inte kan göra sig av med henne börjar han istället samarbeta och bestämmer sig för att hjälpa henne att återlämna Te Fitis hjärta på villkoret att de även söker efter hans fiskkrok. Under filmens gång ändras framställningen av vem Maui är. Även om han alltid är självkär och egoistisk visar det sig att Maui visst gjort de onda handlingar som berättas om i myterna, till exempel att sno Te Fitis hjärta. Dock har Maui en annan beskrivning till varför han gjorde dessa.

Maui: Jag föddes inte som halvgud. Mina föräldrar var människor. Dom tog en titt och bestämde att dom inte ville ha mig. Dom kastade mig i havet som om jag inte var värd

någonting. På något sätt hittades jag av gudarna, dom gav mig kroken. Dom gjorde mig till Maui, och så återvände jag till människorna. Jag gav dem öar, eld, kokosnötter, allt de kunde önska sig.

Vaiana: Du tog hjärtat åt dem. Du gjorde precis allt för dem. För att bli älskad.

Maui: Det var aldrig tillräckligt.

Under Maui och Vaianas resa mot Te Fiti stöter de på en mängd onda karaktärer, till exempel blodtörstiga kokosnötspirater och den onda krabban Khama Tua. Alla dessa karaktärer är ute efter att sno Te Fitis hjärta av Vaiana.

Filmen speglar även ondska i den onda demonen av jord och eld, Te Kha, som står i vägen för Vaiana och Maui och förhindrar deras väg mot Te Fiti. Te Kha beskrivs under hela filmens gång som ett monster som förstör allt som han kommer i kontakt med. När Vaiana och Maui närmar sig Te Kha rasar demonen av vrede och försöker döda dem genom att bland annat skapa oväder, svarta moln och kasta eld på dem. När Vaiana tar sig förbi till Te Kha till vad hon tror är Te Fiti lyckas hon genom att se vad som i filmen framställs som symbolen för livet, en spiral på Te Kha. Vaiana listar ut att Te Kha faktiskt är Te Fiti som utan sitt hjärta förvandlats till en ond monsterdemon. Genom att återlämna hjärtat blir Te Kha återigen Te Fiti och liv börjar spridas. Filmen visar att de två som under stor del av filmen framställs som onda i slutet visar sig vara goda.

7. Analys

I detta avsnitt analyseras studiens resultat med hjälp av studiens teori. Här kommer de olika karaktärerna och handlingarna som beskrivs i studiens resultatdel att analyseras genom att tillämpas till studiens teori, alltså Svendsens olika typologier för ondska. Varje film analyseras för sig. I studiens diskussionsdel som följer kommer filmerna och karaktärerna att jämföras.

7.1. Kejsarens nya stil

Den typ av ondska som framför allt framställs i filmen *Kejsarens nya stil* är den instrumentella ondskan. Yzma utför onda handlingar framför allt för att göra sig av med Kuzco. Att planera förgiftning, förvandling, sökande och att ge order om att misshandla och döda Kuzco är något Yzma dels gör för att ta över makten och själv bli kejsare, men även som hämnd då Kuzco sparkat Yzma från rollen som rådgivare. Den instrumentella ondskan handlar om att göra onda handlingar på grund av kärleken till sig själv. Att Yzma gör onda handlingar för att själv få ut något av det är tydligt genom hela filmens gång, till exempel när Yzma berättar för Kronk om sina planer, konversationen lyder:

Yzma: Nu vet jag väl, nu vet jag! Jag ska göra mig av med Kuzco, haha!

Kronk: Den riktiga Kuzco?

Yzma: Självklart den riktiga Kuzco, fattar du inte? Det är perfekt, om han är ur vägen och det saknas en tronarvinge kan jag ta över och styra imperiet. Det är briljant.

Kronk: Hur går det ihop med att du fick sparken?

Yzma: Dom enda som känner till det är vi tre, snart är vi bara två kvar.

Här blir det tydligt att Yzma har planerat handlingarna för att själv tjäna något på det, i detta fall landets makt vilket även innebär bland annat rikedom och dyrkan av folket.

Samma motivation till varför Yzmas handlingar kan kategoriseras till den instrumentella ondskan fungerar även i Kuzcos fall. Ett tydligt exempel på att Kuzco sätter sig själv över allt annat är i den scen då Kuzco och Pacha tillsammans är på väg till palatset för att förvandla Kuzco till människa igen. Precis när Pacha övertalat Kuzco att inte bygga Kuzcotropia på hans bergstopp, vilket Kuzco går med på och lovar genom att ta i hand, faller Pacha i ett hål i en bro och hålls endast upp av tunna rep:

Pacha: *Kuzco, Kuzco, fort hjälp mig upp.*

Kuzco: *Nja, jag tror jag struntar i det.*

Pacha: *Ska du lämna mig?*

Kuzco: *Ja. Jag hade tänkt att lura in dig på livstid, men jag gillar nog det här bättre.*

Pacha: *Jag trodde du var förändrad.*

Kuzco: *Äh, lägg av. Jag var ju tvungen att säga något för att du skulle hjälpa mig tillbaka.*

Pacha: *Så, allt var bara lögn?*

Kuzco: *Självklart. Nej vänta... Eh, jo det var en lögn. Toodeloo.*

Pacha: *Vi tog ju i hand på det!*

Kuzco: *Du vet, det lustiga med att ta i hand är, att man behöver en hand. Okej? Hejdå.*

Detta visar att Kuzco värdesätter sina egna önskningar över de löften han gjort och över andras liv, vilket är vad den instrumentella ondskan handlar om.

Kuzcos onda handlingar kan även kopplas till den dumma ondskan. Eftersom Kuzco inte bryr sig speciellt mycket om de konsekvenser hans handlingar får, till exempel när Pacha frågar Kuzco om han förstår vad det innebär att göra en hel by hemlös och Kuzco, oförstående svarar ”och det är... dåligt?”. Även om Kuzco inte följer någons order, som Svendsens exempel på SS-soldaterna som beskrivs i studiens teoriavsnitt, så gör Kuzco val som gynnar honom utan att tänka på hur detta skadar andra. Frågan är om Kuzco verkligen inte förstår hur hans Kuzcotropia skadar andra människor eller om han helt enkelt inte bryr sig om konsekvenserna då dessa inte gäller honom.

Både Yzma och Kuzco utför handlingar, som inte har större betydelse för filmens handling, men som jag tolkar som onda. Dessa handlingar har inte riktigt några motiv. Jag anser att dessa är med just för att förstärka karaktärernas roller. Ett exempel på detta kan vara just då Yzma sparkar ner en man från en höjd. Dessa handlingar kan beskrivas som demoniskt onda då de görs ”bara för att”. Dock läggs ingen större vikt vid dessa handlingar vilket gör det svårt att analysera motivet bakom dem.

När det gäller de onda handlingar som utförs av Yzmas assistent, Kronk, handlar det om den dumma ondskan. Kronk utför många handlingar, till exempel att slå Kuzco med en salladsskål och att förgifta honom på order av Yzma. I de fall Kronk inte reflekterat kring handlingen som

ska utföras, utför han dem snabbt utan problem. Dessa handlingar är heller ingenting Kronk reflekterar över i efterhand. Som skrivet innan har Kronk både en ängel och en djävul som dyker upp i de fall Kronk faktiskt tänker över de uppdrag han fått av Yzma. Eftersom Kronk dessutom är en korkad karaktär visar hans eftertanke att han även har en god sida och empati, vilket visar att Kronk inte kan beskrivas som demoniskt ond utan helt enkelt dum ond. Även palatsets soldater gör onda handlingar, vilket beskrivs i studiens resultatdel, till exempel att kasta ut en gammal man från ett fönster på Kuzcos begäran. Även om dessa handlingar inte har något större fokus i filmen och vakternas motiv aldrig förklaras, kan dessa handlingar passa in på den dumma ondskan då vakterna gör vad de får order om att göra.

7.2. Prinsessan och grodan

Den onda voodoo mannen, Dr. Facilier, är den som står bakom den huvudsakliga ondskan i filmen *Prinsessan och grodan*. Anledningen till Dr. Faciliers onda handlingar handlar framför allt om att tjäna pengar, och med det även makt. Dr. Faciliers ondska kan dels beskrivas som den demoniska ondskan, då han uppenbart mår bra av att skada andra. Trots att Dr. Facilier har tillgång till magiska krafter lurar han New Orleans invånare med falsk magi, och tar betalt utan att ge det han lovat. Trots att Dr. Facilier har ett huvudsakligt mål med handlingarna, alltså att tjäna pengar, är medlen han använder sig av för att ta sig dit, till exempel att ljuga och skada andra något han ser som ett nöje. Medlen som används kan därför vara mål i sig vilket kan beskrivas som demonisk ondska.

Det Dr. Facilier framför allt gör under filmens gång är att planera och arbeta för hur han ska sno Big Daddys pengar, då han anser att detta kommer ge honom makt i staden. Alla handlingar som beskrivs i studiens resultatdel syftar till att uppnå detta, att tjäna pengar och makt. Att utföra onda handlingar trots vetskapen om att dessa handlingar är just onda, i hopp om att detta ska bidra med något som är gott för en själv är vad den instrumentella ondskan handlar om. Eftersom det framför allt är Dr. Facilier som är ond i filmen är det den instrumentella ondskan som är den typ av ondska som framställs i filmen *Prinsessan och grodan*. Att Dr. Facilier gör dessa onda handlingar för att själv tjäna på dem blir tydligt, till exempel i den scen där han övertalar Lawrence att vända sig mot prins Naveen. Dr. Facilier bryr sig givetvis inte om Lawrence känslor, men eftersom han inte kan använda talismanen på sig själv behöver han någon som gör jobbet åt honom.

Det är även den instrumentella ondskan som präglar de handlingar som Lawrence utför då han, tillsammans med Dr. Facilier, vill komma åt Big Daddys pengar genom att gifta sig med Charlotte. När Lawrence inser vilka möjligheter han har i prins Naveens kropp blir han snabbt girig och vill ha mer. Denna girighet leder till att han utför handlingar som är styrda av pengar. När prins Naveen frågar Lawrence varför han vill skada honom svarar Lawrence ”*Jag ger igen, för att hämnas alla är av förödmjukelse*”, det är dock tydligt genom filmens gång att Lawrence lockas av livet som ung, vacker och förmögen och att detta är en stor del av varför han gör de onda handlingar han gör. Eftersom Lawrence är helt medveten om vad som är rätt och fel och att de val han gör är onda, men ändå väljer att utföra dem, stämmer detta in på den instrumentella ondskan.

När det gäller skuggorna från den andra sidan kan även dessa dels beskrivas som demonisk onda, men även instrumentellt onda. Eftersom skuggorna är ute efter människors själar vilket endast leder till njutning för dem själva och troligtvis till många människors död kan detta beskrivas som den demoniska ondskan. Handlingarna är alltså endast till för handlarens fördel och står i motsats till det som är värdefullt, alltså livet för många människor. Skuggorna gör även handlingar som kan anses beskrivas enligt den instrumentella ondskan, till exempel då skuggorna ger sig ut för att leta upp prins Naveen och lämna över honom till Dr. Facilier. Syftet med detta är att Dr. Facilier ska slutföra sin plan och att skuggorna ska få tillgång till själar att ta över, alltså har skuggorna något att tjäna på dessa handlingar. Det är dock svårt att avgöra i vilken mån skuggorna vet vad som är gott och ont samt att diskutera deras moraliska tänk då skuggorna faktiskt aldrig talar i filmen och aldrig motiverar sina handlingar.

7.3. Vaiana

I filmen *Vaiana* är det framför allt Maui som framställs som den onda karaktären. Eftersom Maui dock framställs på olika sätt under filmens gång kommer denna analys göras utifrån de olika sätt som ondskan framställs.

De handlingar som Maui utför då de beskrivs enligt myten av Vaianas farmor hör framför allt ihop med den instrumentella ondskan. Enligt myten tar Maui Te Fitis hjärta i hopp om att kunna styra över livet, vilket beskrivs som den mest värdefulla makten att styra över. Att skaffa sig mer makt är målet med handlingen, detta är något som Maui tjänar på vilket är vad som kännetecknar den instrumentella ondskan.

Samma handling kan även beskrivas utifrån den idealistiska ondskan. Eftersom sanningen är att Maui endast stjal Te Fitis hjärta i tron om att detta är en god handling, något som ska göra honom till hjälte bland människorna kan handlingen ses som idealistisk. Enligt den idealistiska ondskan är det inte endast tillåtet utan även moraliskt påbjudet att utföra en ond handling i den godas tjänst. Att stjäla är fortfarande en ond handling, men eftersom handlingen görs på uppdrag av de goda människorna och detta kommer göra Maui till hjälte finns här ett gott ideal bakom händelsen.

Handlingen kan även beskrivas utifrån den dumma ondskan. Det kan ha varit så att Maui stal Te Fitis hjärta då människorna gav order om detta. Utan att tänka på konsekvenserna eller vad handlingen faktiskt innebär kan Maui ha utfört den. Maui visste visst om att handlingen var ond, då makten att skapa liv hörde till Te Fiti men valde att utföra den ändå. Eftersom det var så lång tid sedan Maui faktiskt stal hjärtat och motiven beskrivs utifrån olika perspektiv är det svårt att säga exakt vad anledningen till att Maui stal hjärtat var, framför allt lutar handlingen åt den instrumentella ondskan då han dels hade syftet att tjäna makt men även att bli sedd som en hjälte.

Övriga handlingar som Maui utför, till exempel att lura in Vaiana i en grotta eller att kasta ner henne från hennes båt är Mauis mål att bli av med Vaiana för att kunna leta efter sin krok ifred utan att ge något tillbaka. Även dessa handlingar kopplas till den instrumentella ondskan då han har ett mål med dem.

När det gäller de onda varelser som Vaiana och Maui möter på vägen till Te Fiti är det den instrumentella ondskan som framställs. Alla onda varelser är ute efter Te Fitis hjärta i hopp om att själva äga makten över livet. Även här finns ett tydligt mål med de onda handlingar som utförs.

Te Kha, den onda demonen som styr över jord och eld framställs framför allt enligt den demoniska ondskan. Det beskrivs inget mål Te Kha kan ha då demonen står i vägen för Vaiana och Maui och försöker stoppa dem på deras väg att återlämna Te Fitis hjärta. Te Kha framställs som ond i och med att demonen försöker förhindra det goda, men varför beskrivs inte. Denna ondska passar även in på den beskrivning av det onda som Svendsen (2005) beskriver som problematisk, alltså att göra ont just därför att det är ont.

Den scen då Vaiana och Maui försöker vinna över Te Kha och ta sig till Te Fiti kan ses som den idealistiska ondskan. Här framgår tydligt att Vaiana och Maui är de goda som försöker kämpa sig förbi det onda, alltså Te Kha. De försöker skada Te Kha genom att bland annat hugga av delar av demonens kropp, vilket i sig är onda handlingar men har det goda idealet att rädda världen. Den idealistiska ondskan säger att aktörerna av de onda handlingarna ofta framställer sig själva som goda och ofta även tror på det, men det räcker inte för att garantera att syftet faktiskt är gott. Detta blir tydligt i filmens slut där Te Kha visar sig faktiskt vara Te Fiti.

8. Diskussion

I detta avsnitt diskuteras det material som presenterats i studiens tidigare avsnitt. Genom att ställa filmernas analys mot varandra kommer resultatet att jämföras vilket innebär att studiens andra frågeställning besvaras i denna del. Den jämförande diskussionen följs av en slutsats och didaktisk koppling.

8.1. Jämförande diskussion

Gemensamt för alla filmer är att flera typer av ondska framställs. Med Svendsens teori som utgångspunkt kan inte alla handlingar som tolkats som onda beskrivas enligt endast en kategori under en hel films gång. Ännu en likhet mellan de tre filmerna som analyseras är att det framför allt är den instrumentella ondskan som framställs. Även om alla fyra typer av ondska framställs under filmernas gång visar analysen att aktörerna bakom de onda handlingarna i majoritet av fallen har motiv som makt eller pengar bakom handlingen. De tre filmerna har en huvudkaraktär som framställs som ond. Dessa karaktärer, Yzma, Dr. Facilier och Maui framställs som självkära och egoistiska. I filmerna *Kejsarens nya stil* och *Prinsessan och grodan* arbetar dessa karaktärer under hela filmens gång emot filmens huvudroll, alltså Kuzco och Tiana. I *Vaiana* där emot hjälper Maui Vaiana, dock av skäl som framför allt gynnar honom själv.

Den instrumentella ondskan framställs i alla tre filmer. Analysen visar att det främsta skälet till varför karaktärerna i Disney utför onda handlingar är för att själva tjäna på det. Filmernas onda karaktärer, till exempel Yzma och Lawrence visar under filmernas gång att makt och pengar lockar dem till att utföra onda handlingar. Även om Lawrence till en början tvivlar på att utföra vissa av handlingarna, till exempel att skada prins Naveen väljer han att göra det då priset för handlingen gör det värt. Här blir karaktärens egenkärlek tydlig. I filmen *Vaiana* speglas människorna som goda och oskyldiga, men enligt Mauis beskrivning till varför han stal Te Fitis hjärta kan även de människor som gett Maui detta uppdrag anses onda enligt den instrumentella ondskan.

Även den demoniska ondskan speglas i alla filmer. Dock är inte framställningen av den demoniska ondskan lika självklar och tydlig som den instrumentella ondskan. I filmerna *Kejsarens nya stil* och *Prinsessan och grodan* används den demoniska ondskan i handlingar som inte är speciellt viktiga för filmens handling, men som ändå stärker karaktärens onda sida. I *Prinsessan och grodan* och *Vaiana* finns även speglas den demoniska ondskan i handlingar

som utförs av skuggorna från andra sidan och Te Kha, som endast är med korta stunder av filmens gång. Dessa handlingar påverkar filmens handling, men är också där för att framhäva det onda.

Den idealistiska ondskan kan endast kopplas till handlingar som utförs i filmen *Vaiana* då Maui har bilden av att människorna kan göra världen bättre genom att äga Te Fitis hjärta. Det är dock svårt att veta om Maui verkligen brydde sig om världens bästa eller endast ville bli sedd som en hjälte och använde sig av situationen för att uppnå det målet. I filmen framställs även den idealistiska ondskan då Vaiana och Maui tillsammans försöker besegra Te Kha. Enligt myten är Te Kha en ond demon vilket är anledningen till att Vaiana och Maui försöker döda Te Kha. Denna myt om det onda kunde ha lett till att Vaiana, i ett försök att rädda världen istället skulle förstöra allt liv. Kanske hade världen gått under på grund av detta.

När det gäller den dumma ondskan framställs den framför allt i filmen *Kejsaren ny stil* där Kronk utför handlingar endast eftersom han fått order om det. Kronk framställs under hela filmens gång som korkad och klantig vilket jag anser är nödvändigt för att kunna utföra de handlingar han gör, utan att reflektera. I vissa fall reflekterar han med hjälp av sin skulder-ägel och djävul vilket visar på att han faktiskt har förmågan att reflektera kring handlingarna. Den film som skiljer sig mest från de andra när det gäller gott och ont är *Vaiana*. I både *Kejsarens nya stil* och *Prinsessan och grodan* är de onda huvudpersonerna onda även i filmens slut. I *Vaiana* där emot visar det sig att inget ont egentligen existerar.

8.2. Slutsats

Onda handlingar förekommer i alla filmer men det går inte att peka ut en karaktär eller handling som är ond bara för onskans skull. Även om den demoniska ondskan förekommer i samtliga filmer är dessa delar endast, enligt min mening, till för att förstärka karaktärernas roller. De onda huvudpersonerna har alltid ett slutgiltigt mål de strävar efter.

Svensden (2005) skriver att anledningen till varför vi gör det onda är det intressanta att studera. *Vaiana* som är den senaste av de tre filmerna som studeras visar på att allt ont har något gott inom sig. Vad krävs egentligen för att någon ska utföra onda handlingar, som våld, stöld eller mord? Att döma av de filmer som analyseras i denna uppsats gör karaktärerna dessa val för sin egen framgång men även motiv som revansch eller njutning förekommer. *Vaiana* är den filmen som skiljer sig mest då den visar att även det onda kan vara det goda. Filmen visar att även de

goda karaktärerna är onda i de fall det handlar om att skydda sig själva eller att lyssna till idealbilden av hur något framställs. Då vi lever i en värld där onda handlingar som övergrepp, stölder och mord sker dagligen kan detta vara en viktig tankeställare. Varför väljer någon att utföra en ond handling? Framför allt i filmen *Vaiana* framgår det att det onda kommer från avsaknaden av kärlek. Mauis onda sida kan kopplas ihop med bristen av kärlek från sina föräldrar och Te Khas onda sida handlar om ett stulet hjärta, kanske är detta något filmens producent vill framföra till människor idag.

De studier som presenteras i studiens tidigare forskningsdel visar att ondska är något som är vanligt förekommande i populärkulturella filmer, inte minst i Disneyfilmer. Ondskan i Disney framställs på olika sätt vilket stämmer överens med Sigurdsons studie. Det onda är något som gör filmernas handlingar mer spännande och fängslande. I filmerna *Kejsarens nya stil* och *Prinsessan och grodan* framställs dock det onda mer som fränstötande och farligt än lockande, detta skiljer sig från hur Sigurdson beskriver onskans roll i populärkultur, men stämmer överens med den kristna etik Anderson beskriver finns i Disneys grundetik. Trots detta är det onda, motsidan till de goda, något som är centralt förekommande i samtliga tre filmer och som utgör stor del av filmernas handling.

Av denna diskussion drar jag slutsatsen att gott och ont är något som kopplas till handlingar. Oavsett du har ett mål med handlingen eller endast gör det för egen njutning är handlingen ond i det fall den skadar andra. Onda handlingar är något alla människor utför i olika grad. För Maui räckte ett hopp om att bli sedd som hjälte för att utföra en ond handling, för Te Kha handlade de onda handlingarna om ett stulet hjärta. En fråga att diskutera vidare är vad som lockar dig att utföra en ond handling?

8.3. Didaktisk koppling

Med tanke på Disneys popularitet och påverkan på barn och ungdomar är det viktigt för mig som lärare att analysera de budskap som förekommer i dessa filmer. Detta är även något jag kan använda mig av i min undervisning.

Då ämnesplanen för kursen religionsvetenskap 1 har bland annat ”*etiska och andra moraliska föreställningar om vad ett gott liv och ett gott samhälle kan vara*” (Skolverket, 2011) som centralt innehåll är frågan om hur det goda men även det onda framställs och tolkas ett centralt

ämne att studera för mig som blivande ämneslärare. Även tillvägagångssättet i denna studie, alltså att undersöka framställningen av det onda, eller det goda i film är något jag som ämneslärare kan använda mig utav. Detta blir ett sätt att variera undervisningsformer och samtidigt utveckla elevernas förståelse för hur etik, både utifrån etiska teorier men även religioners etik speglas i vår vardag.

Referenslista

Elektroniska källor

Fouts, Gregory., Callan, Mitchell., Piasentin, Kelly., Lawson, Andrea. (2006) Demonizing in Childrens Television Cartoons and Disney Animated Films. *Child Psychiatry and Human Development*, 37, 15–23, doi: 10.1007/s10578-006-0016-7

Rönnerberg, Margareta. (2000). Varför är Disney så populär? man föds inte till barn - man blir det. *NORDICOM-information*. (2000 (22:1), s. 59-68).

Tapper, Michael., Weibull, Lennart. (u.å). The Walt Disney Company. I Nationalencyklopedin. Hämtad 4 maj 2017 från <http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/the-walt-disney-company>

Filmer

Del Vecho, Peter. (Producent), & Clements, Ron., Musker, John. (Regissör). (2009). *The Princess and the Frog* [Film]. USA: Buena Vista Distribution.

Hahn, Don., Fullmer, Randy., Hicks, Patricia., Fenton, Prudence. (Producent), & Dindal, Mark. (Regissör). (2000). *The Emperors New Groove* [Film]. USA: Buena Vista Pictures

Shurer, Osnat. (Producent) Clements, Ron., Musker, John. (Regissör). (2016). *Vaiana*. USA: Walt Disney Studios Motion Pictures

Litteratur

Anderson, Philip. L. (1999). *The Gospel according to Disney: Christian values in the early animated classics*. (1. ed.) La Canada, Calif.: Longfellow Publ..

Bergström, Göran. & Boréus, Kristina. (red.) (2012). *Textens mening och makt: metodbok i samhällsvetenskaplig text- och diskursanalys*. (3., [utök.] uppl.) Lund: Studentlitteratur.

Lindgren, Simon. (2009). *Populärkultur: teorier, metoder och analyser*. (2., [rev.] uppl.) Stockholm: Liber.

Lynch, Gordon. (2005). *Understanding theology and popular culture*. Malden, MA: Blackwell Pub..

Sigurdson, Ola. (2007). Det onda på film: en teologisk diskussion av onskans populärkulturella klichéer. I G. Samuelsson & T. Hägerland (Red.), *Så som det har berättats för oss: om bibel, gudstjänst och tro* (s. 215–230). Örebro: Libris

Svendsen, Lars. F. H. (2005). *Onskans filosofi*. Stockholm: Natur och kultur.

Vikström, B. (2005). *Den skapande läsaren: hermeneutik och tolkningskompetens*. Lund: Studentlitteratur.

Ödman, Per-Johan (2007). *Tolkning, förståelse, vetande: hermeneutik i teori och praktik. 2.*, [omarb.] uppl. Stockholm: Norstedts akademiska förlag