



IKER
GAZTE
NAZIOARTEKO
IKERKETA EUSKARAZ

VI. IKERGAZTE

NAZIOARTEKO IKERKETA EUSKARAZ

2025eko maiatzaren 28, 29 eta 30a
Bilbo, Euskal Herria

ANTOLATZAILEA:
Udako Euskal Unibertsitatea (UEU)



Aitortu-PartekatuBerdin 4.0

GIZARTE ZIENTZIAK ETA ZUZENBIDEA

**Kachau! Manipulazio mediatikoa,
gorroto diskurtsoa eta gizarte
kritika Pixaren zineman:
Cars 2 [John Lasseter eta Brad
Lewis, 2011] kasua,**

Aimar Erkiaga

43-50 or.

<https://dx.doi.org/10.26876/ikergazte.vi.02.05>

ANTOLATZAILEA



BABESLEAK



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO



LAGUNTZAILEAK



Kachau! Manipulazio mediatikoa, gorroto-diskurtsoa eta gizarte-kritika Pixar-en zineman: *Cars 2* [John Lasseter eta Brad Lewis, 2011] kasua

Aimar Erkiaga Erkiaga

Gizarte eta Komunikazio Zientzien Fakultatea - UPV/EHU, Leioa

aimar.erkiaga@ehu.eus

Laburpena

Idazmahaiko lanpara baten bitartez irudikatuta, Pixar Animation Studios XXI. mendeko animaziozko zinemaren erreferente popular eta ekonomiko bihurtu da. Semiotika metodologiatzat baliatuz, ikerketan honek bi helburu nagusi planteatzen ditu: hasteko eta behin, irakurle eta ikusle ororentzat ezagunak diren filma eta gaiak landuko dituen ikerketa bat egin nahi da. Hori lortzeko, eta bigarren helburutzat, ohiko zinema-ikuslearentzat ukigarriak diren Pixarren filmek plazaratzen duten izaera alegorikoa kontuan izan eta bizi garen gizartearen inguruan irudikatzen diren manipulazio mediatikoa, gorroto-diskurtsoa eta gizarte-kritika aztertuko dira. Ideia hau aurrera eramateko estudioko buru garrantzitsuenetako bat izan zen John Lasseter zinemagileak 2011n zuzendutako *Cars 2* filma aukeratu da.

Hitz gakoak: *Cars 2*; Pixar; manipulazio mediatikoa; gorroto-diskurtsoa; zinema-analisia; semiotika; gizarte-kritika.

Abstract

Represented through a table lamp, Pixar Animation Studios has become a popular and economic reference in the animation cinema of the 21st century. Based on the methodology of semiotic analysis, the following research work has two main objectives: firstly, it is intended to carry out research oriented to popularization through films and themes known to the general public. To achieve this, and as a second objective, the allegorical character offered by Pixar films, which are tangible to the average film viewer, will be analyzed. In this way, the media manipulation, hate speech and critique that the films pose around the society in which we live will be investigated. To carry out this idea, it has been decided to analyze Cars 2 by filmmaker John Lasseter, one of the most important members of the studio.

Keywords: Cars 2; Pixar; film analysis; media manipulation; hate speech; semiotics; social criticism.

1. Sarrera eta motibazioa: «Infinitura eta haratago!» (*Toy Story*, John Lasseter, 1995)

“Infinitura eta haratago!” oihukatzen zuen Pixarren lehen film luzeko protagonistetako batek hegari egiteko prest zegoen unean. Hiru hamarkada geroago, eta estudioak bideratutako metodologia eta sortutako dozenaka filmen ondorioz, animaziozko zinemaren infinitura heldu da Pixar, alegia, kalitatezkoak izan eta edozein motatako ikusleentzat gozagarriak diren filmetara (Nesirat, 2023).

1975ean *The New York Institute of Technology Computer Graphics Lab* (NYIT) izenez sortua, gaur egungo Pixar Animation Studios fase eta jabetza ezberdinetatik igaro den estudio bat da; zinemaren eta teknologiaren historiako izen garrantzitsuak diren Francis Ford Coppola, George Lucas, Steve Jobs edo *The Walt Disney Company* estudioaren jabetzarekin harremanetan egon dira urteen joanean zehar (Pixar, d.g.).

Modu independentean, eta garaje baten barnealdean hasita, helburu konkretu bat zuten NYIT osatzen zuten partaideek: zinemaren historian ordenagailuz egindako lehen animaziozko filma sortu nahi zuten (Fletcher, 2007). Nahiz eta ideiak argi izan, teknologia digitalaren izaera primitiboak eta ezjakintasun popularrak muturreko arazo ekonomikoak ekarri zituen. Kalte hauen ondorioz estudioko hainbat partaidek postua utzi eta George Lucasek sortutako *LucasFilm* ekoiztetxean hasi ziren lanean (Pixar, d.g.).

Star Wars edo *Indiana Jones* bezalako frankiziak sortu dituen zinemagilearen ekoiztetxean definitu zen gaur egun Pixar Animation Studios bezala ezagutzen den estudioa. 1984an, eta lan honetan ikertuko den John Lasseter proiektuaren buru nagusietako bat izanik, Pixarrek bere lehenengo film laburra kaleratu zuen (Buckley: 16-25, 2001). Oro har, eta estudioak etorkizunera begira izan zezakeen potentzialaren ondorioz, Apple Inc.en burua zen Steve Jobsek 1986an Pixar erosi zuen (Levy: 12-19, 2017).

Jobsek esleitutako sormen eta askatasun ekonomikoaren laguntzapean estreinatu zen zinemaren historian zehar ordenagailuz sortutako lehen animaziozko filma. Jostailu hartzun istorioa irudikatzen zuen *Toy Story* (1995) estudioa sortu eta hogeitau urte geroago kaleratu zen; filmak 30 milioi dolarreko aurrekontua izan zuen, eta urte-bukaeran 365 milioitik gora lortu zituen mundu-mailako zinemetan (The Numbers, d.g).

Hurrengo urteetan zehar zomorren komunitate bat irudikatzen duen *Bichos* (A Bug's Life, John Lasseter, 1998), jostailuen istorioaren jarraipena den *Toy Story 2* (John Lasseter, 1999), haurrak ikaratzea helburu duten *Monstruos SA* (Pete Docter, 2001) enpresako gorabeherak, galdutako arrain gazte baten bidaia kontatzen duen *Buscando a Nemo* (Finding Nemo, Andrew Stanton, 2003) eta superheroiak errealak diren gizarte batean kokatutako *Los Increíbles* (The Incredibles, Brad Bird, 2004) kaleratu ziren; bost filmen artean, eta sei urteko denbora-tartean, Pixarrek 2,8 mila milioi dolarreko diru-sarrerak (Box Office Mojo, d.g) eta Animaziozko Film Onenaren bi Oscar sari lortu zituen (Laman, 2024).

7,4 mila milioi dolarren truke erosi zuen 2006an The Walt Disney Companyk Pixar. Autoak, arratoi sukaldariak, robotak, emozioak, edo hildakoak protagonista dituzten hamaika film sortu ditu Pixarrek azken bi hamarkadetan zehar. *Mickey* sagua logotzat duen konpainiarekin batera ekoiztitako filma guztien diru-sarrerak kontuan izanda (*merchandisinga*, telesailak, edo atrakzio-parkeak alde batera utzita), ia 14 mila milioi dolarreko diru-sarrerak izan ditu estudioak. *Inside Out*en bigarren zatia (Kelsey Mann, 2024) zinemaren historiako zortzigarren film arrakastatsuna bihurtu da (Rubin, 2024). Oro har, eta EAEra begira, antsietatea eta beste hainbat emozio berri aurkezten dituen filma izan zen 2024an zinemara ikusle gehien bideratu zuen filma (EZAE, 2025).

Sormen-askatasuna sustatzen duen metodologia bat erabiliz (Catmull, 2008), Pixarren filmek lagunartean eta familiarartean sortzen diren harremanak irudikatzen dituzte. Horren harira, eta kanpotik datorren indar baten ondorioz, bidaia formatuan kontatutako zenbait misio hasiko dituzte filmetako protagonistek. Bidaia horietan zehar jostailuak, intsektuak edo kotxeak diren pertsonaiek zorigaitzoko egoerak gainditu eta barne-hazkunde bat biziko dute (Smiley, 2007).

Pixarren filmek mundu-mailan lortutako ospea, filmen irisgarritasuna, eta lantzen dituzten gaien unibertsaltasuna kontuan izanda, gure ikerketa-lanak zinema-analisiko metodologiak dibulgazioarekin batzeko intentzioa dauka. Helburu hori lortzeko *Cars 2* filma aztertzeaz gain, etxeko txikienetatik tokiko nagusietaraino bideratuta dauden filmak aztertzeko Marzabal eta Arocenak idatzitako *Películas para la educación* eta *Películas para la diversidad* ikerketa-liburuetan erabilitako zinemaren inguruko hurbilketa landuko da.

2. Arloko egoera eta ikerketaren helburuak: «Ez dut iraun nahi. Nik bizi egin nahi dut» (WALL-E, Andrew Stanton, 2008)

Hainbat protagonista mota, istorio, toki eta zinema-genero lantzen dituzte Pixarren filmek. Lasterketak, abenturak, galdutakoaren bilaketak, sukaldaritza-errezetak, etorkizun utopikoak, edo naturako elementuak jorratu arren, estudioaren filmek arrain, jostailu, munstro edo auto izaera bitartez egunerokotasuneko istorioak irudikatzen dituzte (Booker, 2009). Gai asko, hala nola sexualitatea, galera, lagunartea, amodioa, tristura edo arraza, landu ditu estudioak azken urteetan zehar (Deys eta Parrillo: 139-211, 2021).

Animaziozko zinemari esleitzen zaion haur-izaeraren mozorroa kendu eta gure bizitzetako hurbileko gaiak nola lantzen diren estudioaren filmetan aztertuko du ikerketa lan honek. Hori lortzeko, azpimarragarria da Pixarren filma batzuetan pertsonaien arteko harremana filmaren ardatza izan ohi dela eta beste batzuetan, berriz, estudioak gizarte alegoriko berriak osatzen dituela (Porto Pedrosa, 2010). Sozietate horren eraikuntzak dakarren aberastasun tematiko eta formala kontuan izanda, bigarren talde horretan jarriko du begia ikerketa honek.

Askotariko gaiak landu eta erretratatzeko dituzte: *Bichoseko* gizarte komunista alegorikoa, *WALL-E*ko (Andrew Stanton, 2008) natura gabeko etorkizuna, *Lucako* (Casarosa, 2021) arrain hizlariak, *Redeko* (Shi, 2022) panda gorrien izaera eta haien artean banaturik eta izututa bizi diren *Elementaleko* (Sohn, 2023) gizabanakoen lan-esplotazioa, XXI. mendeko gizarteetan protagonismoa hartu duena (Lugo-Lugo eta Bloodsworth- Lugo, 2009), ekologia-arazoak (Shochifah, 2021; Finlay, 2024), sexu-askatasuna (Tidwell, 2021), emakumeek pubertaroan bizi dituzten aldaketak (Debruge, 2022) edo arrazakeria (Nelluri, 2023).

Cars 2 2011n John Lasseterrek zuzendutako *Cars* sagako bigarren entrega da eta filmak lortutako kritika txar (estudioak kaleratutako hogeita bi film luzeetatik nota okerrenek ditu) eta gutxiespen

popularraren (askok estudioaren film okerrera dela diote) (Taylor, 2020) kontrastean, Pixarrek bizi garen gizartearen inguruan sortutako irudikapena eta kritika aztertzeke aukeratu dugu.

Protagonistaz aldatzeaz gain (Rayo McQueen-etik Mate-ra), frankiziako lehen filmeko gai eta lasterketa-izaera hartu, birdefinitu eta espioien generoan ardazten da *Cars 2*. Petrolioaren handikiek, desberdintasun ideologikoengatik banaketa sortu nahi duten gaizkileek, enpresaburu hipokritek edo Ingalaterrako Erregina edo Aita Santua bezalako pertsonaia historiko garrantzitsuek osatzen dute mundua salbatu behar duen kamioneta “ergelaren” istorioa.

Filma estreinatu zen unean lortutako ikusle-kuota baxuaren eta kritika negatiboen ondorioz, *Cars 2* gutxi ikertu den film bat da. Analisi honek, filmak merezi duen ikerketa esleitzeaz gain, filmaren inguruan egindako azterlan teknikoetatik (gehienek filmaren alderdi digital eta formala aztertzen dute) (Angelidis *et al.*, 2011; Hall *et al.*, 2011) aldendu eta filmak gure gaur egungo gizartearen inguruan sortzen duen erretratu alegorikoa aztertuko du. Horrekin lotuta, bi helburu nagusi definitzen dira:

- 1- XXI. mendean gertatu diren aldaketa sozioekonomiko eta politikoen ondorioz sortutako manipulazio mediatikoa, gorroto-diskurtsoa eta gizarte-kritika nola irudikatzen diren Pixarren zineman ikertuko da. Horretarako, eta filmak sortzen duen gizarte alegoriko negatibo eta ilunaren erretratua kontuan izanda, Johnn Lasseter zinemagilearen *Cars 2* filma ikertuko da.
- 2- Estudioak sortzen dituen filmen mundu-mailako popularitasunak eta filmok osatzeko orduan erabilitako elementu formal eta narratibo ukigarri ulertterazek ahalbidetzen dute analisi filmiko testuala eta semiotikaren metodologia dibulgazioarekin batzea. Hori kontuan izanda, ikerketa-lan honek filmaren analisiak bideratutako prozesu, elementu eta ondorioak edozein irakurlerentzat ukigarri bihurtuko ditu.

3. Ikerketaren muina: «Boteretsua eta aberatsa izateak ez zaitu hobeto sentiaraziko» (*Cars 2*, 2011)

Ozeano Bareko uretan kokatutako petrolio-instalazio erraldoietan hasten da *Cars 2*. Lehen filmeko abentura eta lasterketa-izaera koloretsuak alde batera utzi, eta sua, gizateria kaltetu dezaketen arma ezkutua, espioi indartsuak edo tarranta bezala irudikatutako gaizkileak aurkeztu ditu auto hizlarien sagako bigarren parteak. Irekiera-sekuentziako tonu, kolore eta elementuek argi adierazten duten bezala, filmaren aitzindaria izan zen lehen entregarekin konparatuta gai sakon eta ilunagoak landuko dira *Cars 2*n.

Irekiera-sekuentziaren ondoren aurkeztuko du lehen eta bigarren entregak batuko dituen hari eroalea Pixarrek; Sir Miles Axlerod oihanean galduko den petrolio-handiki bat da, asteak pasatu, eta bizirauteko Allinol izeneko erregai alternatibo eta berdea sortu ondoren, bere petrolio-erreserba guztiak saldu eta auto elektriko bihurtu da. Gizabanakoaren aldaketa, eta samariar onaren izaera azpimarratzeko, mundu-mailako lasterkari onenak batu eta Allinolarekin korritzera bultzatuko dituen World Grand Prix izeneko mundu-mailako lasterketa sortuko du Axlerodek.

Lehen eta bigarren filma batzen dituzten bi mailek osatzen dute *Cars 2*ren hari narratiboa. Alde batetik, eta lehen entregaren aldean berritasuna dakarren petrolio-gaizkileen interesak eta lasterketaren segurtasuna bermatu behar dituzten espioien istorioa irudikatuko da filmean. Horrekin lotuta, eta istorioa ardaztuko den gertakaritzat erabiliz, mundu-mailako lasterketa irabazi nahi duten lasterkarien trama kontatuko da. Oro har, eta bi maila horietan kulunkatuz, *Cars 1*eko protagonista den Lightning McQueen-ek (edo McQueen Tximistak, euskaraz) lasterketa irabazi beharko duen bitartean, lehen filmean protagonistaren bihotz oneko lagun ergelaren papera betetzen zuen *Tom Mater* garabiak protagonismoa lortu eta, kasualitatez, espioiekin batera egin beharko du lan mundua salbatzeko.

Espioien eta lasterketaren istorioak azalduta, azpimarragarria da bi gaiak, edo geruzak, batu eta konponduko dituen benetako gaia (estudioaren filmetan sarri gertatzen den bezala) bi pertsonaia protagonisten arteko lagunartea dela. Filmaren hasieran, eta Materen hanka-sartze baten erruz, World Grand Prixeko lehen lasterketa galduko du McQueenek; ekintzaren ondorioz errudun sentitzen den garabiak lagunarengandik ihes egin eta erredentzio-arku gisa espioi bihurtuko da eta munduaren salbazioa protagonizatuko du.

Japonia, Italia edo Ingalaterran ardaztutako lasterketek espioitza-tramarekin egingo dute bat petrolio-handiki tarrantek Allinol bitartez korritzen duten autoak erradiazio elektromagnetikoa igortzen duen kameraz zauritzean. Erregai berde eta berriztagarria ebidentzian geratu arren, eta nahiz eta hasieran

Sir Miles Axleroden kalterako gertakari bat dela pentsatu, filmaren bukaeran, eta Matek estalgabetuko duen bezala, dirudun autoak gezurra esan duela konturatu gara. Axlerod ez da auto elektriko bihurtu, ez ditu petrolio-erreserbak saldu, eta World Grand Prixa erregai alternatiboen izen ona sabotatzeko sortu duen plan bat besterik ez da.

Filmaren maila ezberdinak eta nondik norakoak azaldu ondoren, filmaren analisia bideratuko duten bi ardatz nagusiak ikertuko dira: gaur egungo gizartean Sir Miles Axlerod bezalako handikiek beren onerako bideratzen duten manipulazio mediatikoa, eta fisikoarengatik, sinesmengatik edo adimen-urritasunarengatik sortzen dituzten giza banaketa eta gorroto-diskurtsoak.

3.1 Sortu, suntsitu, onura lortu: Esposizio soila eta asoziazioa

Filmaren oinarri narratibotzat irudikatuko den World Grand Prix pertusio-tramankulu bat da Sir Miles Axlerodek erregai fosilen irudia zuri, erregai berriztagarriak sabotatu eta konpetentzia monopolizatzeko. Helburu hori lortzeko, eta filmean irudikatzen den bezala, zenbait estrategia erabiltzen ditu filmaren bukaeran gaizkile-izaera izango duen autoak.

Giza jarreraren aldaketa eta pertusio-estrategietan aditua den Richard M Perloff ikerlari eta irakasleak argudiatu bezala, XXI. mendeko gizarte azkar eta aldakorrean estimulu berri eta ezezagunak jasotzen ditu gizabanakoak une oro (Perloff: 73-77, 2010). Hari beretik jarraituta, ikerlariaren esanetan gaur egungo jarrera-aldaketa handienak sortzen dituen publizitate mediatikoa esposizio soila eta asoziazioa izeneko bi estrategia nagusiz baliatzen da (280-291, 2010). Perloffek ikerketa baliatuz, begi-bistakoak bihurtzen dira Pixarrek, eta Axleroden pertsonaiak, filmean zehar Allinolaren alde eta kontra bideratutako estrategia nagusiak.

Esposizio soila bizi garen denboretan ohiko bihurtu diren estimulu kognitibo eta afektiboen ondorio garbia da. Gizabanakoak gero eta jarrera positiboagoa adieraziko du mezu neutro bat errepikapenez ikusten duen heinean (281, 2010). *Cars 2*ren kasuan, eta filmaren irekiera-sekuentzia kenduta, ikuslea, eta autoen munduan bizi den biztanlea, mundu-mailako lasterketaren publizitateari begira irudikatuko da. Telebistako iragarkietan, markesinetan, lasterketako autoetan edo hiriko kaleketan aurkituko dira botere biguntzat uler daitezkeen hamaika estimulu eta pertusio-mezu (1. irudia).

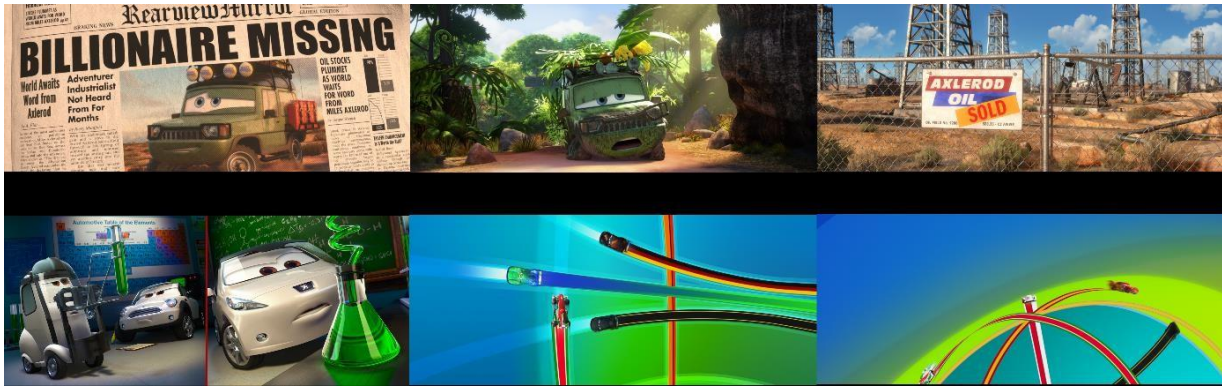
1. irudia. Esposizio soila *Cars 2*n



Asoziazioaren inguruan hitz egiteko orduan, garrantzitsua da estrategia honen konplexutasuna azpimarratzea. Asoziazioa jarrera aldatzea nahi dugun hartzailearen balioak, konpartitzen dituen ideiak eta logikotzat ulertuko dituzten mezuak helaraztean datza (282-291, 2010). *Cars 2*ren kasuan, Axlerodek, gaingitze pertsonala irudikatzen duen narratiba bat sortzeaz gain, gizarteari mesede egingo dion erregai berriztagarria sortu, zientzialarien bitartez frogatu eta gizabanakoaren egunerokotasunean ukigarri bihurtuko den beherapen eta merchandising bitartez hedatuko du.

Asoziazioarekin jarraituz, eta filmean garrantzia duten lasterkarietan begia jarrita, ikuslearentzat idoloak diren Tximista McQueen, Francesco Bernoulli, Miguel Camino edo lehen formulako kirolari erreala den Lewis Hamilton World Grand Prixean lehiatuko dira. Perloffek ideietara bueltatuta, gizartearentzat erreferenteak diren kirolari eta famatuek Allinola erabiltzeak jarrera positibo bat sortuko du ikuslerian (2. irudia).

2. irudia. Asoziazioa Cars 2n



Autoen gizarteko herritarrak, eta filma ikusten duten ikusleak, Axleroden pertuasio-estrategiaren bitartez konbentzitzeaz gain, erregai fosilen iraupenaren alde agertuko diren beste hamaika pertsonaia irudikatzen dira filmean. *Tartana Nostra* izenez definitutako mafia, etorkizun hobe bat zin egin zaion tarranta, edo erradiazio elektromagnetikoa igorri eta Allinola daramaten autoak suntsitzeko kamera sortu duen Zundapp Irakaslea bezalako pertsonaiek Axlerod defendatuko dute itzalpean. Gaizkileen bandoarekin lotuta, azpimarragarria da petrolioaren handikiaren benetako izaera jakingo duen pertsonaia bakarra orain aipatutako irakaslea izango dela; filmeko beste pertsonaia guztiek motor ezezagun baten ahots misteriotuari egingo diote men (3. irudia).

3. irudia. Axelroden benetako izaera



Ahotsa ezagutu ez arren, filmaren bukaeran erregai alternatiboak zanpatu nahi dituen pertsonaiek gorroto bidezko diskurtsoaren bitartez manipulatzin dituzte gizabanakoak. Oro har, eta filmeko puntu batean azaldu bezala, petrolioaren eta Axleroden alde agertzen diren kotxeak “historian zehar diseinatu diren modelo oker eta itsusienak dira”. Tarranta bezala definituak, fisikoki eta intelektualki okerragoak diren auto mota hauei mendekua eta dirua zin egin eta gero petrolioaren handikiaren manipulazio- sareetan eroriko dira.

3.2 Banaketa, bereizketa eta gorrotoa: giza manipulazioa

John Lasseterrek 2011n sortutako *Cars 2* animazio, fantasia edo espioitza trama konplexuetan ardaztua egon arren, Pixarren beste hamaika filmen antzera bizi garen gizarteko gaiak hartu, birdefinitu eta gizarte eta istorio alegoriko bat sortzen du estudioak. Dirudun handiki megalomano batetik hasita, filmak gizabanakoaren onura sozioekonomikoa lortzeko aurrera eraman nahiko dituen planak irudikatuko ditu. Estrategia horien barnean kokatzen dira jadanik azaldutako manipulazio mediatikoa, publizitatearen ikuspuntutik oso efizienteak diren zenbait metodologia, gorrotoa eta bereizketa ideologikoa sortzeko helburua duten diskurtsoak, edo erregai fosilak zuritzeko erabilitako *greenwashing* estrategia hipokritak.

Orain dela ia hamabost urte sortu, eta fikzioan ardaztuta egon arren, *Cars 2*k planteatzen dituen trama eta azpitramak ez dira gaur egun bizi dugun egoera soziopolitikotik hain urrun gelditzen. Fikzioaren eta errealtatearen arteko paralelismo bat sortuz, azken urteetan bolo-bolo eta polemikez inguratuta dabilen Tesla Inc.eko burua ez da filmeko Sir Miles Axlerod handikiaren hain ezberdina.

Negozio eta finantzen munduan espezializatutako *Forbes* aldizkariak izendatu bezala, Elon Musk gaur egungo gizartean bizi den gizabanako aberatsena da (Forbes, 2025). Ameriketako Estatu Batuetako presidentea den Donald Trumpekin sortutako harreman onaren, eta kanpaina politikoan bideratutako laguntzaren ondorioz, SpaceX, Tesla edo X enpresen burua den gizonezkoa AEBko Gobernuaren Eraginkortasun Saileko buru bihurtu da (BBC News Mundo, 2025).

Alderdi Errepublikanoaren *meeting* batean nazien agurra errepikatu zuen gizonezkoak, eta beraren aitabitxi- lanak betetzen dituen Trumpek, Hitlerretik eratorritako gorroto-diskurtso eta manipulazio-estrategiak gauzatu dituzte (Pérez Martínez, 2023). Oro har, eta Sir Miles Axlerodek erregai alternatiboekin egin antzera, Muskek X plataforma erosi, gizateria salbatuko duela argudiatu,

eta okerrerako aldaketa konstanteen bitartez *fake news*, sentsura eta gorrotoz bete du sare soziala (Peralta, 2024). “Txoria askatua izan da” mezuarekin aurkeztuta, eta enpresaren balioa % 90 jaitsiz, diskurtso-askatasunaren eta berri faltsuen atzean nahita hondatu eta eraldatutako plataforma baten kasua aurkitzen da (Oremus *et al.*, 2023).

4. irudia. Axlerod eta Elon Musk



Allinol eta X arteko parekotasuna azalduta, eta analisia bukatzeko, azpimarragarriak dira Musk-Trump eta Axlerod-Zundapp bikoteek gizartean dauden gizabanako ahulenei buruan sartutako gorroto- eta ikara-diskurtsoak berdintsuak direla. Oro har, eta filmaren eta errealtatearen arteko islatzat, *Cars 2n* arraza eta azkartasunarengatik banatuak sentitzen diren tarranten kasua Trumpen boto-emaileen profilarekin bat datorrela argudia daiteke. Gorrotoaren bitartez manipulatuak izan eta goi-mailako ikasketarik ez duten gizonezko zuriak dira bigarren aldiz AEBko presidente bihurtu den gizonezkoaren boto-emaileak (Barandela, 2024).

4. Ondorioak: «Atzera bakarrik begiratzen baduzu, etorkizuna ikusi gabe geratuko zara» (*Ratatouille*, Brad Bird, 2007)

Cars sagako bigarren partea dibulgazio- eta semiotika-ikuspuntu batetik landu ondoren, 2011n sortutako estatubatuar filmak 2025eko Ameriketako Estatu Batuetako egoera soziopolitikoarekin zerikusi handia duela argudiatu daiteke. Ikerketaren hipotesietan adierazi bezala, Pixar Studios-en filmek gaur egungo gizarteko zenbait gai eta arazo erretratatu eta kritikatzeko dituzte.

*Cars 2*ren espioien istoriotik eratorritako izaera alegorikoa duen gizartean agerian geratzen dira XXI. mendeko enpresa edo guru boteretsuek bideratutako komunikabideetako manipulazioa, jarrerak aldatzea helburu duten pertsuasio-estrategia immoralak, ideologia bidezko gorroto-diskurtsoak edo markak zuritzeko *greenwashinga* bezalako joerek definitutako ekintzak.

Filmeko gai soziopolitiko eta ekonomikoekin lotuta, azken urteetan entzutetsu bihurtu den Elon Musken handiki megalomanoaren figura *Cars 2*ko Sir Miles Axlerodekin konparatzea posible da. Oro har, eta filma orain dela hamalau urte kaleratu zela kontuan izanik, Lasseter eta Pixar Studios-ek momentuko gizartea irudikatu eta etorkizunera begirako arazoak iragarri zituztela argudiatzea posible da.

Ikerketa honen bitartez irakurle ororentzat ukigarriak eta ezagunak diren animaziozko filmetako gaiak landu eta bizi dugun gaur egungo gizartearen erretratu bat bideratu da. Hari beretik jarraituz, eta bukatzeko, azpimarragarria da estudioko film guztien antzera, *Cars 2*k gizarte ilun bat irudikatu arren, filmaren amaieran adiskideturako Tximista McQueen eta Tom Mate espetxeratuak izan diren Axlerod eta Zundapp irakaslearekin batera agertzen direla.

5. Etorkizunerako planteatzen den norabidea

Ikerketaren hasieran azaldu bezala, Pixar Studios-ek kaleratutako azken lanak mundu-mailako ikusle-kuota handiena lortu zuen 2024an. Estudioaren filmen hurbiltasunak, aberastasun formal eta tematikoek, eta filmen kalitateak justifikatzen dute film sorta aztertzen jarraitzea. Oro har, eta estudioak azken urteetan kaleratutako filmak kontuan izanik, *Luca*, *Red* edo *Elemental* filmak gutxi ikertutakoak direla azpimarratu nahi da. Hari beretik jarraituz, eta amaitzeko, argudiatu nahi dugu gaur egungo gizartean bor-bor dabiltzan beste hainbat gai iker daitezkeela film hauen bitartez.

6. Erreferentziak

- Angelidis, A., Anon, J., Bruins, G., Reisch, J., & Varagnolo, E. (2011). Ocean mission on *Cars 2*. *Acm Siggraph 2011 Talks*, 1. <https://doi.org/10.1145/2037826.2037849>
- Barandela, R. S., Marta. (2024, azaroak 6) La demografía de las elecciones de EEUU, en gráficos: Quién votó a Donald Trump y Kamala Harris, por género, raza y edad. *ElDiario.es*.

- https://www.eldiario.es/internacional/demografia-elecciones-eeuu-graficos-voto-donald-trump-kamala-harris-genero-raza-edad_1_11797543.html
- BBC News Mundo. (2024, noviembre 13). Trump y Musk: El presidente electo de EE.UU. nombra al fundador de Tesla al frente del nuevo Departamento de Eficiencia Gubernamental. *BBC News Mundo*.
<https://www.bbc.com/mundo/articles/cnvj2z7evp8o>
- Booker, M. K. (2009). *Disney, Pixar, and the Hidden Messages of Children's Films*. Bloomsbury Publishing USA.
- Brand: Pixar. (d. g.). Box Office Mojo. 2025eko otsailaren 6an berreskuratua.
<https://www.boxofficemojo.com/brand/bn3530750466/?sort=releaseDate&sortDir=asc>
- Buckley, A. M. (2011). *Pixar: The Company and Its Founders*. ABDO.
- Catmull, E. (2008). Cultivar la creatividad colectiva: El sello de Pixar. *Harvard Business Review*, 86(9), 74-85.
- Debruge, P. (2022, martxoak 7). 'Turning Red' Review: A Growing Girl Becomes a Red Panda. So Where's the Problem? *Variety*. <https://variety.com/2022/film/reviews/turning-red-review-pixar-1235197665/>
- Deys, K., eta Parrillo, D. F. (2021). *Social Order and Authority in Disney and Pixar Films*. Rowman & Littlefield.
- EZAE. (2025). La asistencia a las salas vascas en 2024 disminuye un 6% respecto a 2023, aunque se mantiene la taquilla | EZAE. <https://www.ezae.eus/es/noticias/la-asistencia-las-salas-vascas-en-2024-disminuye-un-6-respecto-2023-aunque-se-mantiene-la>
- Findlay, B. (2024). The Rhetoric of Isolation and Renewal in Pixar's WALL-E. *The Lookout: Journal of Undergraduate Research & Creative Activity Journal at ECU*, 22-25.
- Fletcher, D. (2007). 'Toy Story': The narrative world of entrepreneurship and the creation of interpretive communities. *Journal of Business Venturing*, 22(5), 649-672.
<https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2006.10.001>
- Forbes Real Time Billionaires List—The World's Richest People. (2025). Forbes. <https://www.forbes.com/real-time-billionaires/>
- Hall, C., Hall, R., eta Edwards, D. (2011). *Rendering in cars 2*.
- Laman, L. (2024, junio 11). *The History Of Pixar Movies At The Academy Awards*. Next Best Picture.
<https://nextbestpicture.com/the-history-of-pixar-movies-at-the-academy-awards/>
- Levy, L. (2017). *To Pixar and Beyond: My Unlikely Journey with Steve Jobs to Make Entertainment History*. Simon and Schuster.
- Lugo-Lugo, C. R., & Bloodsworth-Lugo, M. K. (2009). "Look Out New World, Here We Come"?: Race, Racialization, and Sexuality in Four Children's Animated Films by Disney, Pixar, and DreamWorks. *Cultural Studies ↔ Critical Methodologies*, 9(2), 166-178. <https://doi.org/10.1177/1532708608325937>
- Nelluri, S. (2023). Black Voices: Pixar's 'Elemental' is a sloppy metaphor about racial identity. *Black Voices: Pixar's 'Elemental' Is a Sloppy Metaphor about Racial Identity - Indiana Daily Student*.
<https://www.idsnews.com/article/2023/06/bv-pixar-elemental-review-racial-identity-metaphor>
- Nesirat, Y. (2023, abril 13). To Infinity and Beyond: The Incredible Success Story of Pixar Animation Studios Through Teamwork... *Leadership By Design*. <https://medium.com/leadership-by-design/to-infinity-and-beyond-the-incredible-success-story-of-pixar-animation-studios-through-teamwork-c86eed815b6>
- Oremus, W., Dwoskin, E., Ellison, S., & Merrill, J. B. (2023ko urriak 23). A year later, Musk's X is tilting right. And sinking. *Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/technology/2023/10/27/elon-musk-twitter-x-anniversary/>
- Our Story. (d.g.). Pixar Animation Studios. 2025eko otsailaren 5ean berreskuratua <https://www.pixar.com/our-story>
- Peralta, P. (2024, urriak 28). De Twitter a X: Un año de la red social en manos de Elon Musk. *France 24*.
<https://www.france24.com/es/ee-uu-y-canad%C3%A1/20231028-de-twitter-a-x-un-a%C3%B1o-de-la-red-social-en-manos-de-elon-musk>
- Pérez Martínez, R. M. (2023). ¿"Discurso de odio" el de Donald Trump? *Emerging Trends in Education*, 15(31), 10-18.
- Perloff, R. M. (2010). *The Dynamics of Persuasion: Communication and Attitudes in the Twenty-First Century*. Routledge.
- Porto 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 investigación social*, 4 (Narración y construcción social de la realidad), 2.
- Rubin, R. (2024, abuztuak 25). 'Inside Out 2' Becomes First Animated Film to Hit \$1 Billion at International Box Office. *Variety*. <https://variety.com/2024/film/global/inside-out-2-first-animated-film-1-billion-international-box-office-1236117580/>

- Shochifah. (2021). Film as The Media of Social Critics About Environment, Structuralism in Film Wall-e. *IQTIDA : Journal of Da'wah and Communication*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.28918/iqtida.v1i1.3772>
- Smiley, T. (2007, azaroak 24). *Wednesday January 24th 2007. Transcript: Rep. Steny Hoyer, John Lasseter* [Elkarriketa]. https://web.archive.org/web/20071124074654/http://www.pbs.org/kcet/tavissmiley/archive/200701/20070124_transcript.html
- Taylor, D. (2020, ekainak 24). Why Cars 2 Is the Worst Pixar Movie. *Collider*. <https://collider.com/why-cars-2-is-the-worst-pixar-movie/>
- The Walt Disney Company. (2006, urtarrilak 24). *Disney To Acquire Pixar*. The Walt Disney Company. <https://thewaltdisneycompany.com/disney-to-acquire-pixar/>
- Tidwell, T. (2021, abuztuak 18). Why Disney-Pixar's "Luca" is Queer. *Medium*. <https://medium.com/@trevor.tidwell/why-disney-pixars-luca-is-queer-3750711de4a1>
- Toy Story (1995)—Financial Information*. (d.g.). The Numbers. Recuperado 5 de febrero de 2025, de <https://www.the-numbers.com/movie/Toy-Story>

7. Eskerrak eta oharrak

Ikerketa lan honen prozesuan eta zuzenketan lagundu eta aurtengo Ikergaztera etorri ezin izan den Leire Bergara Muguruzari esker onenak eta besarkada estu estu bat.