



JÖNKÖPING UNIVERSITY

*School of Education and
Communication*

Amerikanimerad kultur

En kritisk diskursanalys av kulturella värderingar i
Inside Out och Minions

Lukas Ragnhage
Erik Wendel

Examensarbete/kandidatuppsats, 15 hp
i medie- och kommunikationsvetenskap C

MKV-programmet
Höstterminen 2015

Handledare:
Hannes Ewehag

Examinator:
Anders Svensson

SAMMANFATTNING

Författare: Lukas Ragnhage
Erik Wendel
Rubrik: Amerikanimerad kultur
Underrubrik: En kritisk diskursanalys av kulturella värderingar i Inside Out och Minions
Språk: Svenska

Antal sidor: 47

Animerad film har under de senaste 100 åren utvecklats i en snabb takt, från korta tecknade Disney-filmer till dagens datoranimerade långfilmer. Ledande inom denna utveckling är USA som med sina lättsmälta animerade filmer etablerat sig som underhållningsform i många familjers hem världen över. Amerika har med hjälp av företag som Disney och Pixar blivit pionjärer inom genren och dominerar distributionen av animerad film i världen.

Med ett av världens mest inflytelserika länder som största distributör inom genren ställer vi oss frågan om och hur landets kultur kan komma att reproduceras i filmerna. Med en kvalitativ analys undersöks vilka kulturella värderingar de två animerade filmerna Inside Out och Minions förmedlar, med fokus på begreppen individualism och maskulinitet. Fyra scener, två ur varje film, har valts ut och analyseras med hjälp av Norman Faircloughs kritiska diskursanalys, kompletterad med semiotik. Studien har använt sig av Geert Hofstedes teorier om kulturdimensioner och kulturimperialism för att möjliggöra djupare analys av vilka kulturella faktorer som spelat en roll i skapandet av filmerna.

Studiens resultat visar på att filmerna uttrycker individualism och maskulinitet i en rad avseenden. Vi ser exempelvis hur individualism fungerar som en grundpremiss i båda de analyserade verken. Genom analysen ser vi även tecken på att materialet tycks reproducera den formulering av amerikansk kultur som studien använder sig av. Slutligen är de avvikelser som dykt upp under analysen inte tillräckligt tydliga för att hävda att filmernas skapare inte agerar utifrån den omgivande kulturella ramen.

Sökord: Individualism, maskulinitet, kritisk diskursanalys, kultur, semiotik, Inside Out, Minions

ABSTRACT

Writer(s): Lukas Ragnhage
Erik Wendel

Title: American animated culture

Subtitle: A critical discourse analysis of the cultural values in Inside Out and Minions

Language: Swedish

Pages: 47

In the past century animated movies has developed rapidly, from short length Disney cartoons to modern computer-animated feature films. In the lead of this evolution of a genre is the United States. With their easy-to-digest animated movies they've established themselves as the main entertainment for many families worldwide. With the help of companies like Disney and Pixar, America has become the pioneers of the genre and dominates the distribution of animated movies worldwide.

With one of the most influential countries as the largest distributor of movies within the genre it is interesting to ask if, and how, the nations culture is reproduced through the movies. This qualitative study aims at examining how cultural values are expressed through the animated movies Inside Out and Minions, focusing on the terms individualism and masculinity as defined by Geert Hofstede. Critical discourse analysis, as formulated by Norman Fairclough, acts as the theoretical framework of the study, in combination with semiotics. The study also deploys theories concerning cultural dimensions and culture imperialism to put the material into a cultural context. Four scenes, two from each film, were selected for the analysis, to allow for a thorough examination of its content.

The study shows that both the films expresses individualism and masculinity in a variety of ways. Individualism seems to act as a basic premise in both the films. Our analysis shows that the films clearly reproduces American cultural values. The deviations from the cultural code were not extensive enough to claim that the material does not act according to the cultural framework of its origin country.

Keywords: Individualism, masculinity, critical discourse analysis, culture, semiotics, Inside Out, Minons

Innehållsförteckning

1	Inledning	5
2	Syfte och frågeställning.....	6
2.1	Material och urval.....	7
2.2	Empiriskt material.....	8
2.3	Produktionsbolagen bakom filmerna.....	9
3	Tidigare forskning.....	11
3.1	Filmanalys och filmers komplexitet	11
3.2	Animerade filmers historia, utveckling och budskap	12
3.3	Amerikas dominans och möjlighet att påverka	13
3.4	Media som kulturinjektion	14
4	Teoretiskt ramverk.....	15
4.1	Diskursanalys.....	15
4.2	Semiotik	18
4.3	Hofstedes kulturdimensionsteori.....	20
4.4	Kulturimperialism	22
5	Metod	23
5.1	Kritisk diskursanalys som metod	23
5.2	Tillvägagångssätt	25
5.3	Metoddiskussion.....	27
6	Analys och resultatredovisning.....	28
6.1	Semiotisk analys	28
6.2	Diskursiv praktik	42
6.3	Social praktik	45
7	Slutdiskussion	48
7.1	Slutsats.....	48
7.2	Diskussion och vidare forskning	48
8	Referenslista.....	50

1 Inledning

Det är bara en fluga. Det kommer att blåsa förbi. De allra flesta amerikanska filmkritiker var, för en gångs skull, enade. En ödmjuk cowboy, en självgod rymdjägare och levande leksaker. Visst, filmens handling var det väl ingen som kritiserade på förhand, och huvudkaraktären var trots allt röstskådespelad av Tom Hanks. Men, en helt och hållet datoranimerad film? Skulle folk sitta ner och titta på datoranimerade karaktärer som rör sig på skärmen? De kan ju inte förmedla känslor? Det kan ju inte se realistiskt ut?

Året var 1995, en månad återstod till julafton och Toy Story skulle precis ha premiär - världens första datoranimerade fullängdsfilm. Det kritikerna trodde skulle bli en fluga utvecklades till något mycket större och 20 år senare är datoranimerade filmer en etablerad genre. När en datoranimerad film släpps ifrån något av de större bolagen kan de med säkerhet förvänta sig höga besökssiffror världen runt. På listan över de 50 mest inkomstbringande filmerna genom tiderna är 20 procent av filmerna datoranimerade med barn och ungdomar som målgrupp (Box Office Mojo, 2015).

Filmer som Shrek, Despicable Me, Hitta Nemo och Ice Age har alla fått stort genomslag på en global skala. Barn över hela världen förundras över karaktärernas öde, identifierar sig med deras problem och ser filmerna om och om igen. Ofta förutsätts att filmerna bär på harmlösa budskap, fria från våld och förstörelse och universella i sina teman. Om man däremot tar ett steg tillbaka och tar i beaktning att samtliga av filmerna är skrivna och producerade i USA av amerikanska skapare framkommer en rad intressanta frågor. Vilka kulturella värderingar bär filmerna med sig i från produktionslandet? Bryter verken mot de konventionella kulturella värderingarna landet bär på? Enligt teorin om kulturimperialism kan filmernas globala popularitet dessutom bidra till att mindre globala kulturer omedvetet efterliknar de värderingar filmerna bär på (Sayre & King, 2010).

Under år 2015 släpptes två datoranimerade filmer med barn som målgrupp och båda fick ett brett genomslag på global skala. Den ena filmen var Inside Out som har lyckats världen över och setts av barn och ungdomar överallt. Den andra filmen var Minions, som i dagsläget är den tionde mest inkomstbringande filmen i världshistorien. Dessa filmer talar om världen på ett speciellt sätt och presenterar förhållanden mellan människor på ett speciellt vis. Vad säger de om samhället? Vad framställs som självklart och vad anses vara fel? Vilka kulturella värderingar dominerar i de båda filmerna?

2 Syfte och frågeställning

Syftet med uppsatsen är att studera vilka kulturella värderingar som förmedlas i två datoranimerade långfilmer med en ung global publik som målgrupp. Med hjälp av en kritisk diskursanalys undersöks hur de USA-producerade filmerna *Inside Out* och *Minions* förhåller sig till amerikanska kulturella värderingar, med fokus på begreppen individualism och maskulinitet.

För att definiera individualism och maskulinitet har vi valt att utgå ifrån Geert Hofstedes kulturdimensionsteori där begreppen förklaras som en del av kulturbegreppet i stort. Termerna utvecklas och förklaras vidare i teorikapitlet.

Utifrån ovanstående syfte har vi formulerat följande frågeställningar:

- På vilket sätt uttrycks individualism och maskulinitet i de båda filmerna?
- Reproducerar filmerna den amerikanska individualismen och maskuliniteten, och i så fall hur?

Vidare är det väsentligt att poängtera vikten av undersökningen då filmernas främsta målgrupp är barn och ungdomar som kan påverkas av de budskap som förmedlas till dem via media (Davis, 2006). Vi vill också klargöra att anledningen till att den amerikanska kulturen är central i vår syftesformulering beror på att de båda filmerna har producerats i USA och att denna faktor spelar stor roll för filmens uttryck (Mikos, 2014). Vad som bör påpekas är att de amerikanska kulturella värderingarna inte endast reproduceras inom det egna landet, utan även exporteras på en global nivå. Se teoriavsnittet om kulturimperialism för mer information kring det. Fokuset på den individualistiska och den maskulina dimensionen av Hofstedes kulturdimensionsteori grundar sig i USA:s anmärkningsvärda resultat inom dessa kategorier och är således intressanta att undersöka i filmerna (Hofstede, 2001).

2.1 Material och urval

I denna del av kapitlet redogörs först för vår motivering av det urval av material som gjorts inför denna uppsats. Därefter introduceras det empiriska materialet och de produktionsbolag som ligger bakom filmerna. Denna information presenteras för att ge läsaren relevant information för förståelsen av studien.

2.1.1 Urval

Den här uppsatsens urval består av de två animerade filmerna *Inside Out* (2015) och *Minions* (2015). Valet av detta material passar in på de krav som vi i denna uppsats har satt upp inför sökandet av material. Kraven är att materialet, alltså filmerna, ska vara aktuella, animerade och anses vara storfilmer. Kravet på aktualitet är essentiellt då uppsatsen syftar till att porträttera hur kulturell individualism och maskulinitet förmedlas i nuläget. Detta krav uppfyller filmerna utan problem, då de båda hade premiär under år 2015. Ytterligare ett krav var alltså att filmerna var publika framgångar på en global skala. *Inside Out* och *Minions* ligger båda på en topp 50-placering över de mest inkomstbringande filmerna i världshistorien och har visats på bio i 51 olika länder (Box Office Mojo, 2015). Detta är relevant eftersom en större publik gör att fler individer påverkas av filmens budskap och dess kulturella värderingar.

Urvalet av två filmer grundar sig i att uppsatsen inte ska bli för bred, men samtidigt behandla mer än en film och dessutom mer än ett enskilt produktionsbolag. Att välja två filmer från olika produktionsbolag, Pixar (*Inside Out*) och Illumination (*Minions*), minskar risken för att vissa värderingar och budskap som upptäcks i analysdelen av filmerna kan kopplas till ett specifikt bolag. Hade vi exempelvis haft två filmer från samma produktionsbolag så hade vi inte kunnat utesluta att produktionsbolagets arbetssätt spelar en större roll än den omgivande kulturella påverkan från den sociala omgivningen. Dessa två produktionsbolag har båda olika företagskulturer och bakgrunder, vilket är något som, precis som i andra slags företag, påverkar slutprodukten (Zornado, 2008).

Ur materialet har sedan två scener ur varje film valts ut som analysobjekt för djupare textuell och semiotisk analys. Anledningen till denna avgränsning ligger dels i detaljrikedomen och meningstätheten hos materialet; ett större urval av scener ryms inte inom ramen för denna studie. Ytterligare en anledning är fokus på kulturella uttryck. I vissa scener framkommer kulturella värderingar i högre grad än i andra. Urvalet av scener har skett med de teoretiska och metodologiska ramverken som utgångspunkt. Motiveringen av de utvalda scenerna

utvecklas i analysdelen av studien. Viktigt att poängtera är att vi vid analysen av den diskursiva och sociala praktiken inte enbart utgår ifrån de analyserade scenerna utan även tar in observationer om filmerna i stort. Detta för att inte missa avgörande tematiska faktorer som går att utläsa ur materialet.

2.1.2 Material

Vårt material består, som tidigare nämnt, av de två animerade storfilmerna *Inside out* (2015) och *Minions* (2015). Båda dessa filmer är skapade av produktionsbolag i USA, vilket i detta fall innebär att det är engelskt tal, engelska namn och engelsk text i originalkopiorna av filmerna (utöver delar av *Minions*, då varelserna i denna film talar ett påhittat språk). Denna uppsats utgår ifrån originalkopiorna av filmerna då det är rimligt att anta att det är den versionen av filmerna som skaparen har i syfte att kommunicera till tittaren. Det är därför uppsatsen använder de engelska namnen på diverse karaktärer när dessa berörs.

Användandet av originalspråket på de texter man analyserar är också viktigt för att förminska risken att ens egna kulturella värderingar skiner igenom mer än nödvändigt vid till exempel en kritisk diskursanalys (Fairclough, 1995). Det ska dock nämnas att vi kommer att benämna *minions* som *minionerna* för att grammatiskt underlätta skrivandet och läsandet av ordet. Vi vill också påpeka att vi är medvetna om att filmerna inte visas på originalspråk i majoriteten av världens länder. Detta kan anses problematiskt då vi vill undersöka vilka kulturella värderingar tittare världen över möts av igenom filmerna. Självklart vore det bättre att analysera samtliga översättningar av filmen men detta är en orealistisk målsättning inom ramen för studien. Vi ser däremot att den gemensamma nämnaren för alla översättningar är att de grundar sig i en översättning från den amerikanska utgåvan. Således är det originalutgåvan som är mest rimlig att analysera.

2.2 Empiriskt material

2.2.1 Inside Out (Pixar, 2015)

Filmen handlar om den unga flickan Riley vars trygga vardag vänds upp och ner när hon och familjen tvingas flytta till San Francisco på grund av hennes fars nya jobb. Riley styrs, liksom alla andra i filmen, av hennes känslor – Joy, Fear, Anger, Disgust och Sadness. Känslorna bor i hjärnkontoret, beläget i Rileys hjärna. Därifrån hjälper de henne genom vardagens all dagliga bestyr. Medan Riley och hennes känslor kämpar med att anpassa sig till det nya livet i San Francisco utbryter tumult i hjärnkontoret (Pixar, 2015).

2.2.2 Minions (Illumination, 2015)

Filmen handlar om minionerna, små gula varelser som sedan tidernas begynnelse har levt för att tjäna de mest avskyvärda mästarna, från T-Rex till Napoleon. Deras största problem är att behålla en mästare och nu står de utan någon att tjäna, vilket gör dem djupt olyckliga. Fram till dagen då en minion vid namn Kevin kliver fram och visar vägen. Med sig får han sällskap av ytterligare två minioner, Stuart och Bob. Tillsammans tar de sig an äventyret att resa ut i världen och hitta en ny mästare att tjäna. De får en chans att jobba för världens första kvinnliga superskurk. Men än en gång går saker inte som de har tänkt sig. Plötsligt befinner sig de tre huvudkaraktärerna i en situation där de måste rädda alla minioner från total förintelse (Illumination Entertainment, 2015).

2.3 Produktionsbolagen bakom filmerna

Filmskapande i stort är en kollektiv process som inbegriper massa individer, från skådespelare och manusskribenten till animerare och ljuddesigners. Produktionsbolagets struktur och dess anställda spelar tillsammans stor roll för hur slutprodukten ser ut. Vi har av den anledningen valt att inkludera information om de bolag som ligger bakom de båda filmerna. Denna information klargör på vilket sätt bolagen skiljer sig åt och kommer senare komma till användning vid analysen av den diskursiva praktiken.

2.3.1 Pixar Animation Studio

Bakom filmen *Inside Out* finns skaparna Pixar Animation Studios, eller bara *Pixar* som vi har och kommer att fortsätta benämna dem som. Företaget, som är beläget i Emeryville, Kalifornien, USA, beskrevs år 2008 av professor Joseph Zornado som det främsta företaget inom datoranimation, både tekniskt och estetiskt (Zornado, 2008). Sedan deras start som ett självständigt företag 1986 har företaget visat mycket goda resultat. De har producerat 15 fullängdsfilmer, var av tre av dem, *Finding Nemo* (2003), *Toy Story 3* (2010) och *Inside Out* (2015), är bland de 50 mest inkomstbringande filmerna genom tiderna, och 13 av de 15 filmerna är bland de 50 högst inkomstbringande animerade filmerna genom tiderna (Box Office Mojo, 2015). Den första animerade fullängdsfilmen som Pixar skapade var *Toy Story* (1995) - världens första helt och hållet animerade fullängdsfilm. Kritiken inför premiären av *Toy Story* var hård och många talade om animerad film som en fluga, något som skulle passera. Det visade sig att kritikerna hade fel, *Toy Story* blev det årets mest inkomstbringande film och en favorit hos filmkritikerna. Tio år senare, 2005, fick *Toy Story* erkännande av the National Film Preservation Board för dess historiska betydelse i filmbranschen (Price, 2008).

Ett år senare, 2006, köpte The Walt Disney Company upp Pixar. Även om det innebar stora förändringar rent ekonomiskt och organisatoriskt var Pixar noga att i avtalet med Disney komma överens om att vissa aspekter inte ändrades. Så som att de ville ha kvar sin verksamhet i samma område som de varit större delen av deras historia, och att de fortsatt gick under sin egen företagspolicy, inte Disneys. Dock började man att göra en sammanslagning av de två varumärkena när det kom till att marknadsföra sina filmer, där namnet blev Disney Pixar (Pixar, 2015).

2.3.2 Illumination Entertainment

Skaparna bakom Minions är Illumination Entertainment, eller bara *Illumination*.

Produktionsbolaget Illumination har, till skillnad från Pixar, inte existerat i särskilt många år. Företaget grundades 2007 i Santa Monica, Kalifornien, USA och skapade redan från start ett exklusivt finansiellt samarbete med Universal Studios. Detta samarbete kom till genom att Christopher Meledandri, grundaren till Illumination, fanns med i bilden. Han hade nämligen en historia hos 20th Century Fox Animation där han hade hjälpt till att skapa filmer så som Ice Age (2002) och The Simpsons Movie (2007). Efter 2007 lämnade han 20th Century Fox Animation för att tillsammans med Universal Studios på riktigt slå sig in i familjefilmsbranschen. Illumination Entertainment blev resultatet, där Universal Studios fick chansen att bli stora inom ännu en genre, och Meledandri, tillsammans med Illumination, fick den finansiella möjligheten att börja skapa stora animerade filmtitlar (Illumination Entertainment, u.å.).

Med Universal Studios i ryggen började Illumination att skapa animerad film. Den första blev Despicable Me (2010) som kom med på listan över de 25 mest inkomstbringande animerade filmerna genom tiderna (Box Office Mojo, 2015). Dess framgång ledde till en oundviklig uppföljare, Despicable Me 2 (2013) och sedan till den spinoff som ingår i materialet i denna uppsats, Minions (2015). Med Minions uppnådde Illumination deras första film som drog in över en miljard amerikanska dollar och filmen kom med på listan över de 10 mest inkomstbringande filmerna genom tiderna (Box Office Mojo, 2015).

3 Tidigare forskning

I detta kapitel presenterar vi hur forskningsfältet som innefattar filmstudiet av animerad film och film i stort ser ut i nuläget. Kapitlet har som ändamål att klargöra vad tidigare forskning inom ämnet bidragit med för kunskap och tydliggöra vilka luckor vi upplever existerar inom fältet. Fokus ligger på att presentera forskning som studerar film ur en kulturell och kritisk utgångspunkt. Inledningsvis behandlar kapitlet filmanalys och dess svårigheter i stort.

Därefter presenteras forskning kring analys av animerade filmer och dess underliggande budskap. Avslutningsvis redogörs för hur genren domineras av amerikanska produktioner och vilken påverkan denna dominans kan ha på både publiken som individer och på kulturer i stort.

3.1 Filmanalys och filmers komplexitet

Påståendet att medier påverkar dess tittare är ingenting revolutionerande, och filmer är naturligtvis ett av dessa medier. I boken *The SAGE Handbook of Qualitative Data Analysis* (2014) skriver professor Lothar Mikos i ett av kapitlen, Analysis of Film, om hur film specifikt påverkar tittaren. Mikos poängterar att film inte bara handlar om enkel underhållning, utan att filmer, på både en samhällelig och en individuell nivå, återspeglar förhållanden och strukturer. Vidare talar han om hur alla filmer, i alla dess former, alltid är riktad till en viss publik. Vare sig denna är ospecificerad eller exakt specificerad finns det alltid en tänkt målgrupp från avsändarens håll (Mikos, 2014).

Med tanke på att film inte bara är underhållning, utan är mer komplex än vad den först verkar vara, är det rimligt att anta att det finns mer att utläsa ur filmer än enbart det man bevittnar vid första anblick. I kapitlet understryker Mikos just detta. Det finns tre steg man måste gå igenom när det kommer till att överhuvudtaget diskutera eller fundera kring film. Först och främst måste man ta de bakomliggande institutionernas, filmbolagens eller producenternas intentioner, i beaktning. Dessa ligger till grund för alla mediaprodukter, i detta fall film. För det andra måste man ta hänsyn till varje individuell beståndsdel, för att förstå vilken funktion varje beståndsdel har i relation till filmen i sin helhet. Det tredje steget är att se vilken funktion dessa individuella beståndsdelar har för tittarna, publiken (Mikos, 2014).

3.2 Animerade filmers historia, utveckling och budskap

Forskning rörande animerade filmer och dess påverkan på tittare har existerat sedan 1930-talet då Disney producerade de allra första tecknade långfilmerna. Sedan dess har forskningsfältet utvecklats i takt med att produktionen av animerade filmer har ökat. Genom tiderna har forskningen kring dessa filmer fokuserat på påverkan av unga. Således har filmerna varit en god utgångspunkt för mycket receptionsforskning och forskning kring utbildning. Animerade filmer har också använts som material för att studera hur medier reproducerar samhällets rådande normer. Mycket av denna forskning har berört genusfrågan och hur män respektive kvinnor framställs i filmerna. I boken *Good Girls & Wicked Witches* (Davis, 2006) hävdar författaren exempelvis att Disneyfilmer kan vara en av de starkaste krafterna i skapandet av hur en kvinna bör bete sig.

I artikeln *Varför är Disney så populärt?* skriven av Margareta Rönnberg belyses hur animerade filmer, i detta fall från den under 1900-talet dominerande utgivaren Disney, lyckades bli så populära. Enligt Rönnberg ligger inte fokus på det ideologiska planet utan skaparna utgår snarare ifrån barnens upplevelsevärld där mer fokus läggs på att växa upp och att bevisa sig själv. Rönnberg drar också den breda slutsatsen att Disneyfilmerna under 1900-talets gång har speglat den allmänna utvecklingen av samhället. Huvudrollerna har delats allt mer jämlikt mellan de båda könen, mängden magi har minskat till förmån för konfliktlösande och det onaturligt onda har fått en alltmer mänsklig form. Denna utveckling kan i viss mån ses som ett tecken på att animerade filmer speglar det rådande samhället, omformulerat och paketerat för att passa in i barns ögon (Rönnberg, 2000). Detta fungerar också som en grogrund för fortsatt forskning inom fältet och uppmanar till analys av nutida film och försök att utläsa vilken bild av samhället som speglas i dagens animerade film.

Ytterligare en källa för tidigare forskning inom forskningsfältet är *Disney, Pixar and the Hidden Messages of Film* (Booker, 2010). Boken är en gedigen ideologikritisk analys av merparten av alla animerade filmer producerade mellan 30-talet och 00-talet. Författaren Booker drar slutsatsen att det dominerande budskapet hos filmerna är främjandet av individualism och mer specifikt den individualism som genomsyrar den amerikanska kulturen och det kapitalistiska systemet i stort (Booker, 2010:175). Vidare utvecklar Booker argumentet och förklarar att detta budskap kan vara skadligt då det implicerar att de som misslyckas att förverkliga sig själva, i sann individualistisk anda, besitter personliga drag som hindrar dem.

3.3 Amerikas dominans och möjlighet att påverka

Bland alla de genrer som produceras till film och television är animerat en av de absolut dyraste och svåraste att skapa. Av just denna anledning har endast ett fåtal länder i världen lyckats utveckla skickligheten att skapa animerat material, medan resterande länder måste importera dem (Cornelio-Mari, 2015). Två av de mest framträdande länder som producerar animerat material är USA och Japan, dessa två står även bakom skapandet av två viktiga traditioner, den klassiskt *tecknade* animeringen och det i Asien mycket vanliga *animen* (Napier, 2001). Som en konsekvens av detta påstår Cornelio-Mari (2015) att majoriteten av alla animerade filmer och serier världen över speglar de levnadssätt, traditioner och värderingar som finns hos dessa två ledande länder. Fortsättningsvis talar Cornelio-Mari om hur animerat material i sig kan berätta vilka slags historier som helst eftersom att all ljud och bild skapas efter önskemål, och att det på grund av detta är möjligt för animerat material att nå tittare i vilka åldrar som helst. Däremot är det framförallt unga tittare som är lockade av de klassiska animerade filmerna, särskilt komedier och äventyr (Cornelio-Mari, 2015).

Själva tittandet på film gör barnen till mottagare av något slags budskap, ett budskap som i sin tur en avsändare, högst troligt vuxna, har kodat. Detta fenomen, och specifikt för denna uppsats - de amerikanska animerade filmernas storhet bland barn i kombination med att det är vuxna människor som helt formar innehållet i animerade filmer - är något som den amerikanska professorn Joseph Zornado tycker borde diskuteras mer. I sin vetenskapliga rapport *Children's Film as Social Practice* (2008) argumenterar Zornado för att animerade material är en minst sagt egen genre med mycket specifika särdrag. Den har, till stor del, blivit förbisedd av filmkritiker fram tills för några år sedan, förtjänar strikt, vetenskaplig uppmärksamhet. Häri ligger således en stark uppmaning till att genomföra studier likt denna.

Zornado (2008) hävdar i sin rapport att vuxna människor som skapar animerad film har en stor makt över hur de ska påverka barn. Från författarens synvinkel är det animerade materialet en kulturell produkt som är skapad av vuxna individer som var och en i sin tur har blivit uppfostrade som barn under makten av vuxna, vilket leder till att de inblandade individerna inte kan uppnå något annat än ett oförändrat tillstånd. Zornado förklarar mer djupgående att eftersom det är en kulturell produkt så finns det ett flertal underliggande praktiker i det animerade materialet. Inbäddade i dessa praktiker, som ofta kan ha uppstått omedvetet från de individer som skapar filmerna, finns det idéer som påverkar publikens uppfattning om hur de ska förhålla sig till sig själva, andra och världen runt om.

Slutligen talar Zornado om att det är i de klassiska och mest kända historierna som man måste vara som mest uppmärksam. Det är nämligen bakom, och under, de vanligaste skildringarna, så som animerad film, som de kan gömma sig stora kulturella grundstenar som kan påverka, i detta fall, barnen (Zornado, 2008).

3.4 Media som kulturinjektion

Uppsatsens syfte är i huvudsak att undersöka vilka kulturella värderingar som filmmaterialet reproducerar, med fokus på individualism och maskulinitet. En anledning till att detta är en viktig undersökning för samhälle och individer är på det sättet som medier bidrar till kulturimperialismen (se en fördjupning av begreppet i teorikapitlet). Michael B. Salwen skriver i den vetenskapliga artikeln *Cultural Imperialism: A Media Effects Approach* (1991) om hur medierade kulturer kan spridas och "injiceras" i andra kulturer genom medierna. I huvudsak handlar det om västerländsk kultur som exporteras till utvecklingsländer. Upprepad exponering av främmande kulturer igenom media kan undermedvetet förändra de egna kulturella värderingarna (Salwen, 1991).

4 Teoretiskt ramverk

Det teoretiska ramverk som presenteras nedan ligger till grund för denna studie. Mycket tonvikt läggs vid den kritiska diskursanalysen, detta för att förmedla en rättvis bild av dess omfattande teoretiska och metodologiska helhet. Därtill redogörs för semiotiken som fungerar som teoretiskt komplement till den kritiska diskursanalysens teorier om textens mening, samt Geert Hofstedes kulturdimensionsteori som fungerar som utgångspunkt i analysen av den sociala praktiken. Vi introducerar också teorin om kulturimperialism vars idéer uppmanar till vidare diskussion om kulturell påverkan genom filmmediet. Teorierna beskrivna nedan är relevanta för studiens syfte på så vis att de beskriver en text, i denna studiens fall är texten två filmer, som en del av resterande delar av samhället och dess kultur. Denna koppling mellan text och social omgivning definieras och utvecklas genom den kritiska diskursanalysen nedan. Semiotiken, i sin tur, klargör på vilket sätt denna text går att tolka. De två kulturteorierna, i huvudsak Hofstedes kulturdimensionsteori, ligger till grund för hur ordet kultur definieras i studien. Det är också i Hofstedes teori som vi finner definitionerna av de centrala begreppen individualism och maskulinitet.

4.1 Diskursanalys

Det diskursanalytiska fältet är en kritisk paketslösning innehållande en filosofisk utgångspunkt grundad i socialkonstruktivismen, ett antal teoretiska modeller, specifika metodologiska utgångspunkter samt konkreta verktyg för analys av text och diskurser (Winther Jørgensen, Phillips, 2000). Benämningen *diskursanalys* kan således skapa förvirring då det låter som enbart en analysmetod och snarare bör benämnas *diskursteori*. Den senare teorin bygger däremot på en helt annan bild på diskursbegreppet än diskursanalysen (Winther Jørgensen, Phillips, 2000). Den socialkonstruktivistiska filosofin, och således diskursanalysen, utgår ifrån en kritisk syn på etablerad kunskap och hävdar att omvärlden inte kan porträtteras på ett objektiva sätt. En subjektiv tolkning är oundviklig och denna tolkning påverkas av våra tidigare upplevelser och kunskaper. Diskursanalysen kan också sägas utgå ifrån en poststrukturalistisk språkfilosofi i den mening att språket är flytande och föränderligt beroende på de omkringliggande diskurserna. Det är igenom språket, diskurserna, som händelser blir betydelsefulla. Det är också igenom diskurserna som sanning skapas och således fungerar språket som en katalysator för all social handling (Winther Jørgensen, Phillips, 2000).

Diskurs är en problematisk term att definiera då den använts inom en variation av discipliner och således har antagit flera olika skepnader beroende på forskningens utformning och ändamål. I den här uppsatsen väljer vi att definiera termen som “ett bestämt sätt att tala om och förstå världen” (Winther Jørgensen, Phillips, 2000:7). Vi kan exempelvis tala om filmdiskursen som innehåller de ord och termer som omger allt filmarbete. Termer som huvudperson, berättelse och kamera är så kallade huvudord och dessa ord knyter i sin tur an till mer avgränsade termer. Genom att definiera och plocka isär en specifik diskurs kan man undersöka hur den förhåller sig till andra diskurser och den omkringliggande sociala praktiken.

Inom det diskursanalytiska fältet i stort finner vi den nästintill lika omfattande inriktningen kritisk diskursanalys. Det är igenom den kritiska diskursanalysens teoretiska och metodologiska ramverk som denna uppsats författas och i följande kapitel del presenteras inriktningens unika karaktär och varför den är passande för uppsatsens syfte.

4.1.1 Kritisk Diskursanalys

Den kritiska diskursanalysen har formulerats på en rad olika sätt men i huvudsak utgår den här uppsatsen ifrån de idéer som Norman Fairclough presenterat inom fältet och den modell han ställt upp för hur analys av material bör gå tillväga. I förhållande till diskursanalys i stort avgränsar sig Faircloughs kritiska diskursanalys på ett antal plan. Den huvudsakliga distinktionen ligger däremot i den kritiska utgångspunkten och utforskandet av diskursiva texter i förhållande till kulturella och sociala strukturer. I det skiftande fokuset mellan makro-nivå och mikro-nivå ligger den kritiska diskursanalysens nyckel (Fairclough, 1995). Nedan följer en redogörelse av de teoribegrepp som är centrala för den kritiska diskursanalysen och dess funktion i denna studie.

4.1.1.1 Kommunikativa händelser

Fairclough definierar texten, precis som det diskursanalytiska fältet i stort, som meningsskapande. Texter formar de sociala strukturerna och utifrån texter får verkligheten mening. Vad Fairclough också betonar är hur den sociala praktiken i sin tur påverkar texten. Detta innebär att diskursen inte enbart är konstituerande utan också konstituerad. Text är således en handling som kan definieras som en kommunikativ händelse i direkt förhållande till omvärlden. Fairclough definierar denna kommunikativa händelse som bestående av, utöver den specifika texten som handling, också de omkringliggande diskursiva praktikerna, såsom produktionsförhållandena och textens tilltänkta mottagare. Utöver den diskursiva

praktiken består den kommunikativa händelsen också av den sociala praktiken, alltså den kulturella, sociala och historiska omgivningen texten produceras inom (Fairclough, 1995). Faircloughs tredimensionella modell är metodgrunden i denna uppsats och vi återkommer till den under metodavsnittet. Där utvecklas också definitionen av de tre analysnivåerna och hur dessa används i praktiken.

4.1.1.2 Diskursordningar

Vidare talar Fairclough om hur diskurser ingår i så kallade diskursordningar. Dessa diskursordningar syftar till de system, eller nätverk, som de olika diskurserna ingår i och de förhållande de olika diskurserna har till varandra. Filmdiskursen står exempelvis i förhållande till underhållningsdiskursen. Samtidigt står den också i förhållande till den ekonomiska diskursen, som i sin tur påverkas av den nyliberala diskursen. På så vis hänger de olika diskurserna ihop i ett nätverk av diskurser. En diskursordning är inte ett verkligt ting som går att finna definierad i en textbok. Diskursordningar kan bestå av större eller mindre system av diskurser. Ett exempel hämtad ifrån Fairclough diskuterar det sätt som kommunikatörer inom sjukvården idag talar om sjukvårdstjänster jämfört med för 50 år sedan. Vad han kallar den nyliberala diskursen har påverkat sjukvårdsdiskursen på så vis att sjukvårdstjänster presenteras som varor och de medborgare som nyttjar tjänsterna framställs som konsumenter snarare än som individer. Denna förändring har kommit till genom en rad kommunikativa händelser under 1900-talets gång och har förändrat diskursordningen inom sjukvården (Winther Jørgensen, Phillips, 2000:76). På samma sätt som sjukvårdsdiskursen påverkas av den nyliberala diskursen är det rimligt att anta att även filmdiskursen påverkas av de omkringliggande diskurserna. Teorin om diskursordningar och dess förändringar är således en högst central del i förståelsen av denna studie.

4.1.1.3 Diskurser, ideologi och hegemoni

Ideologi definieras, enligt Fairclough, som "betydelse i maktens tjänst" (Fairclough, 1995) och består alltså av konstruktioner av betydelse som bidrar till att upprätthålla de maktförhållanden som råder. De ideologiska budskapen sprids genom ideologiskt påverkade diskursiva praktiker och reproduceras i textproduktionsfasen av de kommunikativa händelserna. Fairclough poängterar däremot att ideologisk påverkan är beroende av subjektets mottaglighet och motsätter sig idén om individen som passiv. Han accepterar att ett budskaps mening är föränderligt och att subjektet har förmågan att tolka budskap på olika sätt. I längden innebär detta också att ideologiska diskursordningar kan påverkas av kommunikativa händelser och således är ideologierna påverkbara (ibid.).

Om ideologi definieras som "betydelse i maktens tjänst" (Fairclough, 1995) är hegemoni ett uttryck för maktutövandet och kan beskrivas som en diskursordning som har accepterats som en sanning. Denna upplevda sanning innebär maktutövande på så vis att de rådande hegemonierna gynnar specifika grupper eller en viss klass. Ett tydligt exempel på hegemoni är nationsbegreppet. Det faktum att jorden idag är uppdelad i nationer är enbart en mänsklig konstruktion som har växt fram genom diverse kommunikativa händelser. Fairclough (1995) betonar dock att hegemonier inte är stadiga utan ständigt föränderliga. Vår syn på nationer som något verkligt existerande må vara djupt rotad men nationer bildas, unioner skapas och begreppet nation är inte detsamma som för individer tidigare i historien.

Båda begreppen som behandlats i ovanstående stycken är relevanta för den här studien på så vis att de bidrar till att konkretisera diskursbegreppet. Ideologiska diskurser kommunicerar ett budskap som i längden omformulerar diskursordningar. Dessa diskursordningar kan på social skala tolkas som det kulturella fundamentet. Inom dessa kulturer existerar hegemonier som går att diskutera utifrån de kulturella indikationerna. Den här studiens fokus på individualism och maskulinitet kan således ytterligare fördjupas med hjälp av hegemoni- och ideologibegreppet.

Avslutningsvis vill vi betona Faircloughs fokus på det kritiska och hur målet med en kritisk diskursanalys inte enbart ligger i att förklara ett fenomen. Vad som också står i centrum är en vilja att förändra och upplysa igenom analysen. Genom att förklara sambandet mellan en text, den omgivande diskursiva praktiken och den sociala praktiken hoppas Fairclough kunna synliggöra orättvis maktfördelning och i sin tur bidra till samhällsförändring (Winther Jørgensen, Phillips, 2000). Detta ligger, till viss del, även i intresset för den här uppsatsen. Om det finns indikationer på att animerad film riktad mot barn bär på ideologiska och kulturella värderingar som kan påverka tittaren kan denna studie förhoppningsvis upplysa om detta igenom de teorier och metoder som Fairclough formulerat igenom sin kritiska diskursanalys.

4.2 Semiotik

Som tidigare nämnt ämnar vi att komplettera den kritiska diskursanalysen med semiotik. Därför handlar denna del av kapitlet om semiotik och dess grunder. Kapitlet kommer även att kort beröra semiotik i film. Teoribyggena kritisk diskursanalys och semiotik går att sammanföra i ett teoretiskt ramverk då de båda har sina rötter inom lingvistik och synen

på språket och texten som meningsskapande (Berger, 2014). För en förklaring av hur vi metodologiskt kompletterar den kritiska diskursanalysen med semiotik, se metodkapitlet nedan i uppsatsen.

Semiotik, eller semiologi som det också kallas i Europa, är alltså läran om tecken (Lester, 2006). En gammal definition av tecken, men som ändock fortfarande fyller sin funktion, är "något som står för något annat" (Kjørup, 1999). För att förstå vikten av semiotik är det viktigt att först få en inblick i hur närvarande tecken är i vår vardag, till exempel under en fotbollsmatch:

The right hand placed over the approximate location of the heart during the singing of the anthem is a sign [...] The officials' striped uniforms and their hand signals indicating penalties are signs. The illuminated numbers on the scoreboard are signs. The "high-five" slap with a friend after a team's touchdown is a sign. The simple silhouette drawing of a man above the men's room door is a sign. The green traffic light as you make your way home from the game is a sign (Lester, 2006).

Som Lester förklarar så finns det tecken överallt. Eftersom nästan alla objekt, bilder, filmer eller handlingar, betyder något för någon, någonstans, är frågan vad som *inte* är ett tecken. Bara för att det finns tecken överallt i vår vardag innebär inte det att alla tecken kan tolkas av alla människor. För att något ska vara ett tecken, måste man först ha lärt sig tecknets betydelse. Som att lära sig läsa och inse att kombinationen av vissa bokstäver skapar vissa ord, alltså tecken som man lärt sig att förstå (Lester, 2006).

Viktiga begrepp att nämna när man pratar om semiotik är orden denotation och konnotation. De två begreppen beskriver de två nivåer av betydelse som ett tecken kan ha. Ett tecken har först och främst den första omedelbara betydelsen, denotationen. Som att en lagbok är en samling sidor med text. Men sedan kan ett tecken också ha en medbetydelse, en konnotation. Som att lagboken kan stå för rätt och fel, auktoritet och civilisation. Man ska dock komma ihåg att konnotationer är kulturella, och eftersom att de är kulturella är de även föränderliga (Østbye et al. 2004).

4.2.1 Semiotik i film

Med ovan skriven text om semiotik och teckens ständiga närvaro i vardagen är det rimligt att påstå att även filmer bör vara fulla med tecken, vilket självklart stämmer. Kjørup skriver i sin bok *Människovetenskaperna* (1999) om fransmannen Christian Metz filmsemiologi. Metz talade om att det i filmer finns en mängd olika semiotiska system, han talar om dialog, gester, klädsel, bildspråkliga konventioner och så vidare. Det finns alltså en komplexitet i att tolka

tecken i film och det krävs att man noggrant väljer ut vad man ska lägga fokus på (Kjørup, 1999).

4.3 Hofstedes kulturdimensionsteori

Då uppsatsen ämnar undersöka hur analysobjekten uttrycker kulturella värderingar behövs en teori som konkretiserar olika kulturers skillnader och likheter och hur dessa går att särskilja. Geert Hofstedes kulturdimensionsteori identifierar sex dimensioner av kulturella värderingar som påvisar skillnaderna mellan olika nationers kulturer. Teorin är ursprungligen utvecklad för att undersöka interkulturella skillnader, framförallt i från ett organisationsperspektiv, men tillhandahåller likväl ett ramverk för vilka aspekter av samhället man kan titta på för att utläsa en kulturs säregenhet. Den här studien fokuserar på de två dimensionerna maskulinitet vars motpol är femininitet, och individualism vars motpol är kollektivism. Avgränsningen grundar sig huvudsakligen i det faktum att dessa två dimensioner är bäst lämpade för studien och dess syfte. Anledningen till detta är att USA, där båda filmerna har producerats, har utmärkande resultat i de båda dimensionerna. I övrigt ger avgränsningen möjligheten till djupare analys av de utvalda dimensionerna och med tanke på uppsatsens omfattning är detta ett passande fokus (Hofstede, 2001).

Nedan följer en fördjupning av de respektive dimensionerna och en kort redogörelse för hur den amerikanska kulturen förhåller sig till dessa.

4.3.1 Maskulinitet/femininitet

Alla samhällen består nästan uteslutande av män och kvinnor och den enda absoluta skillnaden mellan de båda könen är den tvådelade rollen i den biologiska reproduktionen. I allmänhet existerar däremot betydligt fler, kulturellt betingade, skillnader som vi ofta karaktäriserar som maskulina eller feminina. Inom en kultur där de maskulina dragen är framstående erkänns framgång, materialistisk belöning och beslutsamhet som viktiga drag. Ett maskulint samhälle domineras nödvändigtvis inte av män utan snarare av tanken på att de klassiska maskulina dragen är att föredra. Detta innebär således att även kvinnor kan vara mer maskulina i en maskulin kultur. Hofstede betonar dock att majoriteten av de maskulina kulturerna uppmanar till en uppdelning mellan könen där männen betar sig maskulint och kvinnorna betar sig feminint (Hofstede, 2001:297).

Motsatsen finner vi i den feminina delen av dimensionen där fokus ligger på samarbete, anspråkslöshet och en omtänksam inställning till de svaga i samhället. Till skillnad från

kulturer med en maskulin dominans innebär den feminina kulturen att män och kvinnor närmar sig varandra beteendemässigt. Männerna blir alltså mer feminina med fokus på ovan nämnda. Bland de länder som uppvisar en maskulin kultur återfinns Japan och Tyskland medan de mest feminina kulturerna återfinns i Norden (Hofstede, 2001:297).

I den amerikanska kulturen dominerar maskuliniteten och detta återspeglar sig både inom skola och jobb. Amerikaner har en vinnarmentalitet och pratar ofta öppet om framgångar och prestationer. Inom skola uttrycker detta sig i ett rigoröst testande av kunskaper och inom jobbvärlden genom system som mäter individers framgång. För många inom den amerikanska kulturen är arbetet den viktigaste delen av livet och ekonomisk framgång likställs ofta med generell framgång. Det är också vedertaget att ett visst mått av konflikt är en tillgång på så vis att det föder konkurrensvilligheten mellan människor (Hofstede, 2001:299).

4.3.2 Individualism/kollektivism

Hofstedes individualistiska dimension av kultur utforskar hur samhällets invånare är integrerade i grupper. I ett individualistiskt samhälle står jaget och integriteten i centrum och den enda direkta gruppkonstellationen som verkar är den allra närmaste familjen. Andra familjemedlemmar bor ofta på avskilda platser och de har enbart tillfällig kontakt med varandra. Individualistiska kulturer premierar självständighet framför säkerhet och statlig kontroll i form av skatter och tjänster är begränsad. Ytterligare en central punkt i individualismen är fokuset på den egna utveckling och jakten på att definiera sin egen personlighet (Hofstede, 2001:225).

På andra sidan spektrat hittar vi kollektivismen som syftar till ett samhälle med gruppen och gemenskapen i fokus. Utöver familjekonstellationen existerar en mängd andra grupperingar som är viktiga för individen. I det kollektivistiska samhället växer barn upp med en *vi-känsla* och däri ingår en känsla av lojalitet och skyldighet gentemot den stora familjekonstellationen (Hofstede, 2001:225).

USA är den nation som rankas högst av samtliga undersökta länder inom den individualistiska dimensionen vilket innebär att de påvisar starka individualistiska drag. Deras samhälle bygger på premissen att varje individ ansvarar för sin egen persona och först senare prioriteras familjens välmående. Även i arbetslivet uppmuntras självständighet och egna initiativ framför kollektivt bestämmande (Hofstede, 2001:236-237).

Vad som är viktigt att påpeka angående teorin i stort är att den inte hävdar att samtliga individer i en nation nödvändigtvis utgår ifrån samma kultur, olika kulturer existerar självklart även inom nationsgränser. Hofstede ämnar däremot presentera verktyg användbara i analysen av kulturer och jämförelsen mellan olika typer av kulturella värderingar i stort.

4.4 Kulturimperialism

Olika former av imperialism har genom den mänskliga historien avlöst varandra. Först ut var den klassiska imperialismen som innebar att nationer erövrade territorier ifrån andra maktavare för att expandera sina riken. Den moderna imperialismen innebär istället den typ av imperialism som europeiska nationer sysslade med då de implementerade sina egna ekonomiska system i de kolonialländer de kontrollerade i bland annat Afrika (Nationalencyklopedin, 2015). Kulturimperialismen i sin tur syftar på en annan typ av imperialism - marknadsföringen, spridningen och injektionen av en främmande kultur och/eller ett främmande språk inom en annan kultur. Ofta står en militärt och ekonomiskt stark nation för injektionen medan vi på den andra sidan finner en mindre nation (Sayre & King, 2010).

I boken *Entertainment and society: Influences, impacts and innovations* ställs den amerikanska kulturens utbredning ut som exempel på hur kulturimperialism fungerar. Snabbmaten har slagit igenom globalt och McDonalds är den amerikanska jätten som inledde expansionen. Läskedrycker återfinns överallt i världen och Coca-Cola är det världsledande företaget inom branschen. De båda amerikanska företagen marknadsför sig med fokus på mångfaldhet och ett budskap om att alla kan enas bortom religion och sociala skillnader (Sayre & King, 2010:31). Sayre och King påpekar att det inte är enbart amerikanska produkter och företag som sprids genom kulturimperialismen:

Cultural imperialism involves much more than simple consumer goods: it involves the dissemination of American principles, such as freedom and democracy. Though this process might sound appealing on the surface, it masks a frightening truth: many cultures around the world are gradually disappearing due to the overwhelming influence of corporate and cultural America (Sayre & King, 2010:31)

Ovanstående citat beskriver hur kulturer i ett globalt landskap oundvikligen påverkas av varandra. Att undersöka hur de olika kulturdimensionerna aktuella i denna uppsats förmedlas genom vårt material underlättar således förståelsen för denna kulturkommunikation och hjälper oss att förstå vilka åsikter som dominerar i våra animerade filmer idag.

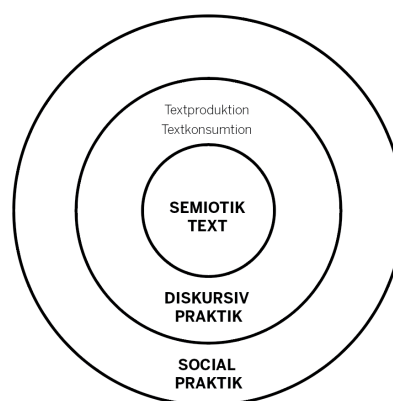
5 Metod

Uppsatsen utgår från en kritisk diskursanalys med inriktning på Norman Faircloughs tredimensionella modell. Tillsammans med grundläggande semiotisk analys och Hofstedes kulturdimensionsteori som verktyg vid analysen av den sociala praktiken utgör de våra metodologiska verktyg. Metodkapitlet inleds med en kort sammanfattning av svårigheterna i att analysera filmer. Vi fortsätter med en genomgång av studiens metodologiska verktyg och avslutar sedan med en redogörelse för hur dessa verktyg kommer appliceras på analysmaterialet.

Själva fundamentet för denna uppsats är analysen av två animerade storfilmer. Att analysera film skiljer sig markant från att analysera andra typer av texter. Här kombineras ljud, rörlig bild, manus och ytterligare beståndsdelar för att skapa det vi idag kallar för film. Med en text som består av ett sådant stort antal olika beståndsdelar är det lätt att förstå varför en analys av denna text kan leda till vissa komplikationer. Professor Lothar Mikos berör dessa komplikationer i ett kapitel ur boken *The SAGE Handbook of Qualitative Data Analysis* (2014). Där sammanfattar han komplikationerna med att analysera film i tre huvudsakliga utmaningar. Den första utmaningen är ombytligheten som finns i rörliga bilder, den andra är den nästintill oändliga möjlighet att hitta saker att analysera i en film och den tredje utmaningen är avsaknaden av en universell metod att göra en filmanalys på. Nedan formulerar vi hur denna studie tar sig an utmaningen med filmanalys ur en kritisk synvinkel (Mikos, 2014).

5.1 Kritisk diskursanalys som metod

Faircloughs kritiska diskursanalys har ett brett användningsområde inom samhällsvetenskapens fält. På det metodologiska planet erbjuder ramverket en tredimensionell analysmodell i vilket den kommunikativa händelsen delas upp i tre nivåer, enligt modellen (Figur 1.). Den första analysnivån berör textanalys och behandlar textens lingvistiska och grammatiska strukturer. Den andra, diskursiv praktik, berör produktions- och konsumtions-aspekter av ett givet material. Den tredje diskuterar den kringliggande sociala praktiken och hur denna förhåller sig till den diskursiva praktiken och textnivån. Dessa tre nivåer hänger ihop på så vis att den



Figur 1.

yttre nivån påverkar den inre. En social institution (diskursiv praktik), såsom en skola påverkas av exempelvis de politiska prioriteringar (social praktik) som görs i det aktuella landet. I sin tur påverkas lärare och studenters kommunikation (textnivå) av fakultetens utformning (Fairclough, 1995).

Då de verktyg som Faircloughs metod erbjuder på en textanalytisk nivå framförallt är anpassad för analys av skriven och talad text, och inte tar direkt hänsyn till den rörliga bildens visuella kommunikation, kompletteras modellen med en semiotisk analys. Nedan utvecklas dessa områden ytterligare.

5.1.1 Text och semiotik

På textnivån i en kritisk diskursanalys fokuseras arbetet på hur termer uttrycks, vem som säger vad och vem som styr samtalet. Genom ett fokus på meningarnas uppbyggnad kan de diskurser som ligger bakom textproduktionen blottläggas. Analysen kan utgå ifrån redskap såsom grammatisk uppbyggnad, metaforer och etos. Fokus ligger huvudsakligen på skriven och talad text vilket är användbart vid analys av film så länge dialog är närvarande. Film innehåller däremot kommunikation uttryckt igenom visuella medel och även om en renodlad textanalys, enligt den kritiska diskursanalysen, är möjlig lämpar sig de verktyg som formuleras genom semiotiken bättre för en visuell analys (Winther Jørgensen, Phillips, 2000). Ytterligare en fördel med den semiotiska analysen är bredden av begreppet tecken. Peirce frågade sig huruvida inte allt egentligen bestod av tecken och använde det semiotiska greppet för att analysera allt ifrån kroppsspråk till musik (Berger, 2014).

Den semiotiska analysen kompletterar den kritiska diskursanalysen på så vis att den erbjuder konkret handledning för vilka aspekter av det visuella uttrycket man bör fokusera på. Som vi går igenom i teoridelen så finns det en mängd tecken i ett sånt varierande medium som film. Därför kommer uppsatsen att ta hjälp av semiotiken för att möjliggöra för analys av de tecken som återfinns i materialet. Det verktyg vi fokuserar på inom semiotiken, och som uppsatsen ämnar använda, är uppdelningen mellan denotation och konnotation, som vi går igenom i teoridelen.

5.1.2 Diskursiv praktik

Vid analysen av den diskursiva praktiken fokuserar man på produktions- och konsumtionsfasen av en viss text. I denna uppsats innebär det att undersöka interdiskursiviteten i materialet och identifiera vilka diskurser som styr innehållet. De instruktioner som Faircloughs analytiska ramverk ger angående analysen av den diskursiva

praktiken är få och han räknar den diskursiva praktiken som en del av den sociala (Winther Jørgensen, Phillips, 2000). Vid en analys av en animerad film kan det exempelvis innebära att man tittar på hur en viss diskurs uttrycks i de analyserade scenerna. Den individualistiska diskursen står i kontrast till den kollektivistiska, hur uttrycks den kollisionen i filmerna? Analysen kommer i vårt fall bestå av en diskussion om interdiskursiviteten i de båda verken med utgångspunkt ur vår frågeställning. Båda verken är producerade inom en snarlik diskursiv praktik, därför är en jämförelse mellan filmerna också en god strategi för att undersöka den diskursiva praktiken. I den tidigare forskningen återfinns återgivning av analyser av andra animerade filmer. En jämförelse med dessa tillhör också analysen av den diskursiva praktiken. Målet med analysen är inte enbart att undersöka vilka diskurser som är aktiva i verket utan också, igenom jämförelsen med historiken, hur diskursordningen har förändrats (Winther Jørgensen, Phillips, 2000).

5.1.3 Social praktik

Den sociala praktiken utgörs av den sociala omvärld som omger texten och dess diskursiva praktik (Winther Jørgensen, Phillips, 2000). I analysdelen innebär det i praktiken att sätta in materialet i en bredare diskursordning och undersöka hur den sociala praktiken kommer till uttryck igenom den diskursiva praktiken.

Enligt Fairclough (1995) kan inte den sociala praktiken förklaras enbart genom den kritiska diskursanalysen. Det är därför nödvändigt att inkorporera ytterligare teorier för att förklara den sociala praktiken. För denna studie innebär det en applicering av Geert Hofstedes kulturdimensionsteori och dennes analys av det amerikanska samhället. Då filmerna i fråga producerades i USA och skapades av amerikaner kan vi genom vårt teoretiska ramverk anta att dessa faktorer påverkar filmens innehåll. I en jämförelse med Hofstedes definitioner av individualism och maskulinitet kan vi se i vilken grad denna reproduktion av kulturella värderingar verkar. Analysen tar också hjälp av teorin om kulturimperialism för att vidare förklara hur kulturella värderingar kan spridas utanför en nations gränser.

5.2 Tillvägagångssätt

Analysen av de båda filmerna inleds med utforskandet av verken i sin helhet för att lokalisera de scener i vilka begreppen individualism och maskulinitet uttrycks. De fyra scener som valdes ut innehåller båda tecken som går att tolka utifrån individualism- och maskulinitetsbegreppen. Det selektiva urvalet av scener kan anses problematiskt då detta kan resultera i ett vinklat resultat men då detta urval har skett med utgångspunkt ur det teoretiska

ramverket och upprepade visningar av filmerna anser vi att urvalsmetoden är rättfärdigad. Vi har i detta scenurval sökt efter delar av filmerna som tydliggör bilden av individualism och maskulinitet utifrån Hofstedes definitioner av termerna.

I nästa steg plockas scenerna isär och analyseras med hjälp av Faircloughs textanalysnivå i kombination med de semiotiska verktygen. För att illustrera scenerna och underlätta i förståelsen av innehållet finns stillbilder ifrån scenerna i analysen. Målet med textanalysen är att med hjälp av semiotiken finna tecken på individualism och maskulinitet i filmerna. För att förstå vilka tecken som är relevanta för studiens syfte utgår vi ifrån de aspekter av kulturdimensionerna som Hofstede (2001) pekar på. Maskuliniteten uttrycks genom en tydlig distinktion mellan de olika könen beteende och genom ett fokus på beslutsamhet och materialistisk belöning. Tecken som uttrycker dessa aspekter blir följaktligen det vi tittar efter i vår analys, var och hur syns de i scenerna? I samband med detta ser vi också till den motsatta sidan av dimensionen och söker även efter tecken som kan kopplas till femininitet. Individualism, i sin tur, uttrycks genom ett fokus på jaget och personlig framgång. Således tittar vi även här på var och hur vi kan upptäcka tecken som uttrycker dessa aspekter. Den motsatta änden av dimensionen, kollektivism, tas också i beaktning och tecken som uttrycker ett fokus på gruppen och en lojalitet gentemot andra är därför också relevant att titta på i analysen (Hofstede, 2001).

Efter textanalysen sätts resultatet i kontext till den diskursiva praktiken. Detta innebär att vi utreder de diskurser som är aktiva i de respektive filmerna och diskuterar hur dessa förhåller sig till varandra och till den diskursordning filmerna ingår i. Vi jämför här också de båda filmerna och deras diskursivitet med filmdiskursen i stort och med andra animerade filmer.

Slutligen placerar den diskursiva praktiken tillsammans med textanalysen i kontext till den sociala praktiken, i detta fall den amerikanska kulturen, som omger de båda produktionsbolagen. Med utgångspunkt ur Hofstedes kulturdimensionsteori jämför vi således resultaten från de tidigare delarna av analysen med den omgivande kulturen. Genom att se till vilka diskurser som premieras, vilka som utelämnas och hur denna diskursiva praktik förhåller sig till den sociala kan vi besvara våra frågeställningar.

5.3 Metoddiskussion

Valet av metod är lämpligt utifrån uppsatsens syfte då det ger oss möjligheten att komma nära in på en text men öppnar också upp för att sätta in textens innehåll och betydelse i förhållande till kulturella värderingar. Men trots att valet av metod är lämpligt uppstod det under analysarbetet ett antal problem. När det kommer till metodens objektivitet finns det möjlighet till kritik då våra tidigare kunskaper och åsikter oundvikligen inverkar på resultatet. Detta innebar att våra tolkningar ibland skiljde sig åt då vi som författare självklart har olika värderingar och åsikter. Detta är ofrånkomligt vid all form av tolkande analys och någonting som måste accepteras som en del av den process som en studie av denna karaktär innebär. Precis som de amerikanska värderingarna i de analyserade filmerna påverkar dess innehåll, påverkas också denna studie av vår västerländska bakgrund. Hursomhelst kan detta till viss del motverkas genom att basera analysen i de teorier som ligger till grund för studien och i så hög grad som möjligt distansera sig själv ifrån materialet.

6 Analys och resultatredovisning

6.1 Semiotisk analys

I textanalysen nedan utgår vi alltså ifrån en semiotisk metodologi och tittar på vilka kulturella värderingar som materialet förmedlar, med fokus på individualism och maskulinitet. De fyra utvalda scenerna redogörs för i tur och ordning och varje scen plockas i sär och diskuteras med fokus på kulturdimensionerna individualism och maskulinitet.

6.1.1 Inside Out

Nedan följer analysen av de två scenerna ur *Inside Out*. För att klargöra för läsare som inte sett filmen handlar den om den unga tjejen Rileys liv och specifikt hur hon hanterar familjens flytt till San Francisco. Merparten av filmen utspelar sig däremot inuti Rileys huvud där hennes fem huvudkänslor (personifierade som fem olika karaktärer i form av Joy, Sadness, Fear, Disgust och Anger) befinner sig i ett hjärnkontor framför en instrumentbräda på vilken de kan styra Rileys känslor och gensvar mot omvärlden. Nedan används således termen *känslor* för att referera till dessa karaktärer och *hjärnkontor* för att syfta till den lokal de fem känslorna befinner sig i.

6.1.1.1 Familjen flyttar (*Inside Out*, 08:55)

Efter filmens inledande scener, som förklarar konceptet av känslorna och hjärnkontoret och visar oss Rileys uppväxt, flyttar familjen plötsligt från Minnesota till San Francisco och till ett litet radhus i de centrala delarna av staden. I scenen som analyseras i följande stycke kliver Riley för första gången igenom dörren till sitt nya hus och vi får bevittna hur känslorna i Rileys hjärnkontor reagerar på det främmande hemmet. Scenen är idealisk som analysobjekt då den behandlar västerländska prioriteringar, materialistiska tankar kring det nya hemmet och synen på arbete - teman som alla kan kopplas till individualism och maskulinitet. Den ger oss också en inblick i vad en ung tjej som Riley förväntar sig i det nya hemmet.

6.1.1.1.1 Scenbeskrivning

Riley kliver in genom dörren till det nya huset. Hennes ansiktsuttryck uttrycker obehag och besvikelse över det hon ser. I Rileys hjärnkontor klagar alla känslor förutom Joy som håller stämningen uppe. Riley går upp på övervåningen för att kolla in sitt nya rum. Känslornas besvikelse fortsätter men avbryts återigen av Joy som hjälper känslorna och Riley att föreställa sig hur rummet kommer att se ut när det är möblerat. Riley springer ned för trappan för att hämta sina grejer från flyttlastbilen men hör hur hennes far och mor upprört

talat om att flyttlastbilen kommer först flera dagar senare. Än en gång är känslorna i huvudet upprörda och än en gång avstyr Joy situationen då hon ger Riley idén att spela hockey i vardagsrummet med hjälp av ett hopskrynklat papper. Hennes föräldrar leker med henne tills dess att faderns telefon ringer. Det visar sig vara några investerare som han direkt måste iväg på möte med. Scenen slutar med att känslorna återigen är besvikna och till och med Joy är handlingsförlamad.

6.1.1.1.2 *Individualism*

I scenen finns en hel del tecken som påvisar att en individualistisk kultur genomsyrar materialet. Det mest framstående exemplet ser vi då fadern lämnar familjen för ett möte och lämnar Riley besviken och chockad.

Fadern (i telefon): "Hello? You're kidding? Stall for me, I'll be right there."

Fadern: "The investor are supposed to show up on thursday, not today. I got to go."

Modern: "It's okay, we get it."

Fadern: "You're the best, thanks hun."

Fadern talar uppenbarligen med en kollega om ett möte som snart ska ta sin början. Investerarna han syftar på i dialog med modern avslöjar att fadern är i uppstarten av något slags företag. Investerarna fungerar som en konnotation för företagsetablering. Hans t-shirt visar i sin tur en logotyp vars konnotativa betydelse är IT-företag av något slag. Slutsatsen vi drar är att fadern ska starta eget företag inom IT-branschen och nu tvingas avbryta familjeleken för ett ombokat möte. Vi ser hur faderns prioritering ligger i arbetet och att när det kommer till företagets välmående och den personliga framgången går familjen i andra hand. Modern i sin tur accepterar beteendet med ett leende medan Riley befinner sig i bakgrunden av bilden med en helt oförstående blick. För henne är faderns beteende helt ofattbart. Detta beteende är i linje med Hofstedes (2001) beskrivning av en individualistisk kultur på så vis att den personliga framgången går i första hand och familjen kommer först därefter. Vi kan också, ur moderns gensvar till fadern, utläsa hur accepterat denna prioritering av personlig framgång är. Hennes svar konnoterar denna acceptans, och legitimerar den och istället för att ifrågasätta fadern accepterar hon det han säger. Hennes svar symboliserar acceptansen av personlig strävan framför en kollektivistisk gemenskap.

Ytterligare en aspekt av scenen som kan tolkas utifrån individualistiska premisser är Riley och den självcentrerade känslorna i hjärnkontoret uttrycker:

Anger: "We're supposed to live here?"

Sadness: “Do we have to?”

Disgust: “I’m telling you, it smells like something died in here.”

Fear: “Could you die from moving?”

Det intressanta med reaktionen ligger i det faktum att huset är i relativt gott skick, ligger i centrala delarna av San Francisco och består av två våningar och stora ytor. När Riley i nästa stund står i sitt nya rum uttrycker sig Anger över dess skick: “Get out the rubber ball, we’re in solitary confinement”. Här ser vi alltså en referens till isoleringsceller på fängelset. Den överdrivna besvikelsen kan förklaras genom Rileys abrupta uppbrott från sitt tidigare liv men det är svårt att inte uppfatta Rileys reaktion som överdriven och självcentrerad.

6.1.1.1.3 Maskulinitet

När det kommer till uttryck av maskulinitet och femininitet i scenen ser vi en intressant kombination av de båda i karaktären Riley. Detta framkommer tydligast då Riley står i sitt nya rum och hennes fem känslor fantiserar om hur rummet ska komma att se ut (Figur 2.). Visuellt ser vi hur föremålen dyker upp i rummet. En intressant iakttagelse vid denna händelse är hur rummet domineras av klassiskt kvinnliga färger med ett sminkbord i ena hörnet (trots att Riley inte tycks bära något smink) och mjuka färger i detaljerna. Å andra sidan ser vi också en rad detaljer från den maskulint konnoterade sporten ishockey med allt från skridskor, posters och en ishockeylampa. På så vis ser vi en kombination av femininitet i färger och maskulinitet i detaljerna. Det mest extrema exemplet av denna kombination av maskulint och feminint ser vi i postern på väggen som avbildar någon slags räv omgiven av rosa hjärtan. Rävnen håller i sin tur i en hockeyklubba och bär en hjälm. Trots att denna detalj inte finns representerad på skärmen mer än ett antal sekunder i filmen symboliserar den på många sätt den individ Riley framställs som igenom filmen. Med kombinationen av en



Figur 2. (Pixar Animation Studios, 2015)



Figur 3. (Pixar Animation Studios, 2015)

klassisk maskulin sport och klassiskt feminin färg och form skapas en intressant dissonans mellan de båda kulturella faktorerna.

Vi ser även prov på denna kombination senare i scenen då Riley avbryter sina föräldrars bråk genom att sätta igång en hockeymatch på golvet i vardagsrummet (Figur 3.). Hon efterhärmar då en sportkommentator och bevisar således att hennes intresse för hockeyn sträcker sig längre än till utövandet. Riley undviker att målas in i en klassisk könsroll och kan inte definieras som varken övervägande maskulin eller övervägande feminin.

6.1.1.2 Vid middagsbordet (Inside Out, 26:45)

I följande scen befinner vi oss vid middagsbordet hos Riley och hennes familj. I Rileys hjärnkontor har precis Joy och Sadness, efter en dispyt, råkat sugas ut ur hjärnkontoret tillsammans med Rileys viktiga kärnminnen. Nu bestämmer sig Anger, Fear och Disgust att försöka kontrollera Rileys reaktioner på hennes mor och fars frågor utan deras ledare, Joy, bakom instrumentpanelen. Under scenens gång får vi se in i moderns och faderns hjärnkontor och bevittna hur känslorna hos dem kontrollerar reaktioner och beteenden. Scenen är full av diverse tecken och genom att få en inblick i fadern, modern och Rileys huvud under en och samma scen framställs skillnader mellan dem baserade på kön och kulturella normer. Dessa skillnader och reaktioner kommenterar maskulinitet och femininitet i en rad avseenden. Vi ser däremot inte hur scenen kommenterar individualism i några större avseenden och därför återfinns inte analysen av denna dimension nedan.

6.1.1.2.1 Scenbeskrivning

Scenen börjar med att Rileys mor talar om hur hon funnit ett hockeylag i närheten som inom kort kommer ha uttagning. I Rileys huvud får Fear, Disgust och Anger panik då de inte vet vad de ska göra utan Joy. Deras försök leder till att Rileys svar på moderns frågor blir dryga och tonårslika. Vi får nu se hur känslorna i moderns hjärnkontor reagerar på dotterns ovanliga tonläge. En ny fråga ställs från modern om Rileys skoldag. Rileys känslor misslyckas återigen att leverera ett rimligt svar. Nu bestämmer sig känslorna i moderns huvud att kontakta fadern. Vi får nu se in i faderns hjärnkontor där känslorna sitter och ser på hockey när de plötsligt upptäcker att modern tittar på dem.

Scenen fortsätter med att vi får följa det bråk som uppstår mellan fadern och Riley om hennes nedlåtande tonläge. Detta illustreras genom snabb klippning mellan fadern, Rileys

och moderns hjärnkontor och hur de olika känslornas aktioner styr Riley och hennes föräldrar runt matbordet.

6.1.1.2.2 Maskulinitet

Ovanstående scen påvisar en rad tecken kopplade till den kulturella dimensionen maskulinitet på det sätt den målar upp skillnader mellan de tre olika hjärnkontor vi befinner oss i under scenens gång. Vi börjar i moderns huvud där de fem känslorna alla är av kvinnlig karaktär. I övrigt är hjärnkontoret dekorerat med orangea gardiner belysta med varma lampor (Figur 4.). Instrumentbrädan, där alla känslainställningar görs, är rund till formen och känslorna sitter i sin tur på lila stolar med mjuka former. Några av känslorna dricker té, ett par av dem bär pärlhalsband och samtliga har kvinnliga kläder med mjuka färger. Hela inramningen framställs som mjuk, kontrollerad och prydlig. I mitten av de fem karaktärerna sitter Sadness som uppenbart framställs som ledaren av känslorna. I jämförelse med Rileys hjärna (Figur 5.), styrd av Joy och med känslor av blandad könslig tillhörighet, skiljer sig moderns känslomässiga könsfördelning och ledarskap i hjärnkontoret markant.



Figur 4. (Pixar Animation Studios, 2015)



Figur 5. (Pixar Animation Studios, 2015)



Figur 6. (Pixar Animation Studios, 2015)

Vi förflyttar oss nu in i faderns huvud (Figur 6.). Här sitter de fem känslorna bakom en svart instrumentpanel i ett mörkt rum fullt av elektronik. Samtliga av känslorna bär mustasch och vit skjorta med slips. I mitten sitter ledaren av känslorna i faderns huvud - Anger. Som tidigare nämnt kollar de alla på en hockeymatch då de upptäcker att modern tittar på dem.

Anger: "Oh oh, she's looking at us. What did she say?"

Fear: "Oh, sorry sir. No one was listening"

Anger: "Is it garbage night? We left the toilet seat up? What? What is it woman? What?"

I ovanstående text ser vi alltså hur känslorna i mannens huvud, i huvudsak Anger, blir upprörda över att de inte vet vad modern försöker signalera. Bilden av mannen som inte lyssnar på kvinnan kan tolkas som en engångsföreteelse men kan också ses som en bredare förhållningssätt mellan maskulint och feminint och vad som anses vara ett typiskt manligt

beteende. Medan modern alltjämt är närvarande och de organisatoriska känslorna i hennes huvud lägger all sin kraft på att dechifrera sin dotters budskap pågår det i mannens huvud en hockeymatch. Vi kan också ställa oss frågan om vilken symbolik de respektive ledarna spelar i de båda föräldrarnas huvud. Modern styrs i huvudsak av Sadness vilket antyder ett fokus på känslor, speciellt negativa sådana, samtidigt som fadern styrs av Anger och detta symboliserar dels det maskulina fokuset på beslutsamhet men också närheten till ilska och våld. Riley, i sin tur, styrs av Joy (som i just den här scenen är frånvarande) medan Joy hos de båda föräldrarna inte uttrycker ett enda ord. Den symboliska tolkningen av detta blir att lyckan tycks tryckas undan av vuxnare känslor och helt enkelt inte har en central roll i det vuxna känslolivet. I ett barns unga sinne är dock lyckan dominant och det är genom just lycka som de flesta problem löses. Ytterligare en intressant analys utifrån inblicken i de tre hjärnkontoren är hur moderns femininitet tycks ha omvandlat samtliga av känslorna till kvinnor och faderns maskulinitet omvandlat känslorna till män. I Rileys fall är känslorna av blandade kön. Med uppväxten tycks ens känslor smittas av könstillhörighet och i sin tur agera därefter. Att detta inte är en faktor hos unga Riley kan tolkas som om det kulturella trycket ännu inte tvingat in henne i en fixerad kvinnoroll. Vad som däremot är intressant är det maskulina beteendet som Anger uppvisar inom Riley. Med sina breda axlar, sin mörka stämma och sitt bestämda beteende utstrålar Anger en klassisk maskulinitet. Det verkar alltså finnas ytterligare belägg för att materialet drar en stark länk mellan ilska och maskulinitet, mellan aggression och manlighet. Hos modern verkar Anger istället förmildrad och, trots den aningen aggressiva tonen, allt annat än okontrollerbart arg.

I scenens slutskede blir fadern upprörd på Riley och i detta läge får vi se prov på hur maskulinitet och aggression sammankopplas ytterligare.

Vid köksbordet

Riley: "What is your problem, just leave me alone."

Faderns hjärnkontor

Fear: "Sir, reporting high levels of SAS."

Anger: "Take it to Defcon 2."

Fear: "You heard that gentlemen, Defcon 2."

Röda lampor börjar blinka som om ett krisläge har aktiverats.

Vid köksbordet

Fadern: "Listen young lady. I don't know where this disrespectful attitude came from.."

Rileys hjärnkontor

Anger: "You want a piece of this, pops? Come and get it"

Anger greppar kontrollpanelen och gör sig redo för attack.

Vid köksbordet

Riley: "Yeah, well..well.."

Faderns hjärnkontor

Anger: "Here it comes. Prepare the foot."

Fear: "Key to safety position! Ready to launch on your command, sir."

Två nycklar tas fram av två av känslorna och vrids om.

Vid köksbordet

Riley: "Just shut up!"

Faderns hjärnkontor

Anger: "Fire!"

Fear trycker på en stor röd knapp.

Vid köksbordet

Fadern: "That's it. Go to your room..now!"

Riley stormar bort ifrån bordet.

Faderns hjärnkontor

Fear: "The foot is down. The. Foot. Is. Down."

Alla känslor jublar.

Anger: Good job gentlemen, that could've been a disaster.

Moderns hjärnkontor

Sadness: "Well that was a disaster."

Det finns flera intressanta aspekter av ovanstående dialogutbyte ur ett kulturellt perspektiv. I faderns hjärnkontor utspelar sig en scen direkt inspirerad av en actionfilms-diskurs kombinerat med Hollywoods typiska depiktion av hur det Vita Huset hanterar direkta terrorhot. De båda nycklarna som vrids om är ett kan liknas vid aktiveringen av en bomb. Språket som används mellan känslorna kan i sin tur kopplas till en militärdiskurs genom användandet av förkortningar och uttryck såsom *Defcon 2*, vars egentliga betydelse är en beredskapsnivå inför krig för den amerikanska militären, och "Ready to launch on your command, sir". Vad som försiggår i faderns huvud är alltså en förberedelse för krig, vilket i verkligheten uttrycks igenom faderns befallning till Riley att gå till hennes rum. Vi ser också hur känslorna, efter att Riley lämnat bordet, jublar inne i faderns hjärnkontor och uttrycker sin lycka över attacken medan moderns känslor uttrycker vilket misslyckande de precis bevittnat. Vi erbjuds en bild av den typiskt feminina och förstående modern och den typiskt maskulina, ursinniga och oförstående fadern.

6.1.2 Minions

6.1.2.1 Minionerna finner sin fristad (05:48)

I denna scen bevittnar vi hur minionerna finner sin tillfälliga fristad i en isgrotta någonstans i världen. Vad som gör scenen intressant är att den visar hur minionerna bygger upp något som kan liknas vid ett litet samhälle, och att det till synes verkar som att alla minioner är män, eller har maskulina drag. Vi kan se hur kulturella värderingar kopplade till maskulinitet och individualism uttrycks kontinuerligt och därav passar scenen bra som analysobjekt.

6.1.2.1.1 Scenbeskrivning

Efter en odefinierad tid av planlöst vandrande finner minionerna äntligen sitt nya hem i form av en isgrotta. De börjar genast att forma ett samhälle och sysselsätter sig med allt från att bygga hus till att äta snöglass, de är lyckliga. Flera år passerar i grottan och allt eftersom åren passerar blir minionerna allt mer olyckliga. Flera av dem hamnar i en depression för att de inte har någon mästare att tjäna - de finner ingen mening med sin existens. När allt ser som mörkast ut kliver en minion fram, Kevin. Han lovar minionerna att han ska ut i världen och hitta en mästare att tjäna. Han lyckas locka med sig två följeslagare på resan, Stuart och Bob. Scenen slutar med att de tillsammans går mot grottans utgång och ger sig ut i världen.

6.1.2.1.2 Maskulinitet

Minionerna är cirka 30-50 centimeter höga, till synes könlösa och talar ett låtsasspråk. Alla minioner ser snarlika ut bortsett från mindre detaljer, såsom storlek, frisyr och ögonantal. Trots detta uppfattar man alla minioner som pojkkaktiga män. Detta framkommer dels i deras sätt att roa sig genom fysiska lekar. De mosar varandra under snöklot, trycker snö i varandras ansikten och skrattar högljutt åt det hela. Vi ser också denna maskulinitet i byggandet av samhället då minionerna bär plankor, snickrar och hamrar. Alla dessa händelser kan tolkas som konnotationer av maskulinitet i detta bestämda sammanhang. Deras röster är ljusa, men ändå pojkkaktiga. Självklart är det teoretiskt möjligt att några av minionerna är kvinnor, eller könlösa men det är svårt att inte uppfatta de tydliga maskulina tecknen som scenen förmedlar.

Nedan (Figur 7.) ser vi två minioner med sluga leenden och kysande ögon. Tillsammans med deras nästan smygande kroppsspråk blir detta en konnotation som hjälper oss att förstå att något hyss är på gång.



Figur 7. (Illumination Entertainment, 2015)



Figur 8. (Illumination Entertainment, 2015)

Ytterligare en sekvens ur scenen där tecken på det maskulina samhället är framträdande är när minionerna hamnar i en depression (Figur 8.). Vi får berättat för oss att flera år har passerat och att minionerna blir alltmer olyckliga. Anledningen är att de inte har någon mästare att tjäna. Minioner står i kö i en lång ringlande trappa uppför ett stort isberg. Längst upp ligger en minion och talar ut. Bredvid honom sitter en annan minion med penna och papper och antecknar. Denna bild konnoterar ett therapistsamtal och också depression. I slutet av sekvensen förklarar berättarrösten för oss att om minionerna inte hittar någon mästare att tjäna inom en snar framtid så kommer det att innebära slutet på deras existens. Utan sitt arbete verkar minionerna oundvikligen falla in i en depression. Vi ser hur tanken på frihet inte är något som tilltalar minionerna. De är lyckligare under någon annans makt och föredrar att vara underställda en ledare. Det verkar som om minionerna, precis som den amerikanska maskulina kulturen, lever för arbetet (Hofstede, 2001).

I slutet av scenen introduceras huvudpersonens följeslagare Stuart och Bob. Dessa två minioner blir valda av huvudpersonen, Kevin, och får följa med på det äventyr som resterande delar av filmen handlar om. I denna sekvens framhävs karaktären Bob som en svag individ. Hans lilla kropp, i kombination med en mycket ljus röst och osäkert kroppsspråk gör att Kevin till en början ignorerar Bobs önskan att få följa med på äventyret ut i världen. Berättarrösten förtydligar även Bobs brist av de rätta attributen genom att berätta att Kevin inte anser Bob vara stark nog. Det är tydligt här att Kevin söker efter någon med mer maskulina drag, en starkare, självsäkrare individ, som kan ta vara på sig själv och ökar chansen för framgång. Bob kollar runt om sig och ser ett isblock, han springer fram till det och lyfter det högt ovanför sitt huvud för att väcka intresse (Figur 9.). Isblocket som Bob försöker hålla ovanför huvudet blir en konnotation för att han vill visa sig stark och manlig, och när han då sekunden senare tappar isblocket på huvudet, pulveriseras den lilla manlighet han visat upp (Figur 10.). Efter många om och men får Bob slutligen följa med trots allt.

Berättarrösten påpekar dock hur Bob mest kom med på grund av brist på andra frivilliga som ville ställa upp. Ytterligare ett påpekande på Bobs brister i det maskulina samhälle som minionerna byggt upp.



Figur 9. (Illumination Entertainment, 2015)

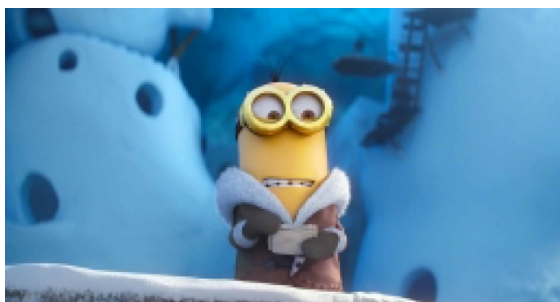


Figur 10. (Illumination Entertainment, 2015)

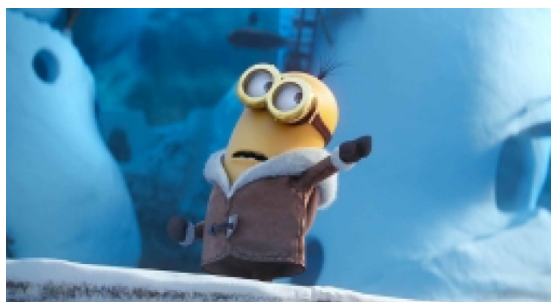
I slutet av scenen är det dags för avfärd ut i verkligheten. Filmens tre huvudkaraktärer är nu presenterade och de har alla mansnamn, Kevin, Stuart och Bob. De går mot utgången av grottan och alla andra minioner står runt dem, hyllar dem och skriker deras namn. Här ser vi en situation som konnoterar hur krigare lämnade sina länder och hyllades då de skulle ut i krig. Det är dags för dem att nu lämna det samhälle som de har byggt upp. Scenen berättar för oss att framgång premieras i detta samhälle, och att om man vågar ta steget så kan man få uppmärksamhet och bli hyllad.

6.1.2.1.3 *Individualism*

Det finns särskilt en sekvens ur scenen där tecken på individualism är högst närvarande. Mitt i minionernas depression så förklarar berättarrösten att allt hopp inte är förlorat. En minion har planerat att sätta stopp för deras undergång, och hans namn är Kevin. Pompös musik börjar spelas och Kevin går upp på en plåtå för att fånga alla de andra minionernas uppmärksamhet. Som vi kan se nedan (Figur 11.) är han osäker och fipplar med de talkort han har, plötsligt snubblar han och tappar alla kort, som hamnar i oordning. Överraskande ändras hans ansiktsuttryck till ett mer bestämt, auktoritärt och musiken höjs. Som taget ur



Figur 11. (Illumination Entertainment, 2015)



Figur 12. (Illumination Entertainment, 2015)

en klassisk scen från en sportfilm bestämmer sig Kevin för att hålla talet utan korten (Figur 12.). På några sekunder får vi se hur Kevin går från mycket osäker och trevande, till ett beteende som blir en konnotation av en ledare, en auktoritär person. Denna fiktiva sekvens ser vi ofta i sportfilmer, då en individ plötsligt utvecklas och ändrar sin personlighet. Detta beteende påminner om en central punkt inom individualism, där fokuset kretsar kring ens egen utveckling, och att lyckas definiera sin egen personlighet (Hofstede, 2001). Redan här förstår man att Kevin är viktig för kommande delar av filmen och att han, bland alla pojkaktiga minioner, blir en slags alfahane.

Det skall dock sägas att Kevin inte endast har individualistiska tankar kring sitt agerande. Berättarrösten hjälper oss att förstå att Kevin berättar för alla hundratals minioner att han har tänkt lämna grottan och ge sig av till världen utanför igen. Han fortsätter och säger att han inte tänker återvända förrän han har hjälpt deras samhälle av minioner att hitta den största och ondaste skurken av dem alla att tjäna. Denna slags känsla av skyldighet och lojalitet gentemot den stora familjekonstellationen påminner mycket om Hofstedes (2001) kollektivism. Vi ser däremot ett större mått av individualism i scenen där personlig framgång tycks premieras och gruppen i huvudsak framställs som en omotiverad massa.

6.1.2.2 Scarlett Overkill presenteras (27:20)

Den andra scenen ur filmen Minions som vi valt som en del av vårt urval för denna studie visar på en mix av både individualistiskt och maskulint agerande. Scenen är också intressant då det är här filmens enda framträdande kvinnliga karaktär presenteras, och får fokus hela scenen igenom.

6.1.2.2.1 Scenbeskrivning

Minionerna har tagit sig till *Villain-Con*, en hemlig mäsä för endast skurkar och brottslingar. Det är dags för mäsäns huvudtalare att uppträda. Världens första kvinnliga superskurk - Scarlett Overkill. Hon uppträder på en scen i mitten av en stor konsertliknande lokal. Den fullsatta lokalen ger henne ett varmt välkomnande och hon behandlas som en superstjärna bland de kriminella. Minionerna har bestämt sig för att detta är den superskurk som de ska tjäna. Scarlett utmanar alla de skurkar och brottslingar som sitter i publiken att springa upp på scenen och stjäla den diamant som hon håller i handen. Den som lyckas med detta får äran att jobba som hennes kumpan. I slutet av scenen blir det av en slump Kevin, Stuart och Bob som lyckas få tag på diamanten och de får därmed tjäna Scarlett Overkill.

6.1.2.2.2 Maskulinitet

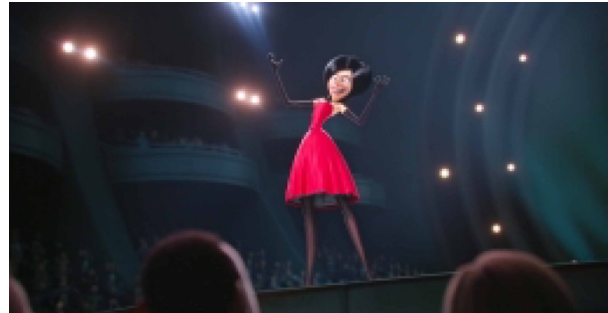
Det betonas upprepade gånger genom scenen att Scarlett Overkill, som gör sin entré i denna scen, är världens första kvinnliga superskurk. Hela scenen igenom dyker det upp en intressant mix av tecken som säger vitt skilda saker om hennes maskulinitet respektive femininitet. Vi ser i en sekvens tidigt i scenen hur strålkastarna i rummet skiftar färg när Scarlett antrar lokalen. Från vanliga vita strålkastare till hjärtformade strålkastare med rosa/rött förföriskt sken. Om vi inte visste det innan, så förstår vi nu att det är en kvinnlig karaktär som kommer att äntra scenen. Med hjälp av ett gammalt indoktrinerat tankesätt visar de tydliga tecken som kopplas till femininitet. Strålkastare som är formade som hjärtan i kombination med färgvalet rosa konnoterar flickigheten, och möjligtvis till viss del sensualismen, hos Scarlett.

Scarlett är klädd i en röd klänning, hon har en oproportionerligt smal midja i kombination med höfterna och ett sotsvart hår. När hon först kommer in i lokalen så har klänningen en slags utfällbar jetmotor i botten som gör att hon flyger in. Den flygande kvinnan med sotsvart hår och slug blick är en konnotation av en klassisk häxliknande karaktär. När hon väl landat sker något som kan liknas vid en intern konflikt inom Scarlett. När hon börjar hålla sitt tal är

hon ödmjuk och har en stereotypiskt feminint blyg kroppshållning (Figur 13.). Vidare i sitt tal pendlar hon mellan att vara en självsäker skurk, med typiskt maskulina drag så som att tala öppet om framgång och prestationer (Figur 14), till att återgå till det mer feminina dragen när hon visar på en anspråkslöshet och ödmjukhet (Hofstede, 2001).



Figur 13. (Illumination Entertainment, 2015)



Figur 14. (Illumination Entertainment, 2015)

I slutet av scenen uppstår en extrem situation i den fiktiva världen. Den beskrivs mer i detalj under avsnittet om individualism nedan. Kortfattat så ändras hela stämningen i rummet, från att alla dyrkar Scarlett till att alla vill stjäla en diamant ifrån henne. Här börjar en hård strid om att få tag i diamanten. Den konsertliknande lokalen i kan liknas vid ett individualistiskt samhälle där Hofstedes maskulinitet är rådande. Publiken är endast ute efter framgång och materialistisk belöning, något som är vanliga drag för ett maskulint samhälle (Hofstede, 2001).

6.1.2.2.3 *Individualism*

Tecken på ett individualistiskt tanke sätt gör sig påmint flera gånger i denna scen. Scarlett Overkill är den självklara stjärnan i sekvensen. Tidigt i scenen kommer en sekvens där en högtalarröst frågar publiken om de är redo för Scarlett Overkill. Stort jubel utbrister och publiken blir lyriska över tanken på att de nu ska få se superskurken. Konnotativt avslöjar den fullsatta konsertliknande lokalen i kombination med publikens lyriska jubel att den individ som ska uppträda är mycket viktig och anses vara en person som många ser otroligt mycket fram emot att få se. Det är tydligt att det är huvudnumret och den klassiska amerikanska rockstar-känslan som genomsyrar hela scenen. Scarlett Overkill är en stjärna och publiken är hennes fans, hennes individuella framgångar har gett henne stjärnstatus i den kriminella världen.

När Scarlett håller sitt tal kommer hon in på det som hon påstår är alla kriminella i rummets gemensamma nämnare.

Scarlett: "Look at all those faces out there, we are all so different. But we have one thing in common. We have big dreams, and we will do anything to make them come true."

Även om Scarlett i den här meningen talar om henne och publiken som ett enda stort *vi* står det klart att den tydligaste gemensamma nämnaren som binder alla de kriminella i rummet samman är det individualistiska tänkandet. Folk i rummet gör bokstavligen vad som helst för att få sina egna drömmar att gå i uppfyllelse. Detta ser vi inte minst när hon några sekunder senare uppmanar samtliga i rummet, alla de skurkar och brottslingar som vill nå stor framgång, att de kan få jobba för henne. Det enda de behöver göra är att komma upp på scenen och stjäla den diamant hon håller i handen. Diamanten blir en konnotation för framgång och seger och plötsligt är flera brottslingar snabbt uppe ur sina stolar. Deras kroppsspråk har helt ändrats. Från att avguda Scarlett till att nu vilja komma åt hennes diamant, brottslingarna slår undan varandra och gör vad som helst för att nå framgång. Inget annat i rummet spelar någon roll och ingen försöker samarbeta för att få tag på diamanten. Denna individuella jakt står i starkt förhållande till individualismen i stort (Hofstede, 2001).

Ingen av de vanliga brottslingarna lyckas med att stjäla diamanten från Scarlett, men tillslut råkar en av minionerna, Bob, svälja den under all tumult av karaktärer som rör sig i rummet. Scarlett blir chockad men presenterar minionerna som vinnare och hennes nya kumpaner. Strålkastarna hamnar på minionerna och alla i publiken applåderar och ett flertal tar kort med blix. Detta är ett tydligt tecken på att de nu har nått framgång och blivit uppmärksammade, två viktiga faktorer inom både en individualistisk och en maskulin kultur.

6.2 Diskursiv praktik

Vid analysen av den diskursiva praktiken i den här uppsatsen läggs fokus på i vilken grad materialet uttrycker en interdiskursivitet. Till skillnad från textanalysen diskuteras filmerna här växelvis där likheter och paralleller mellan de två verkens diskursiva mix tas upp. Analysen lyfts nu således från textnivå till den diskursiva nivån för att undersöka materialets interdiskursivitet. Genom analysen av den diskursiva praktiken kan vi finna kopplingen mellan text och den sociala praktiken - mellan filmerna och kulturen.

6.2.1 Animerade filmer som diskursordning

Den diskursordning som filmskaparna av de båda verken utgår ifrån grundar sig i en genre av filmer riktade mot barn och ungdomar. Dessa animerade filmer består av specifika element som har vuxit fram och utformats under 1900-talet. Denna diskursordning av animerade filmer reproduceras i hög grad av de analyserade verken. Ett exempel på detta finner vi i *Inside Out* då vi får följa med Riley i hennes uppbrott från all trygghet till ett helt nytt liv i San Francisco. Vi bevittnar hur känslorna i hennes hjärnkontor hanterar situationen. Denna konkretisering av ett barns känsloliv och identitetsutveckling kan kopplas till liknande teman i Disneyfilmer under 1900-talet. Rönnberg skriver om just detta:

De [Disneyfilmer] har hjälpt många barn (och vuxna) att skapa en förenklad världsbild av ett inre kaos, gjort den egna identitetsutvecklingen lättare att överblicka och hantera. På ett imaginärt fiktionsplan får åskådaren genomleva en rad övergångsfaser mellan barn och vuxen och bekanta sig med olika roller i den så kallade mognadsprocessen (Rönnberg, 2000).

Vi ser alltså att Rileys *inre kaos* är organiserat i form av ett hjärnkontor med fem känslor som är en del av den hjärnfabrik i vilket stora delar av filmen utspelar sig. Genom filmens gång symboliserar känslornas äventyr och svårigheter de problem Riley har då hon växer upp och utvecklas.

Andra exempel på användandet av en klassisk diskursordning är då vi i *Minions* ser användandet av icke-mänskliga huvudkaraktärer. Detta är något som både Disneyfilmer och andra animerade verk har använt sig av under en längre tid (Booker, 2010). *Inside Out* i sin tur berättar en historia ur barnets perspektiv och vi ser hur maktlösheten gentemot vuxna målas upp som ett centralt tema, precis som tidigare filmer inom genren.

6.2.2 Den bredare diskursordningen

Filmerna kan också sägas tillhöra en bredare diskursordning som innefattar amerikansk film i stort. Vi ser i båda filmerna hur en krigsdiskurs uttrycks. I *Minions* ser vi hur de tre protagonisterna ger sig av i från grottan och vandrar genom en allé av alla de andra minionerna likt krigare som lämnar sina nära och kära för att ge sig ut i krig. I *Inside Out* ser vi hur faderns ilska vid matbordet illustreras genom att känslorna i hans hjärnkontor befinner sig i ett krigsläge där de utlöser en bomb. Denna krigsdiskurs kan kopplas samman med en actiondiskurs som i sin tur ingår i en maskulin diskursordning. Vi ser också hur båda filmerna inkorporerar sport i de analyserade scenerna. I *Inside Out* spelar familjen hockey på vardagsrumsgolvet och Riley kommenterar händelsen likt en amerikansk sportkommentator. I *Minions* ser vi hur Kevin håller ett tal som taget ur en sportfilm. Sportdiskursen ryms också inom den bredare diskursordningen. Vi finner referenser till alltifrån westernfilmer och romantiska komedier, till agentfilmer och actionfilmer. I stort kan majoriteten av de diskurser som framgår i filmen tolkas som en del av den bredare diskursordningen, med undantag för ett antal observationer.

6.2.3 Kreativ intertextualitet

Det finns däremot avsnitt av de analyserade scenerna som direkt motsätter sig den klassiska diskursordningen. Ett tydligt exempel på en kreativ hopslagning av diskurser som bidrar till att omforma de existerande diskursordningarna finner vi i *Inside Out* i vilken Riley är ett stort fan av ishockey. Ishockey är en vedertagen maskulin sport där fysisk kamp premieras. Riley, å andra sidan, framställs inte som en avvikande individ för att hon spelar ishockey. Tvärtom framställs hon som vilken elvaåring som helst. Denna kombination av diskurser utmanar klassiskt vedertagna sanningar om vad en tjej bör göra och bidrar till att förändra den bredare diskursordningen. Huruvida detta påvisar en förändring av amerikansk maskulinitet och femininitet i stort återkommer vi till i analysen av den sociala praktiken.

Minions uttrycker en lägre grad av interdiskursivitet men också en lägre grad av kreativitet på så vis att produktionen av materialet håller sig inom den klassiska diskursordningen. Vid första anblick kan fokuset på Scarlett Overkill som kvinnlig superskurk verka som ett fall av interdiskursivitet på så vis att den klassiskt maskulina superskurken tar formen av en kvinna men i realiteten fungerar denna roll snarare som en version av den onda häxan som fungerat som antagonist i många tidigare verk inom genren.

6.2.4 Medveten ironi?

I ovanstående analys av den diskursiva praktiken förutsätts att skaparna av filmerna är omedvetna om att de agerar inom de kulturella ramar som omger dem. Möjligheten finns däremot att de är högst medvetna om individualismen och maskuliniteten i USA och använder filmerna som plattform för att ironisera över dessa faktorer. Detta skulle i så fall betyda att filmerna i allra högsta grad uttrycker en kreativ intertextualitet och snarare fungerar som drivkraft i förändring än som organ för reproducering. I analysen av den diskursiva praktiken finner vi däremot inga indikationer på ironi i behandlingen av individualism och maskulinitet. Snarare tycks filmskaparna agera inom den bredare diskursordningen och verkar också omedvetna om det.

6.3 Social praktik

Ovanstående analys av textens semiotiska och textuella struktur och av den diskursiva praktiken som styr textens struktur och innehåll ska nu sättas i kontext till den omkringliggande sociala praktiken. I följande kapitel inkorporeras således Hofstedes kulturdimensionsteori och dennes definition av det amerikanska samhället i stort. Detta för att först och främst undersöka vilka kulturella värderingar materialet förmedlar, men också för att se om materialet reproducerar en amerikansk kultur och hur detta görs. Fokus ligger, som tidigare nämnt och som syftesformuleringen klargör, på individualismbegreppet samt maskulinitetsbegreppet. I kapitlet diskuteras också analysens resultat i förhållande till teorin om kulturimperialism.

6.3.1 Kulturell Individualism

De analyserade scenernas framträdande diskurser kan förklaras genom den omkringliggande sociala praktiken. Hofstede påpekar att USA är det land som påvisar starkast individualistisk kultur i världen (Hofstede, 2001). Med utgångspunkt i den kritiska diskursanalysen och Faircloughs teori om den sociala praktikens påverkan på den diskursiva praktiken, och i sin tur på texter, bör således de analyserade materialet överensstämma med de amerikanska kulturella värderingarna. Mycket riktigt uttrycks ett starkt mått av individualism hos filmerna i fråga. Det är inte på det viset att vi uttryckligen får berättat för oss att individualistisk kultur är positivt. Filmskaparna framstår som högst omedvetna om att de agerar inom den individualistiska kulturgrund den amerikanska kulturen vilar på. Detta kan vi konstatera då de analyserade filmernas huvudsakliga tema inte kan anses framstå som ett tecken på individualistisk kultur i sig. *Inside Out* handlar om hur en ung flicka hanterar sina känslor då hon flyttar till en ny stad och *Minions* handlar om minionernas jakt på mening i livet. Vid första anblick känns dessa teman universella och applicerbara på majoriteten av kulturer världen över, men vid närmare analys framkommer det hur producenterna av filmerna utgått ifrån individualistiska premisser i skapandet av filmen. I *Inside Out* kan en så grundläggande händelse som flytten till en annan stad ses som ett uttryck för individualism. I ett kollektivistiskt samhälle ligger fokus nämligen på ett värnande om den större familjekonstellationen och på det omgivande samhället (Hofstede, 2001). Att flytta iväg till andra sidan kontinenten är på så vis ett beteende som förekommer i huvudsak i individualistiska kulturer. Samma sak ser vi i *Minions* då de tre protagonisterna lämnar det kollektiv de är en del av och ger sig av på egen hand. Inte heller här kan vi tolka minionernas kollektiv som ett tecken på motstånd mot en individualistisk kultur då kontentan av scenen är att en separation från gruppen premieras med uppmärksamhet och äventyr.

6.3.2 Kulturell maskulinitet

Det amerikanska samhället räknas inte till de nationer i världen med starkast maskulin kultur. Graden av maskulinitet är däremot hög i jämförelse med ett land som Sverige, där en feminin kultur dominerar (Hofstede, 2001). I vårt material ser vi hur maskuliniteten är närvarande på en rad vis. I Minions tycks samhällets lycka kollapsa med avsaknaden av en mästare och någon att tjäna. Enligt Hofstede är en tydlig aspekt av amerikansk maskulinitet deras fokus på arbete, man lever för att arbeta. Det vi ser uttryckt hos minionerna, då de inte finner någon att arbeta för, är en depression och en känsla av meningslöshet. Utan arbete finns ingen mening, tycks minionerna uttrycka, i samklang med den amerikanska kulturen i stort. Utöver detta innebär minionernas depression följaktligen också ett beroende av ledarskap och ett avståndstagande från självbestämmande och frihet. Genom frihet föds depression, tycks vara lärdomen materialet förmedlar.

Vi ser ett liknande uttryck för maskulinitet genom arbete i Inside Out. I hjärnkontoret, som tycks existera i alla mänskliga hjärnor, arbetar känslorna dygnet runt, alla dagar i veckan, med att underhålla och styra. Det intressanta ligger här inte i ett missnöje vid avsaknad av arbete utan snarare i skaparnas formulering av det inre känslolivet som en fabrik med ett huvudkontor på högsta våning där en ledare figurerar tillsammans med de andra känslorna. På så vis representerar kroppen i Inside Out någon slags företagsstruktur. Vi ser en romantisering av arbetet som harmoniserar väl med det amerikanska arbetsfokuset och dess aspekt av maskulinitet. Även i Inside Out ligger den huvudsakliga konflikten i att maskineriet tycks haverera utan sin ledare.

Maskulinitet och femininitet, enligt Hofstede (2001), grundar sig i kulturella föreställningar snarare än biologiska skillnader. Enligt kulturdimensionsteorin är således den upplevda skillnaden mellan maskulint och feminint enbart konstruerad. Hofstede betonar att i en maskulin kultur, såsom USA, uppmuntras män till att vara maskulina och kvinnor till att vara feminina enligt den kulturella föreställningen vi har om vad dessa roller innebär (Hofstede, 2001). Som vi tidigare i analysen har uppmärksammat ser vi hur män är maskulina och kvinnor är feminina i båda filmerna. Karaktären Riley i Inside Out utmanar däremot dessa klassiska definitioner av manligt och kvinnligt och framställs som en individ framför ett kön. Detta skulle kunna tolkas som att synen på femininitet och rollen som kvinna håller på att förändras på det sociala planet. Denna konklusion dras dock ifrån ett begränsat material men om man inkorporerar de senaste årens utveckling av animerad film verkar det som en rimlig slutsats.

6.3.3 Kulturimperialism

Med utgångspunkt i den ovanstående analysen diskuteras materialet nu utifrån kulturimperialismen. Vi kommer här inte kunna dra några direkta slutsatser om hur filmens kulturella värderingar påverkar andra kulturer men kan, genom kulturimperialismens ögon, reflektera över deras spridning. Utifrån Hofstedes forskning kan vi se att världen skiljer sig åt ur ett kulturellt perspektiv. I denna uppsats har vi i huvudsak tittat på individualism kontra kollektivism och maskulinitet kontra femininitet. Sverige är det land som uppvisar högst grad av femininitet i världen. Filmerna, som båda innehåller högre halter av maskulinitet, och specifikt uppmålandet av manligt beteende som aggressivt och uppretat, korrelerar således inte med svenska kulturella värderingar. På samma sätt kan man ställa sig frågandes till hur filmernas individualistiska utgångspunkt mottas i stora delar av Sydamerika där kollektivismen dominerar kulturen (Hofstede, 2001). Dessa frågor är onekligen intressanta men faller utanför denna uppsats ram.

7 Slutdiskussion

7.1 Slutsats

Utifrån analysen av materialet har vi funnit att båda filmerna uttrycker individualism och maskulinitet i en rad avseenden. Vi ser hur maskulint beteende förknippas med aggressivt beteende i *Inside Out* och hur individualism fungerar som en grundpremiss i båda de analyserade verken. Genom analysen kan vi också konkludera att materialet tycks reproducera den formulering av amerikansk kultur som Hofstede (2001) presenterar i sin kulturdimensionsteori. De instanser av avvikelse från amerikanska kulturella värderingar är inte tillräckligt tydliga för att hävda att materialet inte agerar utifrån den omgivande kulturella ramen.

7.2 Diskussion och vidare forskning

En studie av denna karaktär är i sig själv en mindre parentes inom fältet. Vad som däremot bör påpekas är vikten vid undersökningar med liknande syfte då detta kan bidra till att blottlägga vilka kulturella värderingar som förmedlas genom filmmediet. Filmernas globala popularitet gör att amerikanska kulturella värderingar marknadsförs, sprids och normaliseras över världen. Detta kan ge Amerika fördelar gentemot andra kulturer. Av denna anledning uppmanar vi till vidare forskning inom fältet i flera avseenden.

För att undersöka om resultatet kan generaliseras på bredare skala bör vidare forskning på liknande filmer utföras. Det faktum att animerade filmer idag sprids på en global skala och når en allt större publik innebär att de budskap filmerna bär på också sprids till allt fler barn och unga.

I det avslutande stycket av analysen diskuteras kort vilken effekt dessa kulturella värderingar har på kulturer som inte innehar samma värderingar som USA. Vi ser exempelvis i statistiken att filmerna i fråga har haft stort genomslag i Sydamerika där majoriteten av länderna bygger på en kollektivistisk kultur. En undersökning av hur dessa filmer tolkas, mottas och påverkar den unga målgruppen i dessa nationer skulle således vara av stort vetenskapligt intresse. På samma sätt kan feminina kulturer, såsom Sverige och de andra nordiska länderna, undersökas med utgångspunkt i hur filmernas maskulina värderingar påverkar materialets målgrupp inom dessa kulturer.

Vidare är det intressant att fråga sig vad reproduceringen filmerna uppvisar innebär på ett ideologiskt plan och vilken hegemoni materialet upprätthåller. Det centrala arbetsfokuset vi ser i båda filmer kan sägas gynna en företagskultur och det kapitalistiska systemet men denna studie är för begränsad för konkludera något sådant. Det finns således även här möjligheter till vidare forskning.

8 Referenslista

Berger, A.A. (2014). *Media and communication research methods: an introduction to qualitative and quantitative approaches*. (3. uppl.) Thousand Oaks: SAGE Publications.

Bergström, B. (2007). *Effektiv visuell kommunikation: om nyheter, reklam och profilering i vår visuella kultur*. (6. uppl.) Stockholm: Carlsson.

Booker, M.K. (2010). *Disney, Pixar, and the hidden messages of children's films*. Santa Barbara, Calif.: Praeger.

Box Office Mojo. (2015). *Worldwide grosses*.

Hämtad 29 oktober, 2015, från <http://www.boxofficemojo.com/>

Cornelio-Marí, E. (2015). Mexican Children and American Cartoons: Foreign References in Animation. *Comunicar*, 22, 125-132.

Davis, A.M. (2006). *Good girls and wicked witches: women in Disney's feature animation*. Eastleigh: John Libbey Publ..

Fairclough, N. (1995). *Critical discourse analysis: the critical study of language*. London: Longman.

Hettne, B. (u.å.). Imperialism. I *Nationalencyklopedin*. Hämtad 15 november, 2015 från <http://www.ne.se/upplagsverk/encyklopedi/1%C3%A5ng/imperialism>

Hofstede, G. (2001). *Culture's consequences: comparing values, behaviors, institutions, and organizations across nations*. (2. uppl.) Thousand Oaks, Calif.: Sage.

Illumination Entertainment. (u.å.). Hämtad 2 november, 2015, från Wikipedia:

https://en.wikipedia.org/wiki/Illumination_Entertainment

Kjørup, S. (1999). *Människovetenskaperna: problem och traditioner i humanioras vetenskapsteori*. Lund: Studentlitteratur.

Lester, P.M. (2006). *Visual communication: images with messages*. (4. uppl.) Belmont: Wadsworth Thompson.

Meledendri, C, & Healy, J. (Producent), & Balda, K, & Coffin, P. (Regissör). (2015). *Minions* [Film]. USA: Illumination Entertainment.

Mikos, L. (2014). Analysis of film. *The SAGE Handbook of Qualitative Data Analysis*. 409-424. doi: <http://dx.doi.org/10.4135/9781446282243>

Napier, S. J. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave.

Price, D.A. (2008). *The Pixar touch: the making of a company*. (1. uppl.) New York: Alfred A. Knopf.

Rivera, J. (Producent), & Docter, P. (Regissör). (2015). *Inside Out* [Film]. USA: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Rönneberg, M. (2000). Varför är Disney så populär? Man föds inte till barn - man blir det. *Nordicom*, 1. Hämtad från http://www.nordicom.gu.se/sites/default/files/kapitel-pdf/13_059-068.pdf

Salwen, M.B. (1991). Cultural Imperialism: A Media Effects Approach. *Critical studies in mass communication*, 8.

Hämtad från

<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15295039109366778?journalCode=rscsm19>

Sayre, S. & King, C. (2010). *Entertainment and society: influences, impacts, and innovations*. (2. uppl.) New York: Routledge.

Winther Jørgensen, M. & Phillips, L. (2000). *Diskursanalys som teori och metod*. Lund: Studentlitteratur.

Zornado, J. (2008). Children's Film as Social Practice. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 10.

Østbye, H., Knapskog, K., Helland, K. & Larsen, L.O. (2004). *Metodbok för medievetenskap*. (1. uppl.). Malmö: Liber ekonomi.