

Preguntas 13

1. ¿Cuáles son las estrategias de Disney?

A partir de la evasión divertida, el olvido histórico, la pedagogía represiva de los productos producen identificaciones que dan una definición de una familia de clase media, de EUA y heterosexual. Excluye elementos subversivos de la memoria. Esto es reducido por la estampa de la inocencia infantil

2. ¿Cómo define Giroux el universo cultural de Disney?

Conservador en sus valores, colonial en su producción de diferencias raciales y de clase media en su representación de los valores familiares.

3. ¿Cómo funciona el mecanismo de Disney?

En los parques la intimidad, la imaginación y la espontaneidad son cambiados por las habilidades de lo bien situado, los lugares perfectos, los espectáculos y eliminar la memoria a partir de la adquisición de subvinieres. En los comics implantan ideologías sexistas, racistas y coloniales , y posibles conexiones con el FBI para la censura y modificación de guiones de películas

Giroux

- 1. Productos de Disney son “inocentes”
- 2. Disney construye la memoria popular (la historia)
- Porque son demasiado “inocuos”, inofensivos como para merecer análisis políticos.
- Escribe de nuevo la historia purgando su lado oscuro.
- Reinventa la historia como instrumento pedagógico-político para consolidar autoridad y poder.

Giroux

- 3. Pedagogía de Disney
- Una clase de historia que excluye elementos subversivos de la memoria
- 4. Representaciones de Disney en la cultura popular
- Afianzan imágenes, deseos e identificaciones con las que los públicos se representan a sí mismos y a sus relaciones con los demás.

Giroux

- 5. Memoria popular para Disney
- Nostalgia de la inocencia infantil + aventura sana + valor al límite
- 6. Para Stuart Hill la cultura popular
- Es la forma dominante de la cultura mundial
- Escenario por excelencia de la comercialización, en las industrias donde la cultura entra a los circuitos del poder y del capital
- Espacio de homogeneización donde el control sobre las narrativas y representaciones pasa a manos de las burocracias culturales

Giroux

- 7. ¿Para qué usa Disney la cultura popular y cómo lo hace?
- Para comercializar la memoria
- Para volver a escribir narrativas de identidad nacional
- Para expandirlas a escala mundial
- ¿Cómo? = a través de despreocupado carácter lúdico y posibilidad de hacer realidad los sueños infantiles.
Reproduciendo papeles estrictos de: género, nacionalismo sin contrastar y proliferación de productos.