

Prikaz invaliditeta u animiranom filmu

Repić, Karla

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:142:640182>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-22**



FILOZOFSKI FAKULTET
SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

Repository / Repozitorij:

[FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek](#)



Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku
Filozofski fakultet u Osijeku
Odsjek za hrvatski jezik i književnost
Sveučilišni prijediplomski dvopredmetni studij
Hrvatski jezik i književnost i Sociologija

Karla Repić

Prikaz invaliditeta u animiranom filmu

Završni rad

Humanističke znanosti, Filologija, Teorija i povijest književnosti

Mentorica: prof. dr. sc. Kristina Peternai Andrić

Osijek, 2024.

Prilog: Izjava o akademskoj čestitosti i o suglasnosti za javno objavljivanje

Obveza je studenta da donju Izjavu vlastoručno potpiše i umetne kao treću stranicu završnoga, odnosno diplomskog rada.

IZJAVA

Izjavljujem s punom materijalnom i moralnom odgovornošću da sam ovaj rad samostalno napisao/napisala te da u njemu nema kopiranih ili prepisanih dijelova teksta tuđih radova, a da nisu označeni kao citati s navođenjem izvora odakle su preneseni.

Svojim vlastoručnim potpisom potvrđujem da sam suglasan/suglasna da Filozofski fakultet u Osijeku trajno pohrani i javno objavi ovaj moj rad u internetskoj bazi završnih i diplomskih radova knjižnice Filozofskog fakulteta u Osijeku, knjižnice Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku i Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu.

U Osijeku 3. rujna 2024.

Karla Repić, 0122237297

Ime i prezime studenta, JMBAG

SADRŽAJ

Uvod	1
1. Prikaz invaliditeta u književnosti i umjetnosti	2
2. Animirani film kao medij tvorbe identitetnih kategorija s naglaskom na invaliditet.....	4
3. Prikaz invaliditeta u animiranim filmovima.....	6
4. Primjeri animiranih filmova s fizičkim invaliditetom.....	8
4.1. Primjeri animiranih filmova s kognitivnom različitosti.....	11
4.2. Ostali primjeri prikaza invalidnosti u animiranim filmovima.....	13
Zaključak.....	15
Literatura	16

Sažetak

Studije invaliditeta (eng. *disability studies*) istražuju, analiziraju i bore se za prava osoba s invaliditetom. Vođeni socijalnim, "britanskim" modelom smatraju invaliditet društvenim, a ne medicinskim pitanjem, tj. problemom koje je potrebno liječiti. Zastupljenost invaliditeta na filmu vrlo je sporna tema. Međutim, tijekom posljednjih desetljeća aktivisti su se iznimno borili za uključivanje likova s invaliditetom u filmovima. Invaliditet oblikuje identitet osobe, a animirani filmovi mediji su tvorbenih identitetnih kategorija. Iz tog razloga, središnjica ovoga rada je analiza animiranih filmova, tj. prikaz invalidnosti u njima, poticanje na promišljanje o ulozi i osjećajima osoba s invaliditetom. Dakle, cilj je ovoga rada kroz analizu animiranih filmova s različitim vidovima invaliditeta prikazati reprezentaciju invaliditeta u medijima kao nešto prijeko potrebno u današnjici, a što dakako uvelike doprinosi napretku u borbi protiv vršnjačkoga zlostavljanja i diskriminacije te potiče inkluziju i prihvaćanje različitosti. Analizom će se ispitati prikazuju li suvremeni animirani filmovi invaliditet na tradicionalan, stereotipan način ili na onaj progresivan. Analizirani su animirani filmovi starijeg datuma poput *Zvonar Crkve Notre Dame*, *Ružno pače*, *Winnie the Pooh*, *Svemoguća Kim*, *Petar Pan*, filmovi iz 2000-ih poput *Potruga za Nekom*, *Shrek*, *Ekipa za 6*, *Izbavitelji*, *Snježno Kraljevstvo*, *Merida Hrabra*, *Ledeno doba 3 i 4*, *Vrlo zapetljana priča*, *Croods*, *Priča o igračkama* te suvremeni animirani filmovi nastali unazad deset godina, poput *Kako izdresirati zmaja 2*, *Potruga za Dorom*, *Coco i velika tajna*, *Moana*, *Luka i Crvena Panda*.

Ključne riječi: studije invaliditeta, socijalni model, animirani filmovi, inkluzija

Uvod

Pojam invaliditeta počeo se oblikovati tijekom 18. i 19. stoljeća za vrijeme industrijalizacije. Etimologija riječi invaliditet „potječe od lat. *invalidus* što znači nevrijedan, nesposoban, nejak i nemoćan” (<http://onlinerjecnik.com/rjecnik/strane-rijeci/invaliditet> posjećeno 24. ožujka 2024.). Pojam “invalid”, koji uz sebe često veže negativne konotacije i smatra se pogrdnim nazivom, u hrvatskom jeziku odnosi se na osobu koja ima tjelesno ili kognitivno oštećenje, bilo od rođenja ili nastalo kao posljedica nekakvog djelovanja ili čina. Stoga, danas je uvriježen naziv osoba s invaliditetom i dijete s posebnim potrebama. „Osoba s invaliditetom je svaka osoba koja ima dugotrajna tjelesna, mentalna, intelektualna ili osjetilna oštećenja koja u međudjelovanju s različitim preprekama mogu sprječavati njezino ravnopravno sudjelovanje u društvu” (Dadić, et al., 2018: 64). Prema navedenom, osim fizičkih oštećenja i nedostataka i mentalne se bolesti poput, prema Richmond (2018), opsesivno-kompulzivnog poremećaja, anksioznosti i depresije, bipolarnog poremećaja, posttraumatskog poremećaja ili suicidalnosti također smatraju invaliditetom. Dakle, najčešće kada se govori o invalidnosti, spominje se kategorija tjelesnih oštećenja, kategorija intelektualnih oštećenja, kategorija mentalnih oštećenja te kategorija poremećaja iz autističnog spektra. Dok su tjelesna oštećena lako vidljiva, poput cerebralne paralize, multipleskleroze i amputiranih udova, intelektualna su oštećenja obilježena ispodprosječnim intelektualnim funkcioniranjem, a mentalna su oštećenja „duševne smetnje, a izražavaju se promjenama u ponašanju i u reakcijama“ (Dadić, Bačić, Župa, Vukoja, 2018: 66).

Kako Peternai Andrić (2019) ističe invalidnost danas razumijemo kao ishod i rezultat ekonomskih, strukturnih, ali i posebice društvenih odnosa. Činjenica je da se društvo, koje je nažalost sklono stereotipiziranju i stigmatiziranju¹, drugačije odnosi prema osobama s invaliditetom zbog njihove različitosti. Ipak, 21. stoljeće donijelo je povećanu brigu o mentalnom zdravlju, veću toleranciju različitosti i prihvaćanje te na takav način sve više blijedi stigma da su osobe s invaliditetom intelektualno zaostale i nerazvijene. Danas su mediji sredstva promicanja jednakosti i prihvaćanja različitosti. U tom kontekstu, ovim će se radom analizirati određeni animirani filmovi koji prikazuju različite vrste invaliditeta te će se utvrditi prikazuju li invaliditet na tradicionalan, stereotipan i stigmatiziran način ili na način čiji je cilj rješavanje problema društvene izolacije poticanjem prihvaćanja različitosti.

¹ Stigma je, prema Goffman (1986), pojam koji ima široku definiciju. Tako uključuje razne fizičke deformacije, intelektualne, kognitivne i psihološke poremećaje te plemensku stigmiju oko rase, nacije i vjere.

1. Prikaz invaliditeta u književnosti i umjetnosti

Do početka 90-ih godina invaliditet je bio usko vezan za područje medicine i psihologije, no unazad 30-ak godina govorimo o invalidnosti i unutar humanističkog područja. Prema tome, rasprava o invalidnosti u humanističkim znanostima nova je disciplina, a za prvim teoretičarima invalidnosti u okvirima humanistike smatraju se Lennard Davis, Rosemarie Garland Thomson, David Mitchell te Erving Goffman. Studiji invaliditeta (eng. *disability studies*) „pojave su se kao rastuće područje akademskog istraživanja i stručnog obrazovanja u većem dijelu zapadnog svijeta 1970-ih i nastavile su se širiti u 21. stoljeće” (Davis, 2017:176). Studije su se razvile „kao akademska disciplina što se bavi istraživanjem invaliditeta kao društvenog konstrukta,” (...) a od iznimne je važnosti istaknuti da „suvremene studije invaliditeta odbacuju shvaćanje invaliditeta kao nedostatka ili poremećaja tijela ili uma što ograničava i umanjuje kvalitete osobe” te „se pokušava eliminirati ideja da je ta identitetna kategorija fiksna” (Paternai Andrić, 2019:163). Naime, iako je invaliditet funkcionalno ograničenje, on se odražava na identitet osobe i nastaje kroz društvene procese. Točnije, društvo je ono koje isključuje ili diskriminira, pa zbog toga govorimo razlici između invalidnosti kao oštećenja i ograničenja i invaliditeta kao pozicije i uloge koji nastaje kao društveni proces. Drugim riječima, „studije invaliditeta smatrale su se akademskom disciplinom koja ispituje značenje, prirodu i posljedice invaliditeta i njegove učinak u kontekstu društvenih, etičkih, političkih i kulturnih čimbenika“ (Vijayan, 2021:16). Upravo je na taj segment invaliditeta usredotočen humanistički pristup. Iz tog je razloga danas usvojen socijalni, „britanski” model invalidnosti u kojem se prvotno proučava status osoba s invaliditetom kao manjine. Kako spominje Paternai Andrić (2019), spomenuti model invalidnost promatra kao društveni i politički problem što tjelesno ili kognitivno oštećenje pretvara u svojevrsno ugnjetavanje na način da se podignu prepreke ili stvaraju okoline pune materijalnih ili metaforičkih barijera. Spomenuti model također integrira nove, alternativne teorije tijela, boli i patnje te potiče na promišljanje o mentalnim i genetskim poremećajima poput autizma i Downovog sindroma. Drugim riječima, socijalni model invalidnosti ističe da su izazovi i problemi s kojima se osobe s invaliditetom susreću upravo rezultat utjecaja društva koji ujedno „pridonosi izgradnji pozitivnog osjećaja kolektivnog identiteta“ (Shakespeare, 2017: 198).

Dakle, istraživanje invalidnosti unutar književnosti odnosi se na teme o mentalnom, psihičkom i fizičkom oštećenju i ograničenju, o pravu glasa, slobodi rasa, ograničavanju imigracije, feminizam i slobodi roda (transrodnost, homoseksualnost, LGBT, *queer*).

„Invaliditet u književnost najčešće ulazi kroz propitivanje pozicije lika ili književnog subjekta, teme, motiva, ali i kao metafora“ (Paternai Andrić, 2019:200). Kako obrazlaže Paternai Andrić (2019), književnost je zanimljiv medij za reprezentaciju invalidnosti budući da pruža mogućnost tvorbe pojedinačnog i kolektivnog identiteta te pritom omogućava konstruiranje svijeta koji je pogodan za imaginarno prakticiranje empatije i koji potencijalno može biti ogledalo to jest odraz zbilje. Književnost, dakle, potiče kritičko promišljanje o svijetu, o političkom i društvenom okruženju te o drugima i sebi. „Reprezentacija iskustva života s invaliditetom kroz književnost, umjetnost i medije predstavlja bitnu dimenziju prema ostvarivanju jednakih prava i inkluziji u društvu što se ne temelji na neznanju, zazoru, predrasudama, isključivaju“ (Paternai Andrić, 2019: 11). Takva reprezentacija može poslužiti i kao metafora za invaliditet društva i društvenih normi. Iz navedenog se zaključuje da je cilj i svrha proučavanja invaliditeta u književnosti upravo postavljanje spomenute marginalne skupine na prvo mjesto te utvrđivanje njihovog značaja, odnosno uloge kako u književnosti tako i u društvu.

Već u antičkoj književnosti bilo riječi o invalidnim likovima, najčešće mitološkim bićima koja su osakaćena, šepava, jednooka ili kako drugačije oštećena. Barnes (1992, prema Paternai Andrić, 2019) izdvaja najčešće književne stereotipe o osobama s invaliditetom: prvotno, zlokbna i zla osoba (kriminalac ili čudovište) koja je jada i pogodna za žaljenje, sinonim za bolest i patnju, zatim objekt nasilja - po rođenju, u smislu lišavanja života novorođenčadi s invaliditetom, kasnije preko eugenike, sterilizacije i segregacije. Ujedno se ističu stereotipni prikazi osoba s invaliditetom u svrhu upotpunjavanja atmosfere ili reprezentacije rijetkosti kao npr. “superbogalj”, predmet ismijavanja, vlastiti neprijatelj - najveći i jedini, teret drugima i društvu, seksualno perverzna i devijantna, osoba nesposobna za potpuno sudjelovanje u životu zajednice te osoba s invaliditetom kao “normalna” osoba. Hall (2016) objašnjava da se invaliditet u književnosti sve više počeo koristiti kao metafora i hiperbola kojom se treba probuditi osjećaj empatije i sažaljenja, odnosno prikazati ranjivu osobu koja je u ulozi žrtve, što naravno najčešće odstupa od stvarnoga života i iskustva osoba s invaliditetom.

Američki znanstvenici Sharon L. Snyder i David T. Mitchell u svojim djelima *Narrative Prosthesis: Disability and the Dependencies on Discourse* i *Cultural Locations of Disability* prate pretpostavke o osobama s invaliditetom, ispituju kulturne prostore koji su razvijeni isključivo u korist osoba s invaliditetom te se osvrću na dokumentarne filmove o invaliditetu. Pri čemu, navode da su obično likovi s invaliditetom sporedni likovi, osim ako je serija/film

usredotočena na sam invaliditet. Vođeni spomenutim smjernicama, u nastavku bit će analizirani primjeri određenih animiranih filmova.

2. Animirani film kao medij tvorbe identitetnih kategorija s naglaskom na invaliditet

Mediji zauzimaju iznimno veliku ulogu u emocionalnom razvoju, socijalizaciji, ali i općem odgoju djeteta. Ponajprije, utjecanjem na prikazivanje najčešće negativnih ponašanja i stavova, odražavanje različitih osobina ličnosti te potiču i mijenjaju verbalni vid komunikacije djeteta. Oni su nezaobilazna sredstva u informiranju koja svojim sadržajem stvaraju vizije svijeta i života, oblikuju životne stilove i identitete i snažno utječu na društvena ponašanja. Gledajući televiziju, djeca su izložena njezinim pozitivnim i negativnim utjecajima. Animirani su filmovi djeci ponajprije najomiljeniji za zabavu, ali i učenje jer kroz subliminalne poruke djeca uče, između ostalog, i o osobama s invaliditetom.

Film je „masovno-komunikacijski, masovno-društveni i politički fenomen, gospodarstvena grana, komunikacija, umjetnost” (Mikić, 2001:18). „Film je fotografska i fonografska zabilježba izvanjskoga svijeta ili umjetnost prizora uzetih iz stvarnosti i prenesenih na filmsku vrpcu” Težak (2002: 11). U suglasju sa Težakovim tumačenjem je i razmišljanje poznatog hrvatskog filmologa Ante Peterlića (1976). Djeca su ciljana publika animiranih filma, a osim s obitelji, djeca o filmu uče u sklopu odgojno-obrazovnog sustava. Filmska se kultura kao područje nastave hrvatskoga jezika službeno počela proučavati u hrvatskim školama prije četrdesetak godina. „U najnovijim programima (s televizijom, kazalištem, stripom i tiskom) film je uključen u područje medijske kulture” (Težak, 2002:90). Nastava filma, osim gledanja filmskoga ulomka, općenito obuhvaća razgovor o filmu, autoru filma, glumcima i temi, ali i čitanje književnog predloška. Prema riječima hrvatskog jezikoslovca i pedagoga Stjepka Težaka: „Osnovica je dakle općeobrazovnoga filmskog programa: filmsko djelo i filmski jezik s osloncem na elementarnom znanju o filmskoj tehnici i povijesti filma” (Težak, 2002:54). Drugim riječima, učenici trebaju znati za 1500. godinu i da da Vincijevo skiciranje izgleda *camere obscurae*², ali trebaju biti upoznati s temeljnim filmskim izražajnim sredstvima (kadar, scena, okvir, plan, rakurs, glazba, zvuk i drugi). Danas se ta upotreba filma u nastavi kulture i medija uvelike proširila.

² *Camera obscura* (lat. „tamna komora”), prema Žerjav (2011), prvi je uređaj koji je kroz rupu malenoga promjera projicirao sliku vanjske scene na bijeli zid.

Film je medij tvorbenih identitetnih kategorija, a središnjica ovoga rada usredotočena je na analizu primjera animiranih filmova u kojima se invalidnost pojavljuje kao dio identiteta osobe. Invaliditet, dakle, oblikuje identitet osobe, a percepcija identiteta je promjenjiva. Prema tome, kategorije identiteta su fluidne i uvjetovane rasom, klasom, nacionalnošću, spolom ili rodom.

„Prepoznaju se dva vala u akademskom pokretu vezanom za istraživanja invaliditeta kao identiteta: 1. uspostavljanje kategorije identiteta na način koji bi isključio prijašnje modele formirane ugnjetavanjem i tlačenjem. Dolazi do promijene značenja naziva u smislu promijene negativnog predznaka u pozitivni te 2. val koji se javio devedesetih godina dvadesetog stoljeća, kada je osjećaj identiteta izgrađen i nije nužna grupna solidarnost, pristupa se pronalaženju raznolikosti i redefinira kategorija identiteta s fokusom na složenost same kategorije i nijanse što se unutar nje pojavljuju” (Paternai Andirć, 2019:172).

„Animirani je film zajednički naziv za brojne vrste filmova (crtane, lutkarske, kolažne, filmove s animiranim predmetima i sl.) koji nastaju uzastopnim snimanjem pojedinačnih sličica, a koje kasnije bivaju oživljene tehnikom filmske projekcije.” (Mikić, 2001:111) Hrvatski filmolog Ante Peterlić (1976) smatra da se animirani film može odrediti kao prijelazno područje između slikarstva i filma budući da predstavlja film koji se sastoji od fotografske reprodukcije crteža kojima je tehnikom animacije dan pokret i pridodan zvuk. Prema riječima Greenberg (2022), animacija predstavlja grafičke i plastične svjetove i nemoguće prostore, a ima potencijal nadići fizičke zakone koji dominiraju našim iskustvima. „Pedagoškopragmatički sustav stavlja u središte filmske nastave odgojno-obrazovne potrebe učenika. Film valja iskoristiti za razvoj spoznajnih moći i bogaćenje sveukupnog učenikova znanja” (Težak, 2002:62). Unatoč tome što animirani filmovi zabavljaju najmlađe, njihov se sadržaj može odraziti i na njihovo ponašanje. Svrha je animiranog filma zabaviti dijete, ali i pružiti mu obrazovanje te ga podučiti o životnim vrijednostima i ispravnim načinima ponašanja.

Ukratko, animirani se film u nastavi kulture i medija koristi kao sadržaj čija je svrha, prema Težaku (2002), osposobiti učenike za sigurno i svjesno promatranje, što podrazumijeva divergentno i kritičko promišljanje o porukama koje se prikazuju na televiziji, ali i na drugim medijama. Ujedno, svrha je i razvijanje estetske osjetljivosti i sposobnosti otkrivanja umjetničkih vrijednosti filmova te aktiviranje stvaralačke mašte. Prema tome, učenici bi u kontekstu promicanja inkluzije i nediskriminacije osoba s invaliditetom i posebnim

potrebamatrebali analizom animiranih filmova promišljati o njihovom položaju, pravima i osjećajima.

U tom kontekstu te vođenim promišljanjem Snydera i Mitchella (2000) koji tvrde da društvena proizvodnja ljudske varijance kao odstupanja (od empirijske norme) dovodi osobe s invaliditetom u značajnu opasnost te moderna opsjednutost redom i urednošću i naša želja za postizanjem savršenih tijela neprestano proizvodi slike osoba s invaliditetom kao živih primjera onoga što je nesavršeno, ovim radom analizirat će se prikazi invaliditeta u animiranim filmovima.

3. Prikaz invaliditeta u animiranim filmovima

U današnjem, suvremenom društvu neizbježan je utjecaj različitih medija i sadržaja. Prema Mikić (2001) djeca predškolske dobi ispred televizije provedu tri sata dnevno što je duže od vremena kojeg provedu igrajući se. Televizija sa svojim raznolikim svojstvima poput velikog izbora programa i raznovrsnosti sadržaja, jednostavne upotrebljivosti te lake dostupnosti privlači gledatelje svih uzrasta. Govoreći o animiranim filmovima, korisna su saznanja o tome zašto djeca gledaju televiziju. Naime, „djeca televiziju gledaju iz navike i dosade, radi potrebe za „bijegom“ od realnosti, zbog uzbuđenja, zbog potrebe za relaksacijom i zabavom, zato da nauče nešto o svijetu, sebi i drugima, zato da bi imali teme za razgovor s prijateljima, zbog popravljivanja lošeg raspoloženja...“ (Ilišin, 2001:24). Gledajući televiziju nastaju negativni i pozitivni učinci na gledatelja. „Učinci medijskih sadržaja ovise o interakciji brojnih dječjih osobina i karakteristika (razvojna dob, spol, temperament, ličnost, obiteljski i sociokulturni kontekst), ali i o karakteristikama samih medijskih sadržaja (vrsta i način prikazivanja sadržaja, učestalost konzumiranja sadržaja i slično)“ (Kuterovac, Jagodić, Šulhofer i Lebedina Manzoni, 2016:14). Navedeni čimbenici mogu utjecati na formiranje djetetova karaktera budući da je taj skup crta ličnosti pod utjecajem okoline. Animirani su filmovi važni pokretači socijalizacije kroz koje se utječe na emocionalni, društveni i kognitivni razvoj djece. Pozitivan ili negativan utjecaj animiranih filmova izražava se kroz karakter u odnosu prema samome sebi, prema drugima i prema radu i obvezama. S druge strane, ono što će utjecati na izražavanje karaktera su situacije, iskustvo i intenzitet motiva. Zaključujemo da je potrebno naglasiti i pritom osvijestiti postojanje pozitivnih, ali i negativnih učinaka medija i animiranih filmova na djecu. Gledanje filmova može biti način na koji su ljudi izloženi iskustvima drugačijima od njihovih, mogu istražiti svoje osjećaje s obzirom na situaciju i mogu proširiti svoje osobne perspektive.

Goldman (1990) je primijetio da broj knjiga za djecu i mladež koje prikazuju osobe s invaliditetom porastao je nakon 1975., ali većina je knjiga nudila blage prikaze invaliditeta, ishodi su bili predvidljivi, likovi su bili jednodimenzionalni, a sadržaj je često bio više nalik propovijedi nego priči. No, je li jednako tako porastao prikaz invaliditeta i u filmu, konkretnije animiranome? Svjetski poznati animirani filmovi producirani su pod vodstvom velikih medijskih korporacija poput Disneya, Pixara ili DreamWorksa. Međutim, kritičari Disneyja primijetili su da većina animiranih filmova pojačava štetne pojmove o rodnim normama, rasi/etničkoj pripadnosti i seksualnoj orijentaciji (Cheu, 2013; Lugo-Lugo i Bloodsworth-Lugo, 2009.; Towbin i sur., 2013). Kao odgovor na spomenuto, Disney je u novije vrijeme počeo stvarati animirane filmove s inkluzivnim pričama o osporavanju rodnih stereotipa (*Snježno Kraljevstvo*) te s likovima različitih rasa (*Moana*). Suptilno su prikazani i fizički invaliditeti, najčešće gubitak udova kao posljedica borbe (*Merida Hraba, Kako izdresirati zmaja 2*). Animirani filmovi usmjereni na djecu, kako objašnjava Greenberg (2022), oslanjaju se na didaktičke neoliberalne narative o "prihvatanju drugog" kao osobnog, a ne sistemskog problema rasizma ili seksizma/transfobije. Također, u pitanje se, kroz njihov sadržaj i formu, dovodi ne samo fizička već i politička stvarnost te tako osim sadržaja koji kritizira, formalna alternativa ove vrste animacije ustupa mjesto izražavanju odricanja od filmskih konvencija i pružanju zavirivanja u svijet koji djeluje pod drugim uvjetima. Govorimo dakle o inkluziji. Etimologija riječi inkluzija dolazi od lat. *includio* što znači uključivati, obuhvaćati, pripadati, biti s drugima, sudjelovati. „Inkluzija ohrabruje i pomaže svakoj osobi sa invaliditetom da preuzme potpunu odgovornost za svoje ponašanje, i učenje uz pomoć roditelja-skrbnika, učitelja i edukatora, što značajno utječe na međusobnu komunikaciju i suradnju po principu svi za jednoga, jedan za sve“ (Borić i Tomić, 2012: 3). Pojam inkluzije, ponajviše se koristi uz odgojno-obrazovni sustav i sudjelovanje te prihvatanje djece s posebnim potrebama. Ona omogućava uključivanje te djece u različita okruženja, a okruženje bi trebalo biti takvo da dijete može izraziti i pokazati svoje vještine i potencijale, prednosti i znanje. „Primjenom inkluzivnog koncepta u obrazovanju znatno se mijenja položaj osoba s teškoćama u razvoju. Osim što su uključeni u odgojno-obrazovni sustav, postaju i aktivni dio procesa učenja i stjecanja potrebnih kompetencija za život i rad“ (Vican i Kramarić, 2013:50). Nažalost, inkluzija odraslih osoba s invaliditetom nije toliko primjenjena u praksi. Animirani filmovi, stoga, mogu poslužiti kao medij podizanja svijesti o inkluziji osoba s invaliditetom i prihvatanja različitosti.

Kako objašnjava Walker (2014), filmovi se mogu koristiti za razvoj empatije i suosjećanja prema drugima. Ujedno, prema Dill-Shackleford i sur. (2017), među djecom i adolescentima s invaliditetom, gledanje pozitivnih prikaza invaliditeta može povećati samopoštovanje i minimizirati internaliziranu stigmju. Prema tome tvrdnja da „književni prikazi invaliditeta otvaraju rasprave o nekim od najhitnijih pitanja našeg doba: o empatiji, manjinskom statusu, socijalnoj skrbi i građanstvu“ nedvojbeno je (Hall, 2016:1).

4. Primjeri animiranih filmova s fizičkim invaliditetom

Pri analizi reprezentacije osoba s invaliditetom na televiziji i filmu, Paul K. Longmore (1987, prema Peternai Andrić, 2019) uočio je da se pripisivanje invalidnosti liku ili konstruiranje metafora o invaliditetu potkrepljuje s tri važna stereotipa o osobama s invaliditetom: 1) invaliditet je kazna za nehumana ponašanja, 2) osobe s invaliditetom koje su zatrovane sa vlastitom sudbinom te 3) osobe s invaliditetom odskaču u svijetu ne-invalidnih osoba te se prema njemu odnose destruktivno. Vođeni tim promišljanjem, analizirat ćemo određene animirane filmove tražeći kontekst u kojem je prikazan invaliditet, veže li se uz glavni ili sporedni lik, koji je uzrok, koliki je naglasak stavljen na invaliditet te što se time htjelo postići. Analizirajući animirane filmove može se reći da je najlakše uočiti tjelesni invaliditet jer je velik broj primjera upravo prikaz te vrste invalidnosti. O invaliditetu kao obliku kazne za nemoralno ponašanje može se govoriti u kontekstu fizičkih borbi i ratovanja prilikom čega je lik izgubio ud (pr. gusar, pirat, kralj), osoba s invaliditetom zatrovanih svojom sudbinom koje su najčešće nezadovoljne svojim invaliditetom (maćeha iz animiranog filma *Vrlo zapetljana priča* (2010) koja je nezadovoljna svojom starošću i ružnoćom) te invalidnih osoba koje žele uništiti ne-invalidni svijet (*Batman: The Killing Joke* (2016) animirani film o superjunacima za odrasle).

Shodno navedenom, primjera animiranih filmova sa fizičkim invaliditetom je podosta. Tako u animiranom filmu *Merida Hrabra* (2012) kralj Fergus gubi potkoljenu u borbi s medvjedom Mor'duom. Taj se gubitak noge koristi se kao herojska priča što je izravno suprotno stereotipu vezanom uz invaliditet koji podrazumijeva nepovoljan položaj nemoćne osobe što ovisi o drugima. Međutim, u ostatku filma njegov se invaliditet ne spominje, kao ni prilagodba na novi način života. Jedino što se ističe je humoristična scena kada sinovi vežu

njegovu drvenu protezu za stol što uzrokuje šaljiv ton. Dakle, svakako možemo reći da je invaliditet prikazan kao nešto "normalno", nešto što je dio svakodnevice.

Nedostatak uda i invaliditet u tom obliku prikazuju se i u animiranom filmu *Kako izdresirati zmaja* (2010) kada glavni lik Štucko pronalazi zmaja Bezubicu bez jednoga krila na repu, a u filmu *Kako izdresirati zmaja 2* (2014) Štucko u borbi sa zmajem ostaje bez noge i dobiva protetičku potkoljenu. Prikazan je život osobe s amputiranim udom u različitim situacijama poput korištenja proteze prilikom hodanja po ledu ili korištenja proteze kao oružja u obrani. Ovo je primjer progresivnog prikaza invaliditeta budući da je Štucko prikazan kao visoko aktivna osoba koja je bez noge savladala letenje na zmaju, uspjela ukrotiti zmaja i postala vođa tima koji će biti uzor ostalom stanovništvu. U tom kontekstu, Sharon Sunder (2000) spaja književnost i protetiku (izradu umjetnih udova) te tvori djelo *Narrative Prosthetics* u kojem iznosi da je invaliditet narativno sredstvo koje fikciji daje energiju i potvrđuje normalnost u djelima. Međutim, u tom procesu invalidnost zahtijeva objašnjenje, inauguraciju, zatim pripovjedni čin (pričanje o njemu), traženje uzroka i posljedice invaliditeta, donošenje invaliditeta s margine i njegovo centraliziranje te liječenje, to jest rehabilitaciju i eliminiranje devijantnosti.

Nadalje, animirani film *Luka* (2021) donosi priču o urođenom invaliditetu kroz lik Massima Marcovalda, rođenog bez jedne ruke, koji taj nedostatak smatra normalnim i ne gleda na svoj invaliditet kao na prepreku već je naučio s njim živjeti. Shodno navedenom, upravo je ovaj animirani film još jedan od mnogih koji ističe potpunu ravnopravnost i sudjelovanje u društvu.

U *Petru Panu* (1953) stereotipno se prikazuje lik kapetana Kuke koji je u borbi ostao bez ruke i koristi protetičku podlakticu. Prema riječima Gupta i Anand (2022), mnogi književni (pa i filmski) negativci okarakterizirani su kao osobe s fizičkim ili psihičkim invaliditetom „pružajući metaforički prečac do ideje odstupanja, gorčine, tjeskobe ili želje za osvetom“ (Gupta i Anand, 2022:91) što i reprezentira prethodno spomenuti primjer. U nešto novijem animiranom filmu *Ledeno doba 3* (2009) također se stereotipno prikazuje identitet gusara u liku lasice Bucka koji je u borbi s dinosaurom ostao bez desnoga oka i iz toga razloga nosi povež.

U tom kontekstu, gledajući animirani film *Potruga za Nemom* (2003) može se uočiti da se prikazom oštećene peraje koja je drugačija i manja osvješćuje fizički nedostatak kao nešto dobro budući da se peraja prikazuje kao sretna peraja i uz nju se vežu pozitivne konotacije.

Naime, Nemo je zbog te peraje jedini mogao ući u sustav pročišćavanja vode u akvariju s ciljem da ga zaustavi kako bi zajedno s ostalim ribicama mogao pobjeći.

Nadalje, *Zvonar Crkve Notre Dame* (1996) predstavlja glavnog lika Quasimoda koji od rođenja ima izobličena leđa i stečenu gluhoću. Invaliditet se odrazio na njegovo funkcioniranje u društvu, naime Quasimodo jedino koristeći se znakovnim jezikom ili ukoliko čita s usana ulazi u interakciju s drugim likovima. Zbog neprihvaćenosti u društvu ponaša se asocijalno te je naučio i navikao biti odvojen i sam. Nije imao prijatelje nego se družio s katedralom i kipovima. Ujedno, ljudi su ga ismijavali i odbacivali te stvarali negativnu sliku o njemu zbog njegovog fizičkog izgleda.

Jednako tako, u američkoj animiranoj seriji *Svemoguća Kim* (2002) lik Felix Renton paraliziran je i koristi invalidska kolica. Njegov ga invaliditet nije spriječio da i dalje bude opušteni dječak koji voli video igre i košarku te se često šali na račun svog invaliditeta.

Najpoznatiji primjer kratkotrajni animirani koji prikazuje invaliditet socijalnog modela možda je ipak film *Ružno pače* (1939) temeljen na priči Hansa Christiana Andersena koji prikazuje izolaciju, marginalizaciju i ismijavanje drugačijeg. Priča o patnji, mucu i nevolji mladog labuda koji se greškom izlegao u pačjem gnijezdu. Etiketiranje ga je učinilo bezvrijednim, a ovim se invaliditetom pokušava postići sažaljenje. S druge pak strane, *Shrek* (2001) obilježava prihvaćanje različitih oblika tijela, šalje poruku da i ogri mogu imati osjećaje i voljeti što je, između ostalog, vidljivo u prijateljstvu ogra i magarca koje simbolizira toleranciju i međusobno uvažavanje. Invaliditet se u ovom animiranom filmu potencira s ciljem naglašavanja prihvaćanje drugačijeg.

Priča o igračkama (1995-2019), animirani film koji izlazi u više nastavaka, prikazuje Bo Peepovu snagu i pozitivan duh nakon gubitka uda i naglašava važnost prihvaćanja naših jedinstvenih razlika. Također, prikazuje Gabby koja očajnički želi popraviti svoj pokvareni govorni uređaj - vjerujući da je to jedini način na koji će je dijete voljeti i htjeti se igrati s njom. Detaljniju analizu spomenutog animiranog filma donosi Faust (2017) koji objašnjava da prvi dio filma najdublje ispituje percepciju invaliditeta, koristi žanr horora za kritiku pretpostavki o monstroznosti i boriti se protiv naučene tjeskobe o onima koji su različiti. Nadalje, drugi dio pokazuje kako odrasli stvaraju i održavaju ideologiju o savršenom tijelu, koju retorikom o igračkama prenose na svoju djecu. Treći pak dio nudi sveobuhvatnu poruku da mala djeca posjeduju potencijal za osujećivanje negativnih pretpostavki koje se nameću nad osobama s invaliditetom. Drugim riječima, iskustvo glavnog lika Woodya s polomljenim igračkama (prikaz invaliditeta) govori o potkopavanju stereotipa koji su ugrađeni u društvo

kroz materijalnu kulturu čime se sugerira da su djeca ta koja imaju potencijal za razbijanje ponižavajućih kulturnih pretpostavki o osobama s invaliditetom.

4.1. Primjeri animiranih filmova s kognitivnom različitosti

Pleša i Brlas (2013) objašnjavaju da je mentalno zdravlje stanje dobrobiti u kojem pojedinac ostvaruje svoje potencijale, noseći se sa normalnim životnim stresom i stresorima, radeći produktivno čime pridonosi zajednici i društvu. Prema Ledinski- Fičko i sur. (2017) 3-12% mladih ima ozbiljan psihički poremećaj. Nažalost, često su osobe s mentalnim poteškoćama izolirane i marginalizirane. Prisilno im se pridružuje uloga žrtve, nemoćne osobe koja je nesamostalna i nije u mogućnosti aktivno sudjelovati i pridonositi društvu. Međutim, svijest o jednakosti u zadnje vrijeme sve više dolazi do izraza. S obzirom na to da su mediji jedini od glavnih činitelja koji oblikuju javno mnijenje, putem animiranih filmova s godinama su prikazivali likove s određenim mentalnim poremećajima kako bi se stigma oko takvih poremećaja umanjila.

Animirani film *Winnie the Pooh* (1977) obiluje primjerima odstupanja na mentalnoj razini. U njemu medvjedić Winnie ima poremećaj prehrane i ADHD, prase Praščić anksioznost, magarac Sivko boluje od depresije i doživljava tjelesni invaliditet u vidu gubitka repa, Zec ima opsesivno-kompulzivni poremećaj, a Sova gubitak kratkoročnog pamćenja. Svi likovi imaju potporu prijatelja, a njihov je invaliditet prikazan kroz pozitivan aspekt i uz pozitivne konotacije.

U *Potrazi za Dorom* (2016) ističe se riba Dora, lik s invaliditetom čiji je cilj izazvati sažaljenje. Dora ima kratkotrajni gubitak pamćenja, a film se usredotočuje na njezine napore da pronađe svoju obitelj. Prikazana je kao riba koja se izgubi, a odgovor drugih navodi gledatelje da se osjećaju loše zbog nje.

Crvena Panda (2022) animirani je film koji prikazuje znakove i ponašanje osobe koja boluje od opsesivno-kompulzivnog poremećaja i anksioznosti. Tinejdžerica Mei Lee u središtu je radnje koja prilikom doživljavanja stresnih događaja i zbog velikog pritiska majke da bude što više nalik njoj, mijenja svoj identitet te od tinejdžerice se pretvara u crvenu pandu. Prema definiciji i objašnjenju Moro i sur. (2009) te Gregurek (2011), opsesivno-kompulzivni poremećaj karakterizira jaki distress i ometanje obrazovnog i društvenog djelovanja, dok je anksioznost afektivno stanje koje uzrokuje psihičku i mišićnu napetost.

U animiranom filmu *Wall-E* (2008) istoimeni glavni lik robot – zbijač smeća nije psihički stabilan, štoviše zbog usamljenosti pronašao se u stanju depresije. Oštećenje robota se pokazuje kao proizvod okoline čak i dok se invaliditet koji nije usklađen s društveno konstruiranim okruženjem valorizira kao sredstvo znanja koji probija instrumentalizirani svijet, otkrivajući šire okruženje. Osim depresije, prikazuje se nemogućnost govora, odnosno problemi i prilagodba nijemih osoba, budući da Wall-E u jednom trenutku ostane bez zvukovne kazete koja imitira njegov glas. Ujedno, animirani film kritizira ograničenja 'društvenog modela', (ne) svjesnog uređenja svijeta po mjeri neinvalida i svjesnog pokušaja uređenja svijeta po mjeri osoba s invaliditetom. Dakle, Wall-E nije usklađen s društvom, a društvo to zahtijeva. On istovremeno postaje materijalna metafora za invaliditet i prirodu, bježi iz radionice i izbacuje ljude iz ustaljenih obrazaca, fizičkih i kognitivnih, otvarajući ih njihovom ekološkom odnosu prema svijetu.

Djeca gledajući ovakve primjere animiranih filmova uče o prihvaćanju i onih stanja i ponašanja koja nisu samo pozitivna. Uče prihvatiti strah i nemogućnost kontrole vlastitih osjećaja, misli, no isto tako se uče nositi s time. Murphy (1995) ističe još jedan aspekt pojave osoba s invaliditetom u književnosti (pa i u animiranim filmovima), a to je dopustiti osobe bez invaliditeta da se nose s vlastitim strahovima i postanu svjesnije vlastitih predrasuda. „Filmovi se smatraju se iluzijom stvarnosti djelujući kao okosnica za generiranje ideja i izgradnju koncepta različitih aspekata života. Oni mogu pomoći osobama s invaliditetom prevladati svoja traumatična iskustva te osobe bez invaliditeta potaknuti na proširenje mentalnog horizonta i društveno prihvaćanje” (Gupta i Anand, 2022:93).

4.2. Ostali primjeri prikaza invalidnosti u animiranim filmovima

Primjer animiranog filma u kojem je invaliditet nešto pozitivno kao npr. vještina, tj. supermoć koja lika čini ipak drugačijim od ostalih i isključuje ga iz kolektiva je animirani film *Ekipa za 6* (2014). U njemu glavni lik, Hiro, doživljava traumatičan događaj (tj. smrt svog brata) te koristi svoje izvanredne sposobnosti da zaustavi zlog negativca koji također ima posebne sposobnosti. Lik je drugačiji, izostavljen iz društva, a prikazom takve vrste invaliditeta želi se izazvati sažaljenje.

U animiranom filmu *Snježno Kraljevstvo* (2013) glavni lik, Elsa, mučen je i društveno izoliran lik zbog svojih čarobnih ledenih moći. Spomenuti je film primjer u kojem se osporavaju rodni stereotipi – glavni je lik mlada ženska osoba koja preuzima prijestolje nakon smrti oca. *Merida Hrabra* (2012) animirani je film u kojem se na sličan način osporavaju rodni stereotipi – princeza Merida odupire se starim običajima, ne pristaje na dogovoreni brak te usvaja vještine koje su tada bile karakteristične za muškarce.

Izbavitelji (2004) su primjer prikaza superjunaka koji jačaju sustav invaliditeta budući da predstavljaju nešto drugačije i čudno. Ističe se scena tinejdžerice koja je morala skrivati svoje supermoći kako bi ispala „normalna“ i ne bi otjerala svoju simpatiju. U ovom se animiranom filmu pojavljuje i lik crne rase u sporednoj ulozi.

Spolno/rodno tipiziranje još je jedan oblik invalidnosti, budući da se osoba na temelju spola ograničava ili marginalizira. Calvert i Huston (1976) ističu da su analize sadržaja, u kojima je analiziran velik broj televizijskih programa utvrdile sveprisutno spolno/rodno tipiziranje u animiranim filmovima. Naime, zabrinjavajuća je uloga i prikaz ženskih likova u animiranim filmovima. Baker i Raney (2007) objašnjavaju da je utvrđena velika podzastupljenost ženskih likova u animiranim filmovima, a kada su prikazani, prikazani su stereotipno – bespomoćne, manje znatiželjne, vezane uz kuću i obitelj, sklon traženju pomoći, strašljivije, pristojnije te romantičnije. Važno je istaknuti da takvi stereotipi utemeljeni na predrasudama mogu itekako predstavljati problem. Prema Thompson i Zerbinos (1995), takav primjer modela može utjecati na razvijanje seksističkog pogleda na žensku ulogu u društvu.

Nadalje, potrebno je analizirati i prikaz rase u animiranim filmovima. U novije vrijeme sve je više animiranih filmova s glavnim likovima latino i azijske kulture. *Moana* (2016) i *Coco i velika tajna* (2017) primjeri su animiranih filmova s glavnim likovima drugačije od „normirane“ bijele rase s Polinežankom i Meksikancem u glavnim ulogama.

Nebesa (2009) je animirani film koji donosi tužnu i dirljivu priču o usamljenosti i starosti. Glavni lik Carlos stereotipan je lik prikaza invaliditeta duboke starosti koji se teže kreće i koji može duže hodati jedino uz pomoć ortopedskog pomagala, štapa. Prikaz štapa kao pomoć pri hodanju nemoćnih i starijih osoba prisutan je i u animiranom filmu *Ledeno doba 4* (2012) kojeg koristi Sidova baka te u animiranom filmu *Croods* (2013) u kojem štap također koristi baka obitelji.

Konačno, prema provedenoj analizi mnoštvo je animiranih filmova koje prikazuju nekakav oblik invaliditeta. U ovom je radu naglasak stavljen na fizički invaliditet s obzirom da je najlakše uočljiv. Prema tome, svakako, postoji mjesto za daljnja istraživanja i nadopunu rezultata. Konačno, „u moderno doba, osobito poslije polovice dvadesetog stoljeća, prikaz invaliditeta u književnosti zauzima dobar položaj zahvaljujući utjecaju pokreta za građanska prava i djela književnih ličnosti. Trenutačno su studije invaliditeta jedan od rastuće grane književnosti“ (Beauchamp, 2009: 10). Sukladno tomu, kako navode Gupta i Anand (2022), s novim generacijama je socijalna podrška za osobe s invaliditetom u porastu. Sve navedeno, dakako, rezultira učestalijim prikazom invaliditeta u animiranim filmovima.

Zaključak

Suvremene teorije o invalidnosti predstavljaju odmak od klasičnog modela i ne govore o invalidnosti kao o bolesti, niti prvenstveno zagovaraju njezino liječenje ili korigiranje. Invalidnost predstavlja određeno ograničenje funkcionalnosti, no osobe s invaliditetom zbog toga ne bi trebale biti degradirane ili isključivane. Drugim riječima, „suvremene studije invaliditeta temelje se na predanosti osporavanju socijalne marginalizacije osoba s invaliditetom te samosvjesno odbacuju podjelu između uma i tijela“ (Hall, 2016:30).

Iako još uvijek nije posve iskorišteno mišljenje da je invaliditet devijantno stanje koje treba suzbiti i liječiti, što se očituje i u dalje ograničenim mogućnostima sudjelovanja u obrazovanju, zapošljavanju, sportskim aktivnostima i drugim aspektima života osoba s invaliditetom i djeci s posebnim potrebama, provedenom analizom ovoga rada ipak se utvrđuje da reprezentacija invalidnosti animiranim filmovima ponajprije osnažuje koncept invaliditeta kao pozitivne kategorije, potiče inkluziju i ne stvara stigmu. Ovakvim animiranim filmovima ne samo da se njeguje inkluzivniji svijet, nego se potiče i osjećaj pripadnosti i zajedništva s članovima društva koji su izostavljani i marginalizirani. Ipak, iako prikaz identiteta u produkciji animiranih filmova ide u dobrom smjeru, i dalje postoji puno mjesta za napredak.

Kao rješenje nudi se promišljanje da se društvo treba više prilagoditi osobi s invaliditetom kako bi razlike bile što manje. Nadalje, to znači da, ukoliko se društvo služi znakovnim jezikom ili ako prostor prilagodimo slijepima i osobama u invalidskim kolicima, niti jedna se osoba s invaliditetom nebi trebala osjećati neprihvaćeno i sputano. U odnosu na navedeno, govorimo o važnosti prikazivanja invaliditeta i invalidnosti u animiranim filmovima.

Literatura

1. Hall, Alice. 2016. *Literature and disability*, London i New York: Routledge.
2. Baker, K., Raney A. A. 2007. Equally super?: Gender-role stereotyping of superheroes in children's animated programs, *Mass Communication and Society*, Vol.10, str. 25-41.
3. Borić, S.; Tomić, R. 2012. Stavovi nastavnika osnovnih škola o inkluziji, *Metodički obzori*, Vol. 7, br. 3.
4. Beauchamp, M. i sur. 2009. Disabled Literature—Disabled Individuals in American Literature: Reflecting Culture(s), USA: *Faucon International, California* (dostupno na: <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/server/api/core/bitstreams/77eb88ac-d5aa-47e8-98db-ea2f76fe88e0/content> posjećeno 31. svibnja 2024.).
5. Calvert, L. S., Huston, C. A. 1987. Television and children's gender schemata, *New Directions for Child and Adolescent Development*, 38, str. 5-88.
6. Davis, Lenard J. 2017. *The Disability Studies Reader*, Fifth Edition, Routledge.
7. Faust, E. 2017. Rejecting the Stereotypes Built into Material Culture: Disability in Toy Story, *Knots: An Undergraduate Journal of Disability Studies*, Vol. 3.
8. Gregurek, R. 2011. *Psihološka medicina*: Zagreb: Medicinska naklada.
9. Goffman, E. 1986. *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity* (Reissue ed.). Touchstone.
10. Goldman, L. 1990. *The portrayal of physically disabled children in realistic fiction since 1975* (Unpublished master's thesis). University of Wyoming, Laramie.
11. Gupta, K i Anand, R. (2022). From Representation to Re-Presentation: A Study of Disability in Literature and Cinema, *International Journal of Innovation and Multidisciplinary Research*, vol. 1. (dostupno na: <https://rajgurucollege.com/images/pdf/Journal-IJIAMR/10a.pdf> posjećeno 1. lipnja 2024).
12. Moro, Lj i sur. 2009. *Psijatrija*, Zagreb: Medicinska naklada.
13. Murphy, R. 1995. Encounters: The body silent in America. *Disability and Culture*, 1, str. 143–156.
14. Peternai Andrić, K. 2019. *Pripovijedanje, identitet, invaliditet*, Zagreb: Intermedia.
15. Peternai Andrić, K. 2021. Invaliditet u književnosti, književnost u invaliditetu. *Osobe s invaliditetom u umjetnosti, znanosti, odgoju i obrazovanju: Zbornik radova*. Osijek: Akademija za umjetnost i kulturu Sveučilišta J. J. Strossmayera u Osijeku, str. 53-64.

16. Pleša, M. i Brlas, S. 2013. *Psihologija u zaštiti mentalnog zdravlja: proaktivna skrb psihologa o mentalnom zdravlju psihički bolesnih odraslih osoba*, Virovitica: Zavod za javno zdravstvo "Sveti Rok".
17. Richmond, Kia Jane. 2018. *Mental Illness in Young Adult Literature: Exploring Real Struggles through Fictional Characters*, Libraries Unlimited: Westport.
18. Shakespeare, Tom. 2017. The Social Model of Disability, *The Disability Studies Reader* [ed. by Lennard J. Davis], New York and London: Routledge, str.195-203.
19. Snyder, S. H., i Mitchelll, T.D. 2006. Cultural Locations of Disability, *Scandinavian Journal of Disability Research*, 9 (2).
20. Snyder, S. H., i Mitchelll, T.D. 2000. *Narrative Prosthesis: Disability and the Dependencies of Discourse*, University Of Michigan Press.
21. Thompson, L. T., Zerbinos, E. 1995. *Gender role sin animated cartoons : Has the picture changed in 20 years?. Sex Roles*, 32, str. 651-673.
22. Vican, D.; Karamatić Brčić, M. 2013. Obrazovna inkluzija u kontekstu svjetskih i nacionalnih obrazovnih politika – s osvrtom na hrvatsku obrazovnu stvarnost. *Život i škola*, br. 30 (2/2013.), god. 59., str. 48-66.
23. Vijayan, G. 2021. *Disability Studies: A Path Breaking Approach in Literature The Creative launcher*, vol. 5, no. 6. (dostupno na: <https://www.redalyc.org/journal/7038/703873514003/703873514003.pdf> posjećeno 2. lipnja 2024.).
24. Žerjav, D. 2011. *Promišljati fotografski*, Edukativna biblioteka Fotokuba Čakovec.