

Wall-E

En barnfilm för barn eller vuxna?

Emilie Antell

| | |
|---|--|
| EXAMENSARBETE | |
| Arcada | |
| | |
| Utbildningsprogram: | Mediakultur |
| | |
| Identifikationsnummer: | 8343 |
| Författare: | Emilie Antell |
| Arbetets namn: | Wall-E: En barnfilm för barn eller vuxna? |
| Handledare (Arcada): | Mats Nylund |
| | |
| Uppdragsgivare: | |
| | |
| <p>Sammandrag:</p> <p>Syftet med detta examensarbete var att, med hjälp av Disney/Pixarfilmen Wall-E (2008), tre fokusgrupper och en filmanalys, ta reda på om de moderna animerade Disney/Pixarfilmernas vuxenorienterade handlingar gör det svårt för barn att förstå dem. Examensarbetets teoretiska text är baserad på litteratur skriven av Margaretha Rönnberg, docent i filmvetenskap vid högskolan i Gävle. Rönnberg är av den åsikten att Disney/Pixarfilmernas vuxenorienterade innehåll gör att barn har svårt att förstå dem.</p> <p>Fokusgrupperna bestod av barn i åldrarna 7-8 år. Med hjälp av en materialanalys av fokusgruppintervjuerna togs det reda på hur barnen förstått filmen och filmanalysen identifierade filmens vuxna innehåll. De kombinerade resultaten av materialanalysen och filmanalysen visade att Rönnberg delvis har rätt; en märkbar del av Wall-Es handling kan klassas som vuxet men att påstå att barnen inte förstått filmen är fel. De förstod filmen så som barn gör.</p> | |
| Nyckelord: | animation, film, barn, förståelse, Disney, Pixar, vuxenorienterad handling, fokusgrupp, filmanalys |
| Sidantal: | 66 s. |
| Språk: | svenska |
| Datum för godkännande: | 4.5.2011 |

| | |
|---|--|
| DEGREE THESIS | |
| Arcada | |
| | |
| Degree Programme: | Media Culture |
| | |
| Identification number: | 8343 |
| Author: | Emilie Antell |
| title: | Wall-E: A children's film for children or adults? |
| Supervisor (Arcada): | Mats Nylund |
| | |
| Commissioned by: | |
| | |
| Abstract: | |
| <p>The aim of this thesis degree was to find out if the adult orientated content in the modern Disney/Pixar films make it difficult for children to understand them. This was done with the help of three focus groups of children and an analysis of the film Wall-E (2008). The theoretical section of the thesis is based on literature written by Margaretha Rönnerberg, Associate Professor of Film Studies at Gävle University. Rönnerberg has concluded that the modern Disney/Pixar films are hard for children to understand because of their adult orientated content. An analysis of the focus groups helped determine how the children had understood the film and the film analysis helped identify the films adult content. The combined results of the analyses showed that the film Wall-E indeed contains a notable amount of adult content but that the children nevertheless understood the content of the film. But they understood it like children.</p> | |
| Keywords: | animation, film, children, understanding, Disney, Pixar, adult content, focus group, film analysis |
| Number of pages: | 66 s. |
| Language: | swedish |
| Date of acceptance: | 4.5.2011 |

Innehåll

| | | |
|----------|---|-------------------------------------|
| 1 | INLEDNING | 6 |
| 1.1 | <i>Syfte och frågeställningar</i> | 7 |
| 1.2 | <i>Begreppsdefinitioner</i> | 9 |
| 1.3 | <i>Avgränsningar</i> | 9 |
| 1.4 | <i>Metod</i> | 10 |
| 1.4.1 | Metodval | 11 |
| 1.4.2 | Fokusgrupper | 11 |
| 1.4.3 | Etiska aspekter | 16 |
| 1.4.4 | Filmanalys | 16 |
| 1.4.5 | Material | 20 |
| 1.4.6 | Lovlappen | 21 |
| 1.4.7 | Fokusgruppintervjuer | 22 |
| 1.4.8 | Materialanalys | 23 |
| 1.4.9 | Filmbeskrivning och filmanalys | 24 |
| 2 | DISNEY, PIXAR OCH FILMENS INVERKAN PÅ BARN | 25 |
| 2.1 | <i>Disneys historia i korthet</i> | 25 |
| 2.2 | <i>Pixars historia i korthet</i> | 26 |
| | <i>De animerade Disneyfilmernas historia</i> | Error! Bookmark not defined. |
| 2.2.1 | Åren 1937-1949 | 28 |
| 2.2.2 | Åren 1950-1965 | 28 |
| 2.2.3 | Åren 1965-1989 | 29 |
| 2.2.4 | Åren 1989-2009 | 29 |
| 2.3 | <i>Tre grundtyper</i> | 30 |
| 2.3.1 | Djurfabler | 30 |
| 2.3.2 | Undersagor | 31 |
| 2.3.3 | Husdjursbiografier | 31 |
| 2.3.4 | Hur kategoriseras Disney/Pixarfilmerna? | 32 |
| 2.4 | <i>Barnfilm för barn eller för vuxna?</i> | 33 |
| 2.5 | <i>Barns förmåga att förså riktigt och påhittat</i> | 35 |
| 3 | FOKUSGRUPPINTERVJUER OCH MATERIALANALYS | 36 |

| | | |
|----------|---|-----------|
| 3.1 | <i>Gruppdynamik och barnens förmåga att diskutera</i> | 36 |
| 3.2 | <i>Filmens handling och karaktärer</i> | 38 |
| 3.2.1 | Vem är Wall-E och vad är hans jobb? | 38 |
| 3.2.2 | Vem är Eva och vad är hennes jobb?..... | 38 |
| 3.2.3 | Varför är växten så viktig? | 39 |
| 3.2.4 | Varför åkte människorna från jorden? /Varför är Wall-E ensam på jorden? | 39 |
| 3.3 | <i>Skräp i filmen och i riktiga världen</i> | 40 |
| 3.3.1 | Varför finns det så mycket skräp i Wall-Es värld?..... | 40 |
| 3.3.2 | Vad kan vi göra för att förhindra att vår värld blir lika skräpig? | 40 |
| 3.3.3 | Vad är återvinning och vad kan man sortera?..... | 41 |
| 3.3.4 | Finns det mycket skräp i vår värld och vad skall vi göra med det? | 42 |
| 3.4 | <i>Människan i filmen</i> | 43 |
| 3.4.1 | Varför åker människorna omkring i stolar? / Varför är människorna så runda? | 43 |
| 3.5 | <i>Sammanfattning av materialanalysen</i> | 44 |
| 3.5.1 | Filmens handling och karaktärer | 44 |
| 3.5.2 | Skräp i filmen och i riktiga världen | 44 |
| | Människan i filmen..... | 45 |
| 4 | FILMBESKRIVNING | 46 |
| 5 | FILMANALYS AV WALL-E | 50 |
| 5.1 | <i>Referenser till den vuxna världen</i> | 51 |
| 5.1.1 | Tidigare kunskap nödvändig | 51 |
| 5.1.2 | Vuxna relationer | 52 |
| 5.2 | <i>Intertextualitet: parodier, pastischer och allusioner</i> | 54 |
| 5.3 | <i>Allmänna analytiska observationer</i> | 56 |
| 5.4 | <i>Barn- eller vuxenerfarenhet</i> | 57 |
| 6 | SLUTDISKUSSIONEN | 59 |
| | KÄLLOR | 62 |
| | Bilagor | |

1 INLEDNING

Många av världens barn har vuxit upp med Disneys animerade långfilmer. Filmerna har inte endast roat och underhållit barn med hjälp av roliga karaktärer så som prinsessor, prinsar och talande djur utan har också hjälpt barn att förstå världen. Filmerna har hjälpt barn att svara på viktiga utvecklingsfrågor om livets olika faser (Rönnerberg, 2011). Filmernas budskap har speglat normer från vårt eget samhälle och Disney har framställt dem på ett sådant sätt att barn kunnat relatera till dem. Till exempel har barn fått lära sig att man skall våga vara sig själv av filmen *Aladdin* och av *Skönheten och odjuret* har barn fått lära sig att man inte skall döma någon efter dens utseende. Disneys klassiska animerade filmer har skapats som familjefilmer med inriktning på barn. Dagens moderna, datoranimerade, barnfilmer har sedan början av 1990-talet blivit allt mer avancerade gällande både handling och teknik.

På 1990-talet gjorde Disney, tillsammans med Pixar, revolution med datoranimerade filmer som *Toy Story* (1995) och *Monsters Inc.* (2001). Det var i och med Disneys samarbete med Pixar som de animerade långfilmerna började bli mer vuxenorienterade. Med detta menas att de animerade Disney/Pixarfilmerna inte längre skildrar barnerfarenheter. Filmerna hjälper inte längre barn att besvara frågor som är viktiga för dem, så som; vad är en pojke/flicka?, vad gör barn?, hur ser andra på mig?, vad är ett handikapp osv. (Rönnerberg, 2011). Mycket av dialogen består av vuxna skämt, parodier och pastischer. Problemet med det är att en människa först måste vara bekant med det som skämtats med för att kunna förstå skämtet om skämtet. Detta gör inte barn. Dessutom gör Pixars datoranimerade teknik det mycket svårare för små barn att skilja på låtsas och riktigt. Detta gör att många av de skrämmande karaktärerna i Disney/Pixar filmerna blir skrämmande ”på riktigt” (Rönnerberg, 2005). Filmerna blir överlag allt mer komplexa, fullpackade med invecklade historier och avancerad humor.

Barn tänker på ett mycket konkret sätt och kan inte ännu resonera abstrakt. Detta gör att barn till exempel inte begriper ironi. Att man kan säga en sak och mena en annan övergår deras förstånd (Jacobsen, 1993, s.165). Barn under 8-9 år, Disneys tidigare kärnpublik, känner sig lätt lämnad utanför. Om det en gång skall produceras filmer som skall kallas barnfilmer bör innehållet följa därefter, annars är det inte barnfilmer för barn- utan barnfilmer för vuxna (Rönnerberg, 1999).

1.1 Syfte och frågeställningar

Jag har själv vuxit upp med Disneys animerade långfilmer och älskar idag att titta på dem. Disneyfilmerna var en stor del av min barndom och filmerna tog upp frågor och problem som var aktuella för mig som barn. Disneyfilmerna hjälpte mig att förstå min omgivning och besvarade frågor som var aktuella under barndomen. *Lejonkungen* (1994) fick mig att inse att även mina föräldrar kommer att dö och att livet går vidare efter att det hänt. *Skönheten och Odjuret* (1991) lärde mig att man inte skall döma en person efter dens utseende och att allt inte kanske är som det verkar. *Pocahontas* (1995) lärde mig att jag inte behöver vara rädd för sådana som är annorlunda.

Under de senaste åren har att de animerade filmerna blivit allt mer vuxenorienterade. Syftet med detta arbete är att ta reda på hur barn förstår de moderna (2000-talet) animerade filmerna. För att få svar på frågan kommer jag att utföra strukturerade intervjuer med tre fokusgrupper bestående av barn i åldrarna 7-8 år. Grunden för fokusgruppundersökningen är Disney/Pixarfilmen *Wall-E* (2008). Utöver fokusgruppintervjuerna kommer jag att göra en filmanalys av filmen *Wall-E*.

Största delen av arbetets teoretiska text är baserad på litteratur skriven av Margaretha Rönnerberg, docent i filmvetenskap vid högskolan i Gävle. Rönnerberg anser att kombinationen av avancerad datoranimation, parodier, pastischer, vuxna skämt samt skildringar av vuxna erfarenheter och problem gör det svårt för barn att förstå filmerna. Det andra syftet med mitt arbete är således att ta reda på om Margareta Rönnerberg har rätt i sina utlåtanden.

Jag kommer att använda mig av två olika forskningsmetoder för att hjälpa mig att få svar på mina frågor. Dessa är fokusgrupper och filmanalys. Fokusgrupperna kommer förhoppningsvis att ge mig en inblick i hur barn förstår filmen Wall-E. Filmanalysen kommer däremot att hjälpa mig gestalta filmens innehåll ur en filmanalytisk synvinkel. Jag hoppas kunna konkretisera filmens vuxna innehåll med hjälp av filmanalysen. Dessa två metoder kommer slutligen att hjälpa mig bevisa eller motbevisa Rönnerbergs utlåtanden om de moderna animerade filmerna.

Med hjälp av fokusgruppintervjuerna vill jag:

- Ta reda på hur barnen i fokusgrupperna har förstått filmens handling
- Jämföra och tolka fokusgruppernas intervju svar

Med hjälp av filmanalysen vill jag:

- Ta reda på om filmen Wall-E skildrar en barn- eller vuxnerfarenhet
- Uppmärksamma förekomsten av parodier, pastischer och vuxna skämt i filmens handling

Med hjälp av fokusgruppintervjuerna och filmanalysen vill jag slutligen:

- Ge svar på Margaretha Rönnerbergs utlåtande om att barn har svårt att förstå de moderna animerade Disney/Pixarfilmerna

1.2 Begreppsdefinitioner

I det här delkapitlet hittas en lista på begrepp som förekommer i arbetet.

Allusion

En verbal, musikalisk eller visuell hänvisning till ett annat verk

Intertextualitet

En samtidig samvaro av två texter i en film eller ett litterärt verk

Parodi

Avsiktligt förlöjligande eller förvrängning av litterär text eller sceniskt verk

Pastisch

Konstnärligt verk som medvetet lånat uttrycksmedel typiska för tidigare epoker

1.3 Avgränsningar

Disney har producerat animerade filmer sedan 1930-talet. Dessa filmer kallas idag för Disney Klassiker. Disney har sedan början av 1990-talet också gjort samarbete med Pixar. Disneys Klassiker samt Disney/Pixar samproduktionerna kommer att presenteras kort, eftersom huvudfokus i detta arbete ligger på Disney/Pixarfilmen *Wall-E*. Filmen fungerar som ett tillfredsställande exempel på de sorters filmer Rönnerberg pratar om på grund av sin, till synes, vuxenorienterade handling. Vad det gäller forskningsmaterial så har det skrivits och forskats mycket om, film, tv och deras inverkan på barn. Det har också forskats och skrivits en hel del om Disneys animerade filmer. Det finns många böcker, examensuppsatser och avhandlingar skrivna om olika aspekter av Disneys filmer och deras inverkan på barn. Populära ämnen som skrivit om är våld, sexualitet, kön och olika samhällsliga stereotyper som förekommit i filmerna. Det finns mycket att tolka i filmerna. Ett exempel på en av uppsatserna jag läst om de animerade Disney filmerna är Anna Gummesson och Louise Skölds uppsats, *Animerad film: En analys av genus och hjälte-/skurkstereotyper i fyra filmer* (2007). Eftersom jag har som mål att

utreda hur barn förstår handlingen av Disney/Pixar filmen Wall-E har jag inte forskat desto mera i denna sorts litteratur.

Jag har däremot använt mig mycket av artiklar och verk skrivna av Margaretha Rönnerberg. Margareta Rönnerberg är docent i filmvetenskap vid högskolan i Gävle, Sverige. Hon har skrivit ett flertal böcker och artiklar om barn och hur de påverkas av tv, film och media. Rönnerberg har bland annat skrivit en bok vid namnet ”Varför är Disney så populär? De tecknade långfilmerna ur ett barnperspektiv”(1999) Hon har också skrivit en artikel som publicerats i tidskriften Sociologisk Forskning. Rubriken för artikeln är ”Disneyfilmer – numera för vuxna snarare än för barn?”(2005). Mycket av hennes material står som teoretisk grund för mitt arbete. Jag har även haft direkt e-post kontakt med Rönnerberg och fått tips och råd av henne gällande bland annat litteratur.

1.4 Metod

I det här delkapitlet kommer arbetets forskningsmetodval att motiveras. Arbetets forskningsmetoder är fokusgruppintervjuer och filmanalys. Jag kommer att redogöra för fokusgruppintervjuer, ta upp etiska aspekter berörande fokusgruppintervjuer och redogöra för filmanalys.

1.4.1 Metodval

Under planeringsskedet av examensarbetet övervägde jag olika forskningsmetoder. Då jag kommit fram till vad jag ville ta reda på med mitt examensarbete och efter en del litteraturforskning om olika forskningsmetoder visade sig fokusgruppsmetoden vara den lämpligaste metoden. Detta för att målet var att ta reda på barnens åsikter, tankar och uppfattningar av filmen Wall-E. En enkät kunde ha använts för att ställa samma frågor men barn i åldrarna 7-8 år har begränsad förmåga att formulera sina åsikter. Människan, framförallt barn, har i allmänhet lättare att formulera sina tankar i tal än i skrift. Det uppstår dock andra svårigheter då man intervjuar barn och dessutom i grupp. Barn kan ibland ha svårt att hålla sig till ett enda diskussionsämne då de blir ivriga. Barn har också en tendens att prata i mun på varandra vilket kan försvåra intervjusituationen för moderatören. Barn använder många utfyllnadsord och upprepar sig då de förklarar. Med tanke på detta var strukturerad intervju den lämpligaste intervjuformen. Jag formulerade intervjuguide på förhand. Tanken var att låta barnen svara spontant på frågorna och att låta dem leda diskussionen men att med hjälp av intervjuguiden se till att diskussionen hölls inom ramarna för vad som bestämts på förhand.

1.4.2 Fokusgrupper

Fokusgruppintervjun är en kvalitativ forskningsmetod som idag används inom flera områden, exempelvis inom medie- och kommunikationsvetenskap, pedagogik, socialmedicin och marknadsföring. Metoden används för att studera bland annat attityder, tankar, åsikter, argument och uppfattningar, samt för att studera interaktion i grupper. (Wibeck 2000 s.19-20) Att arbeta med fokusgrupp innebär att man samlar en grupp människor som under begränsad tid får diskutera ett givet ämne med varandra. Gruppen leds av en samtalsledare, moderator, som initierar diskussionen och introducerar nya aspekter av ämnet i den mån det behövs. Målet med fokusgruppen är att gruppdeltagarna skall diskutera fritt med varandra. Ordet *fokus* indikerar att

diskussionen skall röra ett på förhand givet ämne. Ämnet initieras av ett stimulusmaterial och/eller av moderatorns inledning vid fokusgruppsessionen. (Wibeck s.9) Lämpligaste gruppstorleken är mellan sex och nio deltagare. Deltagarna skall ha så mycket gemensamt som möjligt och intervjun skall utföras på en plats där gruppen kan vara ostörd. Det finns forskning som visar att gruppens interaktion kring en uppgift är mer intensiv i små rum än i stora. Bilder och andra väggdekorationer kan distrahera (Wibeck s.31). Utrymmet skall vara så neutralt som möjligt. Då forskaren skall rekrytera en fokusgrupp finns valet mellan redan existerande grupper och att plocka ihop personer från olika ställen. Det finns risker med att använda sig av redan existerande grupper. En av dessa är att ämnen inte kommer upp på grund av att det finns saker som tas för givna inom gruppen. Alla vet vad de andra tycker i vissa frågor och därför känns de onödiga att ta upp. Ett betydligt större problem är att gruppmedlemmar faller in i de roller de har i den vardagliga interaktionen trots att det är ett helt nytt sammanhang. Det som sen igen talar för användning av redan existerande grupper är att för att medlemmarna redan känner varandra och detta gör att ingen är rädd för att delta i diskussionen. (Wibeck s.52) Forskaren måste bestämma ifall fokusgruppintervjun skall vara strukturerad eller ostrukturerad. I en ostrukturerad fokusgruppintervju är målet att medlemmarna snarare får tala med varandra än med moderatorn. Inga specifika frågor ställs utan syftet är att lyssna till vad medlemmarna tycker är viktiga aspekter av ämnet. Fri diskussion ger moderatorn möjlighet att studera interaktionen mellan medlemmarna och ger chansen till spontana föreställningar. En strukturerad fokusgruppintervju är aktuell då ämnet som diskuteras är mycket känsligt, då deltagarna är sårbara eller då det gäller en marknadsundersökning. Den strukturerade intervjun kan definieras utifrån två grunder. Den första handlar om att styra frågorna. Moderatorn har kontroll över vilka ämnen som diskuteras. Den andra grunden handlar om att styra gruppdynamiken. Moderatorn kontrollerar interaktionen mellan gruppmedlemmarna. Detta innebär att moderatorn bland annat ser till att alla får en chans att prata. (Wibeck s.44-47) Innan själva intervjun kan äga rum måste forskaren utforma en intervjuguide och ta fram ett stimulansmaterial. Under fokusgruppsessionen använder sig moderatorn av en intervjuguide. Den kan se ut på olika sätt beroende på om intervjun är strukturerad eller ostrukturerad. Om moderatorn vill styra diskussionen är frågorna specificerade och många. Fem olika sorters frågor borde ingå i en intervjuguide, dessa är: öppningsfrågor, introduktionsfrågor, övergångsfrågor, nyckelfrågor, avslutandefrågor. Syftet med öppningsfrågorna är att medlemmarna skall få en chans att bli bekanta med varandra

och öka känslan av gruppkohesion. Dessa frågor skall hellre handla om fakta än om attityder och åsikter. Dessa frågor brukar inte tas med i analysen. Introduktionsfrågorna används för att introducera det ämne som kommer att diskuteras. De kan också ge möjlighet att reflektera över egna erfarenheter som har med ämnet att göra. Övergångsfrågorna används för att föra diskussionen fram till nyckelfrågorna. Deltagarna skall med hjälp av dessa frågor kunna se ämnet i ett större perspektiv. Nyckelfrågorna ställs när en tredjedel eller hälften av den utsatta tiden har gått. Som avslutning går moderatorn över till de avslutande frågorna. De kan handla om att deltagarna får uttrycka sin slutliga position och reflektera över vad som sagts i diskussionen. Det sista moderatorn gör är att han/hon ställer slutfrågan. Denna fråga säkerställer att ingen viktig aspekt har förbisetts. Det tidigare nämnda stimulansmaterialet består vanligtvis av artiklar, citat, bilder, videofilm och annat material som har med ämnet att göra. Detta material skall väcka frågor och diskussion. Deltagarna kan få detta material under intervjun men man undviker problem genom att de får materialet i förväg. (Wibeck s.61-67)

Själva intervjun bandas med hjälp av antingen en bandspelare eller en videokamera. Det finns för- och nackdelar med båda tekniker. Bandspelare fungerar bra eftersom deltagarna ganska lätt kan tänka bort den och talar fritt, som om den inte var där. Problemet däremot är att det inte går att se vem som talar. Detta kan dock underlättas av att moderatorn eller en eventuell observatör för anteckningar om vem som talar. För att det skall bli möjligt att ta med den icke-verbala kommunikationen i analysen blir det i princip nödvändigt att dokumentera fokusgruppen med videokamera. Videoinbandningen gör det betydligt lättare att skilja de olika talarna åt. Den kan vara bra att komplettera med en bandspelare, eftersom videokameror inte alltid har vidare bra mikrofoner. Risken att deltagare skulle påverkas av videokameran till den grad att deras svar och handlingar skulle ändras radikalt jämfört med om tillfället endast bandas med en bandspelare finns med är ganska liten. Ändå är det viktigt att vara medveten om att den inspelningsutrustning som används, liksom forskarens närvaro, påverkar interaktionen. Man bör med andra ord ta i beaktande vilken roll en videokamera kan tänkas spela för resultaten. (Wibeck 79-80)

Då intervjun är över är det dags för forskaren att börja transkribera intervjuerna. Forskaren väljer hurudan materialanalys hon eller han vill utföra. Den mest tidskrävande men den noggrannaste analysmetoden är att skriva ut, transkribera, samtalen. Transkription kan göras på flera olika nivåer. För den som sysslar med att analysera fokusgrupper är en ordagrann transkription sällan nödvändig. Att transkribera är en tidskrävande aktivitet, även om man håller sig på en lägre nivå av noggrannhet. Desto grövre transkription man gör desto mer förlorar man möjligheten att analysera interaktionen i gruppen. Linell (se Wibeck 2000 s.81-85) identifierar tre transkriptionsnivåer. Nivå I är en detaljerad transkription. Talspråksformer, talstyrka, tvekljud, överlappande tal, betonade ord och talhastighet finns med. Alla turer inleds med liten bokstav. Uppbackningar skrivs som egna turer. Nivå II är också en ordagrann transkription. Alla identifierbara ordförekomster återges. Även omtagningar, fel starter och liknande återges. Nivå III är helt skriftspråk normerad. Oavslutade meningar, omtagningar, tvekljud och liknande har tagits bort. Texten består av fullständiga meningar som inleds med stor bokstav. Syftet med denna sorts transkription är att återge det huvudsakliga innehållet och inte den ordagranna texten. Utöver transkriptionsmetoden förekommer också tre andra analysmetoder. Den andra är en analys som baserar sig på bandet. Denna analys innebär en genomlyssning av bandet och en förkortad transkriptionsvariant. Denna metod passar bäst för strukturerade fokusgrupper. Den tredje analysmetoden är en anteckningsbaserad analys som främst bygger på fältanteckningar från diskussionen och sammanfattningen i slutet. Den fjärde analysmetoden rekommenderas inte för den som vill producera en noggrann rapport av studien. Den handlar om att göra en minnesbaserad analys. En muntlig rapport presenteras direkt ur minnet, möjligen stödd av vissa fältanteckningar. När det gäller en akademisk undersökning eller en mer noggrann marknadsundersökning gäller denna metod sällan.

Nästa steg i processen är fokusgruppens materialanalys. Ett allmänt mål med materialanalysen är att komma åt innehållsliga aspekter av det som sägs. Den vanligaste analysen är innehållsanalysen. Den inleds med att man går tillbaka till syftet med undersökningen, eftersom forskningsfrågan styr både datainsamlingen och valet av analysmetod. Ämnena för analysen dikteras vanligtvis av intervjuguiden. Vissa av intervjuguidens frågeställningar kan dock ha genererat så pass lite information att det inte är någon vits att ta upp dem. (Wibeck s.88) Även om målet med analysen är att studera interaktionen i gruppen, argumentationen eller deltagarnas underliggande föreställningar och värderingar kan det vara bra att först göra en översiktanalys där ämnesaspekter och teman identifieras. Denna översikt är speciellt ovärderlig om man har mycket material. Då moderatorn använt sig av en strukturerad intervju är det sannolikt att de teman som blir märkbara överensstämmer med frågeområdena i intervjuguiden. Resultatet av studien blir då att forskaren får svar på sina forskningsfrågor. Forskaren kan också urskilja frågeområden som deltagarna inte verkade vara villiga att diskutera och i vilken grad teman som inte förutsetts av forskaren kom upp i diskussionen. (Wibeck s.93) Ett systematiskt tillvägagångssätt bidrar till att resultaten blir så tillförlitliga som möjligt. Ett systematiskt protokoll påminner forskaren om arbetsgången men påvisar också att forskaren varit noggrann och omsorgsfull. En generell rekommendation är att uttalanden som är specifika och grundade på egen erfarenhet skall understrykas mer än vaga och opersonliga uttalanden. Innehållsanalyser kan enligt Rausch (se Wibeck s.96) antingen vara horisontella eller vertikala. I en horisontell analys redovisas ämnen som återuppkommer i alla grupper. Denna metod är passande när man har många liknande grupper. En vertikal analys diskuterar varje grupp och de uppkomna ämnena skilt. En av forskarnas uppgifter är att dra slutsatser utifrån vad hon/han funnit i materialet. Slutsatserna skall ha tydligt stöd i data, och uppmärksamheten skall i första hand ligga på att identifiera åsikter, idéer eller känslor som upprepas. Centralt i analysprocessen är att finna mönster, göra jämförelser och kontrastera olika data mot varandra. Jämförelsen görs inom en grupp eller mellan grupper. Man kan också kontrastera resultaten mot etablerade samhällsvetenskapliga teorier. (Wibeck s.97)

1.4.3 Etiska aspekter

Vare sig man har för avsikt att intervjua en vuxen eller ett barn så finns det etiska riktlinjer som bör följas. En av de viktigaste är *informerat samtycke*. Detta innebär att intervjuobjektet gett sitt lov till att bli intervjuad och att intervjuobjektet informerats om intervjuens syfte och förfarandet. (Kvale s.142-145) Det är viktigt att ingen av deltagarna känner att hon/han själv eller hennes/hans privatliv kränks av forskarteamet. Det är svårt att utlova absolut anonymitet, men konfidentialitet kan uppnås. Detta genom att samla in, spara och på säker plats förvara information om deltagarna som gör det möjligt att identifiera individer. Alla namn byts ut i transkriptionen och ljud/videobanden förvaras på en säker plats. (Wibeck s.115)

1.4.4 Filmanalys

Filmanalys är en av de allra vanligaste pedagogiska och vetenskapliga aktiviteterna inom filmstudiet. Det finns inga enhetliga modeller för hur en filmanalys skall utföras. Den rörliga bilden har gett upphov till så många genrer och former, och syftet med att analysera dessa är så vitt skiftande karaktär, att det inte på rimliga grunder går att skapa någon övergripande modell. Villkoren för filmanalys skiftar och det kan då tyckas att det inte finns några gemensamma perspektiv att anlägga överhuvudtaget. Det går alltså inte att konstruera någon universalmodell men man kan göra en slags lista över vissa överväganden och moment som är oundvikliga i en filmanalys. Första steget är att göra klart för sig vad man vill uppnå med analysen. För vem gör jag analysen? Vilken sorts kunskap förutsätter jag hos mina läsare? Vilken sorts kunskap är jag ute efter? Dessa frågor kan tyckas som självklara men det är ändå bra att de upprepas. (Andersson & Hedling 1999 s. 7) Andra steget, som också kan anses självklart, är att man noggrant observerar och undersöker sitt objekt, det vill säga den film man vill analysera. Det innebär att man bekantar sig med filmen, dess uppkomst och mottagande, dess historiska sammanhang, dess stilmedel och dess tematiska innehåll. Den bästa

tumregeln här är noggrannhet. Man bör se filmen flera gånger och göra anteckningar som är relevanta för det man vill ta reda på. Har man tid kan man söka kompletterande litteratur och databaser och samla all den kunskap som man tycker att är nödvändig för att kunna uttala sig om det som sker i bild. Det tredje steget är att systematisera alla sina iakttagelser, det vill säga att renodla de upptäckter som är aktuella för den valda uppgiften. Vid denna systematisering går man tillbaka till den egna analysens kontextualisering. Det är ofta här man får användning för en vetenskaplig metod eller en vetenskaplig begreppsapparat. En sådan begreppsapparat kan hämtas från så olika fält som psykoanalysen, semiotiken, narratologin, ekonomin eller receptionsforskningen. Det sista steget är att göra en framställning av analysen. Filmanalysen presenteras oftast skriftligt antingen som en uppsats, en artikel eller till och med en bok. De första stegen av analysen är osynliga för läsaren; det är först i textframställningen som de blir synliga, men då i en rekonstruktion. Det är viktigt att reflektera över vem texten är menad för och anpassa terminologin och krav på förkunskap därefter. Genom dessa arbetsmoment är det viktigt med vetenskaplig självreflektion. Att reflektera över vad man gör är inte svårare än att man faktiskt har klart för sig vad man håller på med och att man också kan göra det klart för läsaren. Många gånger tas saker förgivna som egentligen är mycket komplicerade. Det är viktigt att undersöka det som verkar naturligt och självklart och se vilka teknologiska, historiska, kulturella eller andra faktorer som egentligen är bestämmande. Lika viktigt är att man själv har klart för sig varför man själv använder ett visst angreppssätt. (Andersson & Hedling s.8)

Filmanalyser utförs vanligtvis ur någon specifik aspekt, beroende på vad man vill få reda på med analysen. Även om analyserna är olika på många sätt förenas de av en gemensam vokabulär. Det finns alltså vissa tekniska termer som är gemensamma för de flesta filmanalyser, och det handlar om termer man kan använda när man skall beskriva de rörliga bilderna. Det kan röra sig om hur man ser på den enskilda bildinställningen och begrepp som helbild, halvbild, närbild; det kan röra sig om kamerarörelser som panorering, tiltning, inåkning; det kan handla om ljussättning, musik- och ljudläggning, färgsättning, montage, klippning, övergångar mellan scener och så vidare. Terminologin omfattar också vetenskaplig begreppsbildning som till exempel intertextualitet, narratologi, reception, fabel, subjett och dieges. (Andersson & Hedling s.10) Med intertextualitet anses en samtidig samvaro av två texter, till exempel i form av "citrat",

"plagiat" eller "allusion". Detta innebär utnyttjande av redan existerande filmbilder (man ser på tv eller film i filmen). "Citaten" har ibland funktionen att låta regissören hylla en beundrad filmskapare. En "allusion" innebär, å andra sidan, en verbal, musikalisk eller visuell hänvisning till ett annat verk. Ett annat sätt att förklara intertextualitet är att den fungerar som filmers kontaktytor gentemot andra filmer, konstverk och texter av olika slag. Intertextualitet kan anspela på åskådarens kännedom om till exempel andra filmer. Andra sorters intertextualiteter än "citat" och "allusion" är "celebritetsintertextualitet". Med detta anses närvaron av en känd person som drar uppmärksamhet till genren eller den kulturella miljön. Med "genetisk intertextualitet" avses tendensen att berömda personers barn själva blir kända och därmed åkallar minnet av föräldrarna, till exempel Liza Minelli, som är dotter till Judy Garland. Användning av "auto-citat" betyder att man använt hänvisningar till egna tidigare verk. En sista form av intertextualitet är "lögnaktig intertextualitet", det vill säga fabricerade reproduktioner av citat, alltså en slags pseudointertextuell relation. Ett exempel på denna sorts intertextualitet är när Tom Hanks blir vittne till attentatet mot politikern George Wallace i *Forrest Gump*. (Andersson & Hedling s.33-35) Med horisontell intertextualitet menas relationen mellan primära texter som är mer eller mindre förenade genom genrer, karaktärer och innehåll. Vertikal intertextualitet avses däremot sekundärmaterial som publicitet, journalistik, kritik och så vidare. (Andersson & Hedling s.46) Filmens kontext är däremot historiska, sociala och ekonomiska faktorer som omger filmen såsom de tolkas via texter, mediediskurser eller andra sätt att bilda sig uppfattningar om den kringliggande verkligheten. (Andersson & Hedling s.17)

Alla berättelser kännetecknas av två tidsaxlar: subjett och fabel. Med subjett avses den komprimerade, inte alltid kronologiska, konkreta presentationen av sakernas utveckling på filmduken. Med fabel avses, å andra sidan, den mentala helhetskonstruktion med händelseförloppet i kronologisk ordning, som åskådaren skapar under själva filmupplevelsen. Några sekunder i subjett kan till exempel representera timmar, dagar, år av själva fabeln. (Andersson & Hedling s.23)

En av de intressantaste frågorna om filmer är varför man uppskattar dem. Den typ av forskning som besvarar sådana frågor kallas receptionsforskning. Med reception avses hur något, till exempel film, har tagits emot av publik och kritisk offentlighet.

Receptionsforskning kan handla om vad vanliga filmåskådare tycker om film. De tolkningar av filmen som framkommer i offentliga sammanhang representerar den officiella ”meningen”. Ibland kan denna avse konstnärligt värde och ibland hur filmen tolkas. Vid sidan av kartläggning av åsikterna om en film är det viktigt att studera tänkbara skäl till varför man har vissa åsikter och i vilket eventuellt politiskt intresse man driver en viss estetisk linje. Många moderna receptionsforskare utgår från att variabler som kön, klass, etnicitet och sexuell läggning är avgörande för hur film uppfattas. (Andersson & Hedling s.48-49)

Under 1980- och 1990-talet har science-fictionfilmen kommit att domineras av visioner av en framtid som inte ligger alltför långt framför oss i tiden. Filmerna har kunnat betraktas som extrapolationer av teknologier och sociala problemkomplex som redan är för handen. Några exempel på denna sorts filmer är *Blade runner* (1982), *Robocop* (1988) och *The Terminator* (1984). Gemensamt för dessa tre filmer är att de relaterar till en västvärld som förfallit, där en hänsynslös kapitalistisk rovdraft utarmat jordens resurser, och där det civila samhället kollapsat. Det är påfallande hur de här science-fictionfilmerna fått uppföljare. Man kan tala om en ny sorts science-fiction film som bygger på tendenser i nuet exploateras in i en inte alltför avlägsen framtid.

1.4.5 Material

Filmen *Wall-E* används som grund för detta examensarbete. Filmens handling har tydliga sammankopplingar till den riktiga världen och detta kan göra det svårt för barn att förstå skillnad på vad som är riktigt och vad som är påhittat. Filmen *Wall-E* tar upp aktuella samhällsproblem och skiljer sig därmed också från de andra Disney/Pixar filmerna. Filmen är gjord med avancerad datorteknik, vilket också bidrar till barn kan ha svårt att skilja på riktigt och påhittat. Filmens handling tar upp, om än på ett överdrivet och nästan karikerat sätt, aktuella problem i vårt samhälle, dvs., överkonsumtion, nedsmutsning och avfallsproblem. Barn kan ha svårt att dra paralleller mellan filmvärlden och den riktiga världen.

Jag inledde arbetet med att titta på filmen i sin helhet och sedan skriva ner tankar som väcktes under filmens gång. På detta vis kom jag slutligen fram till huvudfrågorna. Innan intervjufrågorna formulerades tittade jag igenom filmen en gång till. Jag skrev ner alla frågor jag kom på och sorterade dem i efterhand. Filmens handling delades naturligt in i olika kategorier: skräpet i filmen, växten, Wall-E och Eva, människorna på rymdskeppet. Jag sammanställde slutligen min intervjuguide (se bilaga 1). Jag ställde inte frågorna i samma ordning med alla enskilda grupper men jag försökte få alla frågor ställda. I vissa fall uppstod oplanerade följdfrågor, som i sin tur ledde till diskussion. Jag har inte redogjort för dessa följdfrågor i min intervjuguide. Jag kommer att ta upp de mest relevanta följdfrågorna i kapitlet om materialanalys.

1.4.6 Lovlappen

Nästa steg var att formulera och skicka ut en lovlapp (se bilaga 2) till barnens föräldrar, i vilken jag försäkrade att mitt arbete är seriöst och att det färdiga arbetet inte kommer att publiceras för allmänheten. På lovlappen berättade jag vad mitt examensarbete går ut på och berättade precis vad barnens deltagande i intervjun skulle innebära. Jag beskrev också hur intervjuerna skulle gå till och försäkrade föräldrarna om att barnens identiteter kommer att hållas hemliga. Jag uppgav mina kontaktuppgifter och uppmanade föräldrarna att kontakta mig ifall de hade några frågor. Föräldrarna hade valet att antingen bevilja eller inte bevilja lov för deras barn att delta i fokusgruppen.

Innan jag kom så långt att lovlapparna kunde skickas hem med barnen så tog jag kontakt med rektorerna vid de två skolor jag valt. Den första skolan var Cygnaeus lågstadium i Helsingfors centrum och den andra var Haga Lågstadium i Södra Haga. Jag valde den första skolan för att det är den lågstadieskolan jag själv gick i och den andra för att jag själv bor i Södra Haga. Då jag förklarat mitt ärende lovade rektorerna för båda skolorna att de skulle ta reda på om någon av klasslärarna skulle vara intresserad och ha tid att delta. På detta sätt kom jag sedan i kontakt med en klasslärare från vardera skolan. Då båda klasslärarna bekräftat att de kunde göra undantag i undervisningsschemat och givit förslag till datum för intervjun så formulerade jag lovlappen och förde den till skolorna. Lärarna skickade hem lapparna med eleverna. Jag fick tillbaka svarslapparna samma dag som intervjuerna gjordes. Detta gjorde att jag inte på förhand visste hur många gruppdeltagarna skulle vara men det orsakade inga praktiska problem.

1.4.7 Fokusgruppintervjuer

Jag utförde intervjuer med tre fokusgrupper. Fokusgrupperna bestod av barn i åldrarna 7-8 år. Den första fokusgruppen bestod av tio stycken elever från Cygnaeus lågstadieskola: fyra flickor och sex pojkar. Den andra fokusgruppen bestod av sex stycken elever från Haga lågstadieskola: tre flickor och tre pojkar. Den tredje fokusgruppen bestod också av nio elever från Haga lågstadieskola: fem flickor och fyra pojkar. Sammanlagt intervjuade jag 25 barn; 12 flickor och 13 pojkar. Enskilda intervjuerna hölls för varje grupp. Alla tre fokusgrupper tittade på filmen *Wall-E* före intervjun. Jag förde filmen till skolorna dagen före intervjun, jag var således inte närvarande då barnen tittade på filmen. Detta för att inte riskera att barnen skulle vara mer intresserad av främlingen i klassrummet än filmen.

Intervjuerna utfördes ganska långt på samma sätt med alla tre grupper. En diktafon användes för att bända in intervjuerna. Det förklarades för barnen vad apparaten gör och de lovades att ingen annan än jag kommer att lyssna på inbandningarna. Diktafonen användes för att förenkla analys- och skrivprocessen för mig själv och för att bättre kunna redogöra för barnens åsikter i skrivskedet. Jag valde att inte använda en videokamera för att jag var orolig att barnen skulle bli distraherade. Intervjuernas längd varierade mellan grupperna: intervjun med grupp 1 var 26 minuter och 26 sekunder, intervjun med grupp 2 var 11 minuter 22 sekunder, intervjun med grupp 3 var 16 minuter 43 sekunder. Första intervjun var längst för att den fokusgruppen var störst (10 barn). Barnen i grupp 1 intervjuades i sitt eget klassrum. Klassrummet hade en hörna med två bänkar och en matta. Hörnan används för gemensamma lässtunder. Jag satte på en stol och barnen satt sig i en halvcirkel framför mig. Barnen i grupp 2 och 3 intervjuades i skolans musikrum. Jag skulle inte själv ha valt att sitta i det rummet på grund av distraherande instrument och annat men det var det enda lediga utrymmet som var tillgängligt just då. Barnen kunde dock svara på frågorna utan att desto mera störas av omgivningen. Jag satt på en pulpet och barnen satt på stolar i en halvcirkel framför mig.

Som inledning frågades varje barn om sitt namn och sin ålder. Detta gjordes mest för att barnen skulle få känna hur det känns att prata in i diktafonen. Innan intervjun inleddes ombads barnen att svara på frågorna en åt gången. Jag förklarade att jag annars skulle ha svårt att urskilja vem som sagt vad när jag senare lyssnar på inspelningen. Som övergångsfråga undrade jag hur många som sett filmen. Denna fråga ställdes för att sakta leda in barnen på ämnet. Efter det här leddes diskussionen in på nyckelfrågorna. Dessa frågor berörde filmens innehåll. Som avslutning ställdes en allmän fråga om filmen. Frågan ställdes för att ge barnen en chans att säga sitt sista om filmen.

1.4.8 Materialanalys

Då jag började behandla materialet från fokusgruppintervjuerna transkriberade jag ordagrant. Jag transkriberade ungefär hälften av intervjun med grupp 1 ordagrant. Denna process var både tidskrävande och frustrerande. Barn, till skillnad från vuxna, använder flitigt ifyllnadsord så som; alltså, ja, men, ööh, det där, vad heter det nu. Jag kom fram till att det räckte med att grovt transkribera resten av intervjuerna. Jag skrev ner huvudpoängen av allt barnen sagt. Till följande läste jag igenom transkriptionerna. Vid detta skede insåg jag att jag inte skulle kunna analysera intervjuerna utgående från de grova transkriptionerna. En mer detaljerad transkription var nödvändig för att kunna analysera fram skillnader och likheter i barnens intervjusvar. Jag gick vidare genom att lyssna igenom alla tre intervjuer samtidigt som jag gjorde detaljerade anteckningar. Jag insåg att det bästa sättet för mig att jämföra intervjusvaren med varandra var att ställa upp dem parallellt. Detta gjorde jag genom att limma ihop fyra stycken A4:ans papper. Pappren delades i fem spalter. I första spalten listades alla intervjufrågor, i andra spalten skrevs svaren för grupp 1, i tredje spalten skrevs svaren för grupp 2, i fjärde spalten skrevs svaren för grupp 3 (jag lyssnade ytterligare en gång igenom intervjuerna medan jag skrev in svaren i spalterna) och i sista spalten skrevs skillnaderna och likheterna jag observerat mellan de olika gruppernas svar. Nu kunde jag konkret se svaren och hade

lätt att identifiera skillnader och likheterna i svaren. Detta spaltschema var till stor hjälp då jag slutligen skriva materialanalysen.

1.4.9 Filmbeskrivning och filmanalys

Filmbeskrivningen är skriven för att läsaren skall få en helhetsöversikt av filmens handling. Filmbeskrivningen innehåller inga personliga åsikter eller tolkningar. Den är en objektiv redovisning av filmens handling.

Innan jag analyserade filmen fastställde jag ur vilken synvinkel analysen skulle göras. Detta utgående från vilken information mest skulle gagna arbetet. Första steget i processen var således att göra en lista på vad jag skulle fästa uppmärksamhet vid då jag tittade på filmen. Andra steget i processen var att titta igenom hela filmen samtidigt som jag gjorde anteckningar. I praktiken gick det till så att jag tittade på snuttar av filmen, pausade för att göra anteckningar och fortsatte titta på filmen, osv. Efter att ha tittat på filmen gick jag igenom anteckningarna och försökte hitta en struktur i observationerna. Observationerna kunde delas in i tre kategorier. Jag delade in ett A4:ans papper i tre spalter och skrev in observationerna i passande spalt på pappret. Sista steget i processen var att skriftligt redogöra för observationerna i form av filmanalys.

2 DISNEY, PIXAR OCH FILMENS INVERKAN PÅ BARN

I detta teoretiskt inriktade kapitel kommer Disney och Pixar att presenteras. Margaretha Rönnerbergs teori om Disneys tre grundtyper samt hennes syn på de moderna animerade filmerna kommer även att redogöras i slutet av detta kapitel.

2.1 Disneys historia i korthet

År 1923 startades det som skulle komma att bli ett av historiens mest globala och framgångsrika imperium; nämligen Disney. Alldeles i början hette företaget *Disney Brothers Cartoon Studio*. På den tiden ritade Walt Disney karikatyror tillsammans med sin bror Roy. På Roys begäran bytte de företagets namn till *The Walt Disney Studio*. Walt Disneys första ritade serie hette *Alice's Wonderland*. År 1927 föddes karaktären, som idag är känd över hela världen; nämligen Mickey Mus. Mickey Mus blev populär och Walt Disney fortsatte att skapa andra karaktärer. Han började producera en ritad serie med namnet *Silly Symphonies*. År 1932 vann *Flowers and Trees, A Silly Symphony* den första Oscar statyetten i kategorin "Best Cartoon". Walt Disney belönades med Oscars i samma kategori under resten av det årtiondet.

Walt Disney nöjde sig inte längre med att bara producera korta ritade filmsnuttar utan ville försöka sig på en ritad långfilm. Omvärlden tyckte att han var galen. Man trodde inte att publiken skulle orka koncentrera sig på en ritad film som var över det vanliga formatet, som var 8 minuter lång. Men Walt Disney var envis och ville producera sagan om Snövit och de sju dvärgarna. Vid julen 1937 hade den första animerade långfilmen, *Snövit och de sju dvärgarna*, premiär. Den blev en succé och förtjänade mera pengar än någon annan film genom tiderna dittills gjort. Detta var bara början till Walt Disneys succé med animerade långfilmer.

2.2 Pixars historia i korthet

År 1984 lämnar John Lasseter sitt jobb som animatör hos Disney och börjar jobba för Lucasfilm Ltd. Han jobbar på den avdelning som specialiserar sig på grafiska specialeffekter på dator. År 1986 köper Steve Jobs avdelningen för 10 miljoner dollar. Denna före detta Lucasfilms Ltd. avdelning blir ett eget företag och får namnet Pixar.

Den animerade kortfilmen *Luxo Jr.* produceras och vinner år 1987 en Oscar i kategorin ”Bästa animerade kortfilm”. Pixar producerar reklamfilmer 1989-1996. Under dessa 7 år hinner de producera 70 animerade reklamfilmer, för vilka de kammar hem många pris. År 1991 inleder Pixar sitt samarbete med Disney, de planerar att samproducera tre animerade långfilmer. År 1995 har *Toy Story*, den första Disney/Pixar hel datoranimerade filmen, premiär. *Toy Story* drar in mest pengar av alla utgivna filmer 1995. År 1996 tar John Lasseter emot *The Special Achievement Award* på Oscarsgalan tack vare sitt inspirerande ledarskap. Gruppen, ledd av Lasseter, lyckades producera världens första hel datoranimerade långfilm, *Toy Story*.

Den 24 januari 2006, ingick Pixar ett avtal med Walt Disney Company. Det bestämdes att de två företagen skulle slås samman. Affären godkändes av aktieägarna i båda bolagen och samgången trädde i kraft den 5 maj 2006. Pixar är nu ett helägt dotterbolag till The Walt Disney Company.

Disney och Pixar har, sedan inledandet av sitt samarbete år 1995 samproducerat följande filmer: *Toy Story* (1995), *A bugs life* (1998), *Toy Story 2* (1999), *Monster Inc.* (2001), *Finding Nemo* (2003), *The Incredibles* (2004), *Cars* (2006), *Ratatouille* (2007), *Wall-E* (2008), *Up* (2009), *Toy Story 3* (2010).

2.3 De animerade Disneyfilmernas historia

I detta delkapitel kommer de animerade Disneyfilmernas historia att presenteras i korthet. Delkapitlet är uppdelat i årsperioder utgående från en webartikel om Disneys filmhistoria. (se Maughan)

2.3.1 Åren 1937-1949

Filmen *Snövit och de sju dvärgarna* (1937) var Walt Disneys första animerade långfilm och blev en stor succé. Filmen drog in mera pengar än någon film dittills gjort. Denna framgång möjliggjorde finansieringen av andra succéfilmer som; *Pinnocchio* (1940), *Dumbo* (1941) och *Bambi* (1942). Dessa filmer drog in en del pengar men Andra världskriget hade en stor inverkan på både Walt Disney Studios och filmpubliken. De animerade filmerna från denna tid ansågs ännu vara banbrytande inom filmvärlden.

2.3.2 Åren 1950-1965

Askungen (1950) var Walt Disney Studios första lönsamma film sedan *Snövit och de sju dvärgarna* (1937). Andra filmer som; *Alice i undervärlden* (1951), *Peter Pan* (1953), *Lady och Lufsen* (1955) och *Törnrosa* (1959) kom ut under denna tidsperiod. År 1964 gjorde Walt Disney Studios revolution inom filmvärlden med filmen *Mary Poppins*. Denna gång hade Walt Disney lyckats skapa en film som var en blandning av animerat och icke-animerat material. Världens filmpublik hade aldrig tidigare upplevt något liknande.

2.3.3 Åren 1965-1989

Under denna tidsperiod producerades ett flertal måttligt framgångsrika animerade långfilmer men ingen revolutionerande teknik användes. Filmer som *Djungelboken* (1967) och *Aristocats* (1970) producerades med lyckades inte fånga filmpublikens uppmärksamhet.

2.3.4 Åren 1989-2009

Denna tidsperiod är känd som Disneys nya glansperiod eller renässans. Klassiker som *Lilla Sjöjungfrun* (1989), *Skönheten och odjuret* (1991) och *Lejonkungen* (1995) kom till världen. Nu blev de animerade Disneyfilmerna gjorda till Broadway pjäser, tv-serier och handelsvaror. Samarbetet med Pixar resulterade i animerade långfilmer av en helt ny klass.

Disney fortsätter att producera animerade långfilmer, både med och utan Pixar. Disneys senast utgivna barnfilm är *Trassel* (2010) och Disney/Pixars senaste samproduktion är *Toy Story 3*.

2.4 Tre grundtyper

I sin bok *Varför är Disney så populär?* (1999) skriver Margareta Rönnberg om hur de flesta animerade Disney långfilmerna utkristalliseras i tre grundtyper; djurfabler, undersagor och husdjursbiografier. Dessa tre grundtyper har med centralfigurernas kön, ålder och utvecklingsgång att göra. Hädanefter presenteras de tre grundtyperna.

2.4.1 Djurfabler

Den moraliserande djurfabeln säger vad barn bör göra eller inte bör göra. Den här genren har anor långt tillbaka i tiden och dessa berättelser handlar om förmänskligande djur. Med sitt varnande och ibland uppskrämmande sätt brukar fabler särskilt användas i samband med mindre barn, som ännu inte anses mogna nog för att tänka självständigt. Centralfiguren i Disneys djurfabler är en pojke som utvecklas från klumpigt spädbarn till kompetent yngling. Handlingen utspelas huvudsakligen under åldern 7-11 år. Det är då hjältens identitetssökande sätts igång av hans oklara ursprung och könsroll. Djurfabelns centralfigurer har inga magiska förlösare ur konflikten. Det är karaktären själv som behöver växa och utvecklas. I fabeln är ont och gott representerat av olika djur och läxan är tydligt uttalad. Fabeln handlar om yttrevärldens och samhällets krav på barnet. Exempel på Disneyfilmer av grundtypen djurfabler är; *Pinocchio* (1940), *Bambi* (1942), *Lejonkungen* (1995). (Rönnberg, 1999, s.62)

2.4.2 Undersagor

Detta är en mer nöjesbetonad berättelseform, som också kan ledas långt tillbaka i den muntliga traditionen. Med sina förtrollningar, magiska lösningar och lyckliga slut har denna typs sagor länge använts för att stödja och uppmuntra barns frigörelse från föräldraauktoriteten. Centralfiguren är vanligtvis en flicka i tonåren, vars sanna identitet förnekas eller kvävs av en ond modersgestalt. Detta hot tvingar henne ut ur hemmets konfliktfält. Hjältinnan befinner sig i tröskelåldern. Barndomens identitet blir ifrågasatt, upphävd av könsrodnaden och det sexuella uppvaktandet. Intellettet har utvecklats tillräckligt för att kunna planera en framtid abstrakt i tanken. Man kan säga att undersagan genomsyras av ”förtrollande” reflektioner, medan djurfablerna däremot gäller att övertyga, övertala och tygla. Undersagornas centralfigur får sin positiva identitet bekräftad av andra och hoten eliminerade av andra. Sagan har alltid ett gott slut och utspelas alltid i en tid och ett rum som är fjärran och obestämd. Exempel på Disney-filmer av grundtypen undersagor; *Snövit och de sju dvärgarna* (1937), *Askungen* (1950), *Den lilla sjöjungfrun* (1989) och *Pocahontas* (1995). (Rönnerberg, 1999, s.62-64)

2.4.3 Husdjursbiografier

Denna grundtyp är ganska senkommen och har uppkommit i nära samspel med det borgerliga samhällets framväxt och dess avtrollade världsbild. Disneys husdjursbiografier är gestaltade som vardagskomedier med thrillerinslag. Det handlar om spännande jakter med mod och list i ett lägre idealsamhälle i miniatyrformat. Här håller man sig helst borta från de stora människorna. De små undanskuffade husdjuren lever, liksom barn, till stor del i sin egen värld. Rollen som centralfigur är i husdjursbiografen uppdelad på vuxnas parbildning ur skilda samhällsläger, men av samma ras. Här tematiseras mera tydligt uttalat både generations-, klass-, och könsrollmotsättningar. Som (blivande) föräldrar måste de agera tillsammans i den

hotfulla världen för ett gemensamt mål. Läxan här är ofta hur ansvarsfullt föräldraskap bör se ut. Husdjursbiografierna slopar inte vardagsrealismen; det finns klara gränser mellan djur och människor. Exempel på Disney filmer av grundtypen husdjursbiografi; *Lady och Lufsen* (1955), *101 Dalmatiner* (1961) och *Aristocats* (1970). (Rönnerberg, 1999, s.64-65)

2.4.4 Hur kategoriseras Disney/Pixarfilmerna?

I artikeln "*Barn ärver tyvärr sällan andra barn...Om föräldragenerationers förslösade kulturarv – och barns reludifiering!*" (2011) skriver Margaretha Rönnerberg att grunddragen i de tre grundtyperna som har anor som sträcker sig mellan 250 och 2500 år tillbaka i tiden plötsligt anses vara ute i de nuvarande Disney/Pixarfilmerna. Rönnerberg menar att filmerna inte längre skildrar barnerfarenheter och att tematiken göms bakom allsköns genrehybrider, pastischer och äventyrsparodier. För att begripa pastischer, parodier och hybrider, s.k. intertextualitet, krävs viss förhandskunskap för att förstås. Det gör inte förskolebarn, Disneys tidigare kärnpublik. Rönnerberg fortsätter med att förklara att barn under 8-9 år, Disneys nuvarande kärnpublik, lätt känner sig utanför. Trots detta finner barn ännu nöje i de senaste decenniernas. Enligt Rönnerberg tycks dagens animerade Disney/Pixarfilmerna produceras för vuxna snarare än för barn. Filmerna tycks aspirera på att bli "barnfilmsklassiker för vuxna". De gamla klassiska Disneyfilmerna handlade inte alla om barn men handlingen skildrade åtminstone barnerfarenheter. Rönnerberg berättar att magi och förvandling ofta förekom i de gamla klassiska filmerna medan de modernare Pixarfilmerna huvudsakligen tematiserar ny teknologi som vuxna befinner betydligt trovärdigare. I de nyare filmerna är det allt oftare vuxna med vuxna problem som präglar filmens handling. Rönnerberg diskuterar hur 2000-talets Pixarfilmer präglats av fäder. I filmen "*Finding Nemo*" (2003) är berättelsen berättad ur faderns synvinkel. Filmen försöker svara på frågor "Hur skall jag bli en bättre förälder?". Detta till skillnad från husdjursbiografier betraktade ur barns och de potentiella mammornas perspektiv då de aktuella frågorna lyder "Vad är en far?"

eller "Är den där lufsen fadersmaterial?". Rönnerberg tar upp ett annat genomgående tema i Pixarfilmerna, nämligen "arbetslinjen" som helst skall vara i ett "självförverkligande" yrke. Ett exempel är filmen *Ratatouille* (2007). Här handlar det inte bara om artistisk inspiration och att förverkliga sina drömmar utan betonas även jämlikhet, tolerans, demokrati och modet att bryta mot fördomar. Frågan som Pixarfilmerna numera tycks ställa till barn är: "Hur får man ett jobb?". Rönnerberg tar upp filmen *Wall-E* och berättar att den också betonar hårt arbete och plikt i en konservativ ideologi förklädd till miljövärnande. Rönnerberg fortsätter med att kommentera att Pixar i denna film nostalgiskt söker efter det rena, orörda förflutna men att nostalgi heller inte är en "barnkänsla".

2.5 Barnfilm för barn eller för vuxna?

Walt Disney Studios har producerat barnfilm i över åtta årtionden. Disneyfilmerna har spelat en stor roll i mångas barndom. Margareta Rönnerberg skriver så här i sin bok *Varför är Disney så populär?* (1999):

Disneys filmberättelser fungerar som en symbolisk orienteringsram som hjälper de åskådande barnen att skapa ordning av både yttre och inre kaos. Detta fantasistoff gör därmed den egna identitetsutvecklingen mer lätthanterlig och överblickbar. Genom att se och se om Disneyfilmerna kommer åskådaren till insikt om att varje människa genomgår samtliga dessa åldrar och roller: alla kommer att pröva på att vara både prins och prinsessa, kung eller drottning, häxa eller trollkarl, vimsig hovnarr eller virrig gudmor. Och man inser att man är som man är, beroende på att man har skilda roller att fylla och skiftande uppgifter att lösa vid olika tidpunkter i livet.

Rönnerbergs utsaga stämmer främst då man pratar om de gamla klassiska Disneyfilmerna men mycket har förändrats sedan Disney började göra samarbete med Pixar. Pixars datoranimerade teknik gör det mycket svårare för barn att skilja på "låtsas" och "verklighet". Detta gör att många av de skrämmande karaktärerna i Disney/Pixar filmerna blir skrämmande "på riktigt". Som Rönnerberg (1999) resonerar så blir filmerna överlag allt mer komplexa, fullpackade med invecklade historier och avancerad humor. Disneyfilmerna var tidigare "familjefilmer" med två nivåer, där den vuxna innehållit referenser till populärkultur. Nu för tiden är filmerna oftast i sin helhet animerade versioner av vuxenfilmförlagor. Istället för att bygga historierna på fabler, sagor och barnlitteratur, som tidigare, bygger Pixar nu på moderna eller rent av futuristiska vuxenförlagor så som andra vuxna filmer eller filmgenrer. Det är svårt att säga om Wall-E är en Science-fiction parodi eller Science-fiction satir. Filmen påminner om *2001: A space odyssey* (1968), var onde karaktär HAL 9000 här motsvaras av Axioms onde autopilot AUTO, medan Wall-E själv snarare liknar R2D2 i *Star Wars*. Filmen innehåller även referenser till *I, Robot* (2004) och *Blade Runner* (1982) och Frankensteins levande monster. Filmmakarna visar sin "vuxenhet" genom att gå tillbaka till sin ungdoms favoritfilmer eller tematisera andra saker som barn ännu inte mött. Nämligen så sträcker sig sällan 3-8 åringars erfarenheter bortom familjeroller, skolan, kamraterna. Dessa är ämnen som de gamla klassiska Disneyfilmerna tagit fasta på. (Rönnerberg 2011)

2.6 Barns förmåga att förså riktigt och påhittat

I boken *Växa med tv: Om bild, ljud och ord i barns tänkande* (1983, s.70) skriver Ingegerd Rydin att barn i skolåldern (7-12 år) tänker mycket annorlunda än vuxna trots att de i denna ålder på ytan kan verka ganska mentalt mogna. Utmärkande för barn i skolåldern är början till deras förmåga att dra slutsatser utanför det givna, dvs. tänkandet blir mer flexibelt och mindre knutet till den situation som barnet för ögonblicket befinner sig i. Egna tolkningar och slutledningar ingår i ett försök att skapa struktur och sammanhang.

Rydin (1983, s.90) skriver, gällande barns förmåga att förstå skillnad mellan verkligt och påhittat, att det för sjuåringar är tillräckligt att det finns en egenskap i programmet/filmen som också finns i verkligheten, för att göra det verkligt. Till exempel om det finns en polis i filmen så blir den verklig för att det finns poliser i riktiga världen. *Wall-E* innehar många egenskaper som gör filmen verklig för barnen. Till exempel: det finns människor i filmen, det finns skräp, det finns rymdskepp och det finns robotar. Ett prima exempel, som tydligt visar barnens oförmåga att skilja på påhittat och riktigt, var teorin om att borra till jordens mitt. Medan killen som kom på idén såg den stigande lavanivån som idéns enda fallgrop. Mera om denna teori i kapitlet om fokusgrupper.

3 FOKUSGRUPPINTERVJUER OCH MATERIALANALYS

I detta kapitel kommer arbetets tre fokusgruppintervjuer att redovisas. En horisontell materialanalys har utförts på intervjuerna. Syftet med materialanalysen var att identifiera åsikter, idéer och känslor som upprepas i de skilda grupperna. Observationerna kommer att presenteras genom att ta upp enskilda frågor och svar som kom upp under intervjuernas lopp. Alla frågor som fanns i intervjuguiden kommer inte att behandlas utan närmast de frågor som ledde till mest diskussion. För att bäst kunna identifiera likheter och skillnader i gruppernas svar jämförs gruppernas intervjusvar med varandra. Tre teman blev tydliga då intervjusvaren genomgicks: filmens handling och karaktärer, skräp i filmen och i verkligheten och människan i filmen. Materialanalysen kommer att presenteras utgående från dessa tre teman. Före materialanalysen kommer barnens förmåga att diskutera samt gruppdynamiken i de olika fokusgrupperna att behandlas.

3.1 Gruppdynamik och barnens förmåga att diskutera

Barnen i alla tre fokusgrupper var kommunikativa. Barnen i grupp 1, jämfört med barnen i grupp 2 och grupp 3, var mest pratsamma. Barnen i grupp 2 och grupp 3 var blygare än barnen i grupp 1. Allra blygast och mest tystlåtna var barnen i grupp 3. Så till den grad att det var svårt att få igång en diskussion och ett par gånger ombads barnen att svara med högre röst. Både i grupp 2 och 3 fanns det individer som döptes till gruppens "clown". Med detta menas att deltagarna i fråga "clownade sig" inför resten av gruppen. Deltagarna i fråga svarade ofta och gärna på frågorna men spelade till svaren på sådant sätt att de fick resten av gruppen att skratta. Tyvärr påverkade dessa individer intervjun på ett negativt sätt; de andra i gruppen tappade koncentrationen och det ledde till att barnen inte kunde vara seriösa och att diskussionen spårade ur. Jag, som moderator, var vid ett par tillfällen tvungen att lugna ner situationen innan vi kunde fortsätta intervjun.

Barnen, i alla tre grupper, fungerade väl tillsammans. Detta beror säkerligen på att barnen i de tre grupperna är klasskamrater och att de redan före intervjuerna hade en fungerande gruppdynamik.

Nyckelfrågorna indelades naturligt i två kategorier; filmens innehåll och parallellerna man kan dra till den riktiga världen. Barnen var intresserade av att diskutera båda kategoriernas frågor. Barnen diskuterade filmens innehåll på ett sätt som ett barn gör. Filmbranschen och filmbolag är beroende av publikens godkännande för att bli framgångsrika. För att en film skall anses vara lyckad måste åskådaren så att säga ”vara med” helt från början av filmen. Åskådaren måste anse filmvärlden vara verklighetstrogen. Enligt Granath (2006 s.59) sker detta genom att filmen gör en överenskommelse med publiken. Överenskommelsen handlar om att komma överens med publiken om hur världen är utformad i filmen. I Wall-E är världen utformad så att jorden är övergiven och att människorna bor på ett rymdskepp. Barnen går med på denna överenskommelse. Enligt dem är världen i Wall-E verklighetstrogen. Tack vare detta sätter barnen in sig i filmens handling och funderar på problemen som uppstår i filmens handling på samma sätt som om de vore verkliga. Barns förmåga att förstå skillnaden mellan det som är verkligt och det som är påhittat i filmens handling är ännu inte fullt utvecklad. Vuxna däremot har förmågan att förstå dessa skillnader och förstår att allt som finns och händer i filmvärlden inte finns eller kan hända i riktiga världen. Barn ifrågasätter inte hur verklighetstrogen filmvärlden är jämfört med vår verklighet. Det gjorde heller inte barnen i fokusgrupperna.

3.2 Filmens handling och karaktärer

I följande delkapitel kommer intervjufrågorna som berörde filmens handling och karaktärer att tas upp. De skilda gruppernas svar kommer att jämföras med varandra och likheter och skillnader kommer att förtydligas.

3.2.1 Vem är Wall-E och vad är hans jobb?

Alla tre grupper gav ganska samma svar men formulerade sig på lite olika sätt. Grupp 1 svarade att han samlar rosk och lagar kuber av det medan grupp 3 svarade att Wall-E städar och samlar rosk i högar. Grupp 2 svarade att han städar jorden för att den är så smutsig. Utgående från barnens svar kan man dra slutsatsen att de förstår vad Wall-Es jobb går ut på.

3.2.2 Vem är Eva och vad är hennes jobb?

Grupp 1 och 2 var överens om att Eva var en robot som kommit till jorden för att leta efter en växt. Alla tre grupper svarade att hon också kommit till jorden för att leta efter bevis på liv, dvs. växter. Grupp 2 underströk att växten var viktig för att den betydde att människorna kunde återvända till jorden. Grupp 1 resonerade att hon kom för att kolla om det finns växter för att växter betyder liv. Det var endast barnen i grupp 2 som svarade på frågan om vem Eva var. De svarade att Eva var Wall-Es vän.

3.2.3 Varför är växten så viktig?

Frågan om Eva ledde till en diskussion om växten. Ett av barnen i grupp 1 konstaterade att om det finns växter så finns det vatten och om det finns vatten så finns det liv. Grupp 2 svarade att man får luft av växter och att de doftar gott. En av medlemmarna i grupp 2 utbrast plötsligt att det inte finns någon växt i klassrummet. Han undrade hur vi då kunde andas. En av de andra gruppmedlemmarna förklarade lugnt att det nog finns luft i ett rum utan växter. Grupp 3 förstod inte riktigt så frågan formulerades om till: "Vad behöver man för att kunna leva på jorden?". Då svarades växter. Jag insåg att barnen ännu heller inte förstod vad jag frågade och berättade kort att man behöver växter för att de producerar syre som vi behöver för att kunna leva.

3.2.4 Varför åkte människorna från jorden? /Varför är Wall-E ensam på jorden?

Grupperna var alla överens om att människorna lämnat jorden på grund av allt rosk. Grupp 1 och 3 påpekade att det nog funnits andra robotar men att de alla hade dött. En av medlemmarna i grupp 2 utbrast: "Han är inte helt ensam! Där finns en kackerlacka!". En medlem i grupp 1 upplyste mig om att människorna inte orkade städa upp allt skräp efter att alla stora Wall-E robotar dött och att de därför lämnat jorden. De tre grupperna var alla överens om att människorna lämnat jorden på grund av skräpet. Grupp 1 var av den åsikten att människorna lämnat jorden för att det blivit så skräpigt att de inte mera kunde gå på marken. Grupp 3 trodde att människorna lämnat jorden för att luften var fylld med farliga gaser och inget syre. Grupp 2 höll med om att luften var dålig.

3.3 Skräp i filmen och i riktiga världen

I följande avsnitt kommer frågorna som berörde skräp att tas upp. Gruppernas svar kommer att jämföras med varandra och likheter och skillnader kommer att identifieras.

3.3.1 Varför finns det så mycket skräp i Wall-Es värld?

Alla tre grupper höll med om att det var människorna som skräpat. Grupp 1 och 2 hade teorier som berörde mat. Grupp 1 trodde att människorna lämnat kvar mat som sedan flugit ut genom fönstren. Grupp två resonerade att eftersom människorna var så tjocka så hade det blivit skräpigt av alla matrester. Grupp 2 trodde också att skräpet orsakats av fabriker.

3.3.2 Vad kan vi göra för att förhindra att vår värld blir lika skräpig?

Barnen frågades om de tror att vår värld kommer att bli lika skräpig som den i filmen. Svaren alternerade inom grupperna: ja, nej, kanske, tror inte. Grupperna hade olika teorier om varför vår värld inte kommer att bli lika skräpig. Inom grupp 1 trodde man inte att det kan bli lika skräpigt eftersom alla inte är så skräpiga av sig och för att vi har sådana som städar upp skräpet. En grupp 1 medlem utbrast "Tänk om det skulle bli så på riktigt!" och en av de andra i gruppen konstaterade att det skulle ta jätte länge att bygga ett rymdskepp för hela Finland. Grupp 2 trodde inte heller att det kan bli lika skräpigt. En grupp 2 medlem svarade: "Kanske om man lär sig hur man andas i rymden så kanske om tusen hundra år kan det bli lite liknande!". Som svar på frågan varför vår värld inte kommer att bli lika skräpig resonerade en annan grupp 2 medlem att det såg så underligt ut att han inte tror att det kan bli lika skräpigt. Som avslutning på frågan

svarade en flicka i grupp 2 att hon inte tror att vår värld kan bli lika skräpig som i Wall-E för att det bara är en film. Barnen i grupp 3 tvivlade också på att världen kommer att bli lika skräpig men en medlem trodde att det var åtminstone lika skräpigt på soptippen.

Då barnen frågades vad vi kan göra för att förhindra vår värld från att bli lika skräpig var alla grupper av den åsikten att man skall plocka, städa och samla upp skräp. Grupp 1 kom med idén att bygga en jättedammsugare som skulle suga upp allt skräp och skicka upp det till rymden. Grupp 1 tyckte också att man skulle kunna bygga två till fem stycken jätte Wall-En. Grupp 2 föreslog att man inte skall köra så mycket bil och att man skall städa bort skräpet. En av medlemmarna i grupp 2 funderade om ett alternativ skulle vara att bränna skräpet men skrotade idén då han trodde att det skulle orsaka farliga gaser. Som avslutning på frågan svarade en av medlemmarna i grupp 2 att man skulle kunna göra om skräpet till nya saker. Detta ledde oss in på en diskussion om återvinning och sortering.

3.3.3 Vad är återvinning och vad kan man sortera?

Barnen förstod i stor grad vad återvinning innebär och gav olika exempel på vad de återvunnit eller vilka återvunna föremål de har hemma. En medlem i grupp 1 beskrev återvinning så här: " Om man till exempel har en filburk som man tänker kasta så kan man laga en liten robot av den". Barnen i grupp 1 gav exempel på vad man kan återanvända: papper, flaskor, yoghurtburkar, batterier och spel. I grupp 2 hade en medlem fått ärva sin storasysters kläder och en annan medlem berättade att man får pant för flaskor. I grupp 3 hade en medlem fått en gammal klocka och en annan medlems mamma syr kläder av gamla tidningar för teatern.

Barnen i alla tre grupper tillfrågades vad man kan sortera och de gav olika exempel: plast, mjölkburkar, kartong, paff, papper, plåtburkar, bioavfall, tidningar. De frågades vem som sorterade soporna hemma och de flesta, i alla tre grupper, svarade att de sorterade.

3.3.4 Finns det mycket skräp i vår värld och vad skall vi göra med det?

Barnen ställdes frågan om de tycker att det finns mycket skräp i världen och de svarade varierande: ja, nej, kanske. Då grupp 1 frågades vad vi skall göra med allt skräp så svarade alla att man skall kasta det i roskisen och sen föra det till soptippen. En av medlemmarna frågade oroligt vad som händer om soptippen blir full. Diskussionen nedan följde:

- "Ah, jag vet! Vi måste göra en gång som går ner till lavan och så sätter vi allt dit så att det börjar smälta där!"
- "Ja men den som gräver smälter ju..."
- "Men då måste vi ha en frivillig!"
- "Man kan ju ta en grävskopa och ta bort den där och sätta en flera tusen kilometers borrh som åker ner dit och då kan den gå sönder."
- "Ja men då kan ju lavan börja stiga uppåt!"
- "Då när lavan börjar stiga så sätter man bara så mycket rosk som det bara går och det förhindrar att det kommer upp..."
- "Man kan laga en jätte Wall-E som istället för att laga en fyrkant lagar en propp och sen sätter man upp en jättelik Wall-E som hamrar ner den!"

Diskussionen fortsatte med att någon resonerade att lavan kommer att fortsätta stiga då rosket smultit och att vatten inte hjälper för att lavan är för het. Denna fråga ledde till den livligaste diskussionen i grupp 1.

3.4 Människan i filmen

I detta avsnitt kommer de frågor som berörde människorna i filmen att behandlas. De tre skilda gruppernas svar kommer att, på samma sätt som i de två föregående delkapitlen, att jämföras med varandra för att ta fram skillnader och likheter.

3.4.1 Varför åker människorna omkring i stolar? / Varför är människorna så runda?

Alla tre grupper höll med om att människorna åker i stolar för att de är så runda. Grupperna förklarade saken på olika sätt. Grupp 1 resonerade att människorna var så runda att de inte kunde hålla balansen och därför är tvungna att åka omkring i stolar. Grupp 2 trodde däremot att människorna inte kunde gå för att de var så runda. En annan teori inom grupp 2 var att människorna inte kunde gå för att se suttit i stolarna sen de var små. I grupp 3 var teorin att människorna var för lata för att gå. En annan teori inom grupp 3 var att människorna tycker att det är bra när allt går automatiskt. En medlem i grupp 3 sade så här: "Dom har använt robotar så länge att det är svårt att sluta!" De tre grupperna höll också med om att människorna var så runda för att de ätit för mycket och inte rört på sig. En av medlemmarna i grupp 2 hade en teori om att människorna var så tjocka så att de skulle hållas i sina stolar.

Som avslutning frågades vad vi kan göra för att inte bli lika runda som människorna i filmen och svaret var genomgående i alla tre grupper: Ät hälsosamt och motionera.

3.5 Sammanfattning av materialanalysen

Som avslutning för detta kapitel sammanfattas materialanalysen utgående från de tre teman som identifierats.

3.5.1 Filmens handling och karaktärer

Grupperna gav ganska långt samma svar på frågorna som gällde filmens handling och karaktärer. Skillnaderna mellan svaren gällde närmast svarsformuleringarna. Utgående från barnens svar kan slutsatsen dras att barnen förstått filmens handling och att de har insikt i filmens huvudkaraktärer och att de vet vad huvudkaraktärernas uppgifter är i filmen.

3.5.2 Skräp i filmen och i riktiga världen

Frågorna som handlade om skräp ledde till mest diskussion och det lades ner mest tid, i alla tre grupper, på att diskutera dessa frågor. Frågan om varför det finns så mycket skräp i filmen gav ganska långt samma svar i alla grupper, det förekom snarast skillnader i svarsformuleringarna. Frågan om barnen tror att vår värld kommer att bli lika skräpig som i filmen gav alternerande svar inom grupperna och de skilda grupperna kom med egna teorier om vad man kan göra för att förhindra det. Grupp 1 var den enda gruppen som kom in på frågan om vad vi skall göra med allt skräp. Barnen i alla tre grupper var från tidigare bekanta med både återvinning och sortering. Barnen tillfrågades vad de återvinner/sorterar och alla tre grupper gav ganska långt samma.

Människan i filmen

Alla tre grupper svarade ganska lika på alla frågor som gällde människorna i filmen. Igen var de största skillnaderna snarast i svarsformuleringarna. Inga skiljande teorier eller idéer uppkom då dessa frågor diskuterades. Dessa frågor diskuterades väldigt kort i alla tre grupper.

4 FILMBESKRIVNING

Wall-E (2008) är en animerad långfilm samproducerad av Disney och Pixar. Filmen handlar om den lilla roboten Wall-E och hans äventyr. I filmen är jorden en nerskräpad, förfallen och övergiven plats. Allt levande har för länge sedan dött och människorna har lämnat jorden och befinner sig i ett rymdskepp, som ändlöst svävar runt i rymden. Människorna har lämnat jorden för att världen blivit skräpig och nedsmutsad. Innan människorna lämnade jorden byggdes städrobotar i ett sista försök att få ordning på kaoset. Wall-E är en liten städrobot vars uppgift är att samla skräp. En gång i tiden fanns det jätte många robotar, stora och små, som hade samma uppgift. När filmen börjar ser vi att alla robotar, förutom lilla Wall-E, har slutat jobba och står livlösa över hela staden. Staden är överbelamrad av skräpkuber och byggnaderna står i ruiner. Wall-Es enda vän är en kackerlacka, som följer honom överallt. Wall-Es dagar ser alla likadana ut; han vaknar vid soluppgång, samlar skräp i den oändliga röran och åker hem till sin kontainer för att sova när solen går ner. En dag förändras allting. Roboten Eva blir nerskickade till jorden från människornas rymdskepp. Hennes uppgift är att söka bevis på liv, det vill säga hon söker levande växter. Ifall hon hittar växter skall hon ta ett exemplar tillbaka till rymdskeppet. En levande växt betyder att människorna kan återvända till jorden. Wall-E, till skillnad från andra robotar, har en personlighet. Han har som hobby att samla prylar som människorna lämnat efter sig och förvarar dem i sitt hem som är en gammal kontainer. Han har en gammal kärleksfilm som han tittar på varje dag. Det är från början klart att Wall-E har känslor och att han vet vad kärlek är.

Wall-E upptäcker Eva och är förundrad. För honom är det kärlek vid första ögonkastet. Han smyger efter henne medan hon jobbar men blir ganska snart upptäckt. Wall-E vill få kontakt med Eva men hon verkar till en början vara en typisk robot utan varken känslor eller personlighet. Efter många försök lyckas han få kontakt med henne och de inleder en vänskap. Wall-E är överlycklig. En dag hittar Eva en växt och hon förvandlas åter till en onåbar avstängd robot med växten i säkert förvar i sin kropp. Wall-E får ingen kontakt med henne. EVA svävar ovanför marken men en blinkande symbol av en växt på bröstet. Wall-E blir alldeles till sig. Han försöker förgäves få kontakt med Eva. Wall-E fortsätter med tungt hjärta att samla skräp. En dag uppenbarar sig ett litet rymdskepp, som kommit för att hämta Eva. Wall-E blir i panik och rusar till rymdskeppet. Just före rymdskeppet lyfter så lyckas Wall-E klamra sig fast på skeppets yttre sida. Det lilla rymdskeppet flyger till det stora rymdskeppet, Axiom, där alla jordens människor befinner sig. Då det kommit fram börjar Eva transporteras genom det stora rymdskeppet till kaptenen. Wall-E försöker sitt bästa att oupptäckt följa efter men stöter på en massa hinder längs med vägen.

Härnäst ser vi hur människorna lever på rymdskeppet och det är en otrolig syn. Människorna åker omkring i stolar och är jätte tjocka. Alla ser ganska långt likadana ut. Rymdskeppets interiör är uppbyggt av banor som transporterar människorna och deras stolar från ett ställe till ett annat. Livet på rymdskeppet är helt virtuellt. Alla människor har en skärm framför ögonen som ger dem intrycket av att fysiskt göra något. Människornas värld på skeppet är jämförbar med virtuella världar som The Sims, SecondLife eller Nintendo Wii spelen. Det finns virtuella stränder, virtuella golfbanor, virtuella restauranger, virtuella butiker och allt görs utan att människorna behöver stiga upp från sina stolar. Rymdskeppets alla funktioner utförs av robotar. Allt är skapat för att hålla människorna tillfredsställda tills de kan återvända till jorden.

Eva transporteras till kaptenen, med Wall-E tätt följande efter. Kaptenen får informationen, av skeppets autopilot, att en växt hittats och att detta betyder att människorna kan återvända till jorden. Eva ”väcks till liv” och kaptenen får en manual med instruktioner. I samma skede som Eva vaknar så märker hon att Wall-E följt med från jorden och blir nervös och arg. Eva undersöks och det visar sig att växten försvunnit. Autopiloten drar slutsatsen att det aldrig funnits en växt och Eva och Wall-E skickas till skeppets reparationsavdelning. Det görs en felsökning på Eva och Wall-E blir i panik eftersom han tror att Eva skadas. Tillsammans rymmer de från reparationsavdelningen och befriar en massa galna robotar i processen. Eva är arg på Wall-E och skall precis lasta honom in en transportkapsel, med destination jorden, då en av autopilotens robotar kommer och sätter växten i samma transportkapsel. Wall-E och växten skjuts ut i rymden och den lilla kapseln, som har programmerats att explodera. Eva flyger efter transportkapseln och ser den explodera men Wall-E har tagit sig ut före explosionen och de flyger tillsammans tillbaka till det stora rymdskeppet.

Då Eva och Wall-E fört växten tillbaka till kaptenen visar det sig att det är skeppets autopilot som tidigare stulit växten. Autopiloten har fått order, av jordens sista president, att inte låta människorna återvända till den förstörda jorden. Kaptenen tycker däremot att människorna skall återvända och påbörjar processen som skall föra rymdskeppet tillbaka till jorden men en kamp uppstår mellan kaptenen och autopiloten. Wall-E blir allvarligt skadad och nerslängd till skeppets soptipp, tillsammans med växten. Eva blir avstängd och slängd ner efter Wall-E. Eva vaknar och ser att Wall-E är allvarligt skadad. Hon inser att enda sättet att rädda honom är att få honom tillbaka till jorden och till hans container fylld med reservdelar.

Människorna har alla förts till rymdskeppets samlingsplats och meddelats att de återvänder till jorden. Kampen mellan kaptenen och autopiloten fortsätter och det ser dåligt ut tills kaptenen lyckas stänga av autopiloten och återta kontrollen av rymdskeppet. Rymdskeppet åker med ljusets hastighet till jorden. Eva tar Wall-E och flyger till hans container. Hon byter hans söndriga delar och reparerar honom. När han vaknar beter han sig som en mekanisk, personlighetslös robot och börjar samla skräpet inne i containern. Eva försöker få kontakt med honom på alla tänkbara sätt men det är först när Eva håller honom i handen, medan hans favorit film spelar, som han blir sig själv igen. Filmen avslutas med att kaptenen tillsammans med alla människor planterar och vattnar den lilla växten och vi får se att staden omringas av grönt levande liv.

5 FILMANALYS AV WALL-E

I det här kapitlet kommer analysen av filmen Wall-E att presenteras. Som det nämndes tidigare i arbetet har Margaretha Rönnberg uttalat sig om att barn har svårt att förstå de moderna animerade Disney/Pixarfilmerna på grund av deras allt mer vuxna innehåll. Parodier, pastischer och vuxna skämt gör det svårt för barn att förstå handlingen. Dessutom påstår Rönnberg att dessa filmer inte längre skildrar barnerfarenheter. Syftet med filmanalysen är att identifiera filmens vuxna innehåll samt att utforska förekomsten av parodier, pastischer och vuxna skämt som förekommer i filmen. Därtill är syftet att utreda ifall filmen skildrar en vuxen- eller barnerfarenhet.

Mina observationer kan delas in i tre kategorier. Den första kategorin består av referenser till den vuxna världen, som kräver förhandskunskap för att förstås. Den andra kategorin består av filmens intertextualitet och den tredje kategorin består av allmänna analytiska observationer. Innan jag går in på observationerna i de olika kategorierna inleder jag med att förtydliga vad som menas med vuxna referenser, intertextualitet och allmänna analytiska observationer.

5.1 Referenser till den vuxna världen

En nämnvärt stor del av filmens handling bestod av material som kan klassas som vuxet. Med det menas att man behöver vara vuxen för att förstå det som sker. Därtill fanns det en hel del material som kräver tidigare kunskap för att kunna förstås. Det enkla faktum att vuxna funnits längre än barn gör att vuxna är mer bekanta med mycket i världen. Det går in på konkreta exempel av denna sorts material senare i delkapitlet. Med vuxna referenser syftas till exempel vuxet beteende som barn inte nödvändigtvis är bekanta med. Gränsen mellan material med vuxna referenser och material som kräver tidigare kunskap är aningen suddig och har därför lagts i samma kategori.

5.1.1 Tidigare kunskap nödvändig

Alldeles i början av filmen ser vi hur Wall-E tar sin kylbox och åker ut i staden. I årtionden har kylboxen eller lunchlådans, och ofta också kaffetermosens, förekomst i filmer kunnat förknippas med arbetarklassen. Wall-Es kylbox låter oss från början förstå att han befinner sig i nedre ändan av samhällshierarkin. Senare i filmen sitter Wall-E på taket av sin container och laddar sina solpaneler. Då solpanelerna laddats klart hörs en ton som signalerar att panelerna är fulladdade. Tonen vi hör är påslagningsljudet för Macintosh Color Classic datorn som lanserades i början av 1990-talet. För det första måste man vara bekant med datorteknik från början av 1990-talet för att förstå relevansen av den specifika tonen och för det andra måste man vara bekant med solpanels teknologi för att förstå vad han gör där på taket. Scenen är gjord så att det ser ut som om Wall-E solar; scenen är på så sätt också en hänvisning till trenden att sola ansiktet med hjälp av foliepapper.

En annan scen i filmen som är beroende av förhandskunskap är scenen i vilken Wall-E försöker imponera på Eva genom att härma dansscenen i ”Put on your Sunday clothes” från *Hello Dolly*. I början av filmen såg vi att Wall-E kommit hem med något slags runt silverlock. Vi såg också hur han använde locket som en hatt då han härmade scenen.

Musikalfilmer var väldigt populära på 1960-talet och *Hello Dolly* var bland de mest framgångsrika. *Hello Dolly* visar sig vara Wall-Es favoritfilm och spelar därför en viktig roll i filmens handling. Snuttarna vi får se av filmen visar att Wall-E förstår sig på kärlek och att han längtar efter den. Åskådaren bör vara bekant med musikalgenren för att förstå varför han härmar dansen i filmsnutten.

Utöver de scener som redan nämnts finns det en hel del fler exempel på scener och material som kräver förhandskunskap. Det här delkapitlet avslutas med några exempel till. I scenen då Wall-E försöker ”starta” Eva, som är i standby läge, med startkablar kopplade till henne och sig själv är beroende av att åskådaren är bekant med bilar och att man förstår varför startkablar används. I scenen då Wall-E tagit Eva till sin container visar han några av prylarna han samlat: en cubrik kub, en VHS kassett och bubbelplast. Alla tre föremål är exempel på prylar som i dagens värld gått ur mode. Prylarna förekommer nog men är inte alls lika populära som för till exempel 20 år sedan. Detta gör att det inte alls är en självklarhet att barn födda på 1990-talet är bekanta med dem. Vid ett skede i filmen spelar Wall-E tv-spelet PONG som lanserades år 1972 av Atari Inc. Igen måste man vara bekant med tidiga tv-spel för att kunna känna igen spelet.

5.1.2 Vuxna relationer

Filmen Wall-E kan på sätt och vis ses som en kärlekshistoria som handlar om två individer som är från skilda världar. På så vis är historien väldigt lik de flesta kärlekshistorier. Relationen mellan Wall-E och Eva utvecklas under filmens gång. För att förstå betydelsen av utvecklingen av deras relation bör åskådaren vara bekant med kärlek och vara insatt i relationers olika utvecklingsfaser. Till följande kommer det att redogöras för Wall-E och Evas relationsutveckling i filmen.

Redan i början av filmen förstår vi att Wall-E förstår sig på kärlek och att han uppenbart längtar efter den. Detta bevisas då han tittar på scenen ”It only takes a moment”. Han ser hur den manliga och den kvinnliga huvudpersonen håller varandra i handen och efterapar gesten genom att knäppa ihop sina egna händer. Denna gest kommer att bli en

betydande del av historiens utveckling. Första mötet mellan Wall-E och Eva är dramatisk och slutar med att Eva nästan skjuter Wall-E i bitar. Wall-E är uppenbart nyfiken på henne och följer envist efter Eva medan hon är fullt koncentrerad på sin uppgift. Till sist ger hon efter och de presenterar sig för varandra. Det är uppenbart att Wall-E fallit för henne när hon första gången säger hans namn. En sandstorm tvingar paret till Wall-Es container. Där visar han upp sina prylar för henne. Hon tittar nyfiket på allt. Han visar sin VHS kassett med *Hello Dolly* åt henne och hon söndrar den nästan. Wall-E lägger på filmen för att kolla att den fungerar och efterapar dansscenen i "Put on your Sunday clothes". Hon deltar i dansandet men förstör nästan containern i processen. Hittills har relationen gått från första kontakten till "lära känna varandra" fasen. Då Eva hamnar i standby läge i väntan på rymdskeppet blir Wall-E först förtvivlad och lämnar inte hennes sida. Han skyddar henne från regn, kyla och sandstormar. Sedan skapar han romantiska stunder: en promenad (han drar Eva efter sig i en lina), en romantisk stund i solnedgången då Wall-E gör klassiska rörelsen av att steg för steg sätta sig närmare Eva och försöker hålla henne i handen. Nästa steg i relationen sker då Eva blir hämtad från jorden. Wall-E tvekar inte en sekund utan följer efter henne till rymden. Då Eva upptäcker honom på rymdskeppet blir hon arg över att han följt med och tror dessutom att han stulit växten. Det verkar som om deras relation är över. Följande stora framsteg i relationen är då Eva flyger ut i rymden för att rädda Wall-E från transportkapseln på väg tillbaka till jorden. För en liten stund tror hon att Wall-E dött i explosionen men när det visar sig att han överlevt och dessutom har växten blir hon så lättad att hon tar Wall-E i sina armar och snurrar honom runt. Sedan ger hon honom en liten stöt, denna kan översättas till en puss, och han blir så till sig att han stirrande flyter iväg i rymden. I följande scen, som onekligen kan tolkas som en klassisk kärleksscen flyger Eva och Wall-E tillsammans runt rymdskeppet Axiom medan stereotypisk kärleksmusik spelar i bakgrunden. Efter det här är Eva och Wall-Es relation bekräftad. Nu är de ett par som tillsammans kämpar sig igenom alla hinder. Nära filmens slut skadas Wall-E så allvarligt att vi tror att han inte kommer att klara sig. Eva kämpar in i det sista att rädda honom och lyckas till slut. Filmen slutar med en scen i vilken de står med huvudena ihop, det vill säga pussas. Wall-E och Evas relation är invecklad med upp- och nergångar som kan jämföras med upp- och nedgångar i en vuxen kärleksrelation.

5.2 Intertextualitet: parodier, pastischer och allusioner

Intertextualitet är något som förekommer i så gott som alla filmer. Med detta menas en samtidig förekomst av två texter. Den första texten är filmens handling, dvs. historien som berättas. Den andra texten består bland annat av parodier, pastischer och allusioner. En parodi är en förlöjligande efterbildning eller vrångbild av ett något, till exempel en film eller ett konstverk. En pastisch är ett verk som gör medveten efterbildning, till exempel av en film eller ett musikstycke. En allusion är en musikalisk, visuell eller verbal hänvisning till tidigare verk. Intertextualitet kan till exempel anspela på åskådarens kännedom om andra filmer. Jag börjar med att presentera de allusioner som observerats. Den första allusionen kom upp redan alldeles i början av filmen då musiken i inledningsscenen började spela. Sången som spelas heter "Put on your sunday clothes" från musikalfilmen *Hello Dolly* (1969). Lite senare sätter Wall-E på en film som vi får se en snutt av, en film som visar sig vara *Hello Dolly*. Denna gång är det sången "It only takes a moment" som vi får se. Det är en scen i vilken den manliga huvudpersonen sjunger en kärlekssång till den kvinnliga huvudpersonen. Samma filmsnutt visas nära slutet av filmen då Eva tittar igenom materialet i sin övervakningskamera och ännu en sista gång alldeles i slutet av filmen då Eva spelar upp snutten för att hjälpa Wall-E få sitt minne tillbaka. På detta vis spelade *Hello Dolly* en betydande roll i filmens handling. Den andra allusionen visade sig i scenen då kaptenen kämpat med autopiloten. När kaptenen börjar stiga upp från golvet spelar Richard Strauss "Also sprach Zarathustra" i bakgrunden. Samma musikstycke spelades i inledningen av Stanley Kubrick filmen *2011: A Space Odyssey* (1968). Musikstyckets förekomst i filmen kan således ses som en dubbel allusion; användningen av Strauss musikstycket i sig själv är en allusion och musikstyckets tydliga hänvisning till filmen *2001: A Space Odyssey* är en allusion till. Förvånansvärt få parodier observerades i filmen. De parodier som observerades kan kanske snarare kännas igen som efterapningar av händelser från tidigare filmer. Mer specifikt händelser som man känner igen men inte nödvändigtvis kan placera. För att kunna klassas som en parodi borde efterapningen vara en förvrängd och förlöjligande version av originalet. Jag förklarar vad som menas med hjälp av exempel från filmen. Filmens enda uppenbara parodi visade sig i scenen då Wall-E åker förbi månen medan han håller sig fast på utsidan av rymdskeppet som transporterar Eva till skeppet Axiom. På månen syns USA:s flagga, ett övergivet månfordon och en

holografisk reklamaffisch som berättar att det snart öppnas ett köpcentrum på månen. Scenen gör narr av hur USA försöker ta över inte bara världen utan också rymden. I scenerna då Eva är i standby läge i väntan på rymdskeppet ser vi hur Wall-E skapar romantiska stunder med henne. I en scen paddlar de igenom olja på ett stort däck. Detta är en tydlig hänvisning till scener som förekommit i otaliga filmer, nämligen gondolturer i Venedig. Det är en klassisk romantisk filmscen. I detta fall har scenen parodierats genom att byta ut Venedig och gondolerna till ett gammalt däck och stadens förfallna bakgrund som miljö. Lite senare ser vi hur Wall-E svetsar *Wall-E + Eva* på en soptunna. Även denna är en hänvisning till scener som förekommit i otaliga ungdomsfilmer. Det är en gammal trend för unga förälskade tonåringar att rista in sina namn i ett hjärta, detta har dock oftast gjorts på något träd i närheten av den lokala hängelplatsen.

5.3 Allmänna analytiska observationer

Observationerna i den här kategorin är allmänt analytiska och passade inte i de två föregående kategorierna.

Den skräpiga miljön i filmen kan ses som en karikerad förvrängning och överdrift av en möjlig framtid. Den skräpiga miljön i filmen är ett resultat av människornas överkonsumtion. Samhället har tagits över av en storköpskedja vid namnet Buy 'n Large. Företagets logo finns över hela staden: butiker, transportmedel, reklamer, byggnader. Överallt finns reklamer som uppmanar konsumenterna att köpa, köpa, köpa. Det här kan ses som en överdriven representation av konsumtionen i vårt samhälle. Senare i filmen ser vi ett bandat meddelande från företagets VD. Han står på ett liknande podium och framför en liknande bakgrund som USA:s president då han håller tal till landet.

Wall-E och Eva hamnar på Axioms reparationsavdelning för robotar. Reparationsavdelningen kan jämföras med stereotypiska psykiatriska avdelningar som brukar gestaltas i film. Då Wall-E av misstag befriar alla robotar utbryter en liten revolution och Wall-E firas som hjälte. Senare i filmen förenar de sina styrkor för att hjälpa Wall-E.

Wall-E och Eva representerar individer från olika klasser. Wall-E representerar gammal teknik och Eva representerar modern teknik. Klass- och rasskillnader är en vanlig företeelse i många av Disney klassiska animerade filmer och är därför inget nytt. Dilemmat med klasskillnader behandlades så tidigt som år 1955 i den klassiska Disney filmen *Lady och Luffsen*.

Samhället på rymdskeppet Axiom är modernt, snabbt och färggrant. Det finns klara referenser till många av världens stora metropoler. Till och med banorna som leder trafiken med människornas stolar påminner om motorvägarna runt många av världens storstäder. Wall-E orsakar vid ett tillfälle en stor seriekrock i stil med sådana som sker på riktigt.

Filmen är ytterst beroende av intertextualitet på grund av den minimala mängden dialog. Musiken i filmen spelar också en stor roll och hjälper att skapa rätt stämning i scenerna. Filmen klarar sig dock väl utan dialogen på grund av att huvudkaraktärerna på ett tydligt sätt visar sina avsikter genom handling. Wall-E har en serie ansiktsuttryck som förmedlar vad han känner i olika skeden.

En rolig detalj i filmen är Wall-Es kackerlacka, som helt tydligt är menad att efterlikna en hund.

Filmen innehåller många referenser till klassiska science-fictionfilmer. Rymdskeppens teknik är både modern och futuristisk. En annan sak som gör filmen science-fiction är att handlingen sker många hundra år efter vår tid och utspelas till stor del i rymden. Filmen tillhör genren animation men kunde lika väl klassificeras som en romantisk science-fiction komedi.

5.4 Barn- eller vuxnerfarenhet

Efter utförd analys av filmen kan slutsatsen dras att mycket av filmens innehåll kan klassas som vuxet. Det finns material som kräver tidigare kunskap för att förstås och det finns material som helt enkelt kräver fler år på nacken för att förstås. Det förekom mindre parodier, pastischer och vuxna skämt än förväntat men filmen var ändå inte helt utan dessa heller.

För att kunna svara på frågan om vems erfarenhet filmen skildrar måste vi ta en titt på vad filmens ”problem” är. Det vill säga, vilket är dilemmat som huvudpersonen behöver lösa för att filmens skall kunna nå sin avslutning. Filmen har egentligen två handlingar som utspelas parallellt. Den första handlingen är kärleksrelationen som utvecklas mellan Wall-E och Eva. Den andra handlingen är människornas öde. Man kan ställa två frågor i början av filmen. Första; Kommer Wall-E och Eva att lyckas som ett par. Andra: Kommer människorna att återvända till jorden. Vi får svar på båda frågorna i slutet av

filmen. Första: Ja, Wall-E och Eva övervinner alla problem och förblir ett par. Andra: Ja, människorna kan återvända till jorden. Då tar vi en närmare titt på bägge frågorna.

Frågan om Wall-E och Eva kommer att bli ihop är inte nödvändigt relevant för barn i skolåldern. Barn har ännu inte börjat få upp ögonen för det andra könet. Relationen flickor och pojkar emellan är endast kompisbaserade. Som det konstaterades tidigare så genomgår Wall-E och Evas relations en utveckling som kan jämföras med den av en relationsutveckling mellan vuxna människor. Således kan slutsatsen dras att handlingen gällande Wall-Es kärleksrelation till Eva inte presenterar eller ger en lösning till ett problem som är relevant för barn.

Frågan som gäller om människorna kan återvända till jorden är grunden till filmens andra handling. Människornas öde hänger på Eva och Wall-Es handlingar. Människornas livsöden är beroende av Eva och Wall-E. Eva måste hitta en växt på jorden för att säkerställa människornas återvändning till jorden. Människans livsöden är en ganska tung börda att placera på barns axlar. Det är ganska oklart vilken fråga ställs och besvaras i samband med detta. Det heter att barnen är framtiden och det är dagens barn som är morgondagens framtid. Det är därmed självfallet att många av dagens problem kommer att lämnas kvar för nästa generation att lösa. Men vad gäller gestaltningen av barns identiteter besvarar filmens handling inte någon fråga som skulle vara relevant för barn.

6 SLUTDISKUSSIONEN

Syftet med det här examensarbetet var att, med hjälp av tre fokusgrupper med barn och en filmanalys av filmen Wall-E, ta reda på huruvida Margaretha Rönnbergs uttalanden om de moderna animerade Disney/Pixarfilmerna stämmer. Med hjälp av fokusgrupperna ville jag få reda på hur barn förstår filmen Wall-E och genom att jämföra fokusgrupperna svar med varandra identifiera skillnader och likheter i intervjusvaren. Syftet med filmanalysen var att identifiera filmens vuxna innehåll, lyfta fram parodier, pastischer och allusioner i filmens handling och slutligen att avgöra ifall filmen skildrar en barn- eller vuxnerfarenhet och utgående från detta kunna uttala mig om huruvida Rönnberg har rätt eller fel.

Barnen i alla tre fokusgrupper var kommunikativa och intresserade av det som diskuterades. Alla tre grupper gav ganska långt liknande svar gällande filmens handling och karaktärer. Utgående från filmanalys konstaterades att filmen har två parallella handlingar; människornas möjlighet att återvända till jorden och Wall-Es reaktion med Eva. Utgående från barnens svar gällande filmens handling kan slutsatsen dras att barnen förstått handlingen åtminstone gällande människornas öde. Utgående från barnens svar finns det inga tecken på att de uppfattat filmens parallella handling. Kopplingen mellan Wall-E och Eva kommenterades endast väldigt kort och då konstaterades det att Eva var Wall-Es kompis.

Intervjufrågorna som handlade om skräp i riktiga världen ledde till de ivrigaste diskussionerna i alla tre grupper. Barnen var väl insatta i sortering och återvinning och gav många exempel på vardera. Då grupperna frågades om de tror att världen kommer att bli lika skräpig som den i filmen var svaret ganska långt ett nej. I fokusgrupp 1 gick vi in på teorier om vad som kan göras med allt skräp och barnen kom med intressanta, om än orealistiska, förslag. Barnen förstod att världen i filmen var så skräpig på grund av människorna men vi gick inte desto mera in på vad som producerat skräpet. Människorna i filmen diskuterades väldigt kort och alla tre fokusgrupper var av den

åsikten att människorna var runda för att de ätit för mycket för och att de inte rört på sig. Barnen konstaterade slutligen att man skall äta hälsosamt och motionera för att inte själv bli lika rund.

Filmanalysen delades in i tre kategorier: referenser till vuxenvärlden, intertextualitet och övriga observationer. Utgående från filmanalysen kan slutsatsen dras att mycket av filmens innehåll kan klassas som vuxet. I analysen kunde många exempel ges på scener och handling som kräver tidigare kunskap för att förstås. Som det nämndes tidigare är det i många fall helt enkelt nödvändigt att ha fler år på nacken för att förstå sammanhanget. Som det också nämndes tidigare hade filmen två parallella handlingar. Utvecklingen av Wall-E och Evas relation kan jämföras med vilken som helst vuxen kärleksrelation. Första kontakten, flirtandet, närmandet, kärleksbekräftelsen. Intertextualitet är någonting som finns i alla filmer och är också något som barn så att säga ”missar”. Intertextualiteten i filmer består ofta av bland annat parodier, pastischer och allusioner. Det förekom mindre parodier än förväntat men de förekom ändå i en liten utsträckning. Många av de observerade parodierna kunde snarast klassas som efterapningar av scener och händelser i tidigare verk. Det förekom två väldigt tydliga allusioner i filmen: Sångerna ”Put on your Sunday clothes” och ”It only takes a moment” från musikalfilmen *Hello Dolly* (1969) och Richard Strauss ”Also sprach Zarathustra” som användes som inledde science-fiction filmen *2001:A space odyssey* (1968). Filmen Wall-E hör officiellt till genren animation men kunde lika väl klassas som en romantisk science-fiction komedi. Detta utgående från filmens likheter till andra science-fictionfilmer. En science-fictionfilm baserar sig ofta på historier som antingen helt eller delvis utspelas i framtiden eller i rymden. Efter utförd filmanalys kunde slutsatsen dras att majoriteten av filmens handling präglades av vuxet innehåll.

För att utreda ifall filmen skildrar en barn- eller vuxenerfarenhet måste man förtydliga filmens fråga. Denna film hade två frågor: ”Kommer Wall-E och Eva att lyckas som ett par?” och ”Kommer människorna att kunna återvända till jorden? Frågan om Wall-Es relation till Eva kommer att lyckas svarar inte på någon fråga som är relevant för barn i skolåldern. Frågan om människorna kan återvända till jorden är heller inte relevant för barn. Frågor om hur jorden skall räddas från överkonsumtionens bieffekter är heller inte

relevanta för barn. Utgående från allt detta är slutsatsen att filmen skildrar vuxna erfarenheter.

Efter utförd materialanalys och filmanalys har jag kommit fram till att Margaretha Rönnerberg delvis har rätt i sina påståenden om de moderna animerade Disney/Pixar filmerna. Efter utförd filmanalys kan slutsatsen dras att majoriteten av handlingen i filmen *Wall-E* kan klassas som vuxen. Därtill kunde slutsatsen dras att filmen inte skildrade barnerfarenheter. Slutligen visade det sig att filmen inte hade bara en utan två handlingar som utspelades parallellt, av vilka barnen bara uppfattade den ena. Men att påstå att barn inte förstår filmen är fel. Utgående från resultaten av fokusgruppernas intervjuer kan slutsatsen dras att barn nog förstår filmens handling, karaktärer och till och med referenserna till den riktiga världen. Det som barnen främst går miste om är filmens intertextualitet. Det vill säga handlingen som baserar sig på information som barnen inte är bekanta med. Barnen förstår filmen men så som barn gör.

KÄLLOR

Litterära verk och artiklar

Andersson, Lars Gustaf & Hedling, Erik. 1999, *Filmanalys. En introduktion*, Lund: Studentlitteratur, 114 s.

Granath, Thomas. 2006, *Manus och dramaturgi för film*, 3 uppl., Liber Ab, s.59.

Jacobsen, Jan Krag. 1993, *Intervju. Konsten att lyssna och fråga*, Studentlitteratur, 219s.

Holme, Idar Magne & Solvang Krohn, Bernt. 1986, *Forskningsmetodik. Om kvalitativa och kvantitativa metoder*, Studentlitteratur, 339 s.

Jacobsen, Jan Krag. 1993, *Intervju. Konsten att lyssna och fråga*, Lund: Studentlitteratur, 219s.

Kvale, Steinar. 1997, *Den kvalitativa forskningsintervjun*, Lund: Studentlitteratur, 306s.

Norstedts Svenska ordbok. 1990, Sökord: parodi, pastisch, Norstedts Förlag, s. 724, 727

Rydin, Ingegerd. 1983, *Växa med tv: Om bild, ljud och ord i barns tänkande*, Publik- och programforskning, Nr.17, s.70, 90, 98.

Rönnerberg, Margareta. 1999, *Varför är Disney så populär? De tecknade långfilmerna ur ett barnperspektiv*, Uppsala: Filmförlaget, s.59-68.

Rönnerberg, Margareta. 2005, Animerade Disneyfilmer – numera för vuxna snarare än för barn?, *Sociologisk Forskning*, nr 4, s.13-21.

Rönnerberg, Margaretha. 2011, Barn ärver tyvärr sällan andra barn...Om föräldragenerationers förslösade kulturarv – och barns reludiering!, i Anne Banér (red): *Kulturarvingarna, typ. Vad ska barnen ärva och varför?*, Stockholm: Centrum för barnkulturforskning, s.169-196.

Wibeck, Victoria. 2000, *Fokusgrupper. Om fokuserade gruppintervjuer som undersökningsmetod*, Studentlitteratur, 144 s.

E-källor

Animated films, Filmsite, Tillgänglig: <http://www.filmsite.org/animatedfilms3.html>
Hämtad: 03.05.2010

Company history, Pixar, Tillgänglig:
<http://www.pixar.com/companyinfo/history/1984.html> Hämtad: 06.05.2010

Company history, Walt Disney Company, Tillgänglig:
http://corporate.disney.go.com/corporate/complete_history_1.html Hämtad: 06.05.2010

Maughan, Jennifer. *History of Walt Disney*, Life123, Tillgänglig:
<http://www.life123.com/arts-culture/directors/walt-disney/history-of-walt-disney.shtml>
Hämtad: 03.05.2010

Svenska Akademiens Ordlista på nätet, Sökord: parodi, Tillgänglig:
<http://www.svenskaakademien.se/web/Ordlista.aspx>. Hämtad: 06.04.2011

Youtube, *Richard Strauss*, Tillgänglig: <http://www.youtube.com/watch?v=cWnmCu3U09w>
Hämtad: 05.04.2011

Wikipedia, *List of Disney theatrical feature films*, Tillgänglig:
http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Disney_theatrical_feature_films.
Hämtad: 06.05.2011

Wikipedia, *Hello dolly*, Tillgänglig: http://en.wikipedia.org/wiki/Hello,_Dolly!_%28film%29
Hämtad: 05.04.2011

Wikipedia, *Musical film*, Tillgänglig: http://en.wikipedia.org/wiki/Musical_film Hämtad:
07.04.2011

Wikipedia, *Pong*, Tillgänglig: <http://en.wikipedia.org/wiki/Pong> Hämtad: 07.04.2011

BILAGA 1 INTERVJUGUIDE

Inledande frågor

1. Vad heter du och hur gammal är du?

Övergångsfrågor

2. Hur många har sett Wall-E?
3. Tyckte ni att det var en bra film?

Nyckelfrågor

4. Vem är Wall-E och vad är hans jobb?
5. Varför finns det så mycket skräp i Wall-Es värld?
6. Varför åkte människor omkring i stolar?
7. Varför är människorna så runda?
8. Vad kan vi göra för att inte bli lika runda?
9. Varför är Wall-E ensam på jorden?
10. Kommer vår värld att bli lika skräpig som den i Wall-E? (Varför/ inte?)
11. Vad kan vi göra för att förhindra det?
12. Vem är Eva och vad är hennes jobb?
13. Varför är växten så viktig?
14. Varför åkte människorna från jorden?
15. Finns det mycket skräp i vår värld? Är det ett problem? (Har vi för mycket skräp i Finland?)
16. Vad skall vi göra med allt skräp?
17. Vad är återvinning/ Vad kan man återanvända?
18. Hur många sorterar skräp hemma?
19. Vad sorterar ni?

Avslutande fråga

20. Vad handlade filmen om?

BILAGA 2 LOVLAPP TILL FÖRÄLDRARNA

Hej,

Jag heter Emilie Antell och är sista årets media studerande på yrkeshögskolan Arcada. Jag är i processen att börja skriva mitt examensarbete. Min preliminära rubrik för arbetet är "Barnfilm för vuxna-hur mycket förstår barn?".

Jag vill, med hjälp av två fokusgrupper med barn i åk 1, ta reda på, hur mycket barn förstår och uppfattar av Disneys animerade barnfilm *Wall-E*.

Barnen kommer, tillsammans med mig, att titta på filmen *Wall-E*. Sedan kommer jag att ställa barnen några enkla frågor om filmens handling. Eftersom det är frågan om en gruppintervju kommer jag att spela in diskussionen på en bandspelare eller banda in diskussionen med en videokamera. Detta för att bättre kunna hålla reda på allt som sagts. Denna inspelning kommer inte att spelas upp för någon annan än mig själv eller användas för något annat än att hjälpa mig i skrivprocessen. Resultaten av mina fokusgrupps intervjuer kommer att hjälpa mig att svara på frågan: "Hur mycket förstår barn av de moderna barnfilmerna?".

Jag kommer antagligen inte alls att använda barnens namn i själva examensarbetet. Men om jag citerar något av barnen så kommer jag endast att använda förnamnet. Mitt examensarbete kommer inte att publiceras för allmänheten men ett exemplar kommer att finnas på Arcadas bibliotek. Jag kommer också att ha ett exemplar av arbetet.

Om ni har frågor eller andra funderingar så ta för all del kontakt med mig antingen via e-post eller genom att ringa.

Mitt nummer: 050***** Min e-post adress: *****.*****@arcada.fi

Mvh,
Emilie Antell
Arcada-Mediekultur

Mitt barn _____

får delta i fokusgrupps intervjun onsdag 19.5.2010

får INTE delta i fokusgrupps intervjun onsdag 19.5.2010

förälders underskrift

datum och ort

