

**UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Neva Kebe

Mentor: doc. dr. Peter Stankovič

**KAPITALISTIČNA IDEOLOGIJA IN WALT DISNEY**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2006

## *Zahvala*

*Zahvaljujem se najbližjemu prijatelju Dejanu, ki mi je jasnil nejasne pojme in sodeloval pri analitičnih razpravah Disneyjevih animacij,*

*staršem in sestri Daši, ki so mi stali ob strani in me spodbujali,*

*prijateljicam Maji, Sabini in Katarini, ki so me usmerjale na pravo pot in pripomogle h končnemu izgledu naloge,*

*ter vsem ostalim, ki so me spodbujali in verjeli v moj uspeh.*

*Nazadnje se zahvaljujem mentorju, doc. dr. Petru Stankoviću, ki mi je pomagal vpreči nalogo v prave tirnice.*

*Hvala vsem.*

## *Kapitalistična ideologija in Walt Disney*

Čas, v katerem živimo, obvladujejo mediji, ki s podobami in teksti oblikujejo naše videnje sveta, določajo, katere vrednote in dogodki so pomembni, kakšno obnašanje je sprejemljivo itd. Pet globalnih medijskih kartelov (*Time Warner, The Walt Disney Company, News Corporation, Viacom* in *Bartelsmann*) ima v lasti večino ameriških časopisov, revij, knjižnih založb, filmskih studijev in radijskih ter televizijskih postaj, preko katerih oblikujejo sodoben način življenja. V nalogi obravnavam podjetje Walt Disney, ki reprezentira ameriško kulturo in igra pomembno vlogo pri (re)produciranju in transformiranju ideologij. Temelj analize je 12 komponent značilnih za dominantno kapitalistično ideologijo Hollywooda opredeljenih s strani filmskega kritika in teoretika Robin Wooda. S tekstualno analizo dejanj, dialogov, vizualnih podob likov in ozadja preučujem proizvajanje kapitalistične ideologije v štirih Disneyjevih tradicionalnih animacijah: *Atlantida – izgubljeno cesarstvo* (2001), *Planet zakladov* (2002), *Kravja farma* (2004) in *Mali Pišček* (2005). Večina komponent se v animacijah potrdi, kar kaže na Disneyjevo reprodukcijo kapitalistične ideologije.

Ključne besede: Walt Disney, kapitalistična ideologija, reprezentacija, vpliv medijev, animacija.

## *Capitalist Ideology and Walt Disney*

Media dictate the present time and define our world view, determine which values and events are important, what is a suitable behavior etc. Media ownership is distributed among five global media cartels (*Time Warner, The Walt Disney Company, News Corporation, Viacom* and *Bartelsmann*). They own most of the newspapers, magazines, book publishers, movie studios, and radio and television stations in United States which shape a way of life. I take a critical look at multinational media company Walt Disney which represents American culture and plays an important role in ideological (re)production and transformation. I examine the reproduction of dominant American capitalist ideology of Hollywood in four traditional Disney animations (*Atlantis – The Lost Empire* (2001), *Planet Treasure* (2002), *Home on the Range* (2004) and *Chicken Little* (2005)) with textual analysis of acts and dialogs and with analysis of visual images of characters and settings by 12 components defined by film critic and theoretic Robin Wood. Components are mostly confirmed which define Disney as a producer of capitalist ideology.

Keywords: Walt Disney, capitalist ideology, representation, media influence, animation.

# KAZALO

<b>1. UVOD</b>	<b>7</b>
<b>2. ANIMACIJA</b>	<b>9</b>
2.1 DEFINICIJA ANIMACIJE	9
2.2 RAZLIČNE KLASIFIKACIJE ANIMACIJ	9
2.3 ANIMACIJA <i>VERSUS</i> »ŽIVI« FILMI	12
2.4 POSTOPEK IZDELAVE KLASIČNE IN DIGITALNE ANIMACIJE	13
2.5 ZGODOVINA ANIMACIJE	16
2.5.1 <i>Temelji kinematografije</i>	16
2.5.2 <i>Rojstvo filma</i>	18
2.5.3 <i>Rojstvo animacije</i>	19
2.5.4 <i>Prvi animatorji</i>	20
2.5.5 <i>Zlata doba animiranih filmov (1928 – 1942)</i>	22
2.5.6 <i>Studijski sistem</i>	23
2.5.7 <i>Še nekaj mejnikov v razvoju animacije</i>	24
<b>3. WALT DISNEY</b>	<b>25</b>
3.1 <b>KDO JE WALT DISNEY IN RESNIČNOST NAPISANEGA</b>	<b>25</b>
3.2 <b>BIOGRAFIJA IN KULTURNI IMPERIJ</b>	<b>27</b>
3.2.1 ZAČETKI (1906 – 1937)	27
3.2.1.1 <i>Hollywood in ustanovitev podjetja Walt Disney</i>	28
3.2.1.2 <i>Disneyjev zaščitni znak – Miki miška</i>	28
3.2.1.3 <i>V času depresije Disney strmo navzgor</i>	29
3.2.2 DISNEYJEVO ZLATO OBDOBJE (1937 – 1941)	30
3.2.2.1 <i>Sneguljčica in sedem palčkov - prva celovečerna animacija</i>	30
3.2.2.2 <i>Temačno obdobje – stavka in negativne kritike</i>	31
3.2.2.3 <i>Plodovito obdobje druge svetovne vojne</i>	32
3.2.3 POVOJNO OBDOBJE (1955 – 1966)	33
3.2.3.1 <i>Disneyland</i>	33
3.2.3.2 <i>EPCOT in Disneyjeva smrt</i>	33
3.2.4 DISNEYJEVA ZAPUŠČINA (1967 – DANES)	34
3.2.4.1 <i>Disneyjevi nasledniki</i>	34
3.2.4.2 <i>Disneyjeva lastnina potrjuje kapitalistični interes</i>	35
3.2.5 DISNEYJEVA ANIMACIJA DANES	36
3.2.5.1 <i>Disney in Pixar</i>	36
3.2.5.2 <i>Disney se digitalizira</i>	37
3.2.5.3 <i>Žanr</i>	37
3.2.5.4 <i>Komuniciranje prek animiranih filmov</i>	37
3.2.5.5 <i>Disneyjeva naracija</i>	38
3.2.5.6 <i>Disneyjev model</i>	39

<b>4. METODOLOGIJA IN IDEOLOGIJA</b>	<b>41</b>
<b>4.1 REPREZENTACIJA</b>	<b>41</b>
4.1.1 DVA SISTEMA REPREZENTACIJE	41
4.1.1.1 <i>Semiotični pristop</i>	43
4.1.1.2 <i>Diskurzivni pristop</i>	44
<b>4.2 IDEOLOGIJA</b>	<b>45</b>
4.2.1 DEFINICIJE IDEOLOGIJE IN HEGEMONIJE	45
4.2.2 VLOGA MEDIJEV PRI PROIZVAJANJU IN ŠIRJENJU IDEOLOGIJE	46
4.2.3 FILM IN IDEOLOGIJA	49
4.2.4 DISNEY IN IDEOLOGIJA	49
<b>4.3 AMERIŠKI KAPITALIZEM: DOMINANTNA IDEOLOGIJA HOLLYWOODA</b>	<b>51</b>
<b>5. ŠTUDIJA PRIMERA</b>	<b>54</b>
<b>5.1 ATLANTIDA – IZGUBLJENO CESARSTVO (2001)</b>	<b>55</b>
5.1.1 VSEBINA	56
5.1.2 PODROBNEJE O FILMU	57
5.1.3 VREDNOTE IN PREDPOSTAVKE, KI OBLIKUJEJO AMERIŠKO KAPITALISTIČNO IDEOLOGIJO	58
<b>5.2 PLANET ZAKLADOV (2002)</b>	<b>64</b>
5.2.1 VSEBINA	65
5.2.2 PODROBNEJE O FILMU	66
5.2.3 VREDNOTE IN PREDPOSTAVKE, KI OBLIKUJEJO AMERIŠKO KAPITALISTIČNO IDEOLOGIJO	66
<b>5.3 KRAVJA FARMA (2004)</b>	<b>72</b>
5.3.1 VSEBINA	73
5.3.2 PODROBNEJE O FILMU	74
5.3.3 VREDNOTE IN PREDPOSTAVKE, KI OBLIKUJEJO AMERIŠKO KAPITALISTIČNO IDEOLOGIJO	74
<b>5.4 MALI PIŠČEK (2005)</b>	<b>78</b>
5.4.1 VSEBINA	79
5.4.2 PODROBNEJŠE O FILMU	79
5.4.3 VREDNOTE IN PREDPOSTAVKE, KI OBLIKUJEJO AMERIŠKO KAPITALISTIČNO IDEOLOGIJO	80
<b>5.5 UGOTOVITVE</b>	<b>84</b>
<b>6. ZAKLJUČEK</b>	<b>90</b>
<b>7. SEZNAM VIROV</b>	<b>93</b>
<b>SEZNAM SLIK</b>	<b>98</b>

# 1. UVOD

*»Najboljše v Disneyjevi mašineriji /.../ je bila njena moč, ki je vsakogar prisilila k pozornosti na izdelek. /.../  
Vse – film, televizija, parki – se je prepletalo in združevalo. /.../  
Glas mašinerije je najprej zbudil pozornost pri otroku, nato še pri odraslem, obema pa vzel denar. /.../  
Če imamo v mislih kapitalizem, je to genialno delo, če pa kulturo, potem je to strahota.«  
Richard Schickel (v Reitberger, 1989: 126)*

Živimo v svetu, ki igra pod taktirko medijev. Mediji oblikujejo naše zaznavanje sveta, določajo, kaj je pomembno vedeti in poznati, kaj je prav, dobro in pravilno. Občinstvo medijskih tekstov se s kulturo poistoveti ter tako sprejema ideologijo, ki jo mediji reproducirajo. Večina ameriških medijev je v rokah peščice - petih multinacionalnih korporacij (*Time Warner, The Walt Disney Company, News Corporation, Viacom in Bertelsmann*) - ki proizvajajo in širijo dominantno ideologijo. Korporacije, med katerimi pomembno mesto zavzema podjetje Walt Disney, z medsebojnim sodelovanjem svojo moč še potencirajo in določajo svojo verzijo sveta, ki spodbuja potrošniško družbo h krepitvi in večanju njihovega premoženja. Prioritizirajo kapital pred ljudmi, s čimer (re)producirajo kapitalistično ideologijo.

Walt Disney prek animiranih in »živih« filmov, videa, zabavišnega parka, televizije, igrač že več kot 70 let reprezentira ameriško kulturo. Z natančnim nadzorom tekstualnih in kontekstualnih informacij ustvarja prepričljivo podobo svojih izdelkov kot varnih, nedolžnih in primernih za zabavo otrok vseh starosti. V Ameriki in drugje po svetu igra vlogo moralnega vzgojitelja, saj je njegove proizvode videl že vsak tretji človek na svetu (Gomery v Hoisington, 1996) in so se njegovi stripi že v 80. letih pojavili kar v 5.000-ih različnih časopisih, 100-ih državah in več kot 30-ih jezikih (Dorfman in Mattelart v Hoisington, 1996). To je le del Disneyjevega širokega imperija, ki reproducira kapitalistično ideologijo, saj je njegov prvotni motiv dobiček, kar je eksplicitno potrdil bivši predstavnik Disneyjeve korporacije svojim delničarjem. Kdor ima denar, ima moč, da določa pravila. Kot kulturni producent ima moč, da producira in transformira dominantno ideologijo.

O Disneyju je bilo napisanih že mnogo člankov in knjig, veliko manj je bilo narejenih kritičnih analiz njegove vloge v kulturni produkciji. Prvi razlog je otežen dostop do ogromnega Disneyjevega arhiva (dostop imajo le pisci Disneyju naklonjenih kritik), drugi pa inferiorna vloga animacij, ki po mnenju storkovne javnosti niso primerne za analizo. David Morley (v O'Brien, 1992) meni nasprotno, saj zagovarja potrebo po preučevanju vseh tekstov:

*Na televiziji ni nedolžnega teksta – ni programa, ki ne bi bil vreden resne pozornosti, ni programa, ki bi le zabaval in ne bi proizvajal sporočil o družbi. Kljub navidezni trivialnosti programa (npr. Tom in Jerry), le-ta proizvaja pomembna sporočila o družbenih odnosih in vrednotah.*

Walt Disney s pisanim, čudovitim animiranim svetom, z njegovo barvitostjo, s fantazijo, čarobnostjo vsemogočih oblik in simpatičnimi liki, komičnostjo in z glasbo predstavlja nedolžno tematiko in zabavo za vse generacije. Ampak, ali je mit nedolžnosti resničen? Se za okroglimi, veselimi liki in njihovimi vedno prisotnimi nasprotniki res skriva le nedolžna zabava ali kaj globljega? Tekstovne in vizualne analize raznih tekstov kopljejo globlje pod eksplicitno površje in poleg očitnih odkrivajo subtilnejša sporočila. Zato v diplomi kopljem globlje in raziskujem, ali Disney z animacijami reproducira kapitalistično ideologijo, ki je v interesu kapitalistično usmerjenih megalomanskih medijskih producentov in lastnikov.

Pomen naloge je večja transparentnost navidez skritih sporočil, spodbuditev k lastnemu razmišljanju in razmisleku o globljem pomenu in povezanosti svetovnih dogodkov. Širša raziskava, ki bi poleg tekstualne zajela še kontekstualno analizo – produkcijo tekstov, podrobnejšo preučitev avtorjev, recepcijo občinstva in zgodovinsko, ekonomsko ter družbeno ozadje – bi popolneje razkrila dominantno ideologijo, ki jo Disney reproducira. Zaradi preobsežnosti projekta, sem svojo študijo osredotočila na tekstovno analizo sodobnih animacij in zgolj bistveno zajela produkcijo animacij, avtorje, ki stojijo za Disneyjevim kanonom, in njegovo umeščenost v družbeni kontekst.

### Struktura naloge:

Uvodu sledi drugo poglavje, v katerem predstavim definicijo animacije, postopke nastanka le-te in zgodovino animacije. Naslednje poglavje posvetim Walt Disneyju, ki pod tem imenom združuje tri pojavnosti – fizično osebo Walt Eliasa Disneyja, korporacijo, ki je iz manjšega studia Walt Disney prerasla v današnje multinacionalno podjetje Walt Disney, in celotni kanon, ki reprezentira Disneyjeve izdelke. Četrto poglavje zajema metodološki del s semiotičnim in diskurzivnim pristopom reprezentacije, ideologijo in Robin Woodov model kapitalistične ideologije Hollywooda, ki predstavlja temeljno osnovo, prek katere analiziram štiri Disneyjeve animirane klasike: Atlantido – izgubljeno cesarstvo (2001), Planet zakladov (2002), Kravjo farmo (2004) in Malega Piščka (2005). Tekstualna analiza dejanj, dialogov in vizualnih podob likov ter okolja je zajeta v petem poglavju. Animacije najprej analiziram glede na vsako od 12-ih komponent, ki predstavljajo kapitalistično ideologijo, nadgradim s križno analizo, pri čemer vsako komponento preučim skozi vse animacije. V zadnjem poglavju, zaključku, povzamem ugotovitve in študijo umestim v širši družbeni kontekst.

## 2. ANIMACIJA

Običajno uvrščamo animacijo v zvrst sedme umetnosti. Vendar se mnenja filmskih teoretikov razhajajo. Nekateri bi risano animacijo pripisali h grafiki, lutkovno pa h gledališču (Gedrih, 1986: 63), eni bi animacijo uvrstili kar v osmo umetnost, drugi pa kot del skupnega filmskega fenomena (sedma zvrst umetnosti) (Peterlič, 1986: 26).

### 2.1 Definicija animacije

---

»Animacija je filmska dejavnost, ki temelji na oživljanju narisanih likov ali negibnih predmetov.« (Kavčič in Vrdovec, 1999: 29)

Izraz animacija je latinskega izvora, pomeni pa sledeče (Munitić in Kovačič, 1976: 10-11):

- ANIMA: samostalnik je prvotno označeval zrak, veter, nato pa dihanje, dušo, življenje ipd.
- ANIMARE: glagol, katerega pomen se je spreminjal. Najprej je pomenil nekaj napolniti z zrakom, nato dihanje, končno pa spodbujati, vdihniti življenje, oživiti.
- ANIMATIO: samostalnik, ki označuje življenjsko gibanje, lastnost, ki živa, gibljiva bitja razlikuje od mrtvih, negibnih stvari.

Animacija je torej postopek s katerim naredimo negibne stvari gibne, kar je bistvo animacije kot umetnosti (ibid.).

### 2.2 Različne klasifikacije animacij

---

Animacije lahko klasificiramo na različne načine:

*a) glede na način, kako negibne stvari postanejo gibne:*

- **ročno-mehanična animacija** (igračke, ki hodijo ali se premikajo, ko jih navijemo);
- **tehnična oblika animacije** (ko igračke delujejo na elektromotor ali na elektriko – vlakec, igrače v izložbah);
- **posebna primera animacije** sta svetlobna animacija (znakovni sistemi mest, neonski napisi, semaforji) in odrska animacija (lutkovno gledališče) (Munitić in Kovačič, 1976: 11);



- **kinematografska animacija** se deli na **filmsko** (gibanje omogočita filmski trak in filmska tehnika) (Munitić v Frelih, 1980: 117 – 120) in **digitalno animacijo** (nastaja s pomočjo računalnika; filmski trak in kamera nista vedno vključena v proces) (Pixar, 2006).

b) glede na material, ki ga registrira filmska kamera:

- **Risani film** z animacijo oživlja narisane podobe in ozadja.
- **Kolažni film** z animacijo oživlja izrezanke iz različnih materialov (kolaža, lepenke, kartona ipd.). Znan primer je South Park (Matt Stone in Trey Parker), ki je v začetku nastajal kot izrezanka, kasneje pa so izdelavo poenostavili z uporabo računalnika.
- **Lutkovni film** zapolnjuje vrzel med resničnim in virtualnim svetom. S tehniko animacije oživlja lutke in druge tridimenzionalne predmete različnih materialov (npr. plastelin, glina). Nekatere izmed številnih kvalitetnih lutkovnih animacij so Muppetki (Jim Henson, *Muppet Show*), Predbožična nočna mora (Tim Burton, *Nightmare Before Christmas*, 1993), Kokoške na begu (Nick Park in Peter Lord, *Chicken Run*, 2000), Wallace in Gromit (Nick Park) itd. (Valetič in Šetina, 2002: 40-44), Tim Amerika: svetovni policaji (Trey Parker in Matt Stone, *Team America: World Police*, 2004).
- **Digitalna animacija** je lahko distribuirana in projicirana brez prenosa na filmski trak – npr. prek zgoščenk ali direktno prek računalnikov.

c) glede na slog/estetiko:

- **Pionirska animacija** je vsebinsko in vizualno osiromašena, značilna za začetnike animacije-Raynaulda, de Chomóna, Blacktona in Cohla (Peterlić, 1986: 27).
- **Ortodoksna, tradicionalna ali klasična animacija** se začne z opusom McCayja in doseže vrhunec v delih Sullivana, bratov Fleischer in Disneyja.

Značilnosti ortodoksne animacije so (Nelmes, 2002: 245-248):

1. Zunanja podoba likov: voluminozne figure in polnost gibanja (Peterlić, 1986: 27–28), ki upošteva fizikalne pogoje (Turkovič, 1988: 215). Ne glede na barvo, sceno, ozadje ali zgodbo lahko vsak lik, človeški ali živalski, prepoznamo kot ortodoksnega človeka ali bitje (Racman Jaka je vedno prepoznan kot racman ne glede na različna oblačila ali stanovanje, v katerem biva).

2. Specifična kontinuiteta: logično zaporedje dogodkov, ne glede na tematiko, kajti prednost imajo liki in vsebina.
  3. Narativna oblika (nadaljuje prejšnjo točko): potek zgodbe je klasičen - opredelitev situacije, zaplet, rešitev zapleta. Zgodba običajno poteka iz perspektive glavnega junaka, s katerim občinstvo simpatizira in ga podpira.
  4. Odsotnost animatorja, poudarek na razvijanju zgodbe in osebnosti likov: dosledna prikazovalna funkcionalnost, saj ortodoksna animacija običajno ne privlači pozornosti gledalca nase – glede načina produkcije, barv in drugih postopkov izdelave (Turkovič, 1988: 215). Izjema so Warner Brosove kreacije, npr.: Racman Tepko (Daffy Duck) se jezi na animatorja, ker mu je izbrisal kljun ali ga utišal. Prednost imajo vsebina, osebnosti likov, komični trenutki in razvijanje zgodbe.
  5. Slogovna enotnost: ortodoksna animacija, za razliko od eksperimentalne, ne meša postopkov dvodimenzionalne (2D) z elementi trodimenzionalne (3D) animacije in ostaja dvodimenzionalna. Vizualna pravila pri risanju prizorov so enaka pravilom kamere pri »živem« snemanju (zorni koti, plan-kontraplan, žabja, ptičja perspektiva itd.). Vsi zvočni elementi animacije (glas, šum, glasba, zvok) so narejeni in posebej posneti. Zvok predstavlja specifično obliko filmskega jezika animacije. Metamorfoza je pomemben element vseh animacij. Pomeni preoblikovanje likov, scene, forme, objektov iz navidezno fiksnih v alternativne oblike. Proces prav tako omogoča, da se prizori preoblikujejo v drug prizor in se izognejo preskakovanju iz ene slike v drugo. Kljub uporabi metamorfoz, ostajajo ključni elementi – barva, oblika scene in likov – konsistentni.
  6. Poudarek na dialogu: za razliko od eksperimentalnih filmov, ki poudarjajo razne glasbene variacije, ortodoksna animacija poudarja dialog, vsebino.
- **Razvojna (*development*) animacija** je značilna za večino animacij, ki se nahajajo med ortodoksno in eksperimentalno. Nadgrajujejo ortodoksno, ker uporabljajo druge materiale (modele, lutke, glino, plastelin, objekte, izrezanke itd.). Narejene so tridimenzionalno in so bolj kreativne na vizualnem področju (Nelmes, 2002: 246 – 251).
  - **Eksperimentalna oz. moderna animacija**:  
Začne se z deli Alexéieffa, Bartoscha, Lyja in McLarna, po drugi svetovni vojni pa preraste v poetiko različnih usmeritev (Peterlić, 1986: 28). Poimenujemo jo lahko tudi avantgardni ali art film. Uporablja mnogo stilov in novih pristopov k animaciji (računalnik, fotokopije, pesek, steklo, risana direktno na celuloid itn.) ali pa se le upira tradicionalni formi. Za to

zvrst je značilna abstraktnost, diskontinuiteta, interpretativnost, razvijanje materialov, barv, oblik, teksture, različnost stilov, prisotnost avtorja, pomembnost in eksperimentacija z glasbo namesto reduciranega dialoga (Nelmes, 2002: 255– 257), zanemarjanje geomorfnosti prostora in antropomorfnih figur, redukcija dekorja, likov (dvodimenzionalnost) in gibanja (reducirana, diskontinuirana animacija, ki uporablja manj kot 24 sličic na sekundo – manj kot 7000 risb pri 10-minutnem filmu) (Peterlić, 1986: 28 in Turkovič, 1988: 215).

## 2.3 Animacija *versus* »živi« filmi

---

Celotna filmska struktura temelji na fotografskem registriranju predmetov, bitij in gibanj, ki so pred kamero, in njihovem prenosu na ekran. Animacija pa sama ustvarja pojavnost in gibanje svojih izdelkov (Peterlić, 1986: 27). Za nastanek animirane ali žive filmske stvaritve je potrebnih 16 (pri nemem filmu) in 24 (pri zvočnem filmu) fotoramov/sličic na sekundo, da pretentajo naše oči (teorija vztrajnosti vida)<sup>1</sup>, ki tako namesto statičnih slik vidijo gibljive podobe (Munitić v Frelih, 1980: 119).

Igrani, dokumentarni, eksperimentalni ali raziskovalni filmi so odvisni od živih ljudi, stilizirane ali stvarne oblike pred kamero, kajti filmi nastajajo s snemanjem dogodkov in prizorov, ki se resnično odvijajo pred kamero (Munitić in Kovačič, 1976: 8 – 9).

Animacija nastaja drugače od »živih« filmov. Postopek nastajanja animacije se razlikuje glede na vrsto animacije (digitalno oz. računalniško in klasično - risana, lutkovna, kolažna), različne studije, producente, direktorje in glede na to ali gre za otroško animacijo ali *prime-time* animacijo, ki se razlikujeta zaradi razlik v proračunu. Vseeno pa obstajajo postopki enotni vsem animiranim filmom (Wright, 2005: 2). Značilnost animiranega žanra je, da omogoča nemogoče pojave, ki kršijo naravne in fizične zakonitosti, kar gledalci dopuščajo in sprejemajo, saj jih žanr distancira od realnosti.

---

<sup>1</sup> Že v Antiki so poznali teorijo vztrajnosti vida, ki razlaga, zakaj ljudje zaznavajo gibanje. Človeško oko (možgani) ima sposobnost tvorjenja povezav med večimi statičnimi slikami, kar zaznavamo kot gibanje materialnega sveta. Ta fenomen je ključen pri gledanju filmov, še posebno animiranih, kjer je celota sestavljena iz mnogih statičnih risb (Nelmes, 2002: 239).

## 2.4 Postopek izdelave klasične in digitalne animacije

---

Animacijski proces je sestavljen iz treh delov: likovnega, procesa animiranja in filmskega dela. Likovni del zajema oblikovanje statičnih oblik, določenih z linijo, barvo, ploskvijo in prostorom. Proces animiranja razporeja, oblikuje in s tehniko od sličice do sličice registrira posamezne slike. Zadnji, filmski del, vsebuje režijo, montažo, zvok ipd. (Munitić v Frelih, 1980: 119 in Peterlić, 1999: 27). V nadaljevanju predstavim nekoliko različna postopka izdelave tradicionalne (ročne) in računalniške animacije.

### 2.4.1 Postopek izdelave risane, lutkovne ali kolažne animacije – tradicionalni način animiranja (2D) (Valetič in Šetina, 2002: 63-64)

1. **Sestanek:** zberejo se vsi ključni akterji, ki sodelujejo pri nastanku animacije – animatorji, scenaristi, producenti, režiserji – in se pogovorijo o filmu.
2. **Scenarij:** na začetku le kratka zasnova, ideja, nato polnejši scenarij. Scenarij prvič vizualizirajo v snemalni knjigi (*storyboard*), ki prek grobih skic predstavi zgodbo.
3. **Govor:** posnamejo ga, preden začnejo z risanjem, saj ton in barva glasu ter mimika igralca vplivajo na obliko njegovega lika.
4. **Ustvarjanje modelov animacije:** modeli animacije so lahko slikarske (risba, kolaž) ali kiparske narave (lutka, predmet). Ustvariti (narisati, izrezati ali modelirati) je potrebno ozadja, like in njihovo gibanje kar pri polni animaciji zahteva 24 sličic za eno sekundo (Munitić in Kovačič, 1976: 9-14). Za deset minut animacije potrebujejo kar 14.400 sličic, kar opravičuje dejstvo, da animacije nastajajo več let (digitalizacija je postopek izdelave skrajšala).

#### **Pri risani animaciji je postopek risanja sledeč:**

- V prvi fazi narišejo le osnovne skice likov, ki so brez barve in podlage. Ključne poteze likov ponavadi narišejo najboljši animatorji, vmesne pa ostali risarji (*in-betweeners*).
  - Risbe (za zdaj samo osnovne skice) nato prenesejo na prosojne celuloid-acetatne folije.
  - Folije, na katere so prenesene obrobe likov, pobarvajo z zadnje strani, da izstopijo liki z jasnejšo podobo.
5. **Ozadje:** rišejo z različnimi tehnikami (akvareli, temperami ipd.).
  6. **Fotografiranje/snemanje:** ozadje položijo na podložni karton, na katerega položijo like in vse skupaj pokrijejo s stekleno površino (Valetič in Šetina, 2002: 63). S kamero, ki omogoča nenehno ustavljanje (imenovana »stop« ali »trik« kamera, poenostavljeno pa kamera za animacijo) nato vsako sličico posebej posnamejo na filmski trak (ena sličica predstavlja le 1/24 sekunde). Pri lutkovnem filmu je potrebno lutko in druge predmete, ki jih snemajo, premakniti

za vsako 1/24 sekunde, kar velja tudi za kolaž, kjer premikajo dele kolaža, npr. roko figure. (Munitić in Kovačič, 1976: 9 – 14).

7. **Dodajanje govora in zvoka:** ko so vse slike, premiki lutk ali kolaža posneti, dodajo govor in zvok ter film zmontirajo.
8. **Predvajanje:** ko je proces snemanja končan, je animacija pripravljena za distribucijo in prikazovanje na filmskem platnu ali na televiziji. Šele tu posnetek postane celovit slikovni prostor nove realnosti, ko narisane ali modelirane faze postanejo optično kontinuirano gibanje (Munitić v Frelih, 1980: 119).

Postopek izdelave je močno olajšala digitalna ali računalniška animacija, ki se je začela razvijati konec 20. stoletja.

#### 2.4.2 Postopek izdelave digitalne animacije (3D) - primer animiranja v studiu Pixar (Pixar, 2006)

1. **Kreativni proces:** skupni proces, v katerem napišejo zgodbo in oblikujejo like. Prvi korak je povzetek/osnutek zgodbe, ki ga izboljšujejo z raziskovanjem zgodbe in značilnosti karakterjev, tako da dobijo grobi scenarij.

#### 2. Predprodukcija:

Predprodukcijska faza nastopi, ko scenarij preoblikujejo v snemalno knjigo – paneli s tisočimi skicami, ki predstavljajo zgodbo animacije. Skice nato prenesejo na video, ki ga elektronsko preoblikujejo v kontinuirano prikazovanje slik (*photo play* ali *story reel*), kar omogoča popravljanje filma pred začetkom produkcije. Nato izberejo glasove, jih posnamejo in dodajo v zgodbo. Ustvarijo še testne sekvence (animirane diorame), da preverijo tehnično izvedbo produkcije. Določijo še vizualno osnovo za stil, barve in izgled filma.

#### 3. Produkcija:

Produkcijo sestavlja 6 faz:

- a) Modeliranje in gibanje: za vsako sceno in lik oblikujejo digitalne modele, ki jim določijo obliko s tremi dimenzijami (višino, širino in globino – 3D) in način gibanja (en lik je lahko voden z več stotimi ukazi za premikanje in animiranje).
- b) Oblika: like postavijo v sceno in določijo zorne kote kamere, ki posname digitalne like. Animator si nato skupaj s predhodno posnetim glasom ogleda sestavljen posnetek.
- c) Animacija: 3D modeli so nato animirani – »oživljeni« z različnimi ukazi za premikanje.

- d) Senčenje in osvetljevanje (*shading in lighting*): senčenje like in dele scene opremi z njihovimi površinskimi karakteristikami - vzorcem, teksturo in barvo. Osvetljevanje opravijo digitalne luči, ki jih vstavijo v sceno.
- e) Upodabljanje (*rendering*): končni produkt upodobijo tako, da predelajo vsako slikovno točko vseh posameznih prvin slike (modeli, oblike, animacija, senčenje, osvetljevanje) v obliki 2D podob, kjer vidijo, kako izgleda vsak delček scene s pozicije kamere (Pixar, 2006). »Končnim obdelanim slikam dodajo še zamegljen premik (*motion blur*), ki ga je Pixar patentiral in omogočil efekt, ki je značilen za filmsko kamero.« (Valetič in Šetina, 2002: 65) Računalnik kompleksnejše podobe upodablja približno od 20 do 40 ur, končni *rendering* pa traja še dve do štiri ure.
- f) Snemanje filma (*film recording*): Končno upodobljena digitalna animacija je nato tiskana na filmski trak, čeprav lahko sodobni digitalni projektorji filme projicirajo tudi brez filmskega traku.

#### **4. Postprodukcija:**

Postprodukcija je sestavljena iz dveh paralelnih procesov, slikovnega in zvočnega.

Slikovni proces: sprva so podobe vstavljene na film, ki je poslan v laboratorij na barvno korekcijo. Proces se zaključi s končnim tiskom. Če je film prikazan digitalno, je proces prilagojen za elektronsko produkcijo.

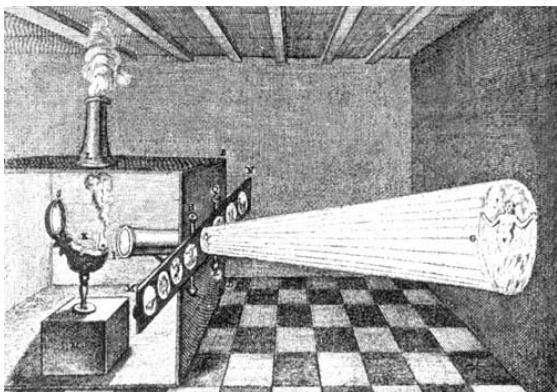
Zvočni proces: dodani so zvočni efekti in glasba.

## 2.5 Zgodovina animacije

---

### 2.5.1 Temelji kinematografije

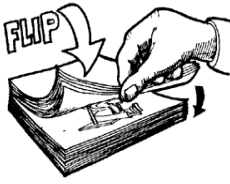
Začetki animacije segajo že v 70. leta pred našim štetjem, ko je Lecretius v *De Rerum Naturi* opisal mehanizem, ki je na platno projeciral ročno narisane premikajoče se sličice (Nelmes, 2002: 239). Grški filozof Platon je v svojem delu *Država* opisal svet idej s prisodobno o plesočih sencah, ki jih po stenah votline meče žar središčnega ognja. Na Kitajskem, Javi in v Indiji so srednjeveški lutkarji zabavali občinstvo s prenašanjem senc prefinjeno okrašenih lutk na prosojni zaslon. Lutkarske predstave so bile v času razsvetljenstva značilne tudi za Evropo (Parkinson, 1995: 10–13). V 16. stoletju n.š. so se pojavili prvi »frcorisi« (slika 2) z erotično vsebino (Nelmes, 2002: 239). Po letu 1780 so postale priljubljene svetlobne predstave, na katerih so s pomočjo luči projecirali slike in ustvarjali svetlobne učinke (dan, noč ipd.). Najbolj priljubljena predstava je bila laterna magica (slika 1), ki je zabavala še dolgo po iznajdbi filma. Laterna magica je ena najpomembnejših naprav v zgodovini filma, saj je predhodnica filmske kamere in projektorja (Parkinson, 1995: 10–13).



Slika 1: *Laterna magica*, 1671

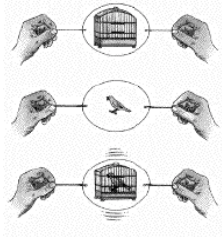
Laterna magica (lat. »čarobna svetilka«) je optična naprava za projeciranje slik s pomočjo umetne svetlobe, zrcala, zbirne leče in objektiv, ki jo je iznašel in skonstruiral Christiaan Huygens leta 1659. Napravo je kasneje izpopolnil T.R. Walgensten in jo priredil za praktično uporabo. S svojim modelom je nato priredil predstave po evropskih dvorih in plemiških palačah. Laterna magica deluje na obrnjenem principu camere obscurae (Kavčič in Vrdlovec, 1999: 333).

V 19. stoletju je vztrajnosti vida pomagala evropskim znanstvenikom pri izumih pomembnih za razvoj filma. Prvotne naprave so bile preproste igrače, ki so omogočale videz gibanja.



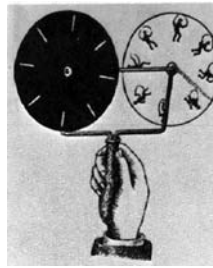
Slika 2

**Frcorisi** vsebujejo veliko število risb, vsako na naslednjem listu, ki pri hitrem obračanju listov prikazujejo potek nekega dejanja (Parkinson, 1995: 15).



Slika 3

Paris (1826): **Tavmatrop** je plošča iz lepenke z risbo na vsaki strani. Ob naglem vrtenju plošče okoli svoje osi izgleda, kot da sta risbi povezani (Parkinson, 1995: 14).



Slika 4

Joseph Plateau (1832): **Fenakistoskop** je sestavljen iz dveh plošč iz lepenke: na eni so bile narisane posamezne faze gibanja, druga pa je imela reže, skozi katere je gledalec ob vrtenju plošč videl gibanje figur (Parkinson, 1995: 14).



Slika 5

William George Horner (1834): **Zoetrop** ima v bobnu narisane sličice, vsako malce drugačno od druge, ki ob vrtenju ustvarjajo privid gibanja (Valetič in Šetina, 2002: 8).



Slika 6

Emile Reynaud (1877): **Praksinoskop** je izpopolnjen zoetrop: znotraj valja je pritrjen polieder iz zrcal in svetilke. Ko se je naprava vrtela, je gledalec v zrcalih opazoval gibanje sličic, narisanih na notranji strani valja (Bordwell in Thompson, 2001: 5-6).

S tem so bili postavljeni temelji kinematografije, vendar so bile za večji evlucijski skok potrebne sledeče izboljšave in preskoki (Munitić v Frelih, 1980: 113):

1. prerasti preprosto gibanje, ki so ga zmogle optične igrače, in omogočiti celo zgodbo, zaplet in dramaturško-narativno dogajanje;
2. spremeniti gibanje iz manualne improvizacije v tehnično ukročeno mobilno celoto;
3. izpopolniti obliko reproduciranja in omogočiti gledanje večim gledalcem hkrati.



## 2.5.2 Rojstvo filma

Vse to je uspelo Emilu Raynaud, ko je leta 1888 zgradil optično gledališče (*théâtre optique*). Na presojne celuloidne trakove je risal zgodbe in jih s posebnim sistemom projiciral na zaslon v dvorani. Prvo javno projekcijo svojih svetlobnih pantomim (»*Ubogi Pierrot*«, »*Dober vrček piva*« itn.) je izvedel 28. oktobra 1892 (Munitić v Freljih, 1980, 113). V pariškem muzeju Grévin je ob glasbeni spremljavi prirejal javne predstave barvnih, gibljivih risank, projiciranih na platno (Kavčič in Vrdlovec, 1999: 279), ki danes veljajo za prve risane filme (Parkinson, 1995: 14-18).

Prvo pravo filmsko kamero, imenovano kinetograf, in prikazovalno napravo za individualno gledanje filmov, kinetoskop (slika 7), je leta 1891 izdelal William Dickson<sup>2</sup> (Parkinson, 1995: 17). Kinetoskop ni zadovoljeval zahtevnega okusa občinstva, ki je hotelo skupno zabavo, daljše trajanje filma in večjo sliko. Do leta 1895 je bilo izumljenih več naprav, ki so omogočale projiciranje slike za večje občinstvo. Pomemben napredek pri razvoju filma sta imela brata Louis in Auguste Lumiere, ki sta leta 1895 izumila kinematograf, napravo, ki služi kot kamera, projektor in tiskalnik hkrati. Z njuno predstavo *Odhod iz tovarne* (*Employees Leaving the Lumière Factory*) se je 28. decembra 1895 rodil film (Dashiehl, 2000). Film je bil predstavljen v pariški kavarni Grand Café, saj so bile v tistem času kavarne družabna središča, kjer so ljudje ob pitju kave prebirali časopise, poslušali pevce ali gledali druge nastopajoče. Že čez nekaj tednov sta imela brata po dvajset predstav na dan. Nanje so čakale dolge vrste gledalcev. Uspeh sta izkoristila tako, da sta poslala svoje zastopnike prikazovat in snemat filme po svetu. Podoben proces je skoraj v istem času potekal v Angliji, kjer je Edison leta 1894 prvič predstavil kinetoskop in prav tako požel uspeh (Bordwell in Thompson, 2001: 8).



Slika 7: Kinetoskop

Anglež William Dickson (1891):

**Kinetoskop** je bila omarica za gledanje slik, kjer je mehanizem za enohodni pogon vlekli trak mimo kukala v pokrovu. Naprave so bile javnosti najprej na voljo na sejmiščih in zabaviščih, kasneje pa zaradi priljubljenosti v kinetoskopskih salonih (Parkinson, 1995: 17).

<sup>2</sup> William Dickson je bil asistent slavnega ameriškega izumitelja Thomasa Edisona (Parkinson, 1995: 16).

Leta 1897 je bila iznajdba filma v glavnem dokončana. Obstajala sta dva glavna načina prikazovanja: individualna kukala in projekcijski sistemi za občinstvo (ibid.: 10).

Izumljena je bila filmska kamera, proces animacije pa je zahteval snemanje sličico po sličico, česar ta kamera še ni zmogla, zato je sledilo desetletno obdobje (1895–1905), ko kinematografske animacije ni bilo. Ročna oblika reproduciranja slik je odmrla, filmska pa zanjo še ni bila prilagojena (Munitić v Freljih, 1980: 114).

### 2.5.3 Rojstvo animacije

Nato pa so na treh koncih sveta hkrati odkrili možnost snemanja od sličice do sličice. Chomon v Španiji, Blackton v ZDA in Cohl v Franciji so skonstruirali prve stop kamere, leta 1911 pa sta brata Corradini opustila snemanje in risala neposredno na filmski trak, kar so posnemali še drugi (ibid., 114 – 115).

Preskok je bil nagel. Zadnja projekcija v »Optičnem gledališču« je bila leta 1900, pet let kasneje je nastal film z animiranimi predmeti (Chomon: *Električni hotel*), leta 1906 prvi animirani film (J. Stuart Blackton: *Smešni izrazi zabavnih obrazov*), leta 1911 pa so že risali na filmski trak (ibid.).

Konec 19. stoletja so se v ameriških časopisih pojavljali stripi, iz katerih so animirani filmi črpali svoje značilnosti: izrazoslovje, več epizodno pojavljanje likov, oblački za govor, vizualne šale, kontinuirana vsebina ipd. Barvni stripi so predstavljali prototipe kasnejših animacij (Nelmes, 2002: 238-239).

#### 2.5.4 Prvi animatorji

**J. Stuart Blackton** je ustvaril prvi pravi, v celoti animirani film z naslovom Smešni izrazi zabavnih obrazov (*Humorous Phases of Funny Faces*, 1906) (Slika ). Preprosto narisane črtane risbe so prikazovale karikature, ki so premikale oči in usta.



Slika 8: Smešni izrazi zabavnih obrazov

Njegov najuspešnejši film je bil Zakleti hotel (*The Haunted Hotel*, 1907), v katerem je uporabil impresivne nadnaravne prizore (zgodba o turistu, ki želi prenočiti v motelu, a ga prestrašijo nevidni duhovi) in s tem prepričal tako občinstvo kot tudi sponzorje, da ima animirani film neomejen potencial (Nowell-Smith, 1996: 71).

V Franciji je **Emile Cohl** ustvaril *Fantasmagorie* (1908) (Slika ), z belo narisane podobe na črni podlagi (Nelmes, 2002: 240).



Slika 9: *Fantasmagorie*

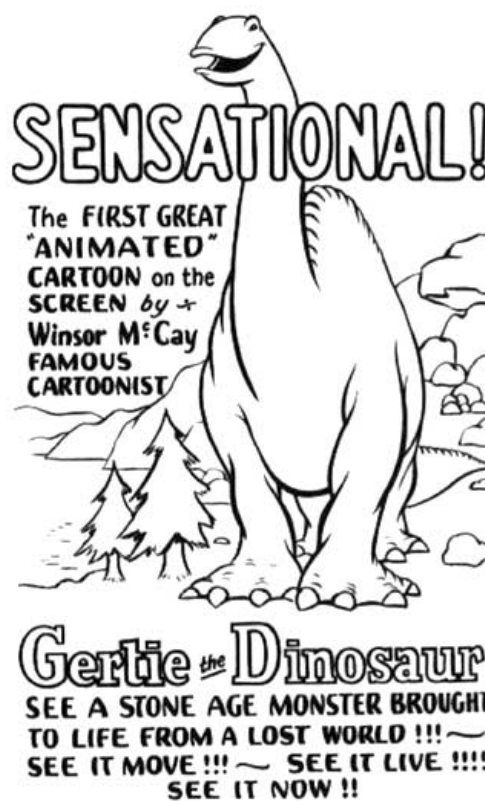
V Rusiji je začel kariero morda največji lutkovni animator **Vladislav Starevič**, ki je snemal »igrane« animirane filme z žuželkami. Njegovi filmi so osupnili tako kritike kot občinstvo. Najbolj znan med njegovimi zgodnjimi filmi je Maščevanje filmskega snemalca (*The Cameraman's Revenge*, 1912) (Bordwell in Thompson, 2001: 39).



Slika 10:

*Maščevanje filmskega snemalca*

Leto prej je **Winsor McCay**, nedvomno najboljši takratni časopisni risar, posnel risanko Mali Nemo (*Little Nemo*, 1911), povzeto po njegovem najuspešnejšem stripu Little Nemo in Slumberland. V risanki Dinozaver Gertie (*Gertie the Dinosaur*, 1914) je razvil animirane like z izdelanimi osebnostnimi karakteristikami,<sup>3</sup> stil, ki je močno vplival na animacijo Walt Disneyja in celotno ameriško tradicijo animiranih filmov (Nelmes, 2002: 240). Gertie je bila najbolj izpoplnjena risanka še dolgo po njenem nastanku. V risanki McCay kliče Gertie iz jame, v kateri se le-ta skriva, in ji ukaže, da naredi nekaj cirkuških trikov. Film je postal mojstrovina in povečal zanimanje za ta žanr. McCay je uporabil lik dinozavra, z namenom dokazati, da film ni prevara, ampak prava animacija (Nowel-Smith, 1996: 73).



Slika 11:

*Dinozaver Gertie*

<sup>3</sup> Pretežno v animacijah dominirajo liki s človeškimi lastnostmi. Lastnosti so mnogokrat pretirane in karikirane, da poudarijo določeno gesto, mimiko ali emocijo (Nelmes, 2002: 240).

### 2.5.5 Zlata doba animiranih filmov (1928 – 1942)

Risanje animacij je bilo zamudno in zahtevno opravilo, saj so vsaki risbi morali narisati tudi ozadje. Tehniko je zelo poenostavila iznajdba t.i. celov (Slika 12), delitev in hierarhija dela, metoda *in-betweening* - začetek in konec neke poze so narisali izkušeni risarji, vmesne poze pa nižje plačani asistenti (Nowell-Smith, 1996: 74). Iznajdba različnih tehnik je olajšala delo animatorjev in omogočila hitrejši postopek izdelovanja animacij ter tako postala redni del produkcije. Individualne avtorje so zamenjale ekipe risarjev in animatorjev. Kljub temu pa so še vedno delovali tudi individualni animatorji, ki so nadaljevali tradicijo Cohla, McCaya, Stareviča in drugih (Bordwell in Thompson, 2001:40).

Z izumom rotoskopa<sup>4</sup> se je tehnika animiranih filmov močno izboljšala (Nowell-Smith, 1996: 74).

Cele sta iznašla J. Randolph Bray in Earl Hurd. Celi so prosojne celuloidne folije, na katere so risali slike, potrebne za določene premike, izraze ali gibe. Vsako od prosojnih folij so nato položili na sliko ozadja, združeno podobo fotografirali in tako dobili eno sliko. Do iznajdbe računalniške animacije, so skoraj vse risanke nastajale na ta način (Parkinson, 1995: 42).



Slika 12: Celi

Brata **Dave** in **Max Fleischer** sta bila sta med prvimi, ki so uporabljali prozorne folije. Ustvarila sta nekatere najbolj priljubljene risane like v dvajsetih letih prejšnjega stoletja: klovna Koka (ki je zlezal iz črnilnika v življenje polno dogodivščin), Betty Boop (zapeljivo žensko, ki jo je Haysev urad leta 1935 prepovedal, ker naj bil bila preveč seksepilna), mornarja Popaja (Parkinson, 1995: 42) in Supermana (Nelmes, 2002: 240).

---

<sup>4</sup> Rotoskop je leta 1915 izumil in leta 1917 patentiral Max Fleischer. Animatorjem je omogočal snemanje igranega filma fotogram za fotogramom in s tem pretvarjanje igranega v animiran film (Kavčič in Vrdlovec, 1999: 181). Rotoskop je nadgradil *slash* tehniko, v kateri so se liki premikali okrnjeno, s samo enim delom telesa, pri rotoskopiranju pa se je lik gibal v celoti in tako deloval bolj človeško (Bordwell in Thompson, 1994: 140).

### 2.5.6 Studijski sistem

V povojnem obdobju je nastopil razcvet animacije. V 30. letih so animirani filmi postali sestavni del kinematografskega sporeda. Pojavili so se neodvisni studii za animacijo, z večjo produktivnostjo in učinkovito delitvijo dela, in neodvisni distributerji. Studii so redno distribuovali animirane serije iz lastne produkcije in od neodvisnih producentov (Bordwell in Thompson, 1994: 140, 209).

Najpopularnejša serija 20. let je bil **Pat Sullivanov** duhoviti *Maček Feliks (Felix the Cat)*. Feliks je bil prvi animirani junak, ki je pritegnil pozornost kulturne elite in dosegel veliko popularnost široke javnosti (Nowell-Smith, 1996: 77). Sullivan je začel produkcijo vzporednih izdelkov, lutk in raznih igrač, s katerimi je še povečal eksploatacijo filma in za Feliksom je ponorel celi svet (Bordwell in Thompson, 1994: 141).

V 30. in 40. letih so veliki hollywoodski studii sprejeli animacijo za sestavni del svoje produkcije. Brata Fleischer sta ustvarjala za Paramount, Warner Bros je produciral animacijo, ki je temeljila na popularnih melodijah iz glasbenih komedij, od tod naslov »Looney Tunes«. Sledila je nova generacija animatorjev (Frank Tashilin, Chuck Jones, avtor Zajca Dolgouhca, Tex Avery, prvak burlesk in absurdnih animacij), ustvarjalcev animacij, ki so prekipevale od vrtoglavih dogajanj, absurdnih gagov, stiliziranih oblik, poudarjenega nasilja in erotike, trčenih, ekscentričnih in vrtoglavih likov, uporabljale »potujitvene učinke« (ko se animirani liki zavedajo, da nastopajo v filmu) in drugo. V studiu MGM sta B. Hanna in J. Barbera ustvarila lika Toma in Jerryja (Kavčič in Vrdlovec, 1999: 520 -521).

K razvoju animacije je veliko prispeval tudi Walt Disney: *Alica v risani deželi (Alice in Cartoon Land, 1923)* je kombinacija žive igralko in animacije, *Parnik Willi (Steamboat Willy, 1928)* je prva zvočno sinhronizirana animacija, *Sneguljčica in sedem palčkov (Snow White and the Seven Dwarfs, 1937)* pa prvi celovečerni animirani film (Valetič in Šetina, 2002: 9) (več sledi v naslednjem poglavju).

### 2.5.7 Še nekaj mejnikov v razvoju animacije

Celovečerna animacija *Skrivnost čudežnega grma* (Don Bluth, 1982) predstavlja mejnik, ko so klasično tehniko dopolnila druga področja likovne ustvarjalnosti (Valetič in Šetina, 2002: 9).

Računalniška animacija predstavlja pravo revolucijo v načinu animiranja, pri čemer je postopek tehnično, vizualno in finančno najsprejemljivejši. Prva v celoti digitalna celovečerna animacija je *Svet igrač* (*Toy Story*, 1995 – Pixar, studio za računalniško animacijo). (ibid.).

Sledil je Disneyjev *Dinozaver* (*Dinosaur*, 2000), ki je digitalno ustvarjene like postavil v resnično ozadje. Sony je v animaciji *Final Fantasy* (2001) ustvaril popolnoma fotorealistične sintetične like (ibid.).

Sledi poglavje o mogočnem imperiju Walta Disneyja, od njegovih začetkov pa vse do današnjih dni.

## 2. WALT DISNEY

Walt Disney je ena izmed pomembnejših oseb popularne kulture prejšnjega stoletja. Naredil je veliko v prid svetovnemu širjenju določenih mitov, s katerimi je rasla kultura. Najpomembnejši je mit »nedolžnosti«, ki je univerzalen, prostorsko in časovno presežen, za časa Disneyjevega življenja kritično nedosegljiv (Kunzle v Chris, 1995), po smrti pa, poleg ostalih Disneyjevih kulturnih proizvodov, kritično seciran v številnih člankih in knjigah, ki so iskali implicitna sporočila in pojasnjevali mitične strukture (Chris, 1995).



*Slika 13: Walt Elias Disney*



*Slika 14: Walt Elias Disney*

### 2.1 Kdo je Walt Disney in resničnost napisanega

---

Filmsko in časovno stoletje je bilo Disneyjevo. Disney, mitološki kralj animirane filmske produkcije v globalizacijsko naravnanih Združenih državah Amerike, je usodno vplival na filmski prostor in čas (Pohar, 1999: 51).

Ime Walt Disney označuje osebo (1901 – 1966), multinacionalno korporacijo in kanon popularnega filma. »/Č/ez vse pa poveznemo še Disneyja kot ideologijo, ki se kot mitologija in kulturni kapital zrcali v vseh navedenih manifestacijah omenjenega priimka, toliko bolj v različnih besednih zvezah (*Disney magic, pure Disney imagination, Disney innocence, Disney – America`s best loved son...*).« (Pohar, 1999: 51)



Preden predstavim Disneyjevo biografijo želim omeniti, da je imel Disney za časa svojega življenja neverjetni vpliv in nadzor nad vsebino napisanega, tako da je spodbujal fascinacijo nad svojimi izdelki in samim seboj ter s tem navdušenim privržencem preprečeval brskanje po zaprašenih dokumentih. »Največ dostopnih poročil o Waltu je torej spisanih tako, da bralke in bralce očarajo, a obenem prepričujejo v nedolžnost risankarskega posla, plemenitost rasne tolerance in strogo spolno ter razredno delitev doma in pri delu. S tem potrjujejo že ustvarjeno ameriško politično in trgovsko moč v globalni sferi ali pa se je lotevajo skrajno sovražno. Zato gre biografsko-filmografske podatke brati s skrajno mero previdnosti.« (Pohar, 1999: 51)

Članki iz 40. let ga opisujejo kot dobrega, radodarnega, pravičnega in veselega moža, ki je bil vedno pripravljen razveseljevati otroke in gladiti spore. Vtis iz fotografij kaže Disneyja kot nekadilca, saj na njih nikoli ne kadi, čeprav je bil v resnici strasten kadilec. Njegova tipična podoba je nasmejani mož, obkrožen z mladostniki in s pravljичnimi junaki, ki jih prevaža z vlakcem. Pristranski viri molčijo o njegovi nagli jezi, živčnemu zlomu, skrbno preračunani medijski podobi in doživljenjskem izpopolnjevanju lastoročnega podpisa. Ta dvojna merila so prisotna tako v animiranih kot ostalih Disneyjevih filmih (ibid.).

*»Za nedolžnim ameriško disneyjevskim žanrom modernističnega sentimentalnega realizma se torej skriva hibrid bleščave umetnosti in profita, specifične estetike in razvedrila, ki se ves čas opredeljuje kot nedolžna zabava za še bolj nedolžne otroke in njihove starše s strogo definiranimi spolnimi vlogami, ki vedo, kaj je `kvaliteta, in ki zanjo tudi plačajo`« (ibid).*

O Disneyjevi osebnosti, delu in opusu je bilo torej že veliko napisanega, vendar še vedno brez končnih analiz in zaključkov. Nedvomno pa ima največ zaslug za popularizacijo animacije v svetu, predvsem pri mlajšem občinstvu. Bil je najperspektivnejša in najmočnejša osebnost svetovnega filma in nihče ni dosegel njegove dopadljivosti in popularnosti (Peterlić, 1986: 303).

## 2.2 Biografija in kulturni imperij

---

### 3.2.1 Začetki (1906 – 1937)

Walt Elias Disney (sliki 13 in 14) se je leta 1901 rodil v revni irsko-kanadski družini v Chicagu. Družina se je kmalu preselila na deželo, vendar so morali majhno nedonosno kmetijo prodati in se zopet preseliti, tokrat v Kansas City, kjer so se ukvarjali z dostavljanjem časopisov (Finch, 1999: 10). Walt je bil protestantski fant iz Srednjega zahoda, ki se je že zgodaj naučil trdno delati in iskati poslovne priložnosti (Pohar, 1999: 51) in se tako kljub očetovem nasprotovanju uril v risanju. Ko se je družina leta 1917 preselila nazaj v rodni Chicago, se je Walt vpisal v srednjo šolo, kjer je risal za šolski časopis. V času prve svetovne vojne se je kot voznik reševalnega vozila pridružil reševalni ekipi. Leta 1919 se je vrnil v Kansas City in se v lokalnem studiu za oglaševanje zaposlil kot karikaturist. V studiu je spoznal ključno osebo svoje prihodnosti, talentiranega risarja Ubba Iwerksa, s katerim sta začela lasten posel. Ker le-ta ni cvetel, sta se oba pridružila ekipi v Kansas City Film Adu, kjer sta ustvarjala oglase in animirane šale imenovane Newmanovi smehogrami (*Newman Laugh-O-grams*). Kmalu se je Walt osamosvojil in obdržal ime Laugh-O-grams Studio (Finch, 1999: 10 – 17). V naslednjih dveh letih so nastale številne risanke po pravljicnih predlogah, kot sta *Pepelka* (*Cinderella*, 1922) in *Rdeča kapica* (*Little Red Riding Hood*, 1923, slika 15) (Kavčič in Vrdlovec, 1999: 643). Z novo tehniko kombiniranja igranega in animiranega filma je ustvaril *Alico v deželi risank* (*Alice in Cartoonland*, slika 16), ki pa je studio finančno izčrpala. Disney je studio zaprl in se odpravil v Hollywood.



Slika 15:  
*Rdeča kapica*



Slika 16:  
*Alica v deželi risank*

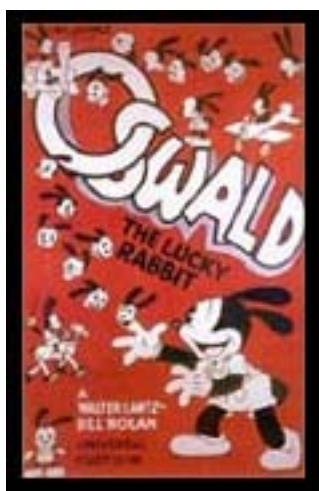
### 3.2.1.1 Hollywood in ustanovitev podjetja Walt Disney

Z bratom Royem sta leta 1923 ustanovila podjetje Walt Disney, h kateremu je Walt povabil tudi Ubba Iwerksa (Finch, 1999: 14–17), ki je bil mnogo boljši risar kot Walt (Waltove kreacije so vidne na slikah 15 in 16). Sam je z risanjem prenehal in se posvetil predvsem »idejnemu snovanju« filmov (Pohar, 1999: 51). Disney je s serijo Alice v deželi risank požel svoj prvi uspeh. Po šestdesetih epizodah v štirih letih je bil čas, da je Alice nadomestil z novo animacijo (Reitberger, 1989: 35-38).

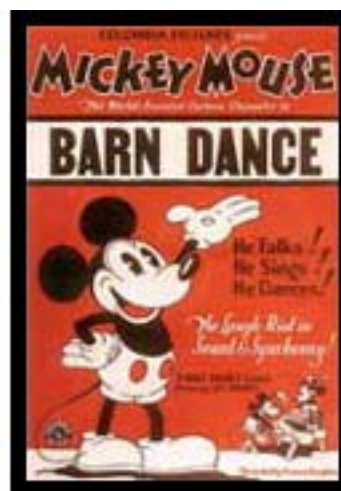
Iwerks je upodobil zajca Oswalda (*Oswald the Lucky Rabbit*, slika 17), s katerim so začeli s polno animacijo. Vendar je v pravnem sporu izgubil pravico do lika zajca Oswalda, zato si je moral Disney izmisliti nov lik (Bordwell in Thompson, 1994: 141).

### 3.2.1.2 Disneyjev zaščitni znak – Miki miška

Nastal je zelo uspešni črno-beli mišek Mortimer, ki se je še pred prvim nastopom v Nor na letala (*Plane Crazy*, 1928) preimenoval v Miki Miško (*Mickey Mouse*, slika 18) (Parkinson, 1995: 43). Z Mikijem je Disney uvedel dve novosti - »resnično« osebnost likov z izdelanim karakterjem in zvočno sinhronizacijo (Finch, 1999: 20-21). Skozi čas se je Miki psihološko in fiziološko spremenil. Iz hudobnega, celo krutega miška, se je preoblikoval v prijazen nacionalni simbol (Pohar, 1999: 51).



Slika 17:  
Zajec Oswald



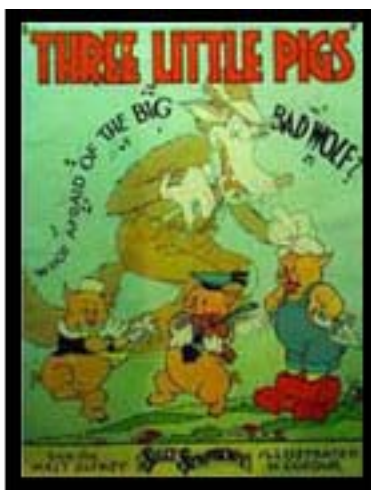
Slika 18:  
Miki miška

### 3.2.1.3 V času depresije Disney strmo navzgor

Čeprav je bila Amerika v tem času v hudi depresiji (zlom borze leta 1929), se je Disneyjevo podjetje širilo. V šestih letih (1928 – 1934) se je število zaposlenih iz šest povzpelo na 187. Čudežna formula je bila uporaba tehnoloških iznajdb, predvsem uporabe barv v tehnikolorju<sup>5</sup>. Prek novega načina barvanja je Disney utrdil čistost, globinskost in s tem dosegel še večjo stopnjo spektakularnosti. Barvne sheme so omogočile doseganje konvencionalnih estetskih norm ravnotežja, harmonije in različnosti, hkrati pa usmerile pozornost na bistvo, torej na glavne junake (Pohar, 1999: 52). Disney je začel leta 1929 ustvarjati novo risano serijo Smešne simfonije (*Silly Symphonies, 1929-38*). Najbolj podjetna filma le-te sta bila Cvetje in drevje (*Flowers and Trees, 1932*, slika 19) in Trije prašički (*Three Little Pigs, 1933*, slika 20), ki predstavljata prva animirana filma narejena v barvah in nagrajena z oskarjem (Parkinson, 1995: 43). Pesem iz Treh prašičkov *Who's Afraid of the Big Bad Wolf?* je v obdobju gospodarske krize postala himna (Bordwell in Thompson, 1994: 209). V Starem mlinu (*The Old Mill, 1937*, tudi del Smešnih simfonij, slika 21) so prvič uporabili revolucionarni napredek - *multiplan* kamero, ki je namesto dvodimenzionalne slike omogočila učinek globinske perspektive in prinesla Disneyju naslednjega oskarja (Kavčič in Vrdlovec, 1999: 643).



Slika 19:  
Cvetje in drevje  
(Smešne simfonije)



Slika 20:  
Trije prašički  
(Smešne simfonije)



Slika 21:  
Stari mlin  
(Smešne simfonije)

<sup>5</sup> Leta 1917 je Herber T. Kalmus razvil postopek, imenovan tehnikolor, kjer so črno-bele kopije barvali v zeleno in rdečo, jih spojili v en trak in dobili različne barvne odtenke. Vendar postopek še ni bil zadovoljil. Šele ko so rdečo in zelene odtise prenesli na tretjo kopijo, so dobili vse zelene barve. Prva animacija posneta v tribarvni tehnikolor tehniki je Disneyjeva Cvetje in Drevje (1932), Becky Sharp (1935) pa prvi igrani film.

### 3.2.3 Disneyjevo zlato obdobje (1937 – 1941)

#### 3.2.2.1 Sneguljčica in sedem palčkov - prva celovečerna animacija

Disney je leta 1934 prerasel kratke osemminutne risanke in se s sodelavci lotil celovečernega animiranega filma, ki mu je omogočil poslovno rast in finančno stabilnost studia. Ko je Disney novico sporočil javnosti, so časopisi pisali o Disneyjevi norosti, saj je stal film skoraj milijon dolarjev in pol (predviden strošek je bil 250.000 dolarjev, kar je bila desetkratna vrednost običajnih kratkih risank - saj je bil celovečerec desetkrat daljši. Vendar se je strošek skoraj pošesteril.) (Snow White and the Seven Dwarfs, 5.5.2006). Hollywoodski mogotci so Disneyja prepričevali, da ljudje preprosto ne bodo zdržali uro in pol pri gledanju risanke ali, da si bodo zaradi predolgega gledanja svetlih barv poškodovali oči. Prav tako so bili tudi prvi zvočni in barvni filmi med kritiki izredno nepriljubljeni, saj naj bi po njihovo predstavljali le modno muho in ne pravo umetnost. Kljub temu so ljudje množično hodili gledat tako zvočne kot barvne filme. Nekateri kritiki so dvomili o zgodbi, saj so pričakovali le suhoparno nizanje skečev, kar bi kmalu postalo dolgočasno (ibid.). Disney je presenetil vse. Rezultat dela je bila 80-minutna Sneguljčica in sedem palčkov (*Snow white and the Seven Dwarfs*, 1937, slika 22), ki je porušila vse rekorde (Parkinson, 1995: 43) in postala prvi celovečerni film v barvah ter zvočno sinhroniziran (Nelmes, 1999: 242). Sneguljčica je bila posrečena zmes humorja, glasbe, plesa, petja in romantike, podprta z brezčasno pravljичno zgodbo po knjižni predlogi bratov Grimm iz leta 1812 (Valetič in Šetina, 2002: 22), od katere močno odstopa (Pohar, 1999: 53).



Slika 22:  
*Sneguljčica in sedem palčkov*



Slika 23:  
*Ostržek*



Slika 24:  
*Fantazija*

Leta 1940 sta sledila dva animirana filma. Prvi je Disneyjev verjetno najuglednejši film Ostržek (*Pinocchio*, slika 23), posnet po Collodijevi klasični pripovedki o lutki, ki si želi postati deček (ibid.), drugi pa je eksperimentalna Fantazija (*Fantasia*, slika 24), svojevrstna zmes klasične glasbe in animacije (Kavčič in Vrdlovec, 1999: 643). Film je vzbudil mešane občutke, od ekstatičnih do sovražnih in si desetletja kasneje pridobil veliko število privrženecv (Valetič in Šetina, 2002: 23). Animacija je dosegla stopnjo zrelosti in postala del umetnosti. Tako Ostržek kot Fantazija in Bambi (*Bambi*, 1941) so uspešno prepletli umetnost, smisel za klasiko in ameriško ljudsko kulturo z evropskimi vplivi ter s tem animacijo popeljali v sodobno dobo (Nelmes, 1999: 242).

### 3.2.2.2 Temačno obdobje – stavka in negativne kritike

Domišljija pri snovanju, spretnost pri izvajanju in lansiranju proizvodov so Disneyja postavile za simbol ameriškega optimizma in uspešnosti (Peterlić, 1986: 302). Leto 1940 predstavlja vrhunec v Disneyjev zlatem obdobju - ustanovili so nove prostore v Burbanku, kjer se je zaposlilo kar 1100 novih ustvarjalcev (Pohar, 1999: 52). Le leto kasneje so se sanje, da bi zgradil studio na družbeni osnovi, kjer bi patriarhalno vladal, končale z znamenito stavko (Schickel, 1998). Norčava domišljavost likov, značilna za zgodnje obdobje, se je umaknila popolnosti in eksploataciji bolj všečnega narativnega modela, ki je zavračal izzivalnejše, svobodnejše in dvoumnejše ideje. Prav tako Disneyjeva avtoritativnost (Peterlić, 1986: 302 – 303), konzervativna razlaga komunističnih sil, neurejena finančna izplačila, neenakosti pri nagrajevanju in nepoštenost pri navajanju avtorjev v objavnih špicah (Pohar, 1999: 54) so vzroki za odhod pomembnih animatorjev, ki so si svoje mesto našli že v ustanovljenih studiih ali pa so jih formirali sami (npr. United Productions of America) (Peterlić, 1986: 302 – 303). Z razliko od filmskih kritikov je večina gledalcev preferirala Disneyjevo politiko ustvarjanja nekritične, udobno ljubke vsebine, predvsem primerne za mlajše občinstvo. Le-ti so ga postopoma začeli ignorirati, groziti pa so začeli družbeni kritiki. Očitali so mu, da ljudskim bajkam in pravljicam, na katerih temeljijo mnoge njegove animacije, odvzema življenjski utrip. Čeprav je bil užitek igrati junaka konzervativnejšega občinstva, je imel Disney nov cilj - novo tehnologijo. Postal je prvi hollywoodski mogul, ki je sprejel televizijo. Vodil je oddajo, ki je postala ne samo profitni center, temveč tudi glavno promocijsko orodje za celotno produkcijo (igrane komedije, dokumentarni filmi, animirani filmi in seveda Disneyland) (Schickel, 1998).

### 3.2.2.3 Plodovito obdobje druge svetovne vojne

Med drugo svetovno vojno je Disneyjev studio ustvaril številne propagandne in izobraževalne animirane filme za vojsko in državo (Valetič in Šetina, 2002: 23). Med drugimi je nastala animacija Mali Pišček (*Little Chicken*, 1943), ki je opozarjala na lažnost protiameriške propagande (IMDB: Chicken Little, 5.8.2006).

Po koncu vojne je Disney postal podpredsednik razvpite organizacije za ohranitev ameriških idealov (MPA<sup>6</sup>). Svojo kariero je gradil v skladu s cilji organizacije, zapisanimi v ustanovni izjavi (v Pohar, 1999: 55):

*Verjamemo v ameriški način življenja, v neodvisnost in svobodo, za katero so se borile mnoge generacije pred nami... Ker verjamemo v te stvari, se ostro upiramo naraščajočemu valu komunizma, fašizma in podobnih prepričanj, ki poskušajo s subverzivnimi nameni zrušiti in spremeniti ta način življenja.*

Disney je postal vnet patriot, predan klasičnim protestantskim vrednotam, ki bodo »s pomočjo moderne tehnologije iz Američanov spet ustvarile svoboden narod posameznikov. /.../ Po začetku hladne vojne je Disney odkrito priznaval svojo politično naravnost in začel interpretirati filme kot `neposredni način za ohranitev ameriškega`.« (Pohar, 1999: 55)

---

<sup>6</sup> MPA (*Motion Picture alliance for preservation of american ideals*), ustanovljena 1944.

### 3.2.3 Povojno obdobje (1955 – 1966)

#### 3.2.3.1 Disneyland

V povojnem obdobju se je Disneyjev kompleks postopoma širil na druga področja kinematografije in zabave ter prerasel v ogromen koncern industrije prostega časa. Utrjeval je že med vojno utemeljeno dokumentarno formo ter se posvetil predvsem različnim živalskim vrstam, tujim ljudem in deželam (Pohar, 1999: 52), ki so mu prinesli še deset oskarjev, kar ga je postavilo na prvo mesto v številu prejetih oskarjev – ima največ nominacij (64) in prejetih oskarjev (26) med posamezniki, od tega sta dve posebni nagradi in nagrada Irvina G. Thalberga (Vrhovnik, 14.7.2006). Leta 1955 je ustanovil zabaviščni oz. tematski park Disneyland (Kavčič in Vrdlovec, 1999: 643), kjer lahko po Poharjevih besedah (1999: 53) opazujemo totalno podreditev okuženega realnega. Tridimenzionalni projekt, simulaker eksotičnih, nevarnih bitij in prostorov, razbremenjen naracijskih problemov, je bil za Disneyja boljši od realnosti, saj je omogočal lažne, čeprav vznemirljive izkušnje v sterilnem, popolnoma kontroliranem okolju, katerega so ljudje doživljali po pravilih, ki jih je krojil sam (Schickel, 1998). Baudrillard nakazuje na enost in enakost Amerike in Disneylanda, katerega zidovi predstavljajo ločnico med fantazijsko deželo in resnično »realno« Ameriko, četudi je »najrealnejša« Amerika prav znotraj zidov (Baudrillard v Pohar, 1999: 53).

#### 3.2.3.2 EPCOT in Disneyjeva smrt

Disney je nadaljeval z ustvarjanjem animiranih filmov, sanje pa so ga vodile dalje, v svet govorečih robotov, ki bi namesto človeka opravljali neprijetne naloge, zato je znotraj Disneylanda kot Waltov življenjski cilj nastajal EPCOT<sup>8</sup>. Mesto v mestu, ki bi bilo pod popolnim nadzorom. Prehitel ga je pljučni rak, ki ga je pokopal leta 1966 (Pohar, 1999: 52). EPCOT so kasneje dokončali, vendar ni nikoli dosegel Disneyjeve širokopotezne zamisli, da bi mesto s svojimi pravili samostojno zaživel.

---

<sup>7</sup> Irving G. Thalberg je bil legendarni ameriški filmski producent (1899-1936), čudežni deček, ki ga je pokopala pljučnica. Po njem so poimenovali spominsko nagrado, ki jo podelijo kreativnim producentom, katerih filmski izdelki dolgoročno dosegajo visoko kakovost (Academy of Motion Picture Arts and Sciences, <http://www.oscars.org/aboutacademyawards/awards/thalberg.html>, 25.8.2006).

<sup>8</sup> EPCOT (*Experimental Prototype Community of Tomorrow*)



### 3.2.4 Disneyjeva zapuščina (1967 – danes)

#### 3.2.4.1 Disneyjevi nasledniki (*The Walt Disney Company, 2006*)

Po Disneyjevi smrti so njegovo poslanstvo nadaljevali in dopolnjevali novi voditelji. Prvih 20-let je podjetje trpelo zaradi slabega managementa in krize identitete zaradi izgube vizionarskega voditelja. V poznih 80. sta Michael Eisner in Frank Wells obudila Disneyjeve podobe in postavila ameriško kulturno inštitucijo (Gomery v Hoisington, 1996). Po Wellsovi smrti leta 1994 je Eisner nadaljeval neverjetni podvig. Disney studio, vreden 3 bilijone dolarjev, je v 21-ih letih razširil v 60-bilijonsko podjetje Walt Disney, ki je postalo nesporni vodja na medijskem in zabaviščnem področju (*The Walt Disney Company: Annual Report, 2005*). Danes je Disneyjevo podjetje eno izmed petih največjih svetovnih medijskih konglomeratov (Bagdikian, 2004: 3).

**Disneyjevi predsedniki:** Walt Disney (1940-1966), Roy O. Disney (1966-1968), Donn Tatum (1968-1971), E. Cardon Walker (1971-1977), Ron W. Miller (1980-1984), Frank Wells (1984-1994), Michael Ovitz (1995-1997) in Robert Iger (2000-danes).

**Predsedniki nadzornega sveta:** Walt Disney (1923-1966), Roy O. Disney (1966-1971), Donn Tatum (1971-1980), E. Cardon Walker (1980-1983), Raymond Watson (1983-1984), Michael Eisner (1984-2004) in George J. Mitchell (2004-danes).

**Izvršni direktorji (CEO<sup>9</sup>):** Roy O. Disney (1923-1971), Donn Tatum (1971-1977), E. Cardon Walker (1977-1983), Ron W. Miller (1983-1984), Michael Eisner (1984-2005) in Robert Iger (2005-danes).

---

<sup>9</sup> CEO (chief executive officer)

### 3.2.4.2 Disneyjeva lastnina potrjuje kapitalistični interes (*The Walt Disney Company, 2005*)

#### **The Walt Disney Company**

- The Walt Disney Studio

Studiji za zabavo (*studio entertainment*):

- Buena Vista Motion Pictures Group
- Filmski studii (Walt Disney Pictures, Touchstone Pictures in Hollywood Pictures, studia The Miramax Films in Dimension Films delujeta samostojno v New Yorku)
- Buena Vista Music Group (Walt Disney Records, Mammoth Records, Lyric Street Records in Hollywood Records)
- Buena Vista Theatrical Productions
- Distribucijska podjetja (Buena Vista International, Buena Vista Home Entertainment in Buena Vista Home Entertainment International).
- Najuspešnejši je studio za animacijo Walt Disney Feature Animation, ki je zadolžen za produkcijo tradicionalnih celovečernih animacij.
- DisneyToon Studio

- Parki in letovišča:

- 11 tematskih parkov na petih mestih po svetu (Florida, Kalifornija, Pariz, Hong Kong in Tokio)
- križarjenje z Disneyjem
- 7 letovišč v sklopu Disneyjevega počitniškega kluba
- 31 hotelov
- restavracije
- trgovine
- nočna zabava
- igrišča za golf
- druge športne storitve in ponudbe
- vodni parki itd.

- Potrošniški izdelki za vse starosti:

- dojenčki, predšolski otroci
- dekleta

- dečki
- dvojčki
- za mlade in mlade po srcu

- Medijske mreže – radijske, televizijske, kabelske postaje in internet:

- ABC Television Network
- ABC Entertainment
- ABC News
- Peter Jennings Tribute
- ABC Daytime
- ABC Kids
- Touchstone Television
- Walt Disney Television Animation
- Buena Vista Television
- Buena Vista International Television
- Hyperion
- Disney Channel Worldwide
- ABC Family
- SOAPnet
- Lifetime Entertainment Services
- A&E Television Networks
- E! Networks
- ESPN in ABC Sports
- ESPN TV And Radio Networks
- Internet:
- ESPN International
- ESPN Publishing And Consumer Products
- Eden izmed 10. največjih internet ponudnikov – imajo 40 milijonski mesečni obisk (gledano samo v ZDA)  
[ABCNews.com](http://ABCNews.com)  
[Disney.com](http://Disney.com)  
[ESPN.com](http://ESPN.com)
- Disney's Toontown Online – prva masovna spletna igra za več igralcev narejena za otroke in družine.
- Spletna igra za učenje angleščine
- Različne vsebine za mobilnike itd.

### 3.2.5 Disneyjeva animacija danes

Disneyjeve animacije nastajajo v različnih podjetjih, specializiranih za določena področja. Zajemajo naslednje kulturne proizvode: animirane klasike, ki so del Disneyjevega kanona, proizvaja Walt Disney Feature Animation; filme, ki so kombinacija živih in animiranih igralcev; animacije posnete direktno za video, ki jih proizvaja avstralski DisneyToons studio; in Pixarjeve umetnije, ki jih Disney le distribuira (Wikipedia, 1.5.2006).

Tradicionalna ročna animacija, s katero je Disney uspel, je postavljena na stranski tir. Zadnja ročna animacija naj bi bila Kravja farma (*Home on the Range*, 2004), saj animirani filmi poznih 90-ih in iz začetkov 20. stoletja niso prinesli zelenega uspeha, vendar je Disney napovedal novo ročno animacijo Žabjo princeso (*Frog Princess*) (Wikipedia, 3.8.2006).

Večji poudarek je Disney namenil produkciji animiranih filmov za televizijsko občinstvo, ker so cenejši in bolj dobičkonosni. Televizijsko animacijo je dvignil na višjo raven kakovosti, TV-produkcija pa je tako postala gonilna sila animacijskega oddelka (Valetič in Šetina, 2002: 28).

#### 3.2.5.1 Disney in Pixar

Leta 1991 sta Disney in Pixar (podjetje za digitalno animacijo) sklenila dogovor za skupni razvoj, produkcijo in distribucijo, najprej za tri animacije in leta 1997 še za pet izvirnih celovečernih animiranih filmov. Nastale so finančno zelo uspešne risanke, kot so Svet igrač (*Toy Story*, 1995), ki je prvi računalniško animirani celovečerec in hkrati tudi najdonosnejši film leta (358 milijonov dolarjev le v kinoblagajnah), Življenje žuželk (*Bug's Life*, 1998), prav tako najdonosnejši film leta, Svet igrač 2 (*Toy Story 2*, 1999), prvo animirano nadaljevanje, ki je zaslužio več od izvirnika, Pošasti iz omare (*Monster Inc.*, 2001), Reševanje malega Nema (*Finding Nemo*, 2003), Nepremagljivi (*The Incredibles*, 2004) in Avtomobili (*Cars*, 2006). Januarja 2006 je Disney kupil Pixar in tako so za studio (sedaj kot Disney Pixar Animations) zlati časi morda zopet na dosegu roke (Jenko, 14.7.2006).

### 3.2.5.2 Disney se digitalizira

V enem desetletju je računalniška animacija doživela komercialno in umetniško revolucijo. Tako je nastopil čas, da je tudi Disney poleg 2D ročne animacije, ki je 60 let, vse od Sneguljčice do Levjega kralja, vodila animirani svet, začel uporabljati tudi 3D računalniško animacijo (Corliss, 2005). Disneyjev digitalni debi je Mali Pišček (*Chicken Little*, 2005). Najavljena zamenjava v načinu produkcije je izzvala veliko kritik, kajti ljubiteljem Disneyjevih animacij je pomembnejši razvoj zgodbe in osebnost likov kot pa način produkcije (Walt Disney Company: Encyclopedia, 3.8.2006). Čeprav so rdeče številke zahtevale spremembo (Corliss, 2005), bo Disney ustregel zvestim gledalcem.

Animacije, ki bodo sledile v prihodnosti, so fantazijsko potovanje z ekscentrično družino v *Meet the Robinsons*; *American Dog*, zbadljiva, moderna pasja zvezda, brezizhodno ujeta v puščavi, zmotno misli, da še nastopa na televiziji; *Rapunzel* (The Walt Disney Company, 2005: 19) in *Žabja princesa* (*The Frog Princess*) (Crabtree, 2006).

### 3.2.5.3 Žanr

Disney običajno ustvarja v tradicionalnem žanru (animiran mjuzikal) in uporablja pravila pravljic, da lahko jasno loči dobro od zla, hkrati pa želi ohraniti politično senzibilnost. Njegove moralne zgodbe so naletele tako na pozitivne kot negativne kritike, kar implicira na polisemično naravo njegovih tekstov, ki navzven kažejo predvsem pozitivno naravnost (Ward, 2002: 115). Običajno so animacije hibrid različnih žanrov - vesterna, znanstvene fantastike, pustolovščine, fantazije in najbolj tipičnega družinskega žanra.

### 3.2.5.4 Komuniciranje prek animiranih filmov

Z animacijami Disney ustvarja svoje magično kraljestvo, saj imajo animirani filmi v primerjavi z igranimi več kreativne svobodne, manj ovir in več tehničnih zmogljivosti (Carrol v Artz, 2002). Tehnična in kreativna odprtost jim omogoča spreminjanje slike, velikosti, premikanja, barv, osvetlitve in kontinuitete. Dokumentarni film ne more rekonstruirati človeških karakterjev in zgodb Disneyjevih fantazijskih svetov, ker realni svet narave to onemogoča, medtem ko lahko

animirane karakterje, sceno in reprezentacije avtor grafično prilagodi zelenemu sporočilu (Artz, 2002).

Animacije so prežete z mnogimi simboličnimi reprezentacijami, vrednotami in ideali. Zvok in gibanje likom vdihujeta življenje in vzbujata pozornost, predvsem mlajšega občinstva. Pisana zunanja podoba animacij stimulira otrokove čute, zato se na pomen odzivajo kognitivno in psihološko. Tako ustvarja posebno izkustveno področje, ki ga otroci ne morejo pridobiti preko literature ali v realnem svetu. Filmi vplivajo tudi na odraslo občinstvo, vendar je le-to s socializacijo pridobilo samokontrolo in samozavest, ki je potrebna za selekcijo medijskih sporočil. V Disneyjevih filmih realnost in fantazija ne tekmujeta, temveč se dopolnjujeta (ibid.).

Disneyjev idealizirani svet temelji na spretnosti animiranja. Dobri liki imajo mladostne poteze, velike oči, okrogla lica, narisani so z okroglimi, mehкими, nežnimi in svetlimi linijami in posedujejo evropske značilnosti. Na drugi strani so negativni liki narisani z ostrimi koti in linijami, ponavadi povečani in običajno temačni. Vse te značilnosti vzbudijo določene psihološke odzive in nagnjenja do subjektov (ibid.).

»Nedolžnost« zgodb je spodbujal tudi Disney sam, saj je animatorjem zapovedal, da morajo biti zgodbe ljubke (Bailey v Artz, 2002). In ravno dejstvo, da animacije dojemamo kot nedolžno, »družbeno neškodljivo« zabavo za mlajše (Kunzle v Artz, 2002), nas zapelje, da jih sprejemamo kot poenostavljeno reprezentacijo človeških idej (Moellenhoff v Artz, 2002). Naše zaznavanje animacije kot fikcije, znižuje prag nezaupanja in nas vodi v bolj tolerantno sprejemanje zgodbe, scene, likov in idej.

### *3.2.5.5 Disneyjeva naracija*

Klasična Disneyjeva narativna struktura je precej preprosta in podobna klasičnim literarnim pravljicnim predlogam, iz katerih je Disney mnogokrat črpal svojo tematiko (ibid.). Vire je iskal pri mitih, legendah in znanosti (Atlantida – izgubljeno cesarstvo); včasih so zgodbe originalne (Kravja farma in Mali Pišček); nemalokrat pa adaptacije literarnih predlog (The Walt Disney Studio, 7.7.2006), kot sta Planet zakladov, delno tudi Atlantida. Navdihe je iskal tudi pri basnih, bajkah, satirah, karikaturah, glasbenih komedijah in ameriških nemih komedijah ter sledil smeri magičnega realizma, značilnega za ameriški strip in risani film predhodnih desetletij (Peterlić, 1986: 302).

Disneyjevo naracijo lahko strnemo v štiri faze: 1. začetno stanje; 2. vpeljava antagonista, ki ruši *status quo*; 3. napoved ali začetek rušenja *statusa quo*; 4. a) ustavitev rešitve in b) vzpostavitev *statusa quo* ali presežek prvotnega stanja (Pohar, 1999: 53).

Kljub strukturalnim podobnostim Disneyjevih animacij s pravljicami je Disney preuredil mitološka razmerja in na novo definiral pravljicarstvo. Ameriški disneyjevski mit je vztrajen moški, predan trdnemu delu, lojalnosti in pravičnosti, večinoma predstavljen skozi ženske oči. Žensko so prikazane kot gospodinje, moralne inštruktorice in skrbnice, ki se dokazujejo z domestikacijo. Če je uspešna, kakršna ponavadi je, je za moškega sprejemljiva. Tovrsten odnos med moškim in žensko se zrcali v razmerju med (Disneyjevo) animacijo in literarno predlogo. Disney, predvsem tehnični perfekcionista, tehniko postavi pred vsebino, ki služi povečevanju tehničnih dosežkov. Ideje in načini obnašanja so prilagojeni herojevim vrednotam, ki narekujejo filmsko tehniko (čistost, obvladovanje, organizirana industrija) (Pohar, 1999: 53).

#### 3.2.5.6 *Disneyjev model*

Disney se že od Sneguljčice dalje zanaša na osnovno formulo pri ustvarjanju animacij – prilagodi sporočilo klasične pravljice, da spodbudi ideale konzervatizma, patriarhata in purizma. Skozi leta se je reprezentacija nekoliko spreminjala, da se je bolj približal sodobnemu občinstvu, vendar osnovna formula je ostala (O'Brien, 2002). Mešanico kulturnih kodov, prevzetih iz tradicionalnih zgodb, predstavi prek vizualnih metafor, antropomorfizma, naturaliziranih scen in glasbe, ki delujejo prepričljivo in zabavno ravno zato, ker so tako poznane in pomirjajoče. To udobje delno nudijo prijazni živalski liki v glavnih vlogah, uvodni komentarji in komični stranski liki, ki poskrbijo za zabavo tudi starejšega dela občinstva. Antropomorfne živali imajo človeške karakteristike, ki nemalokrat stereotipizirajo. Kulturna bližina stereotipov omogoča hitrejše sprejemanje Disneyjevih vrednot, kar lahko vpliva na bodoče socialne interakcije otrok (Artz, 2002).

Vsaka zgodba prikazuje le nekatere like, dogodke, perspektive, ki zabavajo in sporočajo želeni pomen. V vseh pripovedih se zgodba odvija preko dejanj in dialogov glavnih likov (Fisher v Artz, 1989), zato selektivno predstavljanje le posameznih likov kot boljših, zabavnejših, bolj dramatičnih in z boljšim smislom za humor, zatira druge like kot manj pomembne in nezabavne, nezanimive in celo dolgočasne (Egerton in Jackson v Artz, 94).

Zgodbe vedno vsebujejo večne teme, kot so staranje, osebna odgovornost, iskanje sreče in pripadnosti. Tem je dodano ustrezno ozadje, ki prilagaja naravne pogoje in zgodovino notranji konsistentnosti zgodbe. Realna dejstva so malokrat prikazana zgodovinsko in naravno, saj je značilnost animirane tehnike v prilagajanju realnosti, iz katere povzema. Izkrivljena dejstva zavija v zelo realistično vizualno podobo, ki spominja na »realne« igrane filme (Artz, 2002).

Komunikacijska moč animacije, pripovedni realizem in Disneyjeva dominacija v filmski industriji za mlajše so razlogi, ki določajo Disneyja za pomembnega socializatorja otrok (Hansen v Artz, 2002), ki je pri učenju dobrega in slabega v veliki meri nadomestil šole, cerkev ter starše. Disney in njegova vizija prodirata v našo kulturo (Jackson v Artz, 2002). Disneyjeve družbene vrednote so otrokom kasneje v življenju merilo za preverjanje resničnosti drugih zgodb (Ward v Artz, 2002). Medved (v Artz, 2002) celo napoveduje zgodovinsko in kulturno zamenjavo z Disneyjevimi družinskimi vrednotami.

Čeprav Disneyjeve animacije ostajajo naivne in otroške (Moellenhoff v Artz, 2002), vsebujejo zgodbe, ki so otrokom nekoristne (Bettleheim v Artz, 2002), saj povzročajo družbeno neprogresivnost. Pravzaprav so samozadostni produkt odraslih, narejene za masovno potrošnjo in promocijo, za posledično pridobivanje licenčnine in profita (Herman in McChesney v Artz, 2002). Disney se z namenom maksimizacije dobička izogiba kulturno nepriljubljenim, kontroverznim temam (Ostman v Artz, 2002) in z animacijami širi potrošniške vrednote in ideologijo, ki podpirajo globalizacijo kapitalizma.

## 4. Metodologija in ideologija

V študiji primera želim ugotoviti ali Disney prek svojih animacij širi kapitalistično ideologijo. Uporabila bom teoretski model ameriškega filmskega teoretika in kritika Robin Wooda (1976), ki je v 12 komponentah opredelil ideologijo ameriškega kapitalizma. Tekstualna analiza zajema štiri Disneyjeve animacije nastale v novem tisočletju, v katerih bom z analizo dejanj, dialogov in vizualnih podob likov in okolja poskušala ugotoviti, kako podobe, zgodbe in sistemi prepričanj reproducirajo dominantno kapitalistično ideologijo. Uporabni teoretski prijemi, ki jih predstavljam v tem poglavju, so reprezentacija s semiotičnim in diskurzivnim pristopom, koncept ideologije in Woodovih 12 predpostavk ter vrednot, ki zaznamujejo kapitalistično ideologijo.

### 4.1 REPREZENTACIJA

---

Reprezentacija je najpomembnejši del procesa proizvodnje pomena prek jezika. Vključuje uporabo znakov, podob in jezika, ki si jih ljudje znotraj iste kulture izmenjujemo. Po konstruktivističnem pristopu pomen konstruiramo s pomočjo jezika. Tako osmišljamo svet predmetov, ljudi in dogodkov, ki se nanašajo na resnični ali izmišljeni svet ter o njih komuniciramo z drugimi (Hall v Luthar et al., 2004: 35 – 37). Ideologija je orodje reprezentacije, s katerim doživljamo in osmišljamo realnost (Althusser v Sturken in Cartwright, 2001).

#### 4.1.1 Dva sistema reprezentacije

Sistem reprezentacije so naši miselni koncepti in podobe, ki predstavljajo svet okoli nas ter omogočajo, da o njih komuniciramo z drugimi. Koncepte in podobe medsebojno razvrščamo, združujemo, klasificiramo in med njimi ustvarjamo kompleksne odnose. Za ustvarjanje odnosov uporabljamo načeli podobnosti in različnosti, zaporedje (kateri koncept sledi kateremu) in vzročnost (kaj je vzrok česa). Pomen teh odnosov pa je odvisen od odnosov med resničnimi ali izmišljenimi ljudmi, dogodki, predmeti in »konceptualnim sistemom, ki lahko deluje kot njihova miselna reprezentacija.« (Hall v Luthar et al., 2004: 37) Ker si svet podobno razlagamo in



osmišljamo (imamo podobne zemljevide pomenov), lahko zgradimo skupno kulturo, torej skupne pomene in konceptualne zemljevide. Da koncepte reprezentiramo, izmenjujemo in tvorimo pomene, potrebujemo skupni jezik, ki tudi predstavlja sistem reprezentacije (ibid. 37-38). Povezavo med konceptualnim in jezikovnim sistemom omogočajo kodi (ibid. 41-42). Kodi so sistemi pravil, ki jih uporabljamo pri komuniciranju, v katere so organizirani znaki (zapiski Komunikologija, 2001).

»Splošni strokovni izraz, ki ga uporabljamo za besede, zvoke in podobe z določenim pomenom, je *znak*. Znaki nadomeščajo oziroma predstavljajo koncepte in konceptualne odnose med njimi, ki jih imamo v svoji glavi, skupaj pa ustvarjajo pomenske sisteme naše kulture.« (Hall v Luthar et al., 2004: 38)

Znaki, organizirani v jezik, omogočajo, da izražamo pomene in komuniciramo z drugimi. Jezik predstavlja telesna govorica, pisni in govornjeni sistem, vizualne podobe, moda, obleke, skratka vse, kar funkcionira kot znak (zvok, beseda, podoba, predmet ipd.) in je z drugimi znaki povezan v sistem, ki izraža pomen. Pri ustvarjanju pomena, je bistvena povezava med stvarmi, znaki in koncepti, ki poteka prek sistemov reprezentacije (jezikovni in vizualni mediji - fotografija, film, televizija, slikanje ...), s pravili za izražanje in interpretiranje pomenov (Sturken in Cartwright, 2001: 14).

### Tri vrste znakov

Znake lahko delimo na indeksične, ikonske in simbolne (Sturken in Cartwright, 2001: 30-31).

Indeksni znaki oz. indici so pisni ali govornjeni znaki, ki niso v očitni povezavi s stvarmi, ki jih predstavljajo. Odnos med konceptom, predmetom in znakom je arbitraren (Hall v Luthar et al., 2004: 40-41). Indice se naučimo, pogosto iz realnega sveta (dim je znak za ogenj ipd.) (zapiski Semiologija, 2002).

Ikona je znak, ki je podoben (identičen) svojemu objektu. Je posnetek realnega sveta, ki predstavlja ta svet (vizualni znaki: fotografije, risbe ipd.). Podobe in ikone niso arbitrarne, ampak so motivirane s svojim pomenom (ibid.).

Simbol je znak, ki ni podoben svojemu objektu, je bodisi arbitraren bodisi konvencionalen. Potrebno je poznati konvencijo, ki povezuje izraz in vsebino, saj med simbolom in pomenom logične povezave same po sebi ni (prometni znaki, črke ipd.) (ibid.)

Razmerje med navedenimi znaki ni nujno izključujoče. Znak je lahko ikona, indic in simbol (ibid.).

Za analizo sta uporabna dva konstruktivistična pristopa: semiotični (nanj je močno vplival švicarski lingvist Ferdinand de Saussure) in diskurzivni (Michael Foucault).

#### *4.1.1.1 Semiotični pristop*

Semiotični pristop razume reprezentacijo glede na to, kako besede v jeziku delujejo kot znaki (Hall v Luthar et al., 2004: 62 – 63). Znak je lahko beseda, podoba, zvok, obnašanje ali objekt. Pristop analizira nastajanje pomena in reprezentiranje realnosti v tekstih, ki so verbalni, neverbalni ali oboje hkrati. Tekst je sporočilo, zapisano v besedni, avdio ali video obliki in je fizično neodvisno od pošiljatelja in prejemnika. Gre za skup znakov sestavljenih in interpretiranih glede na pravila določenega žanra in medija (govor, pisanje, tisk, radio, televizija, filmi, knjige, fotografije, časopisi, revije, posnetki, telefon, faks, email, pismo ipd.), prek katerega tekst komunicira. Različni mediji in žanri imajo svoja pravila za reprezentiranje izkušenj (Chandler, 2002: 2 – 4).

Kadar podobo interpretiramo z namenom razumevanja tega, kar označuje, uporabljamo orodja semiotike. Semiotika kot metodologija je teoretično orodje za analizo znaka in procesa proizvodnje pomena (Sturken in Cartwright, 2001: 28), in kot taka primerna za analiziranje medijskih tekstov (O`Sullivan v Kokelj, 2004: 26).

#### Denotacija, konotacija in mit

Vsaka podoba ima dve ravni pomenov. Francoski teoretik Roland Barthes ju je poimenoval s termini denotativno in konotativno. Podoba denotira očitno resnico, ki je dokazljiva z dokumentiranim dokazom v objektivnih okoliščinah. Denotativno se nanaša na dobesedni in opisni pomen podobe (Sturken in Cartwright, 2001: 19).

Ista podoba pa konotira tudi kulturno specifičen pomen (Sturken in Cartwright, 2001: 19). Konotativni pomen ima poleg osnovnega še drugotni, preneseni pomen (zapiski Semnologija, 2002). Med ljudmi se razlikuje, saj je odvisen od emocij, motivacije, osebnosti, kulturnega in zgodovinskega konteksta podobe in gledalca, skratka vsega, kar pomeni podoba gledalcu in družbi. Barthes je uporabil izraz mit, ki predstavlja kulturne vrednote in prepričanja, zajeta na ravni konotacije. Miti so skrita pravila, skozi katera pomeni, ki v resnici pripadajo določeni skupini, delujejo kot univerzalni in skupni vsej kulturi. Mit torej konotativni pomen predstavi kot denotativnega (Sturken in Cartwright, 2001: 19 – 20).

#### *4.1.1.2 Diskurzivni pristop*

Pogosto pomen v kulturi proizvajajo večje enote kot le besede (znaki), ki jih preučuje semiotika. Pomen je odvisen od naracije, skupnih podob, izjav, celotnih diskurzov različnih tekstov in področij znanja o subjektu (Hall v Luthar et al., 2004: 63).

Diskurz je sredstvo reprezentacije, ki deluje prek jezika. Naše zavedanje o nas, naši identiteti je rezultat diskurza. Določeni diskurzi, načini reprezentiranja dogodkov in ljudi, so splošno sprejeti, ker so v interesu dominantnih skupin. To pa vzpostavlja mesto za kritično analizo takšnih determinant (Burr, 1998: 56 – 57).

Foucault trdi, da so fizične stvari in dejanja, kljub temu da obstajajo, smiselna šele znotraj diskurza, kar pomeni, da imamo vednost o rečeh le, če imajo te pomen; torej vednost proizvaja diskurz in ne stvari same po sebi (Hall v Luthar et al., 2004: 66).

Diskurz o objektu se lahko pojavi v tekstu, govoru, romanu ali vizualnih podobah, kot so npr. filmi ali oglasi (Potter in Wetherell v Burr, 1998: 50 – 51). Diskurz se nanaša na serijo vseh pomenov, metafor, podob, predstav in izjav, ki sestavljajo določeno verzijo poteka nekega dogodka (Burr, 1998: 48).

## 4.2 IDEOLOGIJA

---

Pripadnost določenim ekonomskim in političnim sistemom se odraža v idejah, znanju, prepričanjih, okusih in vrednotah.<sup>10</sup> Ideologije so sistemi teh prepričanj in vrednot, prek katerih posamezniki delujejo. So sredstvo, ki določa, katere vrednote so pomembne, naravne in neizogibne v vsakdanjem življenju, so splošna prepričanja, kakšne stvari so in kakšne naj bodo. Podobe in medijske reprezentacije (v filmih, na televiziji ipd.) so sredstva prepričevanja o specifičnih pogledih na stvari in sprejetih vrednotah. Pomeni teh podob so ustvarjeni pod vplivom družbene moči in ideologij. Pomembna značilnost ideologij je, da delujejo kot naravne in ne kot vsiljene, ter so tako kot Barthesov koncept mita, konotacije, ki delujejo kot denotacije (Sturken in Cartwright, 2001: 21–22).

### 4.2.1 Definicije ideologije in hegemonije

Gramsci ideologijo opredeli kot množico »idej, pomenov in praks, ki so, kljub temu, da se predstavljajo kot univerzalne resnice, zemljevidi pomenov, ki podpirajo oblast določenih skupin« (Baker v Stanković, 2006: 46).

Ideologija je glavni akter pri oblikovanju družbenoekonomskih odnosov, saj povzroča, da se podrejene skupine podrejajo dominantnim skupinam tako, da sprejemajo njihove vrednote, pogled na svet, ki ga smatrajo za samoumevnega, in v njegovem okviru tudi delujejo (Hoisington, 1996).

Bloch poudarja, da ideologija preveva vse aspekte vsakdanjega življenja. Kaže se tako v sanjah, popularni literaturi, športu in arhitekturi kot tudi v oblačilih. Ideologije predstavljajo človeške želje, fantazije, strahove in upe, ki jih morajo odsevati kulturni izdelki, če želijo biti uspešni. Zato se mora ideološka kritika osredotočiti na vsakdanje življenje, politične tekste in pozicije, politične ideologije v hollywoodskih filmih, televizijo ter druge oblike množične kulture (Kellner, 1999: 3-6).

---

<sup>10</sup> Povzeto po Reference Source for Media Literacy, <http://www.uiowa.edu/~centeach/resources/ideas/media.glossary.pdf> (1.3.2006).

Hall (v Hoisington, 1996) poudarja tri pomembne koncepte pri preučevanju ideologije:

- ideologije niso ločeni koncepti, ampak več različnih konceptov skupaj izraža določene pomene;
- posamezniki ne oblikujejo ideologij, ampak znotraj njih delujejo;
- ideologije delujejo tako, da posameznikom omogočajo identifikacijo in znanje, s katerim oblikujejo mnenja znotraj ideoloških okvirov.

Čeprav obstaja več ideologij, le ena, hegemonika, prevladuje na področju reprezentacije in kulture. Hegemonika je prevlada interesov določenega razreda ali večjih ekonomskih in političnih sistemov na ravni reprezentacije in kulture. Vse popularne kulture so hegemonike, saj predstavljajo polje odnosov med dominantnim ekonomskim sistemom in potrošniškim občinstvom.<sup>11</sup>

#### 4.2.2 Vloga medijev pri proizvodnji in širjenju ideologij

V času postmodernizma imajo mediji zelo pomembno vlogo pri proizvodnji in širjenju dominantne in ostalih ideologij (Devereux et al. 2004: 1). Medijski izdelki oblikujejo naše razumevanje drugih ljudi, skupin, družbenih odnosov, spolnih vlog, zgodovine, kulture idr. in reprezentirajo sprejemljive načine obnašanja, odnosov in mišljenja o njih. Določajo, kaj je razumno, *mainstream* in moderno. Z generaliziranjem in posploševanjem privilegirajo poglede oz. okvire, ki podpirajo lastne ekonomske interese in politične ter ekonomske interese dominantnih skupin.<sup>12</sup> Predstavljajo torej pomembno mesto za preučevanje produkcije, reprodukcije in transformacije ideologij, ki s slikami, simboli in miti, tvorijo skupno kulturo. Z ustvarjanjem kulture širijo dominantno ideologijo (Hall v Hoisington, 1996), v katero se bralci medijskih tekstov prek ponotranjanja medijskih zgodb umeščajo (Kellner, 2003: 9).

Nazoren primer podajata Gerbner in Gross (1976): koliko bralcev je že videlo notranjost operacijske sobe, bilo v zaporu, gledalo sodni proces ... Malo. Vendar nas večina ve, kaj se tam dogaja, seveda prek medijev, televizije in filmov. Tako se medijska realnost ponotranja in postaja del naših zemljevidov pomenov. Realni svet je večinoma skrit pred našimi očmi. Motivi so pogosto absurdni, izidi dvoumni, osebnosti kompleksne in ljudje nepredvidljivi. Resnica ni

---

<sup>11</sup> Povzeto po Reference Source for Media Literacy, <http://www.uiowa.edu/~centeach/resources/ideas/media.glossary.pdf> (1.3.2006).

<sup>12</sup> Glej opombo 11.

nikoli čista in le redko enostavna. Svet predstavljen prek televizije, filmov pa v nasprotju podaja kontingenco, jasnost in zaključek. Televizija je visoko informativni medij, ki podaja široko znanje o ljudeh in stvareh ter o tem kako delujejo oz. naj bi delovale. Vloga televizije je prej kot spreminjanje, ohranjanje konvencionalnih konceptov, prepričanj in obnašanj. Njena kulturna funkcija zajema stabiliziranje družbenih vzorcev in kultiviranje. Je pomemben socializator, ki usmerja ljudi v določene vloge in obnašanje. Sporočila, podana v funkciji naracije, ljudem sporočajo, da je realno, normalno in pravilno vse, kar ustreza obstoječemu družbenemu redu.

Kako so stvari reprezentirane v medijih, je odvisno od ideoloških okvirov in narativnih oblik, v katerih so predstavljene. Okviri so relativno trajni, že oblikovani koncepti znotraj pripadajoče kulture in družbene skupine, ki jih uporabljamo v svojem diskurzu in mišljenju. Okvirjanje je torej družbeni in kulturni proces selekcije in določanja bistvenih značilnosti te kulture. Ključno vlogo pri oblikovanju ideoloških okvirjev imajo mediji, ki s prikazovanjem določenih vsebin, prioritizirajo določene okvirje. Znana trditev, *kar ni v medijih, ni v agendi javnosti*, potrjuje moč medijev, ki kategorizirajo dogodke in jih historično ter vzročno povezujejo.<sup>13</sup>

#### Tipi ideoloških okvirov:<sup>14</sup>

- a) **Državni/kulturni miti** so prepričanja, ki niso nujno resnična, vendar povedo nekaj pomembnega o nas in naši kulturi. Npr. ZDA kot najboljša demokracija / odgovorni kapitalizem (korporacije ustvarjajo v družbeno korist) / najsvobodnejša država na svetu (etnocentrizem in nacionalizem) / ameriške sanje (vsak, ne glede na družinsko ozadje, raso ali spol, lahko postane bogat in močan, če bo trdo delal) / tržna demokracija (svoboden trg, ki prinaša demokracijo).
- b) **Državni/kulturni predsodki** so vsebine, ki jim kultura namenja interes in pozornost. Npr. negotovost glede globalne varnosti (hladna vojna, terorizem) / svobodni trg.
- c) **Hierarhija vrednot** se kaže npr. pri individualizmu, romantičnem idealu, zavračanju družbenih pravil, nezaupanju vladi.
- d) **Besedna izbira in konotacija** pomeni izbiro besednih izrazov za govorjenje o določeni temi in njeno razumevanje ter konotacijski pomen teh izrazov. Npr. interpretacija »trga«, kot dajanje prednosti dobičku pred družbo in okoljem, je v nasprotju s sprejetim prepričanjem.

---

<sup>13</sup> Povzeto po Reference Source for Media Literacy, <http://www.uiowa.edu/~centeach/resources/ideas/media.glossary.pdf> (1.3.2006).

<sup>14</sup> Glej opombo 13.

- e) **Občinstvo kot potrošniki:** mediji prek oglasov, mode, trendov, *merchandizinga*, glasbe, zabaviščnih parkov, časopisov, knjig itd. spodbujajo potrošnjo. Enako velja za film, ki uporablja *product placement*, *merchandizing* itd. Promocijska narava, ki preveva medije, je rezultat lastništva nad televizijskimi mrežami, založbami, glasbeno industrijo in hollywoodskega sistema s strani medijskih konglomeratov.

### Narativne oblike

Narativne oblike določajo odnos gledalca do likov in sveta, v katerem živijo in delujejo. Poznavanje naracij pomaga pri razumevanju, vedenju in zmožnostih lika, vzpostavlja distanco, enakost, avtoritativnost in določa empatičnost ter vključenost v njegovo usodo. Pomaga pri določanju pomena in doživljanju ugodja. Poglejmo si značilnosti tipičnih hollywoodskih naracij, ki niso ločene celote, ampak se medsebojno kombinirajo:<sup>15</sup>

- a) Za **fantazijsko naracijo** je značilen fantazijski svet, v katerem zakoni narave in verjetnosti ne veljajo. V njem nastopajo pošasti in čudežna bitja. Junak je človeško bitje, ki poseduje nadnaravne moči in sposobnosti, da osvoji svoje okolje. Za naracijo so značilne želje, ki se izpolnijo na preprost način, in napeta zgodba, ki temelji na suspenzu, akciji, pustolovščini, seksu in romanci.
- b) V **vodstvenih dramah** (*leadership dramas*) ima junak višji status, izjemne sposobnosti (avtoritativnost, temperamentnost, dobro izražanje), sprejema odločitve in ima dileme, ki jih nimajo običajni ljudje, je nad družbenimi in naravnimi zakoni. Možen je neuspešen izid zaradi njegovih nepredvidenih dejanj in lastne veličine ali pa prebrodi svoj padec in je na koncu odrešen.
- c) **Mimetična naracija** (*mimetic*) je značilna za vse analizirane Disneyjeve animacije (dodala N.K.). Protagonist zgodbe je običajen človek soočen s problemi in dilemami, ki nima posebnih sposobnosti, moči ali statusa (čeprav se običajno iz zelo revnega lika pozicionira v zelo bogatega in družbeno visoko situiranega). Naracija je lahko komična ali resna. Komična naracija vsebuje konflikt med posameznikom in okoljem, poudarja integracijo in spravo, ko potencialno katastrofo spremeni v srečen konec. Zgodbo prepleta s komičnimi zapleti. Od gledalca pričakuje emocionalni odziv – smeh, simpatijo, teror, sovraštvo itd.
- d) Pri **ironični naraciji** se gledalec počuti inteligentno superiornega. Pričakujoči odzivi gledalcev so frustracija, povezanost ali absurdnost. Ironična naracija je značilna za skrivnostne umore, zločine in kazenske drame.

---

<sup>15</sup> Povzeto po Reference Source for Media Literacy,  
<http://www.uiowa.edu/~centeach/resources/ideas/media.glossary.pdf> (1.3.2006).

### 4.2.3 Film in ideologija

Film je nadvse primeren za analizo ideologije. Comolli in Narboni podajata naslednje razloge (v Hoisington, 1996):

- a) film je ideološki produkt kapitalistične družbe;
- b) kamera je sredstvo, ki posnema svet, v katerem delujejo dominantne ideologije, s svetom komunicira prek filmskega jezika;
- c) pri animaciji prav tako funkcionira filmski jezik, le da tu kamero zamenja animator, ki iz svojega vidika registrira dogajanje v svetu.

Dominantna ideologija vpliva na filmske ustvarjalce, zato tudi filmi nezavedno utrjujejo ideološki svet, v katerem so nastali. Ker so vsebine pričakovane, ljudje ne dvomijo v videno. Ni kognitivne disonance. Filmska pravila sledijo pravilom, ki delujejo v resničnem svetu, ker so bila ustvarjena v okviru dominantne ideologije (Comolli in Narboni v Hoisington, 1996).

Artz (2002) dokazuje, da Disney kot medijski gigant prek animacij vsiljuje kapitalistične vrednote svojim gledalcem, kar potrjuje tudi Bagdikianova (2004: 6) primerjava, da sta korporativni način življenja in kapitalistična filozofija skoraj sinonima.

### 4.2.4 Disney in ideologija

Popularna kultura predstavlja pomembno polje delovanja, torej tudi preučevanja, ideologije. V kolikšni meri popularna kultura podpira hegemonijo vladajočega razreda, je odvisno od posameznega primera (Stanković, 2006: 47 – 48). En primer, vendar ne nepomemben, so tudi animacije, v mojem primeru Disneyjeve animacije.

Disney kot producent kulturnih tekstov poseduje moč, da reproducira in transformira ideologije dominantne kulture. Ustvarja meje Disneyjevega sveta in omejuje njegove prebivalce z vnaprej določenimi družbenimi vlogami, kjer imajo podrejeni ljudje/živali omejene možnosti v svetu, kjer ima moč dominantna kultura (Hoisington, 1996). Ideologije, predstavljene v različnih kulturnih tekstih, imajo na bralce teh tekstov relativno velik vpliv, zato predstavljajo pomemben



konstrukt, še posebno pri animiranih filmih, ki imajo pretežno mlajše občinstvo, še brez (dobro) razvitih kritičnih obrambnih mehanizmov.

Kritiki so enotni, da Disney reproducira različne ideologije: imperialno, kapitalistično, globalno-kapitalistično, profitno, demokratično itd. (Kunzle in Willis v Artz, 2002; Artz, 2002, Dorfman in Mattelart ter Smoodin v O'Brien, 2002). Smoodin (1994) je mnenja, da so Disneyjevi izdelki kljub enostavni konzervativni politiki vplivni prenašalci ideologije. Ideološka konsistentnost ni Disneyjeva najmočnejša točka, vseeno pa njegovi filmi z različnimi sporočili ciljajo na mlajše občinstvo. S širjenjem Disneyjevega imetja se ideja o koherentni ideologiji vse bolj odmika, postaja namreč vse bolj nerazložna (izjema je le korporativna ideologija ustvarjanja dobička, ki sovпада s kapitalistično ideologijo).

Mamljiva formula ustvarjanja užitkov, ki jo Disney že od nekdaj obvlada, je učinkovit način dajanja lekcij, ki jih sofisticiran gledalec po svoji lastni presoji sprejme ali ne. Splošno sprejeto dejstvo je, da je Disney nezmotljiv, da so njegovi izdelki (predvsem animacije) genialni, da spodbuja družinske vrednote, tolerantnost in razumevanje in da je družbeno sprejemljiv kulturni producent, ki je nad vsemi kritikami. Protiutež takemu naivnemu mišljenju so mnoge študije in kritične analize Disneyjevih raznolikih področij zabave, na katerih kraljuje njegov imperij in vpliva na masovno kulturo. Kritike jasni za zdaj še megleno področje ideologij (Chris, 1995).

### 4.3 Ameriški kapitalizem: dominantna ideologija Hollywooda

---

Vrednote in predpostavke, ki oblikujejo ideologijo ameriškega kapitalizma, kakršno producira Hollywood, je temeljna struktura, preko katere bom analizirala izbrane animacije. Avtor opozarja, da je predstavljena ideologija prežeta s kontradikcijami in nerešljivimi napetostmi. Sestavljajo jo sledeče komponente (Wood, 1976):

1. Kapitalizem označujejo individualna lastnina, pravica do lastništva, osebna iniciativa in zavzemanje ozemlja.

Kapitalistični cilj je dobiček, ki ga lastniki sredstev ustvarjajo z investiranjem kapitala v proizvodnjo dobrin. Neenakomerno porazdeljena lastnina je v lasti manjšine – kapitalističnega razreda oz. ekonomske elite. Po mnenju Marxa kapital ne proizvaja ničesar in le delo ustvarja premoženje, lastnina pa je pridobljena z izkoriščanjem množice prebivalstva, delavskega razreda. V vseh razrednih družbah vladajoči razred izkorišča in zatira podrejeni razred (Haralambos, 1999: 42).

Z marksističnega vidika politična moč izhaja iz ekonomske, oblast vladajočega razreda pa iz lastništva proizvodjalnih sredstev in nadzora nad njimi. Politični in pravni sistem odsevata interese vladajočega razreda. Različne lastniške pravice kapitalističnega razreda so zavarovane in zaščitene z zakonom ter podprte z vrednotami in verovanji. Ideologija vladajočega razreda upravičuje in legitimira njihovo prevlado, kaže izkrivljeno sliko realnosti in odnosov med družbenimi razredi ter ustvarja lažno razredno zavest. Člani obeh razredov sprejemajo *status quo* kot normalen in naraven, podrejeni razred pa se v veliki meri ne zaveda narave izkoriščanja in zatiranja. Konflikt interesov med razredi je tako prikrit, ustvarjena je družbena stabilnost, vendar temeljna protislovja in konflikti razrednih družb ostajajo nerešeni (ibid.).

Artz Lee (2002) je v analizi Disneyjevih animacij preučeval štiri kapitalistične attribute, ki so sestavni del kapitalističnega sistema: elitizem, hierarhijo, individualizem - ameriški mit o samodeterminaciji (*self-determination*) (Montes-Armenteros v Toland-Frith, 1997: 141) - in nesolidarnost. Hierarhija v družbenem redu označuje rangiranje po vrednosti, sposobnosti, avtoritativnosti ipd., kjer najvišji rang pripada vsemogočni eliti. Pri Disneyju so ti atributi

združeni z dobroto in atraktivnim fizičnim izgledom (junaki so vedno lepi, privlačni, sposobni in verbalno močni) (Artz, 2002).

2. Delovna etika: cenjeno je trdo delo, vzajemno potrjevanje in spodbujanje (Wood, 1976). Znotraj kapitalistične logike je delo kot dejavnost razvrednoteno na nivo cen, ki jo moraš plačati za napredovanje po družbeni lestvici (kapitalistični mit o družbeni mobilnosti navzgor) (Montes-Armenteros v Toland-Frith, 1997: 140).
3. Poroka in družina: heteroseksualna zveza, patriarhalna družba, žena kot gospodinja pripada domu, uteleša civilizacijske vrednote in skrbi za njihov prenos na otroke. Značilen je princip lastništva: moja hiša, moja žena, moji otroci (Wood, 1976). Zahodne patriarhalne družbe temeljijo na androcentrični hierarhiji in dihotomiji, kjer so ženske in narava podrejene moškim (Murphy v Bell et al., 1995). To je predvsem predpostavka marksistične in feministične sociologije, po kateri živimo v patriarhalni kapitalistični družbi. Ženske še vedno prevzemajo prvenstveno odgovornost za gospodinjstva hišna opravila, družbi pa kot lastniki proizvodnih sredstev vladajo moški (Haralambos, 1999: 375).

Pojem družine v Disneyjevih animacijah zbuja različne polemike, saj je le-ta običajno enostarševska. Predvsem mati je večinoma odsotna (mrtva) ali pa je zlobna. Mnogi kritiki od Schickla dalje so odsotnost/zlobnost skušali povezati z Disneyjevim nesrečnim otroštvom in nezadovoljnim odnosom s starši tudi v odrasli dobi. Haas (v Bell et al., 1995) je temo analizirala iz sociokulturne perspektive in ne kot individualno nevrozo ter s tem ustvarila pomembnejšo kritiko Disneyjevih animacij. Temo sta nadaljevala Mattelart in Dorfman (v Chris, 1995) v Disneyjevih stripih Miki Miška, kjer so nečaki Žak, Pak in Mak brez obeh staršev, člani družine se medsebojno izkoriščajo, izsiljujejo, norčujejo, izvajajo trike drug na drugem ipd. kar spodbija tezo, da je Disneyjeva vrednota srečna družina, saj je sam največji sovražnik družinske harmonije.

4. Narava:
  - Agrarna narava: nedotaknjena dežela kot raj na Zemlji.
  - Divjina: civilizacija je zgrajena na podreditvi divjine.
5. Napredek, tehnologija in mesto predstavljajo vrhunec civilizacije.

6. Uspeh/bogastvo sta vrednoti, ki se ju hollywoodska ideologija močno sramuje. Čeprav sta privlačni temi v mnogih filmih, le redko kdo o njih odkrito govori, ju hvali in povzdiguje. Prizadevanje za bogastvo in uspeh je pomembno, a pri tem moraš ostati skromen.
7. »Rosebud« sindrom: denar ni vse, denar pokvari. Revni so srečnejši, saj imajo bogati vse probleme, kar je nadvse primerna domneva kapitalistične ideologije - bolj si zatiran, srečnejši si.
8. Amerika kot obljubljeni dežela, kjer je (lahko) vsak srečen, torej dežela, kjer so vsi problemi rešljivi znotraj obstoječega sistema, tudi z radikalnimi spremembami, če je potrebno (Wood, 1976). Popolna Amerika, najboljši narod na svetu, utelešenje demokracije, svobode in tehnološkega napredka (Fitzgerald v Choudhury, 2004). Subverzivna dejanja so prilagojena, da služijo dominantni ideologiji. Temu sledi najbolj vztrajni hollywoodski sindrom – srečni konec. Včasih služi gledalcem le kot zasilni izhod, ki le delno zadovolji, saj na silo razreši v filmu spodbujene probleme. Giroux (v Bell et al., 1995) kritizira Disneyjevo izkrivljanje in prilagajanje zgodovine v sled srečnega konca. Varljivi, zavajajoči fakti prilagojeni naraciji (npr. v *Good Morning Vietnam* in *Operation Dumbo Drop*) so Disneyjeva občutljiva točka in kot takšna je tarča mnogih kritik. Giroux omenja zaprte Disneyjeve arhive, dostopne le biografom in raziskovalcem, izbranim s strani Disneyjeve organizacije.

Naštete vrednote in postavke vzpostavijo idealna lika:

9. Idealni moški: močat pustolovec, potenten mož akcije, junak, ki občinstvo zadovolji estetsko in reši vsako situacijo.
10. Idealna ženska je produkt patriarhalnega doma. Predstavlja ženo in mater, popolno partnerico, vedno zanesljivo in srčno. Služi kot glavna opora domu.

Idealni moški in ženska sta medsebojno nekompatibilna, zato imata vsak svojo ustrežnejšo polovico:

11. Ustaljen mož/oče je zanesljiv, a dolgočasen.
12. Erotična ženska - *femme fatale* je pustolovska, fascinantna, vendar nevarna in nagnjena k prevari junaka.

## 5. ŠTUDIJA PRIMERA

Sledi analiza štirih Disneyjevih animacij glede na Woodove kriterije, ki so značilni za kapitalistično hollywoodsko ideologijo. Hipotetično vprašanje, ki si ga zastavljam, je, ali Walt Disney v svojih animacijah reproducira kapitalistično ideologijo.

Analiza je intertekstualne narave, ker filmske svetove razumemo glede na svoje svetove, zato na analizo filmskega teksta vplivajo osebne izkušnje z drugimi filmi in zavest o njih (Turner v Luthar et al. 2004: 355).

Animacije sem izbrala iz tradicionalnega Disneyjevega kanona, imenovanega tudi Disneyjeve animirane klasike (Wikipedia, 1.5.2006), ki so nastale po letu 2000, saj sem želela preučiti, kakšna sporočila posreduje Disney v novem tisočletju. Izmed nastalih šestih filmov sem izbrala štiri, saj bi bila analiza vseh šestih preobsežna za diplomsko delo. Izbrane animacije so sledeče:

- 5.1 Atlantida – izgubljeno cesarstvo (*Atlantis – The Lost Empire, 2001*)
- 5.2 Planet zakladov (*Treasure Planet, 2002*)
- 5.3 Kravja farma (*Home on the Range, 2004*)
- 5.4 Mali Pišček (*Chicken Little, 2005*)

Ostala filma sta Lilo in žverca (*Lilo & Stitch, 2002*) in Medvedja brata (*Brother Bear, 2003*).



Slika 25: Atlantida - izgubljeno cesarstvo (2001)

## 5.1 ATLANTIDA – IZGUBLJENO CESARSTVO (2001)

---

### 5.1.1 Vsebina

Zgodba se začne v Washingtonu leta 1914, kjer nadobudni kartograf in lingvist Milo Thatch (glas *Michael J. Fox*) (kot že pred njim njegov dedek) preučuje legendo o Atlantidi, izgubljenem cesarstvu, o katerem je pisal Platon že davnega leta 300 pr. n. št. Verjame, da je legenda resnična, zato jo želi raziskati. Vodstvo muzeja, v katerem je kot kotlar zaposlen, mu ne verjame in ne želi financirati odprave na Islandijo, kjer je skrit Pastirjev dnevnik – pot do Atlantide. Potrtega ga prestreže Helga, ki ga pripelje do ekscentričnega bogataša Whitmora, prijatelja njegovega pokojnega dedka, ki že ima iskani dnevnik in pripravljeno ekspedicijo namenjeno proti Atlantidi. Milo se navdušen pridruži nacionalno, rasno in starostno pisani posadki (robot poveljnik Rourke (glas *James Garner*), njegova desna roka Helga, najstnica Audrey, mehaničarka itd.). Pot jih vodi mimo mitološkega bitja leviatana, starodavnih arhitektur, žareče-ognjenih kresničk in končno do Atlantide, kjer se na njihovo začudenje skozi tisoče let ohrani življenje. Atlantidsko življenjsko silo, celotno civilizacijo, ohranja in brani kristal, ki je v mnogih letih razvil svojo zavest in v zameno za obrambo zahteva žrtveno jagnje modre krvi. Žrtvovanje članov kraljeve družine in izkoriščanje moči kristala v koristoljubne namene, ki je Atlantido nekoč skoraj že uničilo, je prisililo kralja, da ga je skrnil globoko pod zemljo, kjer je njegova moč močno oslABLJENA, zato Atlantidsko življenje umira.

Neizmerna moč kristala se izkaže za resnični cilj pohlepne posadke, katere glavni namen je obogateti, ne glede na nedolžne žrtve. Vendar občutek vesti večino posadke spreobrne, zato se uprejo voditelju Rourku in njegovi partnerici Helgi ter ju skupaj z Atlantidčani premagajo. Vrnejo ugrabljeni kristal, ki s pomočjo kamnitih varuhov prepreči dokončno uničenje Atlantide pred izbruhom vulkana in obnovi umirajoče življenje njenih prebivalcev. Plemeniti del posadke je bogato nagrajen, Milo pa se odloči ostati v Atlantidi, kjer je med ekspedicijo spoznal svojo ljubezen Kido, hčer pred kratkim preminulega vladarja Atlantide.

### 5.1.2 Podrobneje o filmu

Film je bil posnet po zgledu Disneyjevih staromodnih, udobnih akcijsko-pustolovskih filmov, značilnih za idealistična 50. leta. Atlantida je mešanica računalniške in tradicionalne animacije ter klasičnega sloga Disneyja in Mignole (ustvarjalec stripov), »ki daje filmu drzen in ekspresiven videz, kakršnega še nismo videli pri filmih tega studia. Mignolin vpliv je viden skozi ves film tudi pri oblikovanju likov in ozadja. V skladu s časom, v katerem se film dogaja, je umetniška ekipa uporabila elemente industrijske dobe z domiselnim grafičnim slogom Mignole.« (Kolosej, 29.7.2006).

Zgodba črpa iz starodavnih Platonovih in drugih zapiskov o Atlantidi, delno pa (predvidevam) iz Jules Vernove literarne predloge *Dvajset tisoč milj pod morjem*, v kateri se kapitan Nemo z velikansko, moderno, prvo podmornico potika po svetu, na poti pa odkrije tudi potopljeno Atlantido. Disney je veliko truda vložil v oblikovanje atlantidske kulture – umetnosti, arhitekture, religiozno-mitološkega ozadja. Lingvistični strokovnjak je oblikoval izvirni jezik, ki ga je moč govoriti in brati, njegova »abeceda je sestavljena iz 29 črk, ima korenine v indoevropskih jezikih, hkrati pa čisto svoja pravila.« (ibid.)

Atlantida močno odstopa od ustaljene Disneyjeve formule, značilne za njegove animacije: odsotnost ljubkih, stranskih likov, ki skrbijo za komičnost zgodbe, in bogatega glasbenega ozadja, tipičnih brhkih, bolj ali manj nebogljenih ženskih likov, katerih glavni cilji so poroka, dom in otroci.

Zgodba bi se lahko odvijala le okrog Mila, a izgleda, da so mnoge kritike na račun reprezentiranosti ženskega spola, le obrodile sadove. Feminističnih junakij v filmu kar mrgoli: Helga, postavna, mišičasta pomočnica poveljnika in njegova partnerica v lovu na zaklad; Audrey, prav tako fizično definirana, obvlada mehaniko in želi postati profesionalka v boksu; cinična gospa Packard, verižna kadilka, zadolžena za stikalno ploščo in »šume« na podmornici ter princesa Kida, ki se še najbolj približa Disneyjevi tipični lepotici. Kida je brhka lepotica, ki se kljub očetovemu nasprotovanju, odloči vrniti mestu nekdanjo veličino.



### 5.1.3 Vrednote in predpostavke, ki oblikujejo ameriško kapitalistično ideologijo

#### a) Kapitalizem:

Zgodbo preveva želja po bogastvu, hitremu zaslužku, po katerem hrepenijo antagonisti filma. Milo, glavni junak, je miroljuben učenjak, željan novih odkritij, vendar v skladu z okoljem, katerega preučuje, z atlantidskim življenjem.

- Milova predstavitev temelji na profitnem motivu ekspedicije, ki naj bi prepričal investitorje (vodstvo muzeja).
- Pehanje za bogastvom, je glavni motiv plačancev, saj je odgovor vseh na vprašanje, zakaj so na ekspediciji, brez obotavljanja – denar.

*Milo: »Ampak, hej, saj veste v čem je čar, ne? V raziskovanju, tiskem delu, pustolovščini. Edino, če...ste tu le zaradi denarja?«*

*Ostali: »Denarja, denarja, denarja...«*

- Poveljnik se sam opredeli za pustolovskega kapitalista (*adventure capitalist*), njegov cilj je »skrinja z zakladom«, ki jo želi doseči, ne glede na žrtve:

*Helga: »Poveljnik, tu naj ne bi bilo ljudi. To vse spremeni.«*

*Poveljnik Rourke: »To ne spremeni ničesar.«*

*Milo poskuša v Rourku vzbuditi vest, češ da kristal ni le vir energije, temveč je atlantidska življenjska sila: »Kristal omogoča ljudem življenje, če ga vzameš, bodo umrli.«*

*Rourke ironično: »Hm, to pa spremeni situacijo. Helga, kaj praviš?«*

*Helga hladnokrvno: »Zdaj, ko to vem, bi ceno podvojila.«*

*Rourke zlobno: »Raje potrojila.«*

- Ko poveljnik že natovori svoj zaklad (moč kristala ujeta v Kidi), Milo poskuša, za zdaj še poveljniku zvesti posadki, vzbuditi občutek krivde, ko jih obtožuje, da so pripravljene izbrisati celotno civilizacijo, le da bodo obogateli. Uresničili bodo svoje »zelo pomembne« življenjske cilje - dodatna garaža, veriga cvetličarn. Družina bo zadovoljna.

*Milo: »Ampak, saj za to gre, ne? Za denar.«*

- Če pogledamo na kapitalizem podrobneje, skozi Artzove (2002) oči kot prevlado elit in neizbežne hierarhije, je na začetku filma vodstvo muzeja prikazano kot peščica elitnih debeluhov in suhih dolginov v prefinjenih oblačilih (fraki, cilindri, palice, prifrknjeni brki), ki podcenjujejo Milova, za njih puhla, prizadevanja; se mu smeji, kot že nekoč

njegovemu »noremu« dedku, mu preprečijo predstavitev, zavrnejo donacijo in ga degradirajo na stopnjo kotlovnika.

#### **b) Delovna etika - trdo delo in vzpodbujanje:**

- Milo je celo življenje študiral mrtve jezike. Znanje atlantidskega jezika mu je zagotovilo mesto v odpravi k Atlantidi, v Atlantidi je s svojim znanjem rešil atlantidsko civilizacijo, posledično pa si je našel družico, dom, družino in delo – učiti brati in pisati nepismene Atlantidčane.
- Obtožuje hitri zaslužek in pehanje za dobičkom, ki je cilj plačancev.
- V slogi je moč:
  - Po nesrečnem srečanju z mitološko pošastjo, jih preživi le peščica. Ovire do Atlantide lahko premagajo le združeni in s skupno močjo.
  - Na koncu zmagajo zaradi sloge in skupnega napora. Spreobrnjeni plačanci, Milo in prebivalci Atlantide združeni premagajo zlobnega Rourka, vrnejo kristal in rešijo Atlantido.

#### **c) Poroka in družina:**

- Družina v filmu igra pomembno vlogo. Vzpostavlja pomemben diskurz skozi celotno zgodbo. V začetku prikaže Milovo navezanost na pokojnega dedka (starši so umrli, ko je bil še majhen, tako je živel z dedkom), ki mu je bil kot oče. Tako dedek kot zdaj Milo sta bila navdušena raziskovalca mitične Atlantide. Dedek je začel, našel dnevnik, ki kaže pot do nje, Milo pa je nadaljeval in se dejansko podal na pustolovščino za njenim odkritjem. Do konca filma s seboj nosi fotografijo, na kateri sta skupaj z dedkom.
- Dedkove izjave so skozi film velikokrat citirane. Najbolj zapomnljiva je, da se življenj pokojnih spominjamo po darovih, ki jih pustijo svojim otrokom (ko Whitmore Milu izroči Pastirjev dnevnik – pot do Atlantide, ki ga je dedek našel na Islandiji).
- V filmu se najbližje partiarhatu približa Kidina družina, ki jo sestavlja (zelo disneyjevsko) le posesivni oče, kateremu Kida pomeni vse, kar pomeni, da se zanjo boji, jo hoče ob sebi, poslušno in ustrezljivo. Tisoče let se tak odnos ohranja – oče je zadovoljen s hčerkino pripadnostjo, Kida pa drugače ne zna in nima priložnosti. Vendar ob prihodu tujcev – Mila in ostale posadke – Kida vidi priložnost za rešitev iz bede. Upre se očetu, kar ni težko, saj je že starec, proti koncu svojih moči. Izkoristi Milovo znanje in reši Atlantido pred propadom.
- Motiv ljubezni se pojavi, ko se spoznata Milo in Kida. Začetna simpatija preraste v večjo pripadnost - ljubezen, ki se pokaže šele na koncu filma, ko Milo zaradi nje ostane v

Atlantidi. Nadaljevanje je prepuščeno gledalčevi domišljiji, namig pa posreduje fotografija namenjena Whitmoru, na kateri se par drži za roke in se zaljubljeno gleda.

#### d) Narava:

- Agrarna narava - nedotaknjena dežela kot raj na Zemlji:  
Pogled na Atlantido je veličasten. Mesto je zgrajeno na planoti obdani s slapovi in belimi meglicami, ki nastanejo ob stiku z vročo lavo, ki loči Atlantido od kopnega. Modro nebo, voda in kopasti oblaki - tropski paradiz s pridihom jugovzhodne Azije, skrit globoko pod zemeljskim površjem.
- Divjina - civilizacija je zgrajena na podreditvi divjine:  
Na poti k Atlantidi rušijo starodavno zapuščino, stebre klesane več stoletij in mostove. V težnji za dobičkom ne pomišljajo niti, ko gre za celotno civilizacijo. Pomembni so le lastni interesi in ne življenja avtohtonih prebivalcev, ki že tisočletja domujejo na svoji zemlji. Dobiček je postavljen pred družbo.

#### e) Napredek, tehnologija in mesto:

- Naslednji monolog opiše civilizacijske in tehnične dosežke Atlantide:  
*Milo: »Atlantida je bil kontinent nekje sredi Atlantika, dom napredne civilizacije, ki je posedovala tehnologijo veliko naprednejšo od naše. Glede na Platonove zapise, jo je kataklizmični dogodek potopil pod morje. Atlantida je imela elektriko, napredno medicino, možnost letenja /.../, posedovala je izvor moči, ki je močnejši od pare, oglja. Močnejša je celo od našega modernega motorja z notranjim izgorevanjem. Gospodje predlagam, da najdemo Atlantido, najdemo izvor moči in ga prinesemo nazaj na površje.«*
- Atlantida je bila včasih mogočno, razvito mesto, ki je nato tisočletja umiralo in se na koncu revitaliziralo. Tehnološko napredni izumi v filmu so mehanski leviatan, kamnite ribe za zračni prevoz, velikanski kamniti varuhi, ki nad mestom tvorijo polkrožni ščit, da ga zavarujejo pred naravnimi katastrofami (na začetku filma je to ogromni morski val, na koncu pa deroča lava).
- Leviatan je mehansko bitje, ki varuje vstop v Atlantido in že tisočletja preganja prišleke. To je mitična morska pošast (kot ogromen jastog), opisana že v Bibliji: *»Iz njegovih ust gredo ognjene luči, ognjene iskre.«*

- Gospod Whitmore omogoči ogromno podmornico, ki spominja na Nemov Nautilus, vrhunsko posadko, vrtalne stroje ipd., skratka vse, kar je potrebno za zahtevno ekspedicijo.

**f) Uspeh/bogastvo:**

- Gospod Whitmore, Dedkov bajno bogati prijatelj, se ne izpostavlja, živi v svoji zasebnosti:

*Milo: »Dedek vas ni nikoli omenil.«*

*G. Whitmore: »Ve, kako rad imam zasebnost. Raje se ne izpostavljam.« (I keep a low profile.)*

- Poveljnik skriva svoj pravi namen, a ga kralj takoj spregleda:

*Kralj: »Veliko si domišljate, ko mislite, da ste dobrodošli tu. Vem, kaj iščete in tega tu ne boste našli! Vaše potovanje je bilo zaman.«*

*Poveljnik: »Ampak mi smo miroljubni raziskovalci, možje znanosti.«*

*Kralj: »In vseeno prinašate orožje.«*

**g) »Rosebud« sindrom:**

- Kralj dopušča, da ljudje živijo v pomanjkanju, češ da so tako srečnejši, saj bi jih dostop do moči – kristala – pokvaril, kot jih je že v preteklosti. Zloraba jih je skoraj pogubila, večino prebivalstva je utopil val in le peščica se je rešila. Predvsem pa je bil prizadet kralj, ker je izgubil ženo, ki je bila žrtvovana kristalu. Zato je odločil v imenu vseh.

*Kida: »Pred tisoč leti so bile naše ulice osvetljene, ljudje niso rabili brskati za hrano na robu propadajočega mesta.«*

*Kralj: »Ljudje so zadovoljni.«*

*Kida: »Ker ne poznajo nič boljšega! Včasih smo bili veličastno ljudstvo, zdaj živimo v ruševinah /.../ Naš način življenja umira.«*

*Kralj: »Naš način življenja je ohranjen.«*

- Tudi Milo, glavni protagonist zgodbe, zavrača težnjo po bogastvu in za pomembnejše šteje stvari, kot so pustolovščina, timsko delo in raziskovanje. Srečen je tudi brez denarja in moči.

**h) Amerika – objubljena dežela - in srečen konec:**

- Tudi Atlantido – potopljeno, mitično mesto – najdejo. Milo, lingvist, bere atlantidski jezik, ki ga sami prebivalci ne znajo. Razreši skrivnost in reši propadajočo civilizacijo.

- Srečen konec je tipično disneyjevski. Atlantida izumira zaradi sebičnosti kralja, propad pa bi še dodatno pospešili (le malce hitrejši postopek Darwinove naravne evolucije – kot se je izrazil poveljnik) pohlepni prišleki s krajo kristala, ki prebivalcem omogoča le še borno preživetje, a vendar živijo, bolj ali manj srečni, odvisno od perspektive gledanja (kralj vidi zadovoljstvo, Kida propadanje). Vendar pa krajo preprečijo Milo in spreobrnjena posadka. Rešijo kristal, ki najprej obudi velikane, da zaščitijo Atlantido pred zalitjem lave. Kido nato kristal vrne v zameno za pred reševanjem umrlega kralja. Mesto je revitalizirano, znova prerojeno, živo, spet na začetku plodne prihodnosti. Posadka v zahvalo dobi zadovoljivo količino zlata, dragih kamnov in majhne kristale, ki imajo tudi zdravilno moč (npr. pozdravijo rane). Milo ostane v Atlantidi, s poslanstvom, da Atlantidčane naučiti brati in pisati, srečno je zaljubljen v Kido, ki je po smrti kralja postala princesa. Doma vidimo še zadnji prizor: posadka je elegantno, izbrano oblečena, donator Whitmore pa prejme zeleni dokaz o obstoju Atlantide – majhen kristalček – in tako zaključi obljubo, ki jo je davnega leta dal prijatelju, Milovemu dedku (da bo financiral odpravo, če bo dedek našel dnevnik. Seveda ga je. Odprava je bila nato odložena, dokler Milo ni dozorel za pustolovščino).

#### **i) Idealni moški:**

- V Atlantidi tej definiciji vizualno in le delno karakterno (zaradi zlobne narave) ustreza egoistični poveljnik Rourke: visok, mišičast, robot, širokih čeljusti, šarmantno osivel, v vrhunski formi. Vedno je pripravljen na akcijo (kar potrdi njegova že omenjena izjava, da je pustolovski kapitalist), je hladnokrvno preračunljiv, neobčutljiv do drugih in vidi le svoj cilj, kamor je tudi namenjen ne glede na škodo in žrtve. Narisan je z ostrimi, robotimi potezami, kar potrjuje njegov hudobni karakter.
- Milo se skozi zgodbo preobrazi in približa tej definiciji. Odločen že od samega začetka, a za razliko od Rourke, predan plemenitejšemu cilju (novim odkritjem). Na začetku je tudi sam želel odkriti skrivnostno moč Atlantide in jo prinesiti na površje, vendar predvsem zato, da bi prepričal pohlepne investitorje, da mu financirajo odpravo. Kasneje ta premisa sploh ni več omenjena, saj je v nasprotju z Milovim karakterjem, pa tudi pri drugih je veliko bolj izražena. Skozi zgodbo je prikazan kot učenjak, njegova korist je v glavi, ne v mišicah – teh je dovolj okrog njega – kar je vidno že iz njegove podobe: koščena postava, velika očala, visoko čelo (lastnosti, ki jih eksplicira Kida, ko ugotavlja, kakšna je njegova funkcija), veliko bere, razlaga, govori itd. Proti koncu, ko je potrebna rešitev Kide, pokaže tudi svojo akcijsko, voditeljsko plat, saj organizira celotno reševanje in v njem

zaigra najpomembnejšo vlogo. Zgodbo zaključi kot nesporni junak, ki je rešil Atlantido, njene prebivalce, srca posadke, lastno srečo in Whitmorovo obljubo.

**j) Idealna ženska:**

Idealno žensko bi lahko do neke mere oz. točke v filmu predstavljala Kida, kot privržena, vedno ustrežljiva kraljeva hčer, vzor in edina očetova sreča. Varuje Atlantidčane kot njihova mati, bodoča princesa, desna roka kralja. Vendar se proti koncu očetu upre, kajti prihodnost vidita drugače. Ona si želi nazaj starih dobrin, lagodnejšega, bogatejšega življenja, oče pa se boji moči in vztraja pri životarjenju, ki naj bi omogočalo bolj srečno in zadovoljno življenje.

**k) Ustaljen mož/oče:**

Kralj poseblja stanje umirajoče Atlantide. Tako kot mesto izgublja svojo vitalnost, tako tudi kralj usiha. Trudno se opira na palico, težko vstane, počasi govori. Boji se moči, ker ga je pred tisoči let stala ženinega življenja, zato se raje opira na propadajoče mesto, češ da je tako življenje boljše in varnejše, predvsem pred človeško nenasitnostjo po moči in posledično pred maščevanjem bogov in naravnimi nesrečami. Radikalnih akcij se otepa, razmišlja konzervativno. Kontrast je zelo očiten v primerjavi z zelo živahnim, vitalnim Whitmorom, ki ga spoznamo pri izvajanju joge, ko se na vse (ne)mogoče načine preteguje in kar žari od energije. S polnim zaletom načrtuje ekspedicijo, bistroumno izvablja iz Mila stopnjo predanosti odkritju, na koncu pri posadki preverja usklajenost zgodbe, ki zakriva resnično stanje (kje je Milo, kaj se je zgodilo s poročnikom in ostalimi izgubljenimi člani idr.).

**l) Erotična ženska:**

Prava *femme fatale* je Helga; zapeljiva plavolasa lepotica, izklesane postave, ki se v vlogi zapeljivke prikaže le, ko prestreže Mila z namenom, da ga pripelje k Whitmoru. Drugače je akcijska »bejba«, tipična za mnoge računalniške igrice in akcijske filme, namenjena predvsem moški publiki, športno oblečena, izurjena v borbi, predana koristoljubju in na uslugo nadrejenemu poveljniku.



Slika 24: Planet zakladov (2002)

## 5.2 PLANET ZAKLADOV (2002)

---

### 5.2.1 Vsebina

Planet zakladov je *sci-fi* revizija Robert Louis Stevensonovega klasičnega romana Otok zakladov, postavljena v vesolje. Dogajanje se odvija v prihodnosti, gledano iz perspektive 18. stoletja, saj nimajo računalnikov, televizij, mikrovalovnih pečic, ampak tehnologijo, kakršno so si predstavljali futuristi 18. stoletja – teleskope, robote, okna, ki spreminjajo pogled navzven ipd. Zgodba se začne in konča na planetu Montessor, v manjši vasici, kjer živi glavni protagonist, trmoglavi, rahlo delikventni najstnik Jim Hawkins (glas *Joseph Gordon-Levitt*), ki išče smisel svojega življenja. Je problematičen, nenehno zahaja v spore z oblastmi, saj je navdušen jadralec, ki najraje s solarno desko surfa na prepovedanem območju, kjer je polno zanimivih in nevarnih pregrad. Zaplet se začne, ko od umirajočega neznanca prejme zemljevid do legendarnega planeta zakladov, ki ga je iz mnogih mest nagraabil zloglasni gusar Nathaniel Flint. Kljub materinemu nasprotovanju se z družinskim prijateljem Dopplerjem, doktorjem znanosti, odpravita na lov za zakladom. Doppler (glas *David Hyde Pierce*), navdušen astrofizik, učenjak, ki si že celo življenje želi dogodivščine, financira medgalaktično odpravo, sestavljeno iz galeje in posadke. Ladjo upravljata izkušena kapitanica Amelia (glas *Emma Thompson*) in njen pomočnik, pošteni Arrow. Ostali del posadke je množica zakrinkanih lovcev na zaklade, gusarjev (groteskna mešanica spak in nižje razrednih živali - dvoglave spake, glava na ptičjih nogah, rumenooki pajek, velik polž, ki se sporazumeva s »prdulščino« (*flatula*), ogromen četveroroki stvor, večoki ligenj itd.) pod vodstvom kiborga Johna Silverja (glas *Brian Murray*). Jim je na ladji predan v varstvo ladijskemu kuharju Silverju, s katerim vzpostavita prijateljsko vez, saj kiborg kljub neusmiljeni zunanosti v sebi še skriva kanček topline in poštenosti.

Na potovanju se borijo proti supernovam, črnim luknjam, elektromagnetnim nevihtam, uporuh pohlepne posadke, eksploziji planeta - past, ki jo je pokojni Flint nastavil iskalcem zaklada - Jim z notranjim bojem med ljubeznijo in sovraštvom do kiborga, kiborg pa med zakladom in ljubeznijo do Jima. Gusarje bridki konec prikrajša za močno želeni zaklad, ki je za vedno izgubljen v globino planeta. Drugi pridobijo v duhovnem smislu - v kiborgu zmaga dobra plat; mati je končno ponosna na Jima, ki na potovanju čustveno dozori, sprejet je na akademijo in se odloči za pravo življenjsko pot; med Dopplerjem in kapitaniko se razvije ljubezen, ki kmalu obrodi sadove.



## 5.2.2 Podrobneje o filmu

Planet zakladov je prvi Disneyjev film v celoti postavljen v vesolje. Gre za klasično gusarsko zgodbo – lov na zaklad. Žanr je hibrid komedije, drame, znanstvene fantastike in fantastične pustolovščine (Walt Disney). V filmu so ročno animacijo kombinirali z računalniško, kar je najbolj vidno v liku Johna Silverja, kiborga, ki je pol človek (ročna animacija) in pol robot (računalniška animacija). Dihotomija človek – robot konotira starodavni spopad med dobrim in zlim, med katerima je kiborg v filmu razpet. Glasbe je v filmu malo, saj film ni klasičen muzikal, po katerih je Disney vselej slovel. Film je prirejen za predvajanje v kinodvoranah z orjaškimi platni IMAX, kar ga uvršča za prvi animirani film, ki se hkrati predstavlja tako v standardnem formatu 35-mm filmskega traku kot omenjenem velikem formatu (Kolosej, 8.8.2006).

## 5.2.3 Vrednote in predpostavke, ki oblikujejo ameriško kapitalistično ideologijo

### a) Kapitalizem:

- Že sam naslov eksplicira težnjo po bogastvu, hitremu zaslužku, ki že od nekdaj mami tako pogoltno gusarje kot nedolžna mlada in stara srca. Nekateri so zanj pripravljene celo ubijati:

*Doppler: »Planet zakladov! Veš kaj to pomeni? Kdor ga najde, bo za vedno zapisan v panteon raziskovalcev.«*

*Jim: »Mama, to bi rešilo vse najine težave. Ponovno bi zgradila Benbow.« (mamino krčmo, ki je pogorela do tal.)*

*Jim Silverju »/.../ ne dobiš niti drabluna (drabloon) mojega zaklada!«*

*Silver Jimu: »Zaklad je moja last!«*

*Silver Jimu: »Rad te imam, prijatelj, ampak predaleč sem prišel, da bi ti pustil stati med mano in mojim zakladom.«*

- Motiv bogastva prepleta vse starostne dobe: otroštvo (Jim kot otrok – o zakladu sanja, ko bere zgodbo o gusarju Flintu in nakradnem zakladu), najstništvo (Jim kot najstnik – potovanje – lov na zaklad), zrela leta (Silver in posadka) in pozna zrela leta (Doppler).
- Posadka je množica pohlepnih pijavk, tako vizualno kot tudi karakterno izprijenih, ki nestrpnost čakajo na priložnost za upor in polastitev zemljevida planeta zakladov.
- Pohlep po cekinih označuje že sama beseda gusar: *član posadke na ladji, ki napada in pleni tuje ladje* (SSKJ).
- Sporočilo filma je torej: Stremi k dobičku, pokosi vse ovire, ki ti stojijo na poti, kajti pomembna je le lastna gratifikacija.

## b) Delovna etika – trdo delo in spodbujanje:

- V filmu je najbolj garaško prikazana Jimova mati, ki sama trdo dela v lastni krčmi. Jim je na ladji zadolžen za ribanje palube, lupljenje krompirja, pomivanje posode, čeprav ekspedicijo financira Doppler, družinski prijatelj, torej je posadka prej odgovorna njima kot obratno.

*Kapitanka: »Mladi Hawkins bo delal za našega kuharja, gospoda Silverja.«*

*Jim: »Le kaj si misli ta ženska, kdo dela za koga?«*

- Ostali člani pisane posadke opravljajo običajno delo (dviganje in spuščanje jader, nadzorujejo okolico), ki je prikazano dokaj lahkotno, drugače pa spletkarijo in nestrpno pričakujejo upor, ki bi jim omogočil prevzem ladje, zemljevida in seveda lastninjenje zaklada.
- Razplet nagradi garače – mati dobi nazaj novo krčmo in nepogrešljivega pomočnika robota B.E.N.-a (zapuščen robot, ki ga Jim pobere na Planetu zakladov), Jim je duhovno zrelejši in sprejet na zvezdno akademijo. Zaslužkarji dobijo svoje: nekateri umrejo na poti ali na planetu, drugi so ujeti, zvezani in predani oblastem.
- Kiborg in Jim si na poti večkrat rešita življenje, med njima se razvije prijateljstvo, kiborg Jimu nadomesti odsotnega očeta, spodbuja in uči ga raznih spretnosti, mu dviga samozavest in samozaupanje. V veliki meri Jim dozori prav zaradi njega, nauči ga, da si mora v življenju vsak načrtovati svojo smer in na njej vztrajati. Tako je tudi kiborg nagrajen – s svobodo in srčnim zadovoljstvom.

## c) Poroka in družina:

- *Vez mati – sin:* mati potrjuje premiso patriarhalne družbe, ki ženo, mater umešča v vlogo gospodinje in vzgojiteljice otrok. Družina je pomembna, a je zopet nepopolna. Jimov oče je odšel, ko je bil Jim še majhen, kar je povzročilo njegovo problematično najstniško obdobje – tipična posledica odsotnega očeta. Mati obupuje, saj mu ne zna pomagati. Potovanje se izkaže kot zadnji izhod za nujno potrebno spremembo, saj mu doma že grozi pobiljševalni dom. Jim se zaveda svojeglavosti in razume materino skrb, zato ji obljubi, da se bo pobiljšal in ji dokazal, da je vreden njene ljubezni.
- *Vez Jim – Silver:* karizmatični Silver Jimu nadomesti očeta, saj fant pri vzgoji potrebuje trdno roko, moški pogovor, spodbudo, nasvete in prepotrebno odobravanje, pohvalo, razumevanje in skupno druženje. Vse to mu Silver omogoči. Sprva da ga drži pod budnim očesom, kasneje pa se nanj močno naveže. Dokončno predanost pokaže, ko razpet med dolgo iskanim zakladom in Jimom, ki drsi v prepad, reši slednjega.

- *Vez Doppler – kapitanka*: pes in mačka si v tej zgodbi nista nasprotnika, temveč sta komplementa, ki na potovanju v raznih pripetljajih dopolnjujeta drug drugega, se zblížata in ustvarita družino. Patriarhat je v tej vezi popolnoma razbit: kapitanka kljub porodu ohrani kariero (dokaz je uniforma na zaključni zabavi), kar potrjuje že skozi film nakazan diskurz, da bo v tej vezi tipična vloga moškega in ženske zamenjana.
- Večji poudarek je na družini in prijateljstvu, negotova ljubezen med Dopplerjem in kapitanko se skozi zgodbo zelo bežno razvija in šele v zadnji sekvenci spoznamo njen razplet. Tipična Disneyjeva formula, ki je temeljila na ljubezni iščoči ženski, ki na koncu najde princa svojih sanj, je odrinjena na obrobje. Običajno neobogljeno, nekoristno, krhko dekletke čedalje bolj izpodrivajo feministične junakinje na visokih položajih, kjer sta um in kariera postavljena pred lepoto in milino, čeprav so tudi sodobne junakinje brhka dekleta, le da so fizično bolj utrjena.
- Mit gospodinje čedalje bolj razbijajo sposobne karieristke, ki stopajo ob bok moškemu junakom, lahko jih tudi presegajo. Planet zakladov predstavlja kapitanko Amelio, ki je izredna oficirka, na visokem položaju, neustrašna, pogumna, iznajdljiva, inteligentna, realna, z visoko držo, izklesano postavo in odrezavim načinom govorjenja, a še vedno s smislom za humor. Karakter ji na koncu omehča ljubezen do Dopplerja (ki ne predstavlja najprimernejšega moškega za njo) in kar štirje mladiči (tri mucke in psiček), vendar ostane zavezana poklicu in na otvoritveni zabavi (krčme) v pokončni drži nosi oficirsko uniformo.

#### **d) Narava:**

- V filmu je dogajanje postavljeno v vesolje, področje bivanja je neomejeno razširjeno. Vasica, v kateri živi Jim z materjo, je redko poseljena, hiške so značilne za 18. stoletje (z lesenimi tramovi, razgibanih oblik), narava je bolj temačna, kar odraža Jimovo utesnjenost in nezadovoljstvo s podeželskim okoljem. V nasprotju s tem preprostim okoljem, se vzpostavi gosto naseljeno vesoljsko pristaniško mesto v obliki lune, ki vrvi od življenja, zračnega prometa, različnih živalskih vrst in ljudi. Najlepši prizori so prikazani v vesolju. Naravne lepote so izražene v čudovitih nebesnih odtenkih, z zvezdami, letečimi »kiti« in pticami. Tokrat je raj ostal na svojem mestu – na nebu in še čez – v galaksiji.
- Uničevanje narave za koristoljubne namene dokazuje uničenje celotnega planeta v želji priti do skritega bogastva.

**e) Napredek, tehnologija in mesto:**

Tehnologija je pomembna, saj na njej temelji žanr znanstvene fantastike, vendar je za današnji pogled skrajno staromodna, kar je bil namen ustvarjalcev. Izumi so plod domišljije znanstvenikov 18. stoletja, ki še niso poznali današnjega napredka, kaj šele tehnologije današnjih futuristov. V filmu npr. vidimo: Dopplerjeve astronomske navigacijske naprave; okna, ki spreminjajo pogled navzven (rožnat travnik, sončni zahod); solarno desko; ladjo, s katero potujejo, je lesena galeja z jadri, vendar na reaktivni pogon, z gravitacijskim uravnavanjem, alarmom, laserskimi topovi, zasilnimi čolni, prav tako na reaktivni pogon; zvezdna vrata - portal za prehod med svetovi, prek katerih je Flint nabiral veliko bogastvo; knjiga pripoveduje zgodbo, ki je prikazana tridimenzionalno; umetna inteligenca – močno čustveni in blebetavi robot B.E.N.; kiborg – pol človek, pol robot itd. Naj kot zanimivost podam, da so tudi arhitektura, kočije, krčme, oblačila, galeje reprezentativne za 18. stoletje.

**f) Uspeh/bogastvo:**

- V filmu je težnja za bogastvom zelo jasno zastopana (naslov animacije, potovanje do zaklada, izražena želja gusarjev, Jima in Dopplerja).
- Sramežljivi Doppler, ki deluje kot revni učenjak, je v resnici bogataš, ki financira ekspedicijo. Dopplerjeva oblačila in karakter zavajata, saj ne reprezentirata tipičnega bogataša, prej nasprotno.
- Iz tega je razvidno, da revnejši sloj, ki nima denarja, glasno govori o njem, medtem ko ljudje, ki premoženje že imajo, le-to skrivajo oz. tega ne obešajo na veliki zvon.

**g) »Rosebud« sindrom:**

Film ne potrdi trditve, da so revnejši srečnejši:

- Mati na začetku težko gara, da preživi dvoglavo družino. Je nesrečna, izmučena, naveličana nenehnega boja z Jimom, nato pa ji zgori še krčma, vir družinskega dohodka, lastnina in dom. Revščina situacijo še poslabša. Zaklad bi situacijo finančno močno izboljšal, ni pa nujno, da bi odpravil tudi težave z Jimom. Na koncu Silver Jimu v zameno za svobodo in prijateljstvo podari nekaj dragih kamnov, ki jih je uspel rešiti pred izgubo, kar materi omogoči novo krčmo. Novo pridobljeni robotizirani prijatelj B.E.N. ji pomaga v kuhinji in jo tako razbremeni garaškega dela. Preobraženi Jim izpolni materine želje, sprejet je celo na akademijo. Ko začetno in končno situacijo povežemo z bogastvom, bi sledilo, da revščina prinese še več slabosti, zmerno premoženje pa razmere dvigne na višjo raven, prinese srečo, prijateljstvo, smeh in zabavo.

- Prav tako je tudi Doppler premožen in splošno zadovoljen z življenjem. Predan je študiju, prijateljuje z Jimovo materjo in poseduje udobno, prestižno hišo. Manjka mu le adrenalinskih dogodivščin, zato brez pomislekov financira odpravo in se poda na lov na zaklad, kjer pa zapolni še en manjkajoči delček življenja. Spozna bodočo družico, s katero si kasneje ustvari družino. Povezava z bogastvom razkrije, da le-to prinaša varnost, možnost uresničevanja raznih hobijev in seveda vseživljenjsko željo po dragi avanturi, za katero Doppler porabi svoje prihranke. Na koncu je finančno olajšan, vendar duhovno bogatejši. Ima družino in doživel je nepozabno dogodivščino. Vseeno mislim, da finančno nima in ne bo imel težav, saj je žena vrhunska kapitanka, katere dohodek verjetno ni nizek.

#### **h) Amerika – obljubljeni dežela - in srečen konec:**

Jim že kot otrok prebira legendo o piratu Nathanielu Flintu in njegovem nagrabljenem zakladu skritem na planetu zakladov, za katerega upa in verjame, da je resničen. Kasneje se izkaže, da planet res obstaja, saj mu v roke pade zemljevid, ki ga kljub zahtevnemu ključu zlahka odkodira. Kljub uporju več številčne, mnogo močnejše, vsega hudega vajene posadke gusarjev, jih sam pretenta in premaga. Zaklad se jim dobesedno izmuzne iz rok, kar pa je veliko večji udarec za gusarje kot zanj. V zadnjem trenutku, preden eksplodira ves planet, jim uspe uiti skozi portal, ki jih pripelje pred domača vrata. Sprejet je na akademijo, materi omogoči, da si zgradi novo krčmo in vsi so srečni ter veseli do konca svojih dni, kar ponazarja tipični ameriški *happy end*.

#### **i) Idealni moški:**

V Planetu zakladov protagonist Jim delno ustreza definiciji idealnega moškega. Junak je delikventen najstnik, jezen zaradi očetovega odhoda, ekstremni športnik, vedno pripravljen na akcijo in za potrebno močatost vsaj na začetku zgodbe še premlad. Konec ga čustveno stabilizira in fizično okrepi, tako da Woodovi opredelitvi kar ustreza.

#### **j) Idealna ženska:**

Nekako jo uteleša Jimova mati. Predana je delu in vzgoji sina, v čemer pa ni ravno uspešna, kajti manjka moški steber družine, ki vihrave karakterje običajno nekoliko bolj prizemlji. Kot partnerka je prav tako neuspešna, čeprav ne izvemo vzroka za očetov odhod. Deluje kot čustvena mati, ki jo neuspeh bremeni, a izhoda ne vidi. Razumljivo je nekoliko malodušna in neiznajdljiva, kajti enostarševska vzgoja problematičnega sina je nezavidljiva in težavna.

**k) Ustaljen mož/oče:**

Doktor Doppler je astrofizik in knjižni molj. V družbenih situacijah je neroden, jeclja, izjavlja stvari neprimerne situaciji, nikoli ne želi biti v središču pozornosti, vendar se vedno zaplete v neželjeno situacijo (*pred policisti želi zagovarjati Jima, vendar ga ti naderejo, kar ga popolnoma prestraši; na ladji začne glasno govoriti o zakladu pred piratsko posadko, zato ga kapitanka grobo utiša ipd.*). Tudi on na potovanju doživi preporod, njegovi znanstveni pripomočki in nasveti rešijo ladjo pred črno luknjo, pogumno botruje nevarni situaciji in neguje ranjeno kapitanko, ki kasneje postane njegova družica.

**l) Erotična ženska:**

Fatalke v filmu ni.



Slika 27: Kravja farma (2004)

## 5.3 KRAVJA FARMA (2004)

---

### 5.3.1 Vsebina

Tokrat Disney zgodbo postavi v osrčje Amerike, na neukročni zahod, med kavboje, šerife, zaprašena mesta, salone, skratka v njej zajame značilnosti čistokrvnega vesterna. Po deželi razsaja zloglasni izobčenec Alameda Slim (glas *Randy Quaid*), ki s pomočjo hipnotičnega jodlanja krade živino, s čimer obubožane farmarje prisili v prodajo svojega posestva. Zamaskiran nato na dražbi, z denarjem od prodane živine, odkupuje zemljo in si prilašča celotni zahod. Razlog je maščevanje nadutim rančarjem, ki v preteklosti niso cenili njegovega jodlarskega talenta, na katerega je pretirano ponosen.

Zadnja še neosvojena posest, imenovana Zaplata nebes (*Patch of Heaven*), je nedotaknjen raj na Zemlji. Antropomorfne živali uživajo na vege farmi, v idiličnem okolju, pod okriljem ljubeče kmetice Pearl, ki živali tretira kot člane svoje družine. Vendar tudi v raji gre kdaj kaj narobe. Davki so previsoki, tako je skrušena Pearl prisiljena prodati farmo na dražbi. A živali se ne predajo prehitro – tri molzne krave se odločijo rešiti ljubi dom. Postavna, nastopaška Maggie (glas *Roseanne Barr*), glava farme - realna, odgovorna gospa Calloway z britanskim naglasom (glas *Judi Dench*), in občutljiva, miroljubna pacifistka Grace (glas *Jennifer Tilly*) se podajo na lov za Alamedo Slimom, na katerega je razpisana nagrada, s katero bi odplačale dolg. Slim pa je tarča tudi slavnega lovca na glave Rica, ki se izkaže za prevarantskega navzkrižnega akterja oz. Slimovega partnerja, in hiperaktivnega konja Bucka (glas *Cuba Gooding Jr.*), ki obvlada karate in si srčno želi jezdit z Ricom ter loviti nepridiprave.

Začne se pravi kravji *road-movie*. Pogumne krave na poti skoraj utonejo, osvajajo jih pohotni biki, poberejo zajčjega šamana in se medseboj prerekajo. Skoraj že obupajo, ko jim ujeti Slim uspe pobegniti. Na koncu se z vlakom same odpeljejo domov, kjer razkrinkajo zamaskiranega zločinca, poberejo nagrado ter rešijo farmo in celotni zahod.



### 5.3.2 Podrobneje o filmu

Celovečerna animacija Kravja farma je narejena v 2D tehniki, torej ročnem, tradicionalnem risanju. Liki so narisani v oglatem stilu, značilnem tudi za Atlantido. Animatorji so teden dni preživeli na ranču, odmaknjeni od sodobne tehnologije, da so dojeli pravi utrip potreben za vestern.

Film ne moralizira preveč, vseeno pa poudarja temeljni vrednoti – dom in družino – za kateri se je vredno boriti.

### 5.3.3 Vrednote in predpostavke, ki oblikujejo ameriško kapitalistično ideologijo

#### a) Kapitalizem:

- Kapitalistična tendenca zopet omogoča zaplet in tako razvoj zgodbe. Pohlepni Alameda Slim krade živino rančarjem (*»5000 glav teksaške govedi. Ni slabo za eno noč.«*), z denarjem od prodaje pa pogoltno kupuje vsa posestva zahoda. Pokvarjena duša, ki jo žene maščevanje, uživa ob trpljenju obubožanih rančarjev:

*Slimov pomočnik: »Postal boš najbogatejši posestniški baron na zahodu.«*

*Slim: »Ja, ampak najbolj ogreje moje srce, ko opazujem, kako stari rančarji trpijo.«*

- Podoba mrhovinarjev, ki krožijo nad Grace, simbolizira kapitaliste in njihovo neusmiljeno pollaščenje zemlje, posesti. Maggina izjava, da še ne umira, pa lahko reprezentira vztrajni boj za ohranitev doma – lov na nagrado, ki jo prinaša Slimova izročitev oblastem.
- Alameda hipnotizira govedo, da mu sledi, kamor si zaželi – metaforična prispodoba ideološkega vpliva na naivne potrošnike, ki si ga želijo multimedijske korporacije. Sredstvo, ki omogoča neizmerni vpliv, predstavljajo množični mediji, v največji meri televizija, ki svoje občinstvo animira in ga zapelje v omejeno predstavljanje resničnosti.
- Moralno izprijeni Rico – lovec na glave – je prav tako hitri dobičkar, značilen za kapitalistično ekonomijo. Ne ustavi se pred izdajo, denar postavi pred vse, kar nesporno dokazujejo tudi njegove izjave, ki se sučejo le okrog denarja in načinov, kako priti do njega:

*Telegram šerifu: »Denar imej pripravljen.«*

*Ko pride do šerifa: »Kje je moj denar.«, »Kdo je še na spisku?«, »Kakšna je nagrada zanj?«*

## b) Delovna etika – trdo delo in spodbujanje:

- Na eni strani imamo Slima in Rica, filmska antagonista, katerih način lahkega bogatenja je obsojan, saj okradenim osebam prinaša tegobe, revščino in nesrečo. Konec je za njiju neugoden. Iz tega vidika je težko delo prioritizirano in predstavlja pravilen način doseganja ciljev.
- Na drugi strani pa so rančarji prikazani kot delavni ljudje, ki si krivice ne zaslužijo in s katerimi občinstvo simpatizira. Za poštenost jih nagrajeni konec – film prikaže le osvobodeno, rešeno farmo Zaplata nebes, ker je zločinec razkrinkan in za zapahi lahko logično predvidevamo, da je bil tudi drugim povrnjen *status quo*.
- Zločinca so živali ujele s skupno močjo. Konj je rešil krave iz zaklenjenega vagona in premagal Rica, le-te so zatem z vlakom odbrzele domov, kjer so Alamedo razkrinkale in rešile zahod.

## c) Poroka in družina:

Vse analizirane animacije imajo v hibridu žanrov tudi družinskega, zato so družinske teme vedno prisotne in pomembne. Kravja farma ni izjema. Družina je poleg doma rdeča nit zgodbe. Dom in družina pa gresta običajno z roko v roki. Družina tudi tu ni nuklearna. Sestavlja jo le lastnica farme, kar takoj zavrne patriarhalno determiniranost. Lastnica Zaplate nebes je samostojna starejša gospa Pearl, ki ji družino predstavljajo živali. Celotni farmi vladajo ženske: Pearl kot lastnica, med živalmi pa gospa Calloway kot neformalni vodja, ki ji sledijo ženske kravje predstavnice - Grace in kasneje še Maggie. Ženske imajo končno glavno vlogo, vendar sladko zmago greni izbira živalske vrste – krave molznice. Naj bodo ženske glavne, ampak še vedno so to le krave in ostarele kmetice!

## d) Narava:

- Agrarna narava - nedotaknjena dežela kot raj na Zemlji:
  - Zaplata nebes je idealizirana mlečna farma (*dairy farm*) z rožami poraslimi travniki, polnimi sadovnjaki in polji, čudovitimi prvorazrednimi živalmi, ki na sejmu vse po vrsti poberejo prve nagrade. Letina je plodna, kokoške pridno nesejo jajca in poplesavajo, podmladek je številčen, živali pa pomagajo pri delu (celo pri pobiranju jajc in jabolk). Za piko na i poskrbi vreme, ki je vedno toplo in sončno. Prelepo, da bi dolgo trajalo, zato popolnost kmalu zamaje finančni problem.
  - Idilično farmo opiše tudi besedilo pesmi, ki je plitko, nepotrebno, včasih celo nesmiselno:

»Prostor, lep kot pita, tam kjer reka zavije, se stakne s koncem neba, levo od Nebraske in čez greben, na majhni Zaplati nebes, daleč na Zahodu, kjer vse zeleni /.../ najlepši pogled, kar si jih videl, življenje na vrhuncu, čebele miroljubno letijo, rože dišijo...«

- Odnos divjina - civilizacija je zgrajen na podreditvi divjine: Narava že služi človeškim potrebam (rančarska posestva in kmetijske površine), vendar če ni ničesar več mogoče zasesti, se začne prilaščanje že lastninjenih ozemelj – Slimov pohod na lastitev tujih posesti. Bogati kapitalisti so hitri napredek gradili na plečih nedolžnih in revnejših.

**e) Napredek, tehnologija in mesto:**

Film je tipični western, ki se ne dotika tem, kot so napredek in tehnologija. Kapitalizem se kaže v rudimentarni zasnovi – bogatenju s pomočjo zemlje in delno v lovu na nagrade. Mesto je tipično kavbojsko – lesene hiše z verandami, šerif v gugalniku, salon ipd. Tehnološki dosežki v tem času niso dostopni preprostem ljudstvu, saj so domena učenjakov in znanstvenikov.

**f) Uspeh/bogastvo:**

Kot že omenjeno, se v filmu bogatijo in ženejo za zemljo in nagradami samo negativni liki, s katerimi občinstvo ne sočustvuje. Denar je torej negativno konotiran, kar je očitno v nasprotju z Disneyjevim premoženjem. To lahko razlagamo kot sramovanje ali vsaj ideološko prikrivanje resničnega stanja.

**g) »Rosebud« sindrom:**

- Sporočilo, ki ga lahko potegnemo iz filma: denar ni vse, je pa nujno potreben. Prav zaradi njegovega pomanjkanja je v nevarnosti lastninska pravica farme in njenih prebivalcev ter njihova sreča. Šele ko ujamejo Slima in dobijo nagrado se povrne *status quo*. Sreča je odvisna od denarja, vendar le od zmernih količin, nujnih za preživetje.
- Pohlep pokvari človeka. Dokaz so Slim, njegovi pajdaši in Rico. Hoteli so preveč, njihova največja napaka pa je bila, ker so to želeli na račun drugih. Kazen je v Disneyjevi naraciji seveda neizbežna.
- Ostani skromen in pravici bo zadoščeno.

#### **h) Amerika – obljubljen dežela - in srečen konec:**

Disneyjeve animacije kar vpijejo, da je v Ameriki res vse mogoče. Tokrat so kar krave tiste, ki rešujejo situacijo, se domisljijo rešitve, odidejo v lov na nagrado, ujamejo zločinca in rešijo farmo. Vmes sledijo stopinjam črede, vozijo lokomotivo, se pretepajo v blatu, obvladajo borilne veščine itd.

#### **i) Idealni moški:**

- Alameda Slim je nedvomno postaven, širokopleč moški, z globokim glasom, jasno vizijo, ki jo gladko izpolnjuje. Vendar je to le vizualna podoba. Idealen moški ima plemenit karakter, kar je daleč od Slimove egoistične, zahrbtnne, prepotentne in prevzetne narave.
- Žrebec Buck je ustrežnejši. Drzen, željan akcije, postaven, na začetku prepoln samega sebe, prevzetan in neobziren do drugih. Skozi zgodbo spozna svojo zmoto (Rico – nesporni junak v njegovih očeh, največja želja je bila jezdit z njim, vendar se izkaže, da je Rico sodeloval z napačno stranjo zakona), preraste mladostno nečakanost in se postavi na stran pravičnih (krav), jim pomaga ujeti Slima in tako svoj hiperindividualizem zamenja za solidarno akcijo. Tako konj postane žrebec.

#### **j) Idealna ženska:**

Idealno žensko predstavlja farmarica Pearl, ki z ljubeznijo neguje živali in obdeluje lastno zemljo. Brez nje raja ne bi bilo. Do konca brani svojo lastnino, saj se je šerifa lotila celo z lopato, ko ji je namigoval, naj proda svoje živali - družino, kar dokazuje, da je resnično predana domu. Na prvem mestu ji je ljuba družina, čeprav v živalski podobi.

*Pearl zabrusi šerifu, ko ji svetuje, naj proda živali: »One so družina. Družine ne prodaš.«*

#### **k) Ustaljen mož/oče:**

Stranski lik je Maggin bivši lastnik, ki se preda, ko mu Slim ukrade živino. Edino žival, ki mu je ostala, Maggie, pusti na Pearlovi farmi. Ne potrudi se rešiti situacije, ampak se nemočno vda v usodo.

#### **l) Erotična ženska:**

Stranski lik lastnice bordela / salona je pomanjkljivo oblečena zapeljivka, ki vabi moške v svoje kremplje, da iz njih izvleče čim več denarja. Če je potrebno, pokaže drugo plat. Zna biti ukazovalna, odločna in nesramna. Ko kravja procesija prispe v mesto, po nesreči zavije v salon, kjer povzroči pravo razdejanje. Lastnica jih lastnoročno vrže iz lokala, vanj pa skoraj odnese mestnega pijančka.



Slika 28: Mali Pišček (2005)

## 5.4 MALI PIŠČEK (2005)

---

### 5.4.1 Vsebina

V centru pozornosti je tokrat Mali Pišček (glas *Zach Braff*), ki v idiličnem ameriškem mestu povzroča velike težave. Panično kriči, da pada nebo, kar povzroči vsesplošno zmedo in veliko škodo tako mestu kot tudi samemu Piščku. Naznanjene katastrofe ne more dokazati in tako izgubi kredibilnost meščanov in očetovo (glas *Garry Marshall*) zaupanje. Mediji polomijo izkoristijo za časopisne članke, knjigo, film, internetno stran, družabno igro ipd., kar Piščka povzdigne v nacionalno katastrofo. Vendar ga najbolj prizadene očetova nejevera in sramovanje, zato se odloči, da si izgubljen zaupanje povrne. Posreči se mu neverjeten podvig na baseball igrišču, kjer po dvajsetih letih ekipi pribori zmago in postane mestna zvezda in očetu v ponos.

Težko pridobljeno družinsko harmonijo zopet zamaje Piščkov vik in krik, da so mesto napadla zunajzemeljska bitja, a nevarnost je tokrat resnična. Vesoljci so namreč na Zemlji - kjer se vsako leto ustavijo, da naberejo debelih lešnikov, najboljših v galaksiji (včasih zgubijo delček ladje, ki včasih pristane na Piščkovi glavi) - pozabili prikupnega kosmatega otročička in na pomoč priklicali celotno galaktično armado, da najde »ugrabljenega« malčka. Situacija, ki izgleda kot vojna svetov in dan neodvisnosti, se razreši, ko Pišček z očetovo pomočjo vrne otroka in pojasni zmoto. Vesoljci se izkažejo za miroljubna bitja s človeškimi karakteristikami. Pišček tako reši svet, postane nacionalni junak, pridobi očetovo zaupanje in dobi svoj film.

### 5.4.2 Podrobnejše o filmu

Mali Pišček je Disneyjeva prva samostojna v celoti računalniško narejena animacija, s katero se je končalo obdobje ročnega risanja. Zopet je bilo več pozornosti posvečene tehnologiji kot sami zgodbi, ki sledi preprosti formuli, uporabi nekaj šal in danes močno popularnih pop kulturnih referenc, ki odstopajo od Disneyjeve klasične naracije.

Sporočili, ki jih razberemo iz filma sta, da je komunikacija ključna za razumevajoče odnose in da si vsak posameznik zasluži zaupanje. Bolj konotativno sporočilo kritizira ozkoglednost ljudi, saj te pretirana reakcija na stvari, ki ne sodijo v referenčni okvir ljudi, označi za popolno zgubo, ki se ji ljudje posmehujejo.

Zgodba posnema original iz leta 1943, čas druge svetovne vojne, ko je imel Disney pomembno vlogo pri usmerjanju mnenja javnosti, konkretno v prepričevanju občinstva, da ne gre zaupati protiameriški propagandi (IMDB, 5.8.2006).

Prvotno naj bi v glavni vlogi nastopala oseba ženskega spola, vendar je seksistični Michel Eisner odločil, da mlajše občinstvo bolje sprejema moške protagoniste (Berardinelli, 2005).

### 5.4.3 Vrednote in predpostavke, ki oblikujejo ameriško kapitalistično ideologijo

#### a) Kapitalizem:

- Eksplicitne kapitalistične težnje po bogastvu in zemlji je Disney izčrpal v Atlantidi, Planetu zakladov in Kravji farmi, zato je v tej animaciji bistvo približal vedno aktualnim družinskim problemom.
- Artz poudarja, da se kapitalizem kaže tudi v dominanci elit in posledični hierarhiji, ki v filmu najočitneje izstopa, ko učitelj na uri telovadbe učence pri igri razdeli na popularne in nepopularne. V prvi skupini se znajdejo popolna, premetena lisica Foxy Loxy, nesporna zmagovalka baseballa, ljubljenska učiteljev in meščanov ter njeni privrženci in telesni stražarji – npr. stereotipizirana gos, neumna, a fizično uporabna (neumen kot gos). V ekipi nepopularnih ostanejo Pišček in kolegi – grda, a pametna raca Ammy (glas *Joan Cusack*) z vzdevkom Grdi Raček (tudi raca je lahko pametna, če je le grda), pretirano debeli pujs (debel kot pujs) Runt (glas *Steve Zahn*) in mutasta riba z imenom Riba zunaj vode (*Fish out of Water*), ki ima na glavi poveznjeno čelado napolnjeno z vodo. Pisana, vizualno zaznamovana skupina neelitnikov, ki so vsesplošno nerazumljeni, zasmehovani in zatirani. Le slavni, lepi in uspešni člani elite so vredni zaupanja, pozornosti in ljubezni. Biti moraš najboljši, zmagovalec, da boš upoštevan in sprejet v družbo. Če nisi najboljši, si nihče. Če pa si najboljši, si elita. Šteje le uspeh, česar pa se Mali Pišček še preveč dobro zaveda, saj njegov odnos z očetom niha glede na Piščkovo priljubljenost:
  - *Ko ga meščani zasmehujejo, ker je zagnal paniko zaradi padajočega neba, je Pišček osamljen. Z očetom se ne družita, saj se ga oče sramuje in mu ne verjame.*
  - *Po zmagi na baseball tekmi, je oče na Piščka ponosen, glasno poudarja, da je to njegov sin in doma z njim preživi nekaj prostega časa.*
  - *Ko Pišček oznani, da so vesoljci napadli Zemljo in dokazov spet ni, ga oče zopet pusti na cedilu, s tem, da javno pove, da mu ne verjame.*
  - *Ko pa se pokaže, da so vesoljci resnično napadli Zemljo, ga spet sprejme in mu celo pomaga rešiti situacijo.*

**b) Delovna etika – trdo delo in spodbujanje:**

Le z velikim trudom, vztrajnostjo in spodbudo prijateljev lahko prispeš do cilja. Marsikdo bi pod hudim pritiskom javnosti in očeta podlegel, izgubil zagon, vendar MacGyversko iznajdljivi, pametni Pišček se ne preda. Nenehne nove ideje, načrti, afirmacije, kot sta *danes je novi dan* in *potrebujem le en čudež*, ga ženejo uspehu naproti. Prav ta predanost cilju ga nagradi s končnim uspehom.

**c) Poroka in družina:**

Vztrajni sindrom mrtve matere je zopet prisoten. Oče Piščka vzgaja v patriarhalnem duhu, po katerem otroci nimajo nobene kredibilnosti in teže:

*Pišček želi razložiti, da ga je zadel košček neba, zato je zagnal preplah: »Zagotovo je bil delček neba!«*

*Oče meščanom: »Žir je zadel mojega sina.«*

*Pišček: »Ne, očka, ni res.«*

*Oče: »Tiho bodi, sinko, že tako je dovolj ponižujoče.«*

*In drugič, ko je opozoril na vdor vesoljcev:*

*Pišček: »Govorim resnico. Očka, ne izmišljujem si! Tokrat mi moraš verjeti.«*

*Oče: »Ne, sinko. Ne verjamem ti. Ljudje, nimam besed, s katerimi bi povedal, kako me je sram. Žal mi je zaradi tega. Vse je videti kot velik nesporazum.«*

**d) Narava:**

Agrarna narava - nedotaknjena dežela kot raj na Zemlji:

Oakley Oaks je idilično ameriško predmestje, kjer prebiva Mali Pišček. Ima hiše toplih barv, urejene ceste, mestni park, varno, čisto in umirjeno okolje, urejene cestne povezave, skratka je popolno okolje za družine z otroci in starejše prebivalce. Vanj prihajajo celo vesoljci, saj imajo najboljše lešnike v celotni galaksiji.

**e) Napredek, tehnologija in mesto:**

- Tehnološki napredki mesta so postranskega pomena. Gre za sodobno mesto, saj imajo elektronsko pošto, torej tudi internet in računalnik, kino, avtomobile srednjega razreda, napravo za karaoke, telefon, televizijo itd.
- Zunajzemeljska bitja pa so tehnološko naprednejša. Vesoljska ladja ima kameleonsko teksturo, kar ji omogoča, da posname ozadje, ki je za njo, ter se tako skrrije pred opazovalci (zato je Pišček mislil, da ga je zadel košček neba, v resnici pa je bil to delček



ladje), rentgensko napravo, zmožnost teleportiranja živih bitij in predmetov (avtomobilov, hiš itd.), ročno vodene robote v obliki hobotnic itd.

**f) Uspeh/bogastvo:**

- Animacija skozi celotno zgodbo gradi na temi uspeha. Na uspešnih svet stoji. Edino uspešni so kredibilni, ljubljani, zaljubljeni, v medijih pozitivno reprezentirani, vredni pozornosti itd.
- Le uspešni Pišček je sprejemljivi sin. Ko je zasmehovan in ponižan, mu oče ne stoji ob strani in ga ne spodbuja. Pišček ima tako poleg meščanov na grbi še lastnega očeta. Njun odnos skozi film niha:

- Po apokaliptičnem razglasu oče ne verjame vanj:

*Pišček: »Oče, imam načrt, vse se bo spremenilo.«*

*Oče: »Hm, glede tega ... Se spomniš, ko sem ti rekel, da se potuhni. Ne privlači pozornosti nase. Predstavljaš si to kot igro skrivalnic, le da je cilj igre, da te nihče ne najde. Nikoli.«*

*Kasneje pogovor razlaga prijateljem:*

*Pišček: »Zjutraj... zjutraj mi je oče rekel, da naj pravzaprav izginem. /.../ Bolelo me je.«*

- Vse se spremeni, ko Pišček postane baseball zvezda. Takrat oče ponosno razglaša, da je to njegov sin, doma ga nosi na ramenih, z njim veselo poplesava in izvaja podobne norčije.
- Nato Pišček razglasi vesoljsko nevarnost, v katero oče spet ne verjame. Po površnem iskrenem pogovoru, oče zelo dvomljivo privoli v Piščkov plan reševanja sveta, ki se tokrat izkaže za uspešnega. Pišček postane »prvokategorični« junak, plasira se med uspešne in dobi kar cel paket - ljubezen, odobravanje, slavo, srečo itd.:

*Pišček in raca Ammy se zaljubita, prav tako pujs in spreobrnjena Foxy Loxy (teleporting ji je opral možgane - v roza obleki prepeva lahkotne popevke in poplesava naokrog, kar popolnoma ustreza prav tako glasbeno in plesno usmerjenemu pujsu).*

*Hollywood posname film o Piščku in zvestih prijateljih - raci, pujsu in ribi. Vsi so prikazani v superlativih – majhen Pišček je postaven, čudovit petelin Ace, vodja reševalne misije; grda raca je postala labod in Aceva družica; okrogli, prestrašeni pujs pa samostojen, pogumen merjasec z velikimi čekani, ki se neustrašno poda v smrt.*

**g) »Rosebud« sindrom:**

Materialno bogastvo v filmu ni pomembno. Odsotnost konotira inferiorno vlogo denarja in materialnih dobrin, ki niso nujen pogoj za srečo, uspeh, ljubezen, kar potrjuje »rosebudov« sindrom.

**h) Amerika – obljubljeni dežela - in srečen konec:**

- Nemogoče je mogoče, saj tokrat svet rešuje perutnina z drobcem svinjske pomoči.
- Konec predstavlja *win-win* situacijo. Pišček uresniči vse svoje nenehno izmuzljive želje in še več. Oče ga ceni, spoštuje, mu zaupa in verjame. Prav tako tudi ostali bolj in manj pomembni osebki. Postane junak v baseballu, reši svet pred maščevalno razpoloženimi vesoljci, za nameček se zaljubi v najbližjo prijateljico, ki mu ljubezen seveda vrača, povrne se mu tudi krivica, storjena v medijih s filmom, v katerem njegov lik igra vsemogočni, prelepi Ace (kot so Piščka klicali po zmagi v baseballu). Pujs se zaljubi v sorodno dušo, raci se uresniči skrivna ljubezen, v filmu pa oba utelesita svoje fantazijske superlative. Oče je končno lahko ponosen na svojega sina Piščka. Meščani pa so srečni, ker so preživeli napad sicer miroljubnih Nezemljanov.

**i) Idealni moški:**

Če bi združili zunanjo podobo širokoplečega lepotca, filmskega lika Acea, in pogum ter šarm malega Piščka, bi dobili idealni lik. Celotnega paketa pa Disney ne pakira več.

**j) Idealna ženska:**

Idealna ženska je lik, ki je v Disneyjevih animacijah, skrivnostno, že od nekdaj najredkeje zastopan. Mali Pišček ni izjema. Matere nima, druga upodobljena dekleta, ki imajo pomembnejšo vlogo, pa sta raca Ammy in lisica Foxy Loxy. Obe sta samozavestni, samosvoji, jezikavi, ukazovalni, sposobni, pripravljeni za akcijo, tudi lepota ni njun atribut, kar predstavlja pravo nasprotje idealni ženski, zato pa utelešata idealni feministični junakinji.

**k) Ustaljen mož/oče:**

Piščkov oče, nekdanji junak baseballa, zdaj vdan v usodo: s povešenimi rameni vozi povprečni avto, živi v povprečni hiši, je povprečen oče in povprečen delavec. Življenje se odvija v ustaljenih tirnicah. Sinu ne stoji ob strani, boji se mnenja sosedov in izstopanja v družbi. Predstavlja idealni tip za manipulativne medije, saj nima kritičnega mnenja. Živi z minimalnim trudom in v skladu s pričakovanji družbe.

## l) Erotična ženska:

Če pri lepoti močno pogledamo skozi prste, bi zvita lisička Foxy Loxy ustrezala nevarni fatalki. Prebrisana ljubljenska učiteljica in baseball občinstva je do fizično in umsko šibkejših pravi tiran. Iz njih se norčuje (Ammy - grda račka, pujs - zguba), predvsem Pišček je mnogokrat na njeni črni listi, saj ga toži (da ga zopet ni pri pouku), privošljivo zasmehuje (ko zaide v težave) in ga fizično obdeluje (ali pa to naroči svojim gorilam – goski). Lepota je v tej animaciji močno relativizirana, kriterij lepote vzdrži zgolj znotraj nje. Majhna, zaobljena Foxy, z zobnim aparatom na prevelikem gobcu, nikakor ne ustreza kriteriju lepotic, ki so jih določale tudi risane zapeljivke (Betty Boop, Jessica Rabbit, Sneguljčica, Trnuljčica, Ariela in mnoge druge).

## 5.5 UGOTOVITVE

---

Analizirala sem vse animacije po vsaki postavki oz. vrednoti, ki predstavlja hollywoodsko kapitalistično ideologijo. Zdaj bom ugotovitve preučila ravno obratno. Vsako postavko/vrednoto bom preučila skozi vse animacije, da bom prišla do splošne ugotove, ki bo potrdila ali zavrgla postavljeno hipotezo – ali Disneyjeve animacije reproducirajo kapitalistično ideologijo?

Kapitalistični referenci – zemlja in dobiček - se ne samo pojavita v treh analiziranih animacijah, ampak predstavljata paradna konja zgodb.

Glavni cilj odprave v Atlantidi je pridobiti mitični vir energije starodavnega mesta in jo za veliko vsoto prodati moči željnim državam (Rourke: »*Poznam kar nekaj držav, ki bi dale vse, da bi jo dobile.*«). V Planetu zakladov se cela misija/zgodba odvrti na potovanju k bajnemu zakladu. V Kravji farmi Alameda Slim, zavrtni jodlar, neizprosno kupuje posestva ameriškega zahoda. V Malem Piščku pa se kapitalizem kaže posredno prek elitnih izbrancev, ki imajo moč, denar in uspeh, kulturne privilegije in lažje življenje.

Vendar je potrebno pogledati, iz katere perspektive težnje izhajajo. V Atlantidi je posadka sestavljena iz denarja željnih plačancev, ki v začetku pravi namen zakrivajo, kar jih naredi nevtralne, zato njihova dejanja niso pod kritičnim drobnogledom. Skozi potovanje se izkaže, da sta glavna negativca poveljnik Rourke in njegova pomočnica Helga, čeprav si tudi preostali del skupine želi hitrega dobička. Razlika je v žrtvah, ki jih ločijo od cilja. Rourke in Helge uničenje civilizacije ne ustavi, preostali del posadke življenj drugih ne želi imeti na svoji vesti, kar je

kot plemenita in pravilna odločitev v zgodbi nagrajena. Pohlepneža tragično končata, s čimer je kapitalizem kritiziran. Disney spodbuja dobroto, solidarnost, višje cilje. Planet zakladov govori enako, le da je dogajanje postavljeno v vesolje. Spet si zaklada želijo tako antagonisti (gusarji) kot protagonisti (Jim in Doppler) zgodbe. Zaklada v materialni obliki ne dobi nihče (razen majhne vsotice, ki je Jimovi materi omogočila novo krčmo), vendar so protagonisti duhovno nagrajeni, zlobneži pa mrtvi ali ujeti. V Kravji farmi je Alameda glavni kapitalistični grabežljivec, ki je že od začetka filma reprezentiran kot negativec, s katerim občinstvo ne simpatizira, njegova dejanja pa obsoja. Iz videnega sledi, da Disney egoistična prizadevanja kapitalistov glasno obsoja. Poglejmo še nekoliko pod površje, kjer se kapitalizem skriva v privilegirani eliti. Vsi glavni liki, Milo, Jim, krave in Pišček, izhajajo iz srednjega razreda. Nihče ne sodi v vrh družbene lestvice. Milo je revni učenjak, Jim je sin krčmarice, krave so samo krave, ki živijo na lepi, a skromni farmi v lasti revne kmetice, Pišček pa je sin nekdanjega baseball prvaka, zdaj povprečnega, skromnega delavca. Poglejmo, kakšne so njihove želje: Milo si močno želi odkriti starodavno mesto Atlantido, pogoj za to je draga ekspedicija, torej denar; krave morajo rešiti farmo, za kar potrebujejo denar; Jim in Pišček si želita spoštovanja pomembnih Drugih – Jim vidi rešitev v zakladu, spet denar; Piščku pa se posreči rešiti svet, postane slaven, koristen, uspešen, kar je atribut elit. Pogoji za doseg ciljev ali sami cilji so povezani z elito, ki ima denar, torej moč, ki vedno vodi v spoštovanje – hlinjeno ali resnično tukaj ni relevantno. Elitistični ideal se skriva v eksplicitni kritiki kapitalizma.

Ravno ta eksplicitnost pa bode v oči, kajti Walt Disney je multinacionalna medijska korporacija, ena izmed petih največjih na svetu, kapitalist številka ena. To kontradiktorno perspektivo pojasnjuje sindrom »rosebud«, ki ustreza kapitalistični ideologiji, da zaziba ljudi v lažno zavest, da bogastvo ne kuje sreče, temveč povzroča še več težav, kot jih imajo revni. Sindrom je v Atlantidi očitno izpostavljen, ko kralj mesto pusti propadanju, revščini, nemoči, kajti moč jih je v preteklosti že pogubila. Zavija se v lažno tančico, da so ljudje tako bolj srečni in zadovoljni. Tudi Milo si ne želi denarja, prioritizira znanje, pustolovščine, življenje, a pozablja, da brez denarja, ne bi odkril Atlantide. Je naiven učenjak, ki ga realnost v smislu denarne nujnosti, ne zanima, jo pa toliko bolj okusijo kravje realiste. Zavedajo se, da je denar nujno zlo, pogoj za življenje. Brez njega bodo ostale brez doma. Prav tako se slabo godi Jimovi družini. Mama trdo gara, da ju preživi, ko pa jima pogori krčma, ostanejo brez vsega (implicitni nauk o varčevanju). Nujnost denarja se zopet potrdi. V Malem Piščku se z materialnim bogastvom ne ukvarjajo, kajti zgodba se odvija v idiličnem mestecu, kjer ima vsak bolj ali manj zadovoljivo finančno stanje za lagodno meščansko življenje. To pomeni, da denar je potreben, kajti šele po zadovoljitvi osnovnih potreb za preživetje, se šele lahko premakneš na naslednjo stopnjo in zadovoljuješ višje

potrebe (Maslowa piramida potreb). Na eni strani Disney kapitaliste obsoja, po drugi pa ljudje in antropomorfne živali brez denarja ne morejo preživeti. Rešitev je neka srednja pot – pridno delaj, da zaslužiš za nujno preživetje in mogoče še za kakšen priboljšek, vendar se ne ženi za večjim kosom pogače, kajti ta je v domeni kapitalističnih multinacionalk.

V animacijah je torej zakrita prava narava Disneyjeve korporacije, ki je v naracijah nezaželena in kaznovana. Wood vidi uspeh in bogastvo kot vrednoti, ki se jih Hollywood sramuje. V animacijah (analiziram le pomembnejše like, ki se v filmu večkrat pojavijo) to trditev potrđita lika gospod Whitmore in doktor Doppler, ki kot bogataša skrivata svojo identiteto pred očmi javnosti. Whitmore sam potrđi, da se pred javnostjo ne izpostavlja, da ima raje mirno zasebno življenje, medtem ko se Doppler v javnosti normalno giblje, vendar deluje kot skromen učenjak, s cenenimi oblačili in umirjenim, neopaznim karakterjem, ki daleč odstopa od tipičnega postavljaškega bogataša. Pri revnejših likih je težnja po bogastvu in uspehu jasno izražena in se verbalno in z dejanji potrđi v vseh štirih animacijah. Vrednoti omogočata zaplet in esenco zgodbe. Vse like eno ali drugo žene dalje. Bogastva si želijo Jim, gusarji, tudi Dopplerju ga ni dovolj, plačanci v Atlantidi, Alameda Slim, Rico in krave, uspeha pa Pišček in Milo. Le bogataši svojega bogastva in uspeha raje ne obešajo na veliki zvon.

Uspeh in bogastvo nista samoumevni dobrini, potrebno si jih je zaslužiti, saj je le redkim položeno v zibelko (Disney je prejel dobro mero kritik na račun prikazovanja elitnih izbrancev, ki so premoženje podedovali in se nato skozi zgodbo ukvarjali z lastnimi željami in problemčki). Trdo delo, spodbujanje in vzajemno potrjevanje so vrednote, ki jih reproducira kapitalistična ideologija, prav tako Disney, saj garače nagradi, hitre zaslužkarje pa obsodi. Jimova mati in kmetica Pearl močno garata za vsakdanji kruh, Piščkov oče in Milo opravljata manj zahtevno delo, vseeno nujno za preživetje. Skupna, solidarna pomoč se večkrat obnese: pri težko prehodni poti do Atlantide, končni obračun proti poveljniku Rourku; Jim in kiborg večkrat rešita drug drugemu življenje, skupaj premagajo nevarnost na poti do planeta Zakladov, uspe jim končni pobeg pred eksplozijo planeta; Pišček le s pomočjo zvestih prijateljev in očeta reši svet; v Kravji farmi pa živali z združeno močjo ulovijo zločinca Slima.

Naslednja kategorija predstavlja patriarhalno urejeno družino, v kateri je mati/žena podrejena moškim zahtevam. Animacije postavko le delno podpirajo. Prvič, ker Disney razbija ideologijo nuklearne družine, saj so le-te večinoma nepopolne: samo oče (Mali Pišček), samo mati (Planet zakladov), brez staršev (Atlantida – izgubljeno cesarstvo). Drugič pa zaradi odstopanj od eksaktne definicije.

Kidin oče (mati je bila žrtvovana kristalu) je hčer tisočletja vzgajal pod budnim očesom in svojo voljo. Kida se na koncu očetu upre in reši propadajočo Atlantido, oče pa med reševanjem umre. Tudi Piščkov oče (mati je mrtva) sina vzgaja v patriarhalnem duhu, kjer sinovi ugovori nimajo nobene teže, oče ima glavno in končno besedo. Odnos se proti koncu filma razreši in normalizira (oče Piščka posluša in zaupa njegovi presoji). Milovi starši so umrli v nesreči, zato ga je vzgajal dedek, ki pa je že pokojen. Jimov oče je odšel, ko je bil ta še majhen. Sedaj živi z mamom, ki pri sinovi vzgoji v najstniških letih nima vpliva. Na potovanju se kiborg Silver približa očetovi vlogi. Z Jimom vzpostavi nekoliko avtoritativen, a prijateljski kontakt.

Trditvi, da je Amerika obljubljeni deželci, kjer je vse mogoče, in da se zgodba vedno srečno konča, pri Disneyju brezpogojno držita. Dobrota vedno zmaga, zločinci pri Disneyju nimajo možnosti. Za svoje grehe so vedno sankcionirani (Atlantida – Rourke in Helga umreta, Planet zakladov – gusarji so mrtvi ali zaprti, Kravja farma – Alameda in Rico sta ujeta, Pišček – zlobna lisička Foxy Loxy ima sprane možgane in ustreza normativom družbe), kar omogoči katarzo občinstva, ki jo stopnjuje srečen konec (Atlantida znova zaživi in povrne svojo moč, Pišček reši svet pred zunajzemeljskimi bitji in reši svoj ponos, krave rešijo zahod pred osvajalcem Slimom, konec v Planetu zakladov je osebne narave - Jim dozori in začne novo življenjsko pot, mati je srečna, saj ima novo krčmo in odraslega, zrelega sina, Doppler dobi svojo dogodivščino in družino). Da pa je v Ameriki vse mogoče govorijo tudi Disneyjevi animirani produkti: v Atlantidi najdejo mitično mesto, kjer se je skozi tisočletja ohranilo življenje; fiksijska zgodba, pravljica, je postala resničnost – planet Zakladov namreč obstaja; govedo (ne šerif ali lovec na glave) reši zahod; svet pa perutnina.

Vrhunec civilizacije naj bi predstavljala razvita, moderna mesta, ki jih vodita napredek in tehnologija. Oakley Oaks (Mali Pišček) je sodobno mesto, značilno za današnjo dobo. Atlantida je starodavno mesto, ki je vrhunec civilizacije doživela že pred tisoč leti. Futuristični Planet zakladov prikaže razvito primorsko mesto, locirano kar na luni (ali vsaj na planetu v njeni podobi), z moderno arhitekturo, zračnim prometom ipd. Tehnološka razvitost igra pomembno vlogo tudi v Atlantidi (draga, sodobna raziskovalna odprava in atlantidski izumi – mehanski leviatan, kamnite leteče ribe itd.), Malem Piščku (potrdi se stereotip, da so zunajzemeljska bitja veliko naprednejša in razvitejša – vesoljska ladja, teleportiranje, roboti itd.) in futurističnem Planetu zakladov. Le Kravja farma prikazuje tehnološko še nerazvito družbo.

Diametralna komponenta, narava kot raj na Zemlji, mnogokrat krasi Disneyjeve animacije. Brez nje animacije ne bi bile to, kar so. Analizirani filmi trditev potrdijo: nebeško modra, kopasta

pokrajina Atlantide, neokrnjena čudovita posest Zaplata nebes (Kravja farma) in idiličen Okley Oaks (Mali Pišček) predstavljajo čudovite kreacije, ki jih lahko človek naredi sam ali pa za njih poskrbi narava, kar je posebno očitno v Planetu zakladov, kjer svoje čare nudi lepota vesolja.

Človek si je že od nekdaj podrejal naravo in si tako širil prostor bivanja ali pa zgolj večal dobiček. Alameda si grabežljivo prilašča posestva zahoda, iskanje neprecenljive moči Atlantide žene posadko skozi težko prehodno podzemlje, kjer brez slabe vesti rušijo starodavne arhitekturne dosežke; želja po zakladu povzroči uničenje celotnega Planeta zakladov. Večje imetje in višji zaslužki so doseženi s poseganjem v naravo, njenim podrejanjem ali uničenjem, na žalost navadno s slednjim.

Obdobje, ko so v zgodbah dominirali mišičasti moški junaki, ki so bili hkrati še *gentlemani*, je končano. Novi junaki so večinoma krhki, drobni očalarji, učenjaki, inferiorne živali, neprilagojeni mulci ipd. Nemalokrat se zgodi, da to vlogo prevzamejo brhka dekleta, kar je rezultat dolgega feminističnega boja in mnogih kritik diskriminacije žensk.

Vse analizirane kategorije povezujejo, povzročajo ali omogočajo živa bitja (ljudje, živali, spake, vesoljci ipd.). Wood je izpostavil značilne štiri tipe osebnosti. Poglejmo, kako so zastopani v analiziranih filmih:

- Ideálnih moških junakov, neustrašnih mož akcije, značilnih za hollywoodske filme 80. let, Disney ne upodablja več. Mišice je zamenjal razum, ki je vrlina vseh junakov, pogum pa je ostal. Milo, na začetku neprepričljivi, drobni učenjak, se na koncu filma prelevi v herojskega reševalca, ki reši Atlantido pred zlobnimi osvajalci; Jim, že od nekdaj adrenalinski užitek, bister mladenič, vendar preveč svojeglav in samozadosten. Na potovanju mu koristi tako bister um kot hrabro srce, na koncu pa čustveno dozori, da ustreza kategoriji dobrega junaka. Pišček je drobcen piščanček, ujet v svetu velikanov (vse je zanj preveliko), vendar z iznajdljivim, praktičnim, poštenim in nepokvarjenim karakterjem.
- Idealna ženska je v strogem nasprotju s feminističnim idealom. Poslušna možu, podrejena biološki funkciji vzgajanja otrok, zaprta doma v vlogi gospodinje. Vendar se je tudi Disney v veliki meri, mogoče pod pritiskom kritik osvobodil patriarhalnega kategoričnega imperativa. Raje je žensko/mati kar izločil iz družine. Pišček matere nima, prav tako ne Kida, Milo pa nima ne matere ne očeta. Svetla izjema je Planet zakladov, kjer je odsoten oče, vendar je mati postavljena v gospodinjsko, patriarhalno vlogo. Poudariti želim druge like, ki kategorijo

zavračajo: v Planetu zakladov ladjo vodi kapitanka. Disney ji podeli najvišjo funkcijo, najboljše sposobnosti, vendar jo proti koncu poškoduje, tako da ne more več reševati situacij, tako da vajeti prevzamejo moški. V Atlantidi »možač« kar mrgoli: Helga, poveljnikova desna roka in partnerica, je hierarhično postavljena na drugo mesto, Audrey je profesionalna mehaničarka, cinična gospa Packard je zvočna kontrolorka in upravlja stikalno ploščo.

Nekompatibilna kombinacija prejšnjih dveh kategorij posledično vpelje še dve tipologiji:

- Dolgočasen mož, oče, zavezan domu in ustaljenemu življenjskemu ritmu. Piščkov oče, kralj Atlantide, lastnik krave Maggie in doktor Doppler so tipični umirjeni moški, predani domu, umirjenemu življenjskemu ritmu, ki živijo v skladu s pričakovanji družbe.
- Fatalna ženska, zapeljivka je blondinka Helga, čeprav brez prave funkcije, lastnica bordela v stranski vlogi in v otroški verziji Loxy Foxy.



## 6. ZAKLJUČEK

Skozi desetletja je Disneyjevo podjetje širilo področje svojega poslovanja in iz majhnega studia zraslo v ogromen multimedijski, multinacionalni korporativni kompleks, ki prek televizijskih in radijskih postaj, interneta, živih in animiranih filmov, stranskih proizvodov (*merchandizing*), tematskih parkov, potovanj itd. oblikuje svet svojim potrošnikom. Neverjetno diverzificirano področje poslovanja ga postavlja v sam vrh medijskih mogotcev, ki nedvomno igrajo pomembno vlogo pri reprezentiranju svetovnih dogodkov, odnosov, pomenov, določajo, kaj je pomembno in vredno poznati ali vedeti in tako oblikujejo dominantno ideologijo, ki predstavlja sisteme prepričanj in vrednot, prek katerih posamezniki v vsakdanjem življenju delujejo.

Mediji, prav tako tudi filmi, vplivajo na naša vedenja, odnose do drugih ljudi, skupin, določajo sprejemljive načine obnašanj, prepričujejo v določene poglede na stvari in sprejete vrednote, zato so raziskave medijskih tekstov pomembne za bolj kritično sprejemanje njihovih vsebin. Večja zavest o namenu in sporočilu omogoča večjo selektivnost in bolj tehten razmislek. Disneyjeva široka paleta izdelkov, s katero reproducira in transformira dominantno ideologijo, ima močan vpliv na mnoge potrošnike na različnih koncih sveta.

Raziskava o kapitalistični ideologiji v Disneyjevih animacijah, ki sem jo izvedla, predstavlja le en segment različnih vplivov in zajema le eno, vendar pomembno, področje Disneyjeve ponudbe. Pomembnost ji daje predvsem občinstvo, sestavljeno iz najmlajšega dela populacije, ki še nima razvitega kritičnega mišljenja in svoje videnje sveta šele oblikuje ter je tako najbolj dojemljivo za nenehne medijske vplive. Predvsem frekventnost gledanja, barvitost animacij, pesmi, ki gredo hitro v ušesa, ljubki liki in mit nedolžnosti so argumenti, ki večajo/omogočajo Disneyjev vpliv. Narativna, diskurzivna in semiotična analiza animacij, ki sem jo izvedla v študiji primera, predstavlja le ozek segment v celotni produkcijski verigi. Reprodukcijska kapitalistične ideologije bi bila (predpostavljam) mnogo očitnejša s širšega vidika, celotnega krogotoka, ki izdelke medseboj povezuje, dopolnjuje, oglašuje. Poglejmo le vejo animiranih filmov. Razni televizijski programi (*Walt Disney Television Animation, Disney Channel Worldwide*) oglašujejo celovečerne in video animacije, kar viša dobiček pri prodaji kino vstopnic, DVD-jev in drugih stranskih proizvodov – plišastih igračk, video iger, knjig, izdelkov z Disneyjevimi motivi, oblačil idr. Prav tako oglašujejo tematske parke, ki dopolnjujejo svojo ponudbo z novimi atrakcijami z motivi iz animiranih filmov. Prek novih tehnologij (iPod, mobilni) Disney svojim potrošnikom ponuja filme, glasbo, slike, ozadja, teme (seveda za denar),

ki večajo zaznavanje njegovih izdelkov in napeljuje vodo na svoj mlin. Disneyjev cilj je potrošnja in dobiček, k čemur usmerja svoje občinstvo, začeniši že pri najmlajših. Disney kot megalomanski medijski producent in distributer zavija sebi in drugim kapitalistom ustrezno ideologijo v nedolžne animacije, ki jih plasira med mlade konzumente, da se že v rosnih letih asimilirajo v potrošniško kulturo in čim manj kritično sprejemajo ponujene vsebine.

Kapitalistično ideologijo v animacijah sem preučevala prek 12-ih predpostavk in vrednot, definiranih s strani filmskega teoretika in kritika Robin Wooda, ki so značilne za hollywoodsko produkcijo, v kateri Disney ustvarja že od skromnih hollywoodskih začetkov, ko tam še ni bilo filmskega središča.

Predpostavke in vrednote so sledeče: kapitalizem (težnja po dobičku, zemlji), civilizacija (napredek, mesto, tehnologija), uspeh in bogastvo (vrednoti, ki se jih Hollywood sramuje), »rosebud« sindrom (revni so srečnejši, saj imajo bogati vse probleme), Amerika kot obljubljeni dežela in tipični srečni konec, podrejanje narave ter narava kot raj na Zemlji, delovna etika (spodbujanje, trdo delo in vzajemno potrjevanje), patriarhalna družina in poroka. Našteto vzpostavlja idealna lika – vsestranskega, plemenitega, mišičastega, avanturističnega junaka in žensko podrejeno moškemu, ki skrbi za dom in vzgojo otrok – in njima primernejšo različico – fatalno žensko, zapeljivko, nevarno junaku in dolgočasnega, umirjenega moža.

V animacijah se predpostavke in vrednote večinoma potrdijo. Prvotna predpostavka, kapitalizem, ki kapitalistično ideologijo determinira v največji meri, je izražena v vseh animacijah, vendar s strani antagonistov, ki so na koncu za svojo lakomnost kaznovani, kar kaže na Disneyjevo kritiziranje želje po dobičku in zemlji. Nasprotovanje težnji po večanju premoženja je v nasprotju z Disneyjevo kapitalistično naravnostjo v realnem svetu in bi postavljeno hipotezo lahko zavrglo. Vendar Wood opozori na nerešljivo medsebojno kontriraje komponent, kar govori hipotezi v prid. Tudi vsebina v animacijah reducira očitnejše nasprotovanje kapitalističnim težnjam. V vseh animacijah glavni liki izhajajo iz revnejšega sloja, ki mu pomanjkanje denarja ali uspeha ovira dosego zelenih ciljev ali celo osnovno eksistenco, zato se vsi ženejo prav za njima. Denar in uspeh reprezentirata mejo med srečnim, izpopolnjenim življenjem ter težavami, bedo in revščino. Tipičen hollywoodski srečen konec in Amerika kot dežela, kjer je vse mogoče, jim omogočita zeleno. Vsem je ugodeno, ker želje niso prevelike ali nerealne. Negativci, ki so brez truda in s preveč žrtvami hoteli preveč, so ostali brez vsega. »Rosebudov« sindrom revnim ne prinaša sreče, temveč le težave. Najbolje se godi srednjemu sloju z zmernim bogastvom, čeprav je bogatim še lepše, saj lahko svoje sanje in želje brez truda uresničijo. Bogataša, ki se pojavita, se z uspehom in bogastvom ne izpostavljata, temveč pomagata revnejšim - kapitalizem

s socialno noto. Disney torej pretiranega pohlepa ne spodbuja, vendar brez finančnih temeljev ne gre. S trdim delom, vztrajnostjo, spodbujanjem in ne na lahek način, svoje cilje lahko uresničiš, če le ne želiš prevelikega kosa pogače, saj je že razdeljena med kapitalističnimi magnati.

Tehnologija, mesto in napredek, značilnosti civilizirane družbe, predstavljajo ozadje kar trem animacijam. Hitro in visoko razvitost je omočila kapitalistična družbena naravnost. Narava kot raj na Zemlji je v nasprotju z mestnim vrvežem. Predstavljam si jo kot ideal, ki si ga želijo predvsem bogatejši sloji, ki lahko izpolnjujejo svoje luksuzne želje. Vse animacije so značilno estetsko dovršene, z idiličnimi mesti, čudovitim vesoljem ali pokrajinami. Prav tako se v vseh pojavi podrejanje, uničevanje, rušenje narave – posredno ali neposredno - v želji po dobičku.

Bolj nejasna je povezava patriarhalne družine in poroke ter ostalih likov s kapitalistično ideologijo. Patriarhat se pojavi v dveh animacijah, vendar družini v obeh nista nuklearni – mati je mrtva – kar je tipična Disneyjeva značilnost (družine imajo le redko oba starša). Tipičnega junaka, akcijskega pravičnega, Disney ne animira več. Zamenjali so ga še vedno pogumni, pametni, a fizično bolj nebogljeni junaki – šibki učenjak, uporniški najstnik in majhen piščanček. V animacijah se pojavijo tudi fatalne ženske, umirjeni očetje in garaške ženske, ki skrbijo za dom ali za svoj narod, v primeru princese. Vendar je Disney nekdanje brhke lepotice zamenjal z bolj močnimi, samostojnimi dekleti, ki prekašajo marsikaterega današnjega junaka.

Analizirane animacije reproducirajo kapitalistično ideologijo in se uvrščajo v kapitalistični krogotok Disneyjevih izdelkov. Disneyjevo sporočilo gledalcem je, da pridni, vztrajni in dobri dosežejo cilj, sanje se jim uresničijo. Če želiš nekaj veljati, biti srečen, moraš priti do cilja.

Predstavljena analiza se umešča v polje mnogih razprav, študij, konferenc, člankov, knjig ipd. o Disneyju in njegovih izdelkih. Disneyjeva enormna korporacija danes proizvaja raznolike kulturne tekste - animacije, filme, stripe, tematske parke, letna poročila - ki so pod drobnogledom mnogih raziskovalcev, teoretikov, analitikov in kritikov. Preučevanja zajemajo spolne, rasne in razredne reprezentacije; kapitalistično, imperialistično, demokratično in druge ideologije; nepopolno družino (ponavadi brez matere) in prilagajanje historičnih podatkov ter zgodb, povzetih po tradicionalnih pravljicah, literarnih predlogah, tako, da služijo kapitalističnim interesom. Tekstovne analize dopolnjujejo preučevanja produkcije tekstov, biografije avtorjev in recepcijske analize občinstva. Vsaka analiza, ki seže pod navidezno nedolžnost in lahkotnost tekstov, pripomore k večji transparentnosti implicitnih sporočil in vplivov, ki jih dominantne skupine plasirajo med nekritično občinstvo.

## 7. SEZNAM VIROV

### 7.1 Knjige

- Bagdikian, H. Ben (2004): *The New Media Monopoly*, posodobljena verzija, 1-6. ZDA: Beacon Press books.
- Bordwell, David, Thompson, Kristin (2001): *Zgodovina filma 1*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.
- Burr, Vivien (1998): What is a Discourse? V *An introduction to social constructionism*, 46–61. London: Routledge.
- Chandler, D. (2002): *Semiotics: The Basics*, 1-16. London: Routledge.
- Finch, Christopher (1999): *The Art of Walt Disney: from Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*. London: Virgin Books, New York: H. N. Abrams.
- Gedrih, Igor (1986): *Oris filmske umetnosti*. Ljubljana: Posebna izobraževalna skupnost za kulturo.
- Giroux, A. Henry (1995): Memory and Pedagogy in the "Wonderful World of Disney": Beyond the Politics of Innocence. V Bell, Elizabeth, Haas, Lynda, Sells, Laura: *From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender, and Culture*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.
- Haas, Lynda (1995): "Eighty-Six the Mother": Murder, Matricide, and Good Mothers. V Bell, Elizabeth, Haas, Lynda, Sells, Laura: *From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender, and Culture*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.
- Hall, Stuart (2004): Delo reprezentacije. V Luthar, Breda, Zei, Vida in Hardt, Hanno: *Medijska kultura – Kako brati medijske tekste*, 35–96. Ljubljana: Študentska založba.
- Haralambos, Michael in Holborn, Martin (1999): *Sociologija. Teme in pogledi*. Ljubljana: DZS.
- Kavčič, Bojan in Vrdlovec, Zdenko (1999): *Filmski leksikon*. Ljubljana, Modrijan.
- Kellner, Douglas (2003): Cultural Studies, Multiculturalism, and Media Culture. V Dines, Gail in Humez, Jean M. (2003): *Gender, Race, and Media: A Text-Reader*, 2. izdaja, 1-20. New Delhi: Sage Publications, Inc., Thousand Oaks.
- Kokelj, Andreja (2004): Šport kot sredstvo širjenja ideoloških konstruktov. Diplomski naloga. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede, 62 str.

- Luthar, Breda (2002): O televizijskih študijah. Pojasnilo k tekstu Newcomba in Hirscha. V Debeljak, Aleš, Stanković, Peter, Tomc, Gregor, Velikonja, Mitja: *Cooltura. Uvod v kulturne študije*, 299-300. Ljubljana: Študentska založba.
- Montes-Armenteros, Chemi (1997): Ideology in Public Service Advertisement. V Toland-Frith: *Undressing the Ad. Reading Culture in Advertising*, 131–148. New York: Peter Long Publ.
- Munitić, Ranko (1980): Kinematografska animacija: kaj, kako in zakaj...? V Frelih, Tone: *Film: Med sanjami in resnico*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Munitić, Ranko in Kovačič, Lojze (1976): *Dežela animiranih čudes*. Ljubljana: Univerzum.
- Murphy, D. Patrick (1995): "The Whole Wide World Was Scrubbed Clean": The Androcentric Animation of Denatured Disney. V Bell, Elizabeth, Haas, Lynda, Sells, Laura: *From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender, and Culture*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.
- Nelmes, Jill (2002): *An Introduction to Film Studies*, 2. izdaja. London: Routledge.
- Nowell-Smith, Geoffrey (1996): *The Oxford History of World Cinema*. New York: Oxford University Press.
- Parkinson, David (1995): *Film*. Radovljica: Didakta in Oxford University Press.
- Peterlić, Ante (1986): *Filmska enciklopedija*. Zagreb: Jugoslovanski leksikografski zavod »Miroslava Krleža«.
- Reitberger, Reinhold (1989): *Walt Disney*. Maribor: založba Obzorja.
- Smoodin, Eric (1994): *Disney discourse: producing the magic Kingdom*. New York, London: Routledge.
- SSKJ (1994): *Slovar slovenskega knjižnega jezika*. Inštitut za slovenski jezik Frana Ramovša ZRC SAZU in avtorji. Ljubljana: DZS.
- Stanković, Peter (2006): *Politike popa. Uvod v kulturne študije*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
- Sturken, M. in Cartwright, L. (2001): *Practices of looking: An introduction to visual culture*, 10–58, 189–236. New York: Oxford University Press.
- Turković, Hrvoje (1988): *Razumijevanje filma*, 211–223. Zagreb: Grafički zavod Hrvatske.
- Turner, Graeme (2004): Filmski jezik. V Luthar, Breda, Zei, Vida in Hardt, Hanno: *Medijska kultura – Kako brati medijske tekste*, 337 – 358. Ljubljana: Študentska založba.
- Valetič, Žiga in Šetina, Uroš (2002): *Lili in Žverca. Vroči časi celovečernih risank*. Ljubljana: Umco d.o.o./ Zbirka Mini Premiera.

- Ward, Annalee R. (2002): *Mouse morality : the rhetoric of Disney animated film*, 114-27. Austin: University of Texas Press.
- Wright, Jean Ann (2005): *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*, 1-6. ZDA: Focal Press.

## 7.2 Članki v tiskanih občilih

- Gerbner, George in Gross, Larry (1976): *Living with Television: The Violence Profile*. *Journal of Communication*, 26, 173 – 199.
- Pohar, Nejc (1999): *Walt Disney*. *Ekran: revija za film in televizijo*, let. 36, št. 1-2, 50-59.

## 7.3 Viri z medmrežja

### a) Strokovni članki, diplomska naloga in doktorska dizertacija

- Artz, Lee (2002): *Animating Hierarchy: Disney and the Globalization of Capitalism*. Purdue University Calumet, Hammond, Indiana, <http://lass.calumet.purdue.edu/cca/gmj/OldSiteBackup/SubmittedDocuments/archivedpapers/fall2002/Artz.htm> (12.1.2006).
- Choudhury, Mehnaz Ara(2004): *Masculinity in Stone's Nixon*, <http://www.lehigh.edu/%7Eineng/mac6/mac6-issue.html> (19.7.2006).
- Chris, Cynthia (1995): *Beyond the Mouse-ear Gates: The Wonderful World of Disney Studies*, [http://www.findarticles.com/p/articles/mi\\_m2479/is\\_n3\\_v23/ai\\_18257190/pg\\_26](http://www.findarticles.com/p/articles/mi_m2479/is_n3_v23/ai_18257190/pg_26) (19.7.2006).
- Hoisington, Deana Michelle (1996): *Disney's World – The Art of Exclusion*. Diplomska naloga, <http://www.his.com/~ajp/> (2.3.2006).
- Kellner, Douglas (1999): *Ernst Bloch, Utopia and Ideology Critique*, <http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/ernstblochutopiaideologycritique.pdf> (18.7.2006).
- O'Brien, Pamela Colby (2002): *The Happiest Films on Earth: A Textual and Contextual Analysis of How and Why Walt Disney Altered the Fairy Tales and Legends of »Snow White«, »Cinderella«, »The Little Mermaid«, and »Pocahontas«*, 1-14. Doktorska dizertacija,

<http://nukweb.nuk.uni->

[lj.si:2072/pqdweb?did=765127211&sid=1&Fmt=7&clientId=16601&RQT=309&VName=P](http://lj.si:2072/pqdweb?did=765127211&sid=1&Fmt=7&clientId=16601&RQT=309&VName=P)

[QD](#) (15.1.2006)

- Reference Source for Media Literacy,  
<http://www.uiowa.edu/~centeach/resources/ideas/media.glossary.pdf> (1.3.2006).
- Wood, Robin (1976): Ideology, Genre, Auteur: »Shadow of a Doubt«. Hitchcock's Films Revisited. Columbia University Press: New York, 1989, 288-302,  
<http://xroads.virginia.edu/~DRBR/wood.html> (14.5.2006).

*b) Članki*

- Corliss, Richard (2005): Can Mickey Find His Mojo?  
[www.time.com/time/archive/preview/0,10987,1106334,00.html](http://www.time.com/time/archive/preview/0,10987,1106334,00.html) (4.3.2006)
- Dashiell, Chris (2000): The Oldest Movies, <http://www.cinescene.com/dash/lumiere.html>  
(25.9.2005).
- Jenko, Irena: Animirano leto 2006,  
[http://trendi.siol.net/default.aspx?site\\_id=155&page\\_id=428&article\\_id=155428060418215511108&cid=428&pgn=4](http://trendi.siol.net/default.aspx?site_id=155&page_id=428&article_id=155428060418215511108&cid=428&pgn=4) (14.7.2006).
- Reference Source for Media Literacy,  
<http://www.uiowa.edu/~centeach/resources/ideas/media.glossary.pdf> (1.3.2006)
- Schickel, Richard (1998): Walt Disney. Builders and Titans,  
[www.time.com/time/time100/builder/profile/disney3.html](http://www.time.com/time/time100/builder/profile/disney3.html) (4.3.2006).
- Vrhovnik, Tjaša: Oskarjev drobir, <http://www.cenim.se/90-a.html> (14.7.2006).

*c) Recenzije filmov, letna poročila in drugo*

- Academy of Motion Picture Arts and Sciences, <http://www.oscars.org/aboutacademyawards/awards/thalberg.html> (25.8.2006).
- Berardinelli, James (2005): Chicken Little, <http://movie-reviews.colossus.net/master.html>  
(3.8.2006).
- Crabtree, Sheigh (2006): Dis leaps at chance with 'Frog',  
[http://www.hollywoodreporter.com/thr/film/article\\_display.jsp?vnu\\_content\\_id=1002913244](http://www.hollywoodreporter.com/thr/film/article_display.jsp?vnu_content_id=1002913244)  
(3.8.2006)
- Internet Movie Data Base (IMDB): Chicken Little (1943), <http://imdb.com/title/tt0035733/>  
(5.8.2006).

- Kolosej: Atantida – izgubljeno cesarstvo, [http://www.kolosej.si/film/atlantis\\_the\\_lost\\_empire/](http://www.kolosej.si/film/atlantis_the_lost_empire/) (29.7.2006).
- Kolosej: Planet zakladov, [http://www.kolosej.si/film/planet\\_zakladov/](http://www.kolosej.si/film/planet_zakladov/) (8.8.2006).
- List of Disney theatrical animated features, [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_Disney\\_theatrical\\_animated\\_features](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Disney_theatrical_animated_features) (1.5.2006 in 3.8.2006).
- Pixar \CA\ (2006): Annual Report. Filed 3/7/2006 For Period Ending 12/31/2005, <http://www.shareholder.com/Common/Edgar/1002114/1193125-06-47278/06-00.pdf> (2.8.2006).
- Snow White and the Seven Dwarfs, <http://www.toonopedia.com/snowwhite.htm> (5.5.2006)
- The Walt Disney Company (2005): Annual Report, [http://adisney.go.com/adownload/investorrelations/ar\\_2005.pdf](http://adisney.go.com/adownload/investorrelations/ar_2005.pdf) (1.8.2006).
- The Walt Disney Company, [http://en.wikipedia.org/wiki/Walt\\_Disney\\_Company#Disney\\_CEOs](http://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Company#Disney_CEOs) (15.6.2006)
- The Walt Disney Company: Encyclopedia, [http://experts.about.com/e/t/th/The\\_Walt\\_Disney\\_Company.htm](http://experts.about.com/e/t/th/The_Walt_Disney_Company.htm), (3.8.2006).
- The Walt Disney Studio: Treasure Planet, <http://www.writingstudio.co.za/page364.html> (7.7.2006)

#### 7.4 Zapiski:

- Zapiski pri predmetu Komunikologija (2001), FDV.
- Zapiski pri predmetu Semiologija (2002), FDV.



## SEZNAM SLIK

<i>Slika 1: Laterna magica (1671)</i>	16
<i>Slika 2: Frcorisi</i>	17
<i>Slika 3: Tavmatrop (Paris, 1826)</i>	17
<i>Slika 4: Fenakistoskop (Plateau, 1832)</i>	17
<i>Slika 5: Zoetrop (Horner, 1834)</i>	17
<i>Slika 6: Praksinoskop (Reynaud, 1877)</i>	17
<i>Slika 7: Kinetoskop (Dickson, 1891)</i>	18
<i>Slika 8: Smešni izrazi zabavnih obrazov (Blackton, 1906)</i>	20
<i>Slika 9: Fantasmagorie (Cohl, 1908)</i>	20
<i>Slika 10: Maščevanje filmskega snemalca (Starevič, 1912)</i>	21
<i>Slika 11: Dinozaver Gertie (McCay, 1914)</i>	21
<i>Slika 12: Celi (Bray in Hurd)</i>	22
<i>Slika 13: Walt Elias Disney</i>	25
<i>Slika 14: Walt Elias Disney</i>	25
<i>Slika 15: Rdeča kapica (Disney, 1923)</i>	27
<i>Slika 16: Alica v deželi risank (Disney)</i>	27
<i>Slika 17: Zajec Oswald (Disney)</i>	28
<i>Slika 18: Miki Miška (Disney)</i>	28
<i>Slika 19: Cvetje in drevje (Disney, 1932)</i>	29
<i>Slika 20: Trije prašički (Disney, 1933)</i>	29
<i>Slika 21: Stari mlin (Disney, 1937)</i>	29
<i>Slika 22: Sneguljčica in sedem palčkov (Disney, 1937)</i>	30
<i>Slika 23: Ostržek (Disney, 1940)</i>	30
<i>Slika 24: Fantazija (Disney, 1940)</i>	30
<i>Slika 25: Atlantida (Disney, 2001)</i>	55
<i>Slika 26: Planet zakladov (Disney, 2002)</i>	64
<i>Slika 27: Kravja farma (Disney, 2004)</i>	72
<i>Slika 28: Mali Pišček (Disney, 2005)</i>	78