



Universidad Euskal Herriko
del País Vasco Unibertsitatea
ESCUELA UNIVERSITARIA DE MAGISTERIO DE BILBAO
BILBOKO IRAKASLEEN UNIBERTSITATE ESKOLA

Gradu Amaierako Lana

LEHEN HEZKUNTZAKO GRADUA

2014/2015 ikasturtea

DISNEY: IDEOLOGIA ETA PEDAGOGIA

Egilea: Nora Olano Alonso

Zuzendaria: Jon Kortazar

Leioan, 2015eko ekainaren 4an

"(...) la literatura infantil es quizás el foco donde mejor se puede estudiar los disfraces y verdades del hombre contemporáneo, porque es donde menos se los piensa encontrar."

(Dorfman & Mattelart, 1972, or. 19)

AURKIBIDEA

1. LABURPENA/ RESUMEN/ ABSTRACT.....	4
2. JUSTIFIKAZIOA.....	5
3. SARRERA.....	5
4. ESPARRU TEORIKOA ETA KONTZEPTUALA	7
Pedagogia: "umeak ikusi, umeak egin"	7
Animaziozko filmak: "irakasteko makinak".....	9
Haur kultura eta Disney.....	11
5. METODOLOGIA.....	12
6. LANA.....	13
Emakumearen irudia.....	13
Familiaren kontzeptua.....	18
Sistema politiko eta ekonomikoaren islapena.....	21
Proposamen didaktikoa- pedagogikoa.....	23
7. ONDORIOAK.....	25
8. BIBLIOGRAFIA.....	25
9. ERANSKINAK.....	27

1. LABURPENA/ RESUMEN/ ABSTRACT

Ikerketa honek Walt Disney konpainiak ekoiztutako hainbat filmetan agertzen den edukia eta pertsonaiak analizatzen ditu. Pelikulak balorez eta aspektu ideologikoez beteta daude eta gizarte-ikaskuntzaren teoriaren arabera, izugarritzko eragina daukate haurren jarduteko moduan. Ideia horiek oso lotuta daude emakumezkoak gizartean hartzen duen irudiarekin, gizartean dagoen familiaren esanahiarekin eta gure gizarteko sistema politiko eta ekonomikoarekin. Beraz, animaziozko filmen aurrean umeen kritikotasuna garatzeko Lehen Hezkuntzako gelarako baliabide metodologikoa proposatzen da, umeek pantaila handian ikusten dutenaz hausnar dezaten.

Disney, haurtzaroa, baloreak, estereotipoak, animazioko filmak

Esta investigación analiza el contenido y los personajes de varios largometrajes producidos por la compañía Walt Disney. Las películas están repletas de valores y aspectos ideológicos y, según la teoría del aprendizaje social, tienen una gran influencia sobre la manera de actuar de los niños y las niñas. Estas ideas están relacionadas con la imagen social de la mujer, el significado de la familia en la sociedad y el sistema político y económico de nuestra sociedad. Por eso mismo, también se propondrá un recurso metodológico para el aula de Educación Primaria con el que los niños y las niñas desarrollen su sentido crítico a cerca de las películas de animación, para que reflexionen sobre lo que ven en la gran pantalla.

Disney, infancia, valores, estereotipos, películas de animación

This research analyzes the content and characters of several films of The Walt Disney Company. Those movies are full of values and ideological aspects and according to the social learning theory, they have a great influence on children's course of action. These ideas are related to the image that women have in society, the social meaning of family and the political and economical system of our society. Therefore, a methodological resource will be proposed in order to make the children develop their critic sense about animated movies and what they see on the big screen. That proposal is focused on Elementary Education.

Disney, childhood, values, stereotypes, animated movies

2. JUSTIFIKAZIOA

Betidanik, Disney konpainiak haur kulturaren izandako eragina harrigarria iruditu zait. Sortutako fantasiako mundua -istorioak, pertsonaiak, filmak...- ume askorentzat ilusioz eta magiaz beteriko mundua izan da. Zoritxarrez, filma horietan estereotipoak ugariak dira. Nahiz eta azkarrengi eboluzionatzen ari den gizarte batean bizi, Disney- k oraindik antzinako baloreetan sustraituta jarraitzen du, ekoiztutako produkzioak kontserbadoreak diren idealez beterik baitaude.

Ondoriozta daiteke, publikoa entretenitzea ez dela Disney-ren helburu bakarra. Horrez gain, gizarte jaio berria giza- hierarkizazioarekin, sexu-arteko bereizketarekin eta familiarekin lotura estua zuten baloreetan hezteko helburua zeukan. Hala eta guztiz ere, harrigarriena da konpainiak aurretik aipatutako elementu ideologiko guztiak kolorez, magiaz eta errugabetasunez biltzeko eta ezkutatzeko garatu duen abilezia.

3. SARRERA

Proposatzen dudana lan honen bidez Walt Disney konpainiak ekoiztutako pertsonaiek eta filmek helarazten duten eduki ideologikoa aztertuko dut. Gaur egun, animaziozko produktu horiek balorez eta aspektu ideologikoez beteta daude eta izugarriko eragina daukate haur kulturaren. Ideia horiek lotura handia daukate emakumezkoak gizartean hartzen duen irudiarekin, gizartean dagoen familiaren esanahiarekin eta gure gizarteko sistema politiko eta ekonomikoarekin. Beraz, ezinbestekoa da eduki ideologiko horren ikerketa pedagogia- arloarekin lotzea, izan ere, Disney-ren filmen zabalkuntza masiboaren ondorioz, umeak dira zeharkako informazio horren hartzaile nagusiak.

Lan honek hiru xede nagusi izango ditu:

- *Umeentzat diren Disney konpainiaren ikus- entzumenezko produktuek transmititzen dituzten eduki ideologikoen analisia egitea.* Gaur egun film horiek behinola ipuin tradizionalak zuten xede hezigarria bereganatu dute, hau da, horien bidez umeek gizartearen oinarriko arauak ikasi ahal dituzte.

- *Haur literatura haur kulturaren eragina duen erreferente moduan hartzea.* Ikuste-kultura honetan dagoen erreferente teorikoa bizi garen gizarte sistemari lotuta dago, beraz, sistema sozial honen baloreak, ezagutzak... islatuko dira eta umeengan eragina izango dute; horregatik, Disney-ren produktuek haurtzaroarekin lotuta dauden

komunikazio- parametro kulturaletan islatzen dituzten balore eta ideologiak aztertuko dira. Hortaz, ikus- entzumenezko produktu horiek irakaskuntzarako beste baliabide moduan hartu behar dira, hots, baliabide pedagogiko moduan.

- Hezkuntza- agenteek animaziozko filmi buruzko nolabaiteko prestakuntza jaso behar dutela teorikoki justifikatzea. Gaur egungo irakasleria ez dago ez ikus- entzumenezko komunikazioan ezta zinematografia- hezkuntzan trebatuta. Bizi garen gizarte dinamiko eta aldakor honetara moldatu beharra dago non irakasleek aspektu metodologiko ezberdinak eta haien lanaren edukia aldatu behar duten. Agerikoa da zinemaren historiari buruzko ezagupen minimoa izateko beharra, filma testuinguru baten barnean ikusi ahal izateko horren eduki zehatz bat ikertzerako orduan. Filma horien produkzio- baldintzen ezagupena -ekonomikoa, ideologikoa, estetikoa, etab.- irakasleentzat oso erabilgarriak izan daitezke. Zinemaren historiari buruzko ezagupen horiekin batera, lengoia filmikoaren barnean dauden elementuei buruzko oinarrizko formazioak intentzioak ondorioztatzen lagundu gaitzake, hala nola, publikoan nolabaiteko eragina izateko animaziozko filmek erabiltzen duten lengoia, horren produkzio garaiari lotuta daudenak.

Laburbilduz, lanaren helburua ondorengoa litzateke, Disney konpainiak sortutako pertsonaiak, istorioak, filmak... zer nolako eragina daukaten gaur egungo gizarteko haurrengan ikustea. Hau da, mezu guzti horiek transmititzen dituzten informazio ezkutak baloratzea eta modu koherentean aztertzea; horrela, umeek irudien bidez ikasi ahal dutena kontuan hartzeko eta euren pentsatzeko eta ekiteko eraginarekin izan dezakeela hausnarketa egiteko.

3. ESPARRU TEORIKOA ETA KONTZEPTUALA

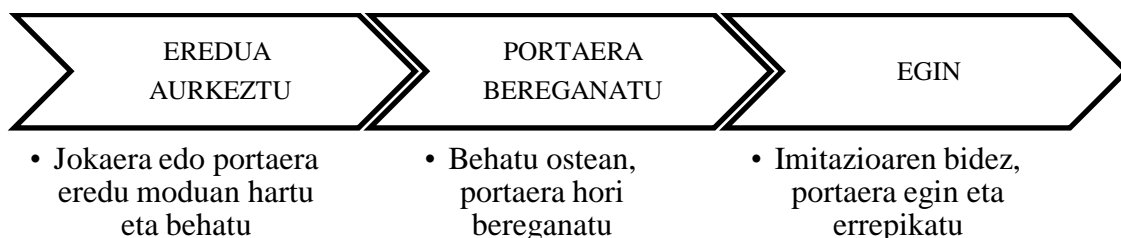
Lanari hasiera emateko, ezinbestekoa da azterlan honetan zehar ikerketa- objektu izango diren kontzeptuak aldeztu aurretik definitzea. Horretarako, definitu eta harremanetan jarriko ditugu gizarte- ikaskuntzaren teoria ezaguna eta Disney konpainiak ekoizten dituen ikus- entzumenezko produktuek bere barnean gordetzen dituen ideiak.

Beharrezkoa da lan honen gaia sakontasunez ikertzea hezkuntzak eta komunikabideak duten harreman estua hobeto ezagutzeko. Marko teoriko honetan, beraz, ezinbestekoak diren aspektuak jorratuko dira lanari buruzko ulermen egokia izateko.

Pedagogia: "umeak ikusi, umeak egin"

"Hoy, nuestra forma de mirar es nuestra forma de situarnos en el mundo, de entenderlo y adoptar posturas éticas".
(Ambrós & Breu, 2007:45)

Gizakiok ez gara jokaeren erreperitorio batekin jaiotzen. Gizarte- ikaskuntzaren teoriak giza portaera gehiena behaketatik ikasten dela esaten du; behaketaren bidez pertsonok gure ezagupenak eta gaitasunak areagotu ditzakegu, gainontzekoek azaldutako eta erakutsitako informazioaren bidez. Albert Bandurak, teoria honen ordezkari nagusi moduan, portaeraren ikaskuntzan behaketa eta imitazioaren papera azpimarratzen du, gizarte- ikaskuntzaren barnean luze iraun duten kontzeptuak baitira.



Imitazioa, berez, ereduaren¹ eta behatzailearen artean ematen den harreman didaktikotzat har dezakegu. Ereduak portaera determinatua burutzen du eta ondoren,

¹ Bai A. Bandurak bai behaketaren bidezko ikasketa- prozesuaren hainbat teoriko "modelo" hitza erabiltzen dute.

behatzaileak jokaera hori eta horrek izandako ondorioa ikasten ditu jokaera bera bere kabuz gauzatu behar izan barik (Bandura & Walters, 1974). Behatzailea eredu baten aurrean dagoenean, ereduak egindako jardueren errepresentazio sinbolikoa bereganatzen du; etorkizuneko jokaerentzako gida moduan baliogarri izango zaio. Baina behatzen diren portaera- eredu guztiak ez direla berdin imitatzen. Normalean, eredu edo pertsona erakarleen portaerak, errefortzuren bat eskuratu dituzten portaerak eta portaera erasokorrak gehiago imitatzen dira. Behaketaren bidezko ikasketan lau prozesu ezberdinek jarrerren jabetzea, euspina eta kontrola bideratzen dituzte:

- Atentzio prozesua: Behatzailearen pertzepzio eta trebetasun kognitiboak parte hartzen dute prozesu honetan. Zer eredu eta eredu horren zer aspektu behatuko duen determinatzen du, hau da, ereduaren zer ezaugarri kontuan hartuko duen erabakitzen du.

- Erretentzio prozesua: Behatzaileak ereduaren jokamoldeari onura ateratzeko, eredu bera behatzailearen aurrean ez dagoenean, erretentzio prozesu honek eginkizun garrantzitsua izaten du, izan ere, jokamoldea memorian irudikatu behar du modu sinbolikoan.. Beraz, oroitzapenak paper garrantzitsua jokatzen du. Gizakiok barne irudikapen sinbolikoa burutzeko gaitasuna oso garatuta daukagu, eta horren bidez, behaketaren bidez gure jokamoldearen atal handia ikas dezakegu.

- Ekoizpen motorreko prozesua: Errepresentazio sinbolikoak ekintzetan islatzeko prozesuari deritzo, hau da, irudikapen sinbolikoak mugimendu- jarduera batean adieraztea. Gizarte- ikaskuntzaren teoria honetan, jarrera baten bereganapenaren eta betearazpenaren arteko bereizketa egiten da pertsonok ez baitugu ikasten dugun guztia egiten.

- Motibazio prozesua: Jarrera bereganatzeko pizgarririk adierazgarriena hori gauzatu ostean eragiten duen erantzuna edo ondorioa izango da. Jokabide bat gehiago errepikatuko da ondorio positiboa jasotzen duenean, saritua izan ez den ondorioa jasotzen duenean baino. Horri indartzea edo errefortzua deituko zaio eta prozesua errazten duen faktorea izango da².

Ikaskuntza sozialaren zati nagusia behaketa kasualetan ematen da, egunerokotasuneko egoeretan beste pertsonak burutzen dituzten jardueretan, alegia. Horrek nola jokatu behar den deskribatzen du. Beraz, ikaskuntza prozesu hori

² Errazten duen faktorea izango da soilik. Funtsean, imitatzen den jarrera edo jokabidea behatua izan delako ikasten da, ez indartu izan delako.

testuinguru sozialean ematen da, familian eta eskolan adibidez. Haurrek bertan aurkitzen dituzten portaerak bereganatzen eta imitatzen dituzte ereduak errepresentatu izan dituen era berdinean, eta ondorioz, jokabide sozialak ikasten dituzte. Kultura ezberdinetan betidanik eredu jakin batzuk erabili izan dira jokabide sozial horiek lortzeko eta hedatzeko asmoz, hori baita sozializazio prozesua aurrera eramateko jarraibidea. Hortaz, norma sozialak behaketaren bidez ikasiak izan dira. Horregatik, hizkuntza askotan "erakutsi" eta "irakatsi" terminoek sinonimoak dira. Honen arabera, ondoriozta daiteke, umeek ez dutela helduek esandakoa egiten, baizik eta helduei egiten ikusten dietena egiten dutela.

Animaziozko filmak: "irakasteko makinak"

Ezer baino lehen, azpimarratu beharra dago komunikabideak eta teknologia berriak indartzen diren neurrian, ikaskuntza sozialean gurasoen nahiz irakasleen eragina murriztagoa izango dela. Ideia horren defendatzaile gisa Giroux (2000) daukagu. Bere ustez, behinola umeen heziketa- agenteak izan zirenak (familia eta eskola, alegia) gaur egun euren ahalmena galtzen ari dira, umeak motibatzeke gai ez direlako. Egia da, oraindik bizitza errealeko ereduetan oinarritzen garela jokabide berriak ikasteko, baina teknologiaren garapenarekin batera, ikus- entzumenezko produktuek imitatu daitezkeen eredu sinboliko ugari islatzen dituzte. A. Bandura-ren arabera (1974), imitatuko den ereduaren aurkezpena emateko moduak ikaskuntza maila zehazten du, hau da, akzio erreal batek eman ditzakeen seinaleek ahozko deskribapenak ematen dituenak baino gailentasun handiagoa izango dute; beste era batean esanda, seinale horiek argiagoak izango dira. Beraz, horrek azaltzen du zergatik gurasoek haurrei ematen dizkieten portaerari buruzko ahozko instrukzioek baliabide audiobisualek erakusten dituztenak baino eragin gutxiagoa izaten duten euren jarrera sozialean. Baliabide komunikatibo horien artean animaziozko filmak daude, eta aspektu horretan -hedabide moduan- masekiko eragin handia izaten dute.

A. Ambrós-ek eta R. Breu-k (2007:19) zinemari buruz emandako definizioaren arabera, "Las imágenes fílmicas... pueden competir de tú a tú con el logos. El cine supone vencer la imagen inmóvil, vencer el tiempo y vencer el espacio. El cine es como un punto de intersección de una serie de lenguajes fundamentales para el desarrollo del intelecto humano". Zinema, intentsitate handiz, pertsonon bizitzan murgiltzen da hura asmatuz, aztertuz eta erreproduzitzen eta bizitzaren aspektu ezberdinak kontuan hartzen

ditu, adibidez, sentimenduak, pasioak, gatazkak, etab. Pantaila baten aurrean jesartzea eta bertan agertzen dena ikustea elkarri eragiten dioten prozesu mental eta emozional ezberdinak martxan jartzen dituen ekintza da; izan ere, J.L. Rodriguez Dieguez-en arabera (1977), zinemak bi kodigo ezberdin erabiltzen eta elkartzen ditu eta horien artean ematen den interakzioa filmaren esanahiaren osagarri izaten da. Bi kodigo horiek linguistikoa -lengoiaren bidez- eta ikonikoa -irudien bidez- dira eta gaitasun komunikatiboa errazten dute horien izaera malguari esker. Filmeko lengoaia ulertzea, agertzen den pertsonaia identifikatzea, gertatutako ekintzekin negar egitea, etab. modu inkontziente batean gure burmuinean sartzen den eta gure intimitatea nahasten duen informazioa izaten da. Horrela, nolabaiteko hurbiltasuna eratzen da hartzailearengan, barne- esperientzia sustatuz eta ikuslean bere jarduteko modua determinatuz. Pantaila handia, beraz, abstraktuaren eta benetako errealitatearen arteko zubia da (Ambrós & Breu, 2007).

Zinema eta ikus- entzumenezko produktuak sorkuntza kultural eta artistikoa izateaz gain,

[...] fueron configurándose como una compleja industria, fueron ejerciendo una enorme influencia sociológica sobre actitudes y hábitos de la ciudadanía [...] Desde hace más de un siglo, el cine se ha convertido en una especie de escáner para estudiar la sociedad que lo produce. Las películas son el producto de una determinada mentalidad y de un determinado momento histórico. En consecuencia, la relación entre cine y sociedad es estrecha que configura el cine... para analizar e interpretar hábitos, conflictos, aspiraciones, luchas sociales, fenómenos culturales, comportamientos y actitudes colectivas. (Ambrós & Breu, 2007:19-20)

Beste hitzekin esanda, pelikulak ekoiztu dituen gizartearen adierazpen gisa ulertu daitezke; baina era berean, gizarte hori itxuratzeko eta ulertzeko balio dute. Zinema eta gizartearen artean dagoen erlazio estu honetatik hartu- eman bat ondorioztatu daiteke eta horrek zinema definitzea inplikatzeko du. Ambrós eta Breu-k (2007:45) diotenaren arabera, "En el cine podemos encontrar... filmes que nos reconcilian con el arte de la imagen, pero también con la inteligencia, con la reflexión, con el análisis de la sociedad y sus comportamientos".

Zinema, bere sorreratik, kontzeptuen, baloreen, kontra- baloreen, sinesmenen eta portaerazko jarraibideen elementu transmititzailea izan da. Eredu horiek guztiak pantaila handian islatzean, gure zentzumenak horien eraginpean jartzen dira garunak bereganatutako informazioa prozesatuz. Prozesu horrek gure jarreraren aldaketa errazten du aurretik azaldutako gizarte- ikaskuntzaren teoriak aipatzen duen moduan:

ikusten duguna imitatuz. Informazio horren hartzaile gehienak pentsamendu kritikoa eratzeko gaitasun handirik ez duen biztanleria izango da; umeek populazio horren nagusitasuna hartzen dute. Hau da, zinemak eragin ukalezina badauka gure gizarteko pertsona heldu baten bizitzan, horren eragina handituz joango da adina jaisten den heinean (Ambrós & Breu, 2007).

Pereira Domínguez-ek dionenez (2005), gaur egungo umeek, ikus-entzumenezko mundu batean jaiotuta dira, non pantaila mundu horren ekosistematzat hartzen den. Beraz, animaziozko filmak haurren arduraldi, arreta eta interesen fokua direla esan daiteke, espresuki eurentzako sortuak izan diren produktuak baitira. Animaziozko ikus-entzumenezko produktu horiek haur literatura- generoan betebete sartzeko dira, kontakizunak eta istorioak transmititzea helburu dutelako. Egun, film horiek behinola ipuin tradizionalak zuten xede hezigarria bereganatu dute eta horien bidez umeek gizartearen oinarrizko arauak ikas ditzakete. Hortaz, animaziozko sorkuntza horiek balorez eta aspektu ideologikoez beteta daude, haur kulturaren izugarritzako eragina izanik, eta filma horien zabalkuntza masiboaren ondorioz, umeak zeharkako informazio horren hartzaile nagusia izanik.

Disney eta haur kultura

Aurreko puntuan aipatutakoa kontuan izanik, bizi garen aldi honetan haurtzaroak aro berri bat pairatzen ari du. Gure munduan dagoen informazio-asetasunak edo ezta dagoen haurtzaroaren nozio tradizionalak makaldu ditu. Umezaroa gizakion biologiarik lotuta dagoen aldi natural bat izateaz gain, formazioan oinarritzen den aldi soziala eta historikoa izatera heldu da. Izan ere, gizarteak gure bizitzaren aro horretan indar sozialei, kulturei, politikoei eta ekonomikoei lotuta dagoen hezkuntza bat bultzatzen du. Beraz, haurtzaroa gertatzen diren giza-aldaketa garrantzitsuei lotuta dagoen gizartearen asmakuntza da. Haurtzaroan enpresa komertzialek eragin nabaria izaten dute umeengan, haur kulturari lotuta baitaude. Neurri handi batean, entitate komertzialak gizartearen isla dira eta umeentzako pedagogia kulturala bideratzen dute haien produktuen bidez (Steinberg & Kincheloe, 2000).

Haur kulturari lotuta dagoen eta animaziozko filmak ekoizten dituen enpresarik adierazgarriena *The Walt Disney Company* da. Honela definitzen du Giroux-ek (2000) bere hitzetan: "un gran poder económico y político que protege sin fisuras su posición

mítica como abastecedor de inocencia y virtud moral norteamericana... Los niños experimentan su influencia cultural... Por medio de la publicidad, las exposiciones y el uso del espacio visual público" (Giroux, 2000:66-67). Enpresaren sortzailea izan zenari buruz Ángela Vallvey-k idatzitako deskribapenaren arabera, Walt Disney "llenó de vivos colores la imaginación de millones de personas del siglo XX... Tenía fama de ser ultra conservador... sentía debilidad por lo idílico, lo familiar, lo correcto, lo americano" (Vallvey, 2005).

Walt Disney-ren ideologia zein zen ikusita "el capitalismo no podría haber logrado un mejor parachoques" (Orrillo, 1981:9). Orrillo-ren ustez (1981), Disney-k gizarte kapitalista eta tradizionalista islatu nahi du bere sorkuntzetan haur- munduko ametsetan murgilduz. Kontraesanik gabeko eta armoniaz beteriko haurtzaroaren ideia transmititu nahi du, "pero claramente todo articulado en los valores y paradigmas del *american way of life*" (Orrillo, 1981:15). Beraz, ideologia iparamerikarraren makinaria propagandistiko moduan aurkezten digu Disney konpainiak aurrera daraman lana.

4. METODOLOGIA

Lan hau ikerketa kulturalen alorrean sartzen da bete- betean. Ikerketa kulturalak, berez,

"[...]es el estudio de la cultura propia de la sociedad contemporánea como un terreno de análisis conceptualmente importante, pertinente y teóricamente fundado. En el concepto de cultura cabe tanto los significados y los valores que surgen y se difunden entre las clases y los grupos sociales, como las prácticas efectivamente realizadas a través de las que se expresan valores y significados y en las que están contenidos. Los medios de comunicación de masas desarrollan una función primordial al actuar como elementos de esas relaciones." (Quirós, 2004)

Horrelako kontuak ukitu ditu Birmingham-eko (Erresuma Batua) *Centre of Contemporary Cultural Studies* interakzionismo sinbolikoan oinarrituz. Hau da, historian zehar egondako baloreak eta esanahiak aztertzen ditu kultura menperatzailearen eta beste kulturen arteko harremana ikertzeko asmoz. (Quirós, 2004); eta horretarako, zinema, telebista, egunkariak, publizitatea, modak eta herri literatura ikergaitzat hartu dituzte.

Ikerketa eredu hori oinarritzat hartuko da *The Walt Disney Company*-k ekoiztutako filmen³ testuinguru politiko eta sozialari lotuta doazen hiru aspektu ezberdin lantzeko: emakumearen irudia, familiaren kontzeptua eta sistema politikoaren

³ Aztertuko diren filmen zerrenda eranskinetan agertzen da.

eta ekonomikoaren islapena. Hau da, 4 ataletan banatuko den lan hau generoari eta ideologiari buruzko analisia egingo da.

Emakumearen irudia analizatzeko, Escandell Bozada-k (2013) bere lanean proposatzen dituen hiru puntu kontuan hartuko dira: pertsonaien karakterizazio fisikoa eta psikologikoa, filmean agertzen diren egoera sexistak eta erabiltzen den lengoiaia sexista. Ideia guztiak bilduta daudenean horien arteko sintesia egingo da.

Familiaren kontzeptuari buruzko ikerketa egiteko, Pedrosa-k (2010) pelikula ezberdinetan agertzen diren eginkizunen tipologia biltzeko erabili duen taula eredu moduan hartu da; betiere, landu nahi den esparrura moldatuz. Hau da, taula horren bidez filmetan agertzen diren familia ezberdinen tipologia aztertu eta definitu da, egokiak diren parametroak ezarriz; lortutako informazioarekin ondorioak ateratzeko.

Croce-k argitara eman zuen *El cine infantil de Hollywood* (2008) liburua ezinbestekoa izango da sistema politikoa eta ekonomikoa islatzen dituzten filmak aukeratzeko orduan. Hortaz, berak egindako filmen proposamenak jorratu dira, besteak beste.

Azkenik, proposamen didaktikoa dugu non Prats-en (2005) liburuarekin lotura nabaria izango duen. Berak egiten duen 200 pelikulen gida lagungarria izan da lanean zehar ikertu diren hiru aspektuak islatzen dituzten pelikulak aurkitzeko. Umeek egin beharko duten jarduera hortik bideratuko da, balore hezigarriak biltzen dituen zinema bultzatuz.

5. LANA

Emakumearen irudia

Atal honetan, emakumea paper garrantzitsua duen edo protagonista bezala agertzen den pelikulak aztertuko dira, horiek baitira animaziozko filmetan emakumeari ematen zaion trataera hobeto aurkezten dutenak.



1. Irudia: Disney Printzesak

Pertsonaia hauek emakumearen fikziozko figurak dira, momentu historiko zehatz baten testuinguru sozialak eta egilearen pentsamenduak eta irudimenak sortutakoak; errealitatearen eta ilusioaren arteko asmakuntzak dira, eredu sozial eta prototipoen itxura hartzen dutenak. Horren ondorioz, sortutako ereduak, lengoai zinematografikoan eta emakumeak bere buruaz duen pertzepzioan eragina izaten dute. Aurretik aipatutako pertsonaiak ez dira guztiz berdinak. Antzekotasun bakarra, euren karakterizazio fisikoan aurkituko da. Izan ere, Disney-k proposatzen duen edertasunaren kontzeptua edo canon-a, errealitatearekin zerikusi txikia duena, pertsonaia guztietan islatuko da. Gehiegizko argaltasuna duten emakumeak dira, ederrak eta gazteak; hazpegi leunekin, ezpain eta begi handikoak eta osasuntsuak ez baitute inolako elbarritasun edo arazo kognitiborik.

Nahiz eta itxura fisikoa mantendu, printzesa hauen karakterizazio psikologikoa aldatuz joan da gizartearen eboluzioarekin batera. Edurnezuriren pertsonaiatik Meridaren pertsonaiara 75 urte igaro dira, eta filmetan ikus daiteke emakume horiek bizi diren testuinguru sozialera moldatzeko daukaten era. Batzuek modu pasiboan onartzen dituzte haien betebeharra; beste batzuek, inkonformistagoak direnak, arau sozialen kontra joaten dira. Arazoa ez da bakarrik pertsonai femenino horien jokatzeko modua, baizik eta filmean bertan erabiltzen den lengoia sexistak edo agertzen diren egoera sexistak, emakumearen papera zein den behin eta berriro azpimarratzen dutenak.

Edurnezuri, Mari Errauskin eta Aurora Disney konpainiaren lehenengo hiru printzesak dira, gazteak eta ederrak. Nahiko inozoak, izaera eta ekimen gabekoak, ez baitira bidegabekeriaren eta topikoen aurka altxatzen. *Snow White and the Seven Dwarfs* filmean, emakumearen rola erabat zehazten da. Edurnezurik berak etxearen garbitasuna amaren eginbeharra dela adierazten du ipotxen etxe zikina ikustean: "Debería hacerlo la mamá...¡Tal vez no tengán mamá!" (17' 42")⁴. Neskaren beste esaldi batean ere, ideia berdina transmititzen da. Kasu honetan, ipotxen etxean geratzeko baldintzari buruz hitz egiten du: "Limpiando bien la casa tal vez dejan que me quede" (17' 55"). Beraz, erreginarengandik ezkutatzeko modu bakarra basoko etxe txiki horretan geratzea da, baina horretarako amaren papera hartu behar du. Bertan ere, ondo ikusten da gizona dela etxetik kanpo lan egiten duena eta emakumea etxea zaintzen geratzen dena. Emakumearen eta etxeke zereginen arteko harremana estua dela erakusten digute horrelako filmek. Horrez gain, amaordearen edo sorginen maltzurkeria dela eta arriskuan dauden damatxoak direnez, "printze urdinaren" laguntza itxaroten ari dira. Eskainitako laguntza eskertzeko asmoz, neska printzeaz zeharo maiteminduko da. Hortaz, gizonarekiko emakumeak duen subordinazioa ikusten da. Azken ideia hori egiaztatzen duen esaldia Edurnezurik esaten du bere desioa zein den adierazteko asmoz: "Que un gentil galán me entregue su amor" (4' 53"). *Snow White and the Seven Dwarfs* filmean ere, Marmarti ipotxaren komentario misoginoak aipatzekoak dira:

- Edurnezuriri buruz: "¡Bah! Es una mujer, y todas son veneno." (35' 31")
- Gorputzaren garbitasuna maila altuko emakumeen kontua bakarrik dela esateko: "Parecen viejas locas de sociedad." (44' 30")
- Molestatzen dion koilara bat bere lo egiteko lekuan aurkitzen duenean: "Cuchara... ¡Femenina tenías que ser!" (61' 10")

Hiru hamarkada igaro behar dira Ariel printzesa agertzeko; eta urte batzuk geroago, Bella eta Jazmin. Egia da, pertsonaia horiek Disney-k ezarritako edertasunaren kanonaren arabera sortu direla, baina hasierako printzesek duten izaera pasiboa alde batera uzten dute. Emakumearen eredu berriak baino ez dira; bihurriagoak eta inkonformistagoak, errealitate berriak ezagutzeko nahiarekin. Hala ere, egiten dituzten bihurrikeri guztiak maitasuna aurkitzera bideratuta egongo dira, hori haien lehenbiziko helburua delako; horretarako, arau familiarrak edo sozialak urratuko dituzte, hau da,

⁴ Puntu honetatik aurrera, horrela adierazten dira aipatutako filmaren momentu ezberdinak, minutu eta segunduetan.

arauen transgresioa emango da. Arielen kasuan, bere kondizio fisikoa alde batera utziko du eta gainazalera igoko da bere maitalearen bila joateko. Ursulak -olagarro itxura duen sorgin maltzurak- argi eta garbi esaten dio nola izan behar diren emakumeak:

" [...] Tienes tu belleza, tu linda cara y no debes subestimar la importancia que tiene el lenguaje corporal. Hablando mucho enfadas a los hombres, se aburren y no dejas buen sabor, pues les causan más placer las chicas que tienen pudor, ¿no crees que estar callada es lo mejor? [...] Admirada tu serás si callada siempre estás, sujeta bien la lengua y triunfarás." (41' 13")

Jazmin, bere baldintza kulturalaren ondorioz, 16 urte bete berriekin printze batekin ezkondu behar da legeak esaten duelako. Asko borrokatu ostean, nahi duen gizonarekin ezkondu daiteke, hala ere, emakumea izateagatik gazte ezkondu behar da bere aitak hurrengoa esaten diolako: "No solo se trata de esa ley. Yo no voy a vivir para siempre y, bueno, quiero asegurarme de que alguien se ocupe de ti, que alguien te proteja" (12' 43"). Komentaturiko puntuez gain, aipatzekoa da *Beauty and the Beast* filmean agertzen den ideia garrantzitsua. Bellari irakurtzea gustatzen zaio, hau da, emakumeak garai horretan jarraitu behar zuen patroia alde batera uzten du; kulturaren murgiltzen den emakumea izanik. Horren ondorioz, Gastonek - Bellaz maiteminduta dagoen gizonak- bere esanetan jarrera horren kontrako ideia adierazten du: "El pueblo entero lo comenta. No está bien que una mujer lea. Enseguida empieza a tener ideas y a pensar" (7' 50").

Beraz, filma horietan, printzesek euren bizitza bideratzen hasteko ahalegina egiten dute, baina oraindik ikus daiteke gizonarekiko dependentzia eta gizartearen presioa bertan daudela.

Ondoren Mulan dator, aurreko filma guztietan agertzen den emakume klasikoaren irudia alde batera uzteko eta heroian bihurtzeko asmoz. Istorio honetan, emakume batek bizi den gizartearen -Erdi Aroko inperio txinatarraren- mugak gainditzen ditu, gizona dela esanez gudara joaten baita. Mulanek debekatzen zaion esparruan sartzeko aurrera eramaten duen borroka ikus daiteke; horrekin, bai intelektualki bai fisikoki emakumeak eta gizona izateko parean daudela erakutsi nahi da. Emakume ausarta eta askea da, eta nahi duena lortzeko gai da, nahiz eta gizartea bere kontra egin. Mulanek gizartean dauden emakumeari buruzko ideiak jasan behar ditu. Ideia horiek abesti batean azaltzen dira: "Debes ser muy cortés, calma, obediente, no des traspiés, buenos modos y talla tres ¡Nombre y honra nos darás! Los hombres luchan para honrar a nuestro emperador. Las chicas le han de dar sus hijos con amor" (7' 15").

Baina Mulanen helburua ez da ezkontzea, baizik eta ohorea eta bakea lortzea. Armadako kideen mespretxua jaso arren emakumea dela konturatzean, Txinako inperioa salbatzen du eta azkenean, guztiek eginkizun hori eskertzen diote.

Mende berriarekin batera, Mulanen antza handia duten printzesak ugariagoak dira. Adibide moduan Rapunzel eta Merida ditugu. Nahiz eta Disney-k ezarritako emakumearen ezaugarri fisikoen prototipoa mantendu, aurrerapauso handia egin da hasierako printzesek izandako izaera pasiboa bertan behera uzteko. Rapunzelen kasuan -Grimm anaien kontakizunaren adaptazioa-, bere bizitzaren arduraduna bihurtzen da. Izan ere, abenturarekin hasteko ez du printzerik behar dorretik salbatua izateko, bere kabuz egiten baitu kanpo arrisku eta egoerei aurre eginez. Disney-k kasu honetan, alde batera uzten du oinarriztat hartu duen ipuin tradizionalaren argumentua filma oraingo garaiei egokitzeko asmoz, emakume independentearen eta autonomoaren irudia aurkeztuz.

Azkenik, Merida daukagu, emakume borrokalarien tradizio berri honekin jarraitzen duena. Gainera, bertute gerlariak ditu; armekin primeran moldatzen da eta zaldizko bikaina da. Aitak, bere haurtzaroan, arku bat oparitu zion nahiz eta ama horren kontra egon. Arkuaren irudia adierazgarria da film honetan, izan ere, Jean Chevalier-ek *Diccionario de los símbolos* liburuan (2000), arkuaren errege- ikurra izateaz gain patuaren sinboloa ere badela esaten du. Ideia hori bat dator istorioaren argumentuarekin: Meridaren helburua bere bizitzaren ibilbidea bilatzea da, hau da, printzesa izateagatik izango duen patua aldatzea eta bere kabuz eraikitzea. Horretarako, ez ditu gizarteko arau sozialak onartuko erreinuan haserrea sorraziz. Film honetan printzesa batek izan behar duen portaera definitzen duena ama da, bere ahotik entzuten baitira horrelako esaldiak:

- "Una princesa no come como un pavo, es madrugadora, es compasiva, paciente, cuidadosa, aseada..." (6' 30")
- "Una princesa nunca debería tener armas." (10' 14")

Pelikulan zehar, amaren pentsatzeko modua aldatuz doa bere alabaren gaitasunak ezagutzen dituen heinean, alde batera uzten baititu hasieran zituen ideia atzerakoiak. Esan beharra dago, ideia horiek atzerakoiak direla gu bizi garen mundurako, baina filmak oinarri moduan hartu duen testuinguru historikoan ezarrita zeuden.

Familiaren kontzeptua

Disney konpainiak ekoiztutako filmetan familia tradizionalaren irudia erabat sustraitua dago, non aita, ama eta seme- alabak familia eredu hori finkatzen duten zutabeak diren. Familia mota hori mundutik hedatuena da, baita horrekin batera lotuta doazen baloreak ere. Hedabide sozialek gehien aurkezten diguten familia da, gizartean nolabaiteko hegemonia lortzeko asmoz. Honetan, familia- kide bakoitzaren rolak eta funtzioak oso definituta daude, guraso heterosexualen irudi klasikoa erakutsi nahi dute non aitak familia- buruaren papera hartzen duen. Disney-ren animaziozko filmetan horrelakoak izaten dira familia guztiak nahiz eta batzuetan familia bera bere osotasunean ez agertu, hau da, familiaren estruktura berdina izaten jarraitzen du gurasoren bat ez agertu arren. Ondorengo taulan, Disney konpainiaren hainbat filmetan agertzen diren familien tipologia biltzen da: *amarik gabeko familia* (1), *aitarik gabeko familia* (2), *familia osoa* (3), *gurasorik gabeko familia* (4), *seme- alabarik gabeko familia* (5), *amaordearen agerpena* (6) eta *abandonatze kasua* (7).

1.Taula: familien tipologia Disney konpainiaren filmetan

	1	2	3	4	5	6	7
<i>Snow White and the Seven Dwarfs</i> (1937)				X		X	
<i>Bambi</i> (1942)	X						
<i>Cinderella</i> (1950)				X		X	
<i>Sleeping beauty</i> (1959)			X				
<i>Mary Poppins</i> (1964)			X				
<i>The little mermaid</i> (1989)	X						
<i>Beauty and the Beast</i> (1991)	X						
<i>The Lion King</i> (1994)		X					
<i>Pocahontas</i> (1995)	X						
<i>Toy Story</i> (1995)		X					
<i>101 Dalmatians</i> (1996)					X		
<i>Mulan</i> (1998)			X				
<i>A bug's life</i> (1998)		X					
<i>Lilo & Stitch</i> (2002)				X			
<i>Finding Nemo</i> (2003)	X						
<i>The incredibles</i> (2004)			X				
<i>Up</i> (2009)					X		X
<i>The princess and the frog</i> (2009)		X					
<i>Brave</i> (2012)			X				
<i>Frozen</i> (2013)				X			

Disney-ren eskutik sortuak izan diren pelikula ugarietan amaren falta susmatzen da eta ezaugarri horri lotuta dauden filmen adibide franko aurki ditzakegu. Beste istorio batzuetan, baina kopuru murriztago batean, aitaren falta edo bi gurasoen falta egon ohi da. Batzuetan, heriotza edo galera hori ez da filmean bertan agertzen gertakizunak laburtzeko asmoz, izan ere, filmean ez zaio protagonistaren gertakizun nagusiari garrantzirik kendu nahi eta ondorioz, gurasoen galera isilean gordetzen da - *Snow White and the Seven Dwarfs*, *The little mermaid* eta *Lilo & Stitch*, besteak beste-. Beste kasu batzuetan, istorioari izaera tragikoagoa gehitzeko asmoz heriotzaren gertaera hori argi agertzen da, zailtasunekin eta oztupoekin hasten den pertsonai baten bizitza dramatikoagoa delako - adibidez, *Frozen*, *Finding Nemo*, *Bambi* eta *The Lion King* -.

Beraz, ezohikoa da familia osoa agertzen den Disney-ren filma bat aurkitzea. Fenomeno hori lau arrazoiengatik gerta daiteke:

- 1) Disney konpainiak ekoiztutako filmak pertsonaien heldutasun prozesua eta denboraren igarotzea azpimarratzen dituztelako behin eta berriro. Hahn-en arabera (2014), konpainia zinematografiko horretako pelikulek hazkunde pertsonalaren gaia jorratzen dute. Errazagoa izaten da heldutasunerako bidea hastea pertsonaia egoera zail baten aurrean aurkitzen bada. Horregatik, istorioak protagonista gazteak oinarri moduan hartzen dituzte, gurasoak alde batera utziz, autonomia nahikoa lor eta behar dituzten beste abentura bizi dezaten.
- 2) Guraso baten falta egotean, ugalketa prozesuaren forma sexuala baliogabetzen delako. Arrazoi hori bat dator Dorfman-ek eta Mattelart-ek (1972) defendatzen zuten ideiarekin. Familietako aita- amak bakarrik geratzen dira, guraso bat bakartia bihurtuz eta bestearen aztarrak deuseztatuz. Horrekin, kastitatez eta garbitasunez inguratuta dagoen familiaren irudia transmititu nahi zaio umeari ugalketa prozesu naturala ezkutatzeko asmoz, hau da, maitasun erromantikoak bakarrik hartzen du lekua film hauetan. Baina horrela, paradoxaz beteriko egoera batera ailegatuko da jakina, umeak ez duelako prozesu horren informazioa bere osotasunean berenganatzen.
- 3) 1938. urtean Walt Disney-k bizi izan zuen tragedia familiarrak ere eragin handia izan dezake (Hahn, 2014). Amaren galerak sorrarazi zion errua bere karrera osoa markatuko zuen, izan ere, Disney-k bere gurasoei erositako etxebizitza berrian izandako gas- ihesa zela eta gertatu zen istripua. Horren ondorioz, pelikula gehienetan amaren falta egoten da bere bizitzarekin paraleloa doan egoera bat

azaltzeko asmoz. Hala eta guztiz ere, hirugarren arrazoi hau gezurtatu daiteke *Snow White and the Seven Dwarfs* -aurreko ezaugarria betetzen duen filma izanik- 1937. urtean lehen aldiz eman zelako.

- 4) Disney-ren karikatura klasiko gehienek herrietako istorio tradizionalak oinarritzat hartzen dituztelako, hau da, herri- ipuinen adaptazioak dira; Grimm anaien maitagarri- ipuinak, adibidez. Istorio horietan, berez, ez zen protagonistaren ama agertzen, garai horretan emakume asko hiltzen baitziren erditzerako momentuan edo horren ostean.

Azkenengo puntu honek amaordearen pertsonaia istorioan sartzea dakar, amaren papera erabat itxuraldatzen duena -*Snow White and the Seven Dwarfs* eta *Cinderella* filmetan-. Pelikuletako ama batek izaten duen goxotasuna azkar galtzen da, bere irudia eta oroitzapena istorioaren oso tarte laburrean agertzen baita. Amaordeak heriotzak duen izaera natural horren kontra egiten du amaren rola mantentzean, hots, bizitzaren egoera natural horri desafio egiten dio amaren papera berenganatuz. Eta, bizitzaren legeen kontra doan hori "zigortzeko" nahian, izaera maltzurra eransten zaio, pelikulek erakusten duten bezala (Romero, 1998). Beraz, amaren irudiaren pertzepzio bikoitza azaltzen da filmetan, hau da, benetako ama batek izan ahal dituen bi aurpegiak -onbera eta mehatxatzailea- istorioaren bi pertsonai ezberdinetan banatzen dira. Horrek umeei laguntzen die haien ama biologikoarentzat nahi ez duten izaera maltzur hori bere iruditik bereizten (Bettelheim, 1977). Era berean, aspektu negatibo guztiak bere amaren antza duen iruzurtiarekin lotuko dituzte.

Aipatzekoak dira seme- alabarik gabeko gurasoak agertzen diren filmak: *101 dalmations* eta *Up*. Lehenengo honetan bikoteak ondorengoak izateari uko egiten diote eta gabezi hori txakur batzuek betetzen dute. Beraz, kasu honetan ere, ugalketa prozesua bere forma sexualean baliogabetzen ari da. *Up* pelikularen kasuan, emakumearen eta amatasunaren kontzeptuak azpimarratu dira. Ellie-k gaztetan, adineko gizona den protagonistaren emazteak, ezin ditu seme- alabarik izan. Beharbada, bere izaera abenturazalea eta ausarta ez datorrenez bat emakumeak gizartean duen justu kontrakoa den izaera estereotipatuarekin, filmean ama izateko aukera kentzen diote. Medikuek ematen dion berri txar horren ondorioz, Ellie-k depresio momentu batetik igaro ostean, sentitzen duen gabezia hori bere haurtzaroko ametsa lortzeko helburuarekin ordezkutzen du. *Up* filmean ere, ume protagonistak bizi duen familia- egoera azpimarratu behar da. Kasu honetan gurasoek umea bakarrik uzten dute, hau da, abandonatu egiten dute.

Pelikularen 47' 20" momentuan, umeak bere afektibitate- faltaren zergatia eta bere aitaren arduragabekeria azaltzen du hurrengo esaldi hauekin:

- "no creo que el quiera hablar de esos temas"
- "nunca está, no lo veo mucho"
- "yo lo llamo pero... me dijo que doy mucho la tabarra"

Azkenik, *Toy Story* -n ematen den kasu bakarra aipatu behar da. Filma osoan zehar ez da Andy-ren, jostailuen jabearen aita ez agertzen ez aipatzen. Ez bazen izango biologia eta ugalketaren oinarriko printzipioengatik, ezingo genezake egiaztatu gizon hori existitu izan zela.

Laburbilduz, Disney konpainiaren ikus- entzumenezko produktu gehienetan agertzen diren familia ia guztiak ez daude osorik, kasu gehienetan guraso baten falta egoten da, istorioari dramatismoa emateko nahian. Hori gertatu arren, filmen bitartez transmititu nahi den familiaren kontzeptua tradizionala da. Izan ere, alde batera uzten dituzte gaur egun gizartean aurki ditzakegun familia mota ezberdinak, hala nola, guraso homosexualeko familiak.

Sistema politiko eta ekonomikoaren islapena

Orrilok esan bezala (1981:9), "el capitalismo no podría haber logrado un mejor parachoques". Walt Disney-ren filmek kapitalismoari lotuta doazen baloreak erakusten dizkigute; era berean, *american way of life* ideia azpimarratuz. Gizarte, bizitza eta historia iparamerikarraren ispilu dira, beraz. Hainbat autorek jakin badakite, Crocek besteak beste, zeintzuk diren Disney-k historian zehar bere ikus- entzumenezko errepresentazioekin erabilitako trikimailuak informazio politikoei buruzko ideiak transmititzeko. II. Mundu Gudan, *Saludos Amigos (1943)* eta *The Three Caballeros (1945)* filmak estreinatu ziren. Horiek Estatu Batuetako kanpo- politikaren defentsa sustatu nahi zuten, argitasunez zehaztuz zeintzuk ziren estatuaren lagunak. Hau da, Latino Amerikako estatuen posizioa azaldu nahi zen garai horretako testuinguru belikoan, babes eta batasun kontinentalaren kontzeptua azpimarratuz.

Urteak pasa ahala, zolitasun handiz, *The Walt Disney Company*-k erregimen politikoei, sumisioari, arrazakeriari, Estatu Batuetako historiari (ikuspegi objektiboa alde batera utziz) eta merkataritza- sistemari buruzko ideiak sartu ditu haur pelikuletan.

Pocahontas (1995) filmak XVI- XVII. mendeetako Ipar Amerikako kolonizazioaren gaia jorratzen du, gizarte basatiaren eta zibilizatuaren, kolonizatuen eta kolonizatzaileen arteko borroka izan zena. Ingelesek haien eginkizun bortitz, odoltsu eta krudela inolako kezkarik gabe azaltzen dute, euren helburu bakarra urrea eta aberastasuna lortzea delako:

- "Un indio mataremos, acaso dos o tres" (5' 08")
- "Voy a conseguir mucho oro y me construiré una gran casa. Y si algún indio intenta detenerme... ¡Lo mataré!" (4' 55")

Aladdin (1992) EEBBetako beste gertakizun historiko batekin harreman handia dauka, *Golfoko gudarekin* (1990), alegia. Egiaptapen horrek *Croce-ren* (2000) iritziarekin bat egiten du. Pelikula honen bidez, EEBBen eta Irakeko errepublikaren arteko etsaitasuna islatu nahi da. Gizarte arabiarren ezaugarriak erakusten dira estereotipoak handituz eta haien ohiturak erradikalizatuz, kritika moduan erabiltzeko. Aurpegi hazpegi arabiarrek ondo irudikatzen dira, gehien bat pertsonai maltzurretan. Ohiturei buruz, gehien azpimarratzen dena mutilazioarena edo mozketarena da: "Vengo yo de un lugar, de una tierra sin par donde ves caravanas pasar. Y si allí les caes mal te van a mutilar. ¡Qué barbarie! Pero es mi hogar" (30"). Beste eszena batean, Jazmin printzesak sagar bat salmenta- postu batetik hartzeagatik, dendariak lapurretaz akusatzen du eta Talioiaren legeak dioenarekin bat etorritz ("begia begi truk, hortza hortz truk") eskua modu odoltsu eta bortitz batean moztuko diola esaten dio.

2009. urtean, *The Princess and the Frog* pelikularekin Estatu Batuetan XX. mendearen hasieran arrazakeriari lotuta zegoen ideologia erakusten da. Izan ere, protagonistaren familiak, maila baxukoa eta herentzia afro- amerikarra duena, azal zuriko familia dirudun batentzako lan egiten du. Beraz, egoera arrazista bat islatzen ari da non pertsona beltzek zurientzako lan egin behar duten bi arrazen arteko desberdintasunak azpimarratuz. Baina hori ez da xenofobiari lotuta dagoen film bakarra. *The Hunchback of Notre Dame* (1996) filmean ijitoen kontrako gurutzada bat azaltzen da, etnia horretako pertsonen aurka egiten duena.

Bestalde, filma askotan agertzen den gobernatzeko modua aipatzekoa da: monarkia - *The Lion King*, *Snow White and the Seven Dwarfs*, *Frozen*...besteak beste-. Kontraesana dela esan daiteke, Estatu Batuetako historian ez baita inoiz monarkiarik ezarri. Gainera, pelikuletan herriko biztanleek monarkia hori onartzen dute. Niezen

Matos-ek (1981), aurreko ideiarekin bat datorren egileak, pelikuletan gizarte- klaseen arteko harreman konformista eta baketsua dagoela esaten du, hau da, pertsonaiak haien maila onartzen dute inolako aldaketa soziala eskatu eta bultzatu barik. Badirudi, munduaren eta gizartearen egoera estatiko bat azaldu nahi dela filmetan; dirua arazo guztiak konpontzen duen eta gizartea baldintzatzen duen objektua baita.

Proposamen didaktiko- pedagogikoa: zinemarekin hezte

Umeek era ezberdinetan ulertzen dituzte aurretik aipatutako filmak eta baliabide audiobisualak eta, pedagogikoki hitz egiten, ezinbestekoa da gurasoak eta hezitzaileak adi egotea aspektu horretan. Puntu honetan azaltzen den proposamen didaktiko-pedagogikoa Lehen Hezkuntzako geletan aplikatzeko eginda dago, betiere kontuan izanik zer ziklorako fokatu nahi den edukiak moldatzerako orduan. Baliabide zinematografikoek duten potentzialaz baliatu behar gara, ez bakarrik umeak entretenitzeko, baita balore hezigarriak transmititzen dituzten ereduak erakusteko ere. Irakaslearen laguntzaz, Walt Disney konpainia zinematografikoak haur kulturarentzako egin dituen errepresentazioak analizatu beharko dituzte, haien gaitasun kritikoa garatuz. Programazio hau 4 hausnarketa- saiok osatzen dute:

- 1. Hausnarketa saioa: Ikasleek *Snow White and Seven Dwarfs* eta *Mulan* filmen konparaketa egingo dute. Horrela, emakumeak filmetan jasotzen duen trataera analizatuko dute eta filmek garai bateko gizartearen ispilua direla ikusiko dute. Hausnarketa egiteko laguntza moduan galdera hauek erabil daitezke -ikasleak iturri ezberdinetan aurkitutako informazioaz ere baliatu ahal dira galdera horiek erantzuteko-:

- *Zein testuinguru historikoan oinarritzen da istorioa?*

- *Zein urtetan egin zen filma? Filma estreinatutako urtean, zein zen emakumea zuen papera gizartean? Horri buruzko pentsaera aldatetik eman da 1937tik 1998ra arte?*

- *Zer lengoai eta egoera sexistak ematen dira filmetan? Zer egiten dute protagonistek egoera horien aurrean? Zein da haien jokaera?*

Hausnarketa egin ondoren, ikasleek Edurnezuriren istorio modernoa idatziko dute, hots, gaur egungo gizartearen ezaugarriekin bat datorren ipuina idatziko dute,

emakumeari lotuta zeuden antzinako topiko eta estereotipoak alde batera uzteko asmoz.

- 2. Hausnarketa saioa: *Finding Nemo* pelikula oinarri moduan hartuko da familiari buruzko hausnarketa egiteko:
 - Zer nolako familia mota agertzen da?
 - Guraso babeslea protagonistaren heldutasunerako oztipoa al da?
 - Zer desberdintasun dago Marlim-en (*Nemo*-ren aitaren) eta dortoka aitaren izaeren artean?

- 3. Hausnarketa saioa: Ikasleek *The Emperor's New Groove* filma ikusiko dute kontsumismoari buruz hausnartzeko. Horretarako hurrengo galderak proposatu ahal dira:
 - Kuzco gaur egungo gazteriaren estereotipoa al da?
 - Materialista den gizarte batean bizi gara?
 - Zerk bultzatu zuen Kuzco bere jarreraz hausnartzera eta aldatzera?

- 4. Hausnarketa saioa: Umeei ikusiko duten azken filma *Mary Poppins* izango da, bertan lanean jorratu diren hiru gai garrantzitsuak ondo islatzen direlako.
 - Zein testuinguru historikoan oinarritzen da filma?
 - Zein da amak abesten duen kantaren mezua? Zeren alde egiten du amak? Nolakoa da bere pentsatzeko era bizi den garaiaren ezaugarriak kontuan hartuz?
 - Zer nolako familia mota agertzen da? Gurasoek zer edo zer ikasi ahal dute haien seme- alabetaz?
 - Diruak pertsona alda dezake? Dirua beharrezkoa al da ongizatea lortzeko?

6. ONDORIOAK

The Walt Disney Company-ren hainbat filmen ideologia aztertu ostean ondoriozta daitezkeen aspektuak hurrengoak lirateke:

- Gizarteak eboluzionatu duen moduan, Disney-ren pertsonai femeninoen aldetik ere aldaketa nabarmenak izan dira azken urteotan. Emakumeen karakterizazio psikologikoa gero eta modernoagoa da, antzinako estereotipoekin apurtu dutenetik. Edurnezuriren pertsonaiatik Meridaren pertsonaiara 75 urte igaro dira eta erabateko aldaketa ematen da haien izakeran.
- Animaziozko produktu horiek balorez eta aspektu ideologikoez beteta daude eta izugarritzko eragina daukate haur kulturean. Faktoriak bere izaera kontserbadorea eta pentsamolde tradizionala eta patriarkala mantentzen du. Arazoa, baina, konpainia zinematografikoaren antzinako filmetan dugu, zaharkituak dauden estereotipo eta ideia horien oroigarri moduan.
- Momentuz, ugariagoak dira antzinako baloreak oinarri bezala dituzten animaziozko filmak, umeek normaltasunez bereganatuko dituztenak imitagarriak diren eredutzat hartuz. Beraz, apustu gogorra egin behar da umeen gaitasun kritikoaren alde, haur kulturaren kontsumitzaile pasiboak ez izateko. Horrela, Disney-ren errepresentazio kulturalak bereganatzeko eta interpretatzeko gai izango dira.

8. BIBLIOGRAFIA

- Ambrós, A., & Breu, R. (2007). *Cine y educación. El cine en el aula de primaria y secundaria*. Barcelona: GRAÓ.
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1974). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Madrid: Alianza.
- Bettelheim, B. (1977). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: CRÍTICA.
- Chevalier, J. (2000). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder.
- Croce, M. (2008). *El cine infantil de Hollywood*. Málaga: Alfama.
- Dorfman, A., & Mattelart, A. (1972). *Para leer al Pato Donald*. Mexiko: Siglo XXI.
- Escandell Bozada, M. (2013). *Estereotipos femeninos en Disney: hacia un cuento no sexista*. http://dspace.uvic.cat:8888/bitstream/handle/10854/2454/trealu_a2013_escandell_marina_estereotipos.pdf?sequence=1 helbidetik eskuratua 2015-4-21an
- Giroux, H. A. (2000). ¿Son las películas de Disney buenas para sus hijos? S. R. Steinberg, & J. L. Kincheloe en, *Cultura infantil y multinacionales*. Madrid: Morata. 65-78.

- Hahn, D. (2014.eko irailaren 10a). Why Most Disney Heroines Don't Have Mothers and So Many More Secrets From the Disney Archives. (J. Radloff, Elkarriketazailea). <http://www.glamour.com/entertainment/blogs/obsessed/2014/09/disney-secrets-beauty-and-the-beast> helbidetik eskuratua 2015-3-6an
- Mariano Romero, F. J. (1998). Análisis del contenido ideológico de los largometrajes de dibujos animados. *Kiriki. Cooperación educativa*.(51), 4-10.
- Niezen Matos, G. (1981). Disney y su "modelo educativo": algunos apuntes. W. Orrillo (ed.) *La pedagogía reaccionaria de Walt Disney y otros ensayos*. Lima: Editorial Causachun. 89-93.
- Orrillo, W. (1981). Walt Disney: filosofía made in Hollywood, cortina de humo de las transnacionales y el imperialismo. W. Orrillo (ed.) *La pedagogía reaccionaria de Walt Disney y otros ensayos*. Lima: Editorial Causachun. 9-16.
- Pereira Domínguez, C. (2005). *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. Barcelona: PPU.
- Portos Pedrosa, L. (2010). Socialización de la infancia en películas de DISNEY/PIXAR y DREAMWORKS/PDI: análisis de modelos sociales en la animación. *Prisma social: revista de ciencias*(4).
- Prats, L. (2005). *Cine para educar: guía de más de 200 películas con valores*. Barcelona: BELACQUA.
- Quirós, F. (2004). Los estudios culturales: de críticos a vecinos del funcionalismo: http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/quiros01.pdf helbidetik eskuratua 2015-5-13an
- Rodríguez Diéguez, J. L. (1977). *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Steinberg, S. R., & Kincheloe, J. L. (2000). Basta de secretos. Cultura infantil, saturación de información e infancia postmoderna. S. R. Steinberg, & J. L. Kincheloe (ed.), *Cultura infantil y multinacionales*. Madrid: Morata. 15-43.
- Vallvey, Á. (2005.eko abuztuaren 26a). Mickey Mouse no era comunista. *El País*.

9. ERANSKINAK

1. Eranskina: Aztertutako filmen zerrenda

Lehenengo atalean emakumearen irudia jorratuko da eta horretarako *Disney Princess* frankizia osatzen duten 9 pertsonai femeninoen eboluzioa aztertuko ditut:

- Edurnezuri (*Snow White and the Seven Dwarfs* -1937)
- Mari Errauskin (*Cinderella* -1950)
- Aurora (*Sleeping beauty* -1959)
- Ariel (*The little mermaid* -1989)
- Bella (*Beauty and the Beast* -1991)
- Jazmin (*Aladdin* -1992)
- Mulan (*Mulan* -1998)
- Rapunzel (*Tangled* -2010)
- Merida (*Brave* -2012)

Bigarren atalean familiaren esanahia aztertuko da hurrengo filmak oinarritzat hartuz:

- *Snow White and Seven Dwarfs* (1937)
- *Bambi* (1942)
- *Cinderella* (1950)
- *Sleeping Beauty* (1959)
- *Mary Poppins* (1964)
- *The Little Mermaid* (1989)
- *Beauty and the Beast* (1991)
- *The Lion King* (1994)
- *Pocahontas* (1995)
- *Toy Story* (1995)
- *101 dalmatians* (1996)
- *Mulan* (1998)
- *A Bug's Life* (1998)
- *Lilo & Stich* (2002)
- *Finding Nemo* (2003)
- *The Incredibles* (2004)
- *Up* (2009)
- *The Princess and the Frog* (2009)
- *Brave* (2012)
- *Frozen* (2013)

Hirugarren atalean, sistema politikoaren eta ekonomikoaren islapenari buruzko ikerketa egiteko, hurrengo filmak aukeratu ditut:

- *Snow White and Seven Dwarfs* (1937)
- *Saludos Amigos* (1943)
- *The Three Caballeros* (1945)
- *Aladdin* (1992)
- *The Lion King* (1994)
- *Pocahontas* (1995)
- *The Hunchback of Notre Dame* (1996)
- *The Princess and the Frog* (2009)
- *Frozen* (2013)

4. atala egiteko, hau da, proposamen didaktikoa gauzatzeko 5 film ezberdin kontuan izan ditut:

- *Snow White and Seven Dwarfs* (1937)
- *Mary Poppins* (1964)
- *Mulan* (1998)
- *The Emperor's New Groove* (2000)
- *Finding Nemo* (2003)

Mary Poppins, *The Emperor's New Groove* eta *Finding Nemo* pelikulei buruzko ideia batzuk Lluís Prats-en *Cine para educar: guía de más de 200 películas con valores* (2005) liburutik atera ditut.