



Universidad de
La Sabana

Sueño hecho verdad: La Reimaginación Sociocultural de los Clásicos Animados a través de la Adaptación a Live Action.

Lina Sofía González Arias
Catalina Quintana Cáceres

Investigación monográfica

Jerónimo Rivera-Betancur, PhD

Universidad de La Sabana
Facultad de Comunicación

Comunicación Audiovisual y Multimedia

Chía

2024

Resumen

Durante los últimos años, la compañía Walt Disney Pictures se ha dedicado a readaptar algunos de sus mayores clásicos animados al formato live action, de modo que puedan apelar a los nuevos valores y se ajusten a las necesidades de la sociedad actual. De esta manera, Disney postula un nuevo modelo de películas, narrando las historias desde otro punto de vista y modificando elementos narrativos para atraer a las audiencias modernas. La siguiente investigación propone explorar este fenómeno creciente a partir del análisis de cinco películas de Disney, examinando desde un punto de vista sociocultural los contextos en los que fueron realizadas sus versiones originales y sus versiones live action, indagando en temas de identidad como el género, la raza y la orientación sexual (lgbt).

Palabras clave

Acción real, animación, disney, género, orientación sexual, lgbt, raza, sociocultural, reimaginación, adaptación, películas.

Abstract

In recent years, the Walt Disney Pictures Company has dedicated itself to readapting some of its greatest animated classics to the live action format, so that they can appeal to new values and adjust to the needs of today's society. In this way, Disney postulates a new model of movies, telling the stories from another point of view and modifying narrative elements to appeal to modern audiences. The following research proposes to explore this growing phenomenon by analyzing five Disney films, examining from a sociocultural point of view the contexts in which their original and live action versions were made, exploring identity issues such as gender, race and sexual orientation (lgbt).

Key words

Live action, animation, disney, gender, sexual orientation, lgbt, race, sociocultural, reimagining, adaptation, movies.

Agradecimientos

Queremos expresar nuestro más profundo agradecimiento a todas las personas que han contribuido de manera significativa a la realización de esta tesis. En primer lugar, deseamos extender nuestro agradecimiento a nuestras familias por su constante apoyo, comprensión y ánimo durante todo este proceso. Su respaldo moral y apoyo incondicional han sido fundamentales en este viaje académico.

Además, queremos reconocer y agradecer profundamente al profesor y asesor de esta tesis, Jerónimo Rivera, por haber creído en este proyecto y por su paciencia y dedicación en cada etapa del desarrollo y construcción de esta investigación. A pesar de sus compromisos y limitaciones de tiempo, decidió brindar su guía y orientación, lo cual fue crucial para llevar esta tesis a su culminación exitosa.

También, extendemos nuestro agradecimiento a Disney por inspirarnos con sus obras y proyectos. El haber crecido con ellas ha dejado una huella imborrable en este trabajo y en la historia cinematográfica. Su contribución ha sido invaluable, y sin su existencia e inspiración, esta tesis no habría sido posible.

Índice

Resumen	2
Palabras clave	2
Abstract	3
Key words.....	3
Agradecimientos	4
1. Introducción.....	8
2. Planteamiento de problema/pregunta	12
3. Justificación	14
4. Objetivos	18
Objetivo General:	18
Objetivos Específicos:	18
5. Metodología.....	19
6. Trabajo de campo - Sondeo de opinión	24
6.1 Muestra	25
6.2 Técnicas.....	26
6.3 Categorías de análisis.....	27
6.4 Instrumentos de recolección de información.....	29
6.5 Resultados y análisis.....	30
6.5.1 Preguntas demográficas	31
6.5.2 Preguntas sobre las películas animadas.....	32
6.5.3 Preguntas sobre las adaptaciones de acción real	35
6.5.4 Conclusión del trabajo de campo.....	40
6.5.5 Discusión	41
7. Revisión de las obras - Datos de las obras.....	51
7.1 La Sirenita (1989).....	51
7.2 La Sirenita (2023).....	52
7.3 La Bella y la Bestia (1991).....	53
7.4 La Bella y la Bestia (2017).....	54
7.5 Aladdín (1992).....	55
7.6 Aladdín (2019).....	56

7.7 El Rey León (1994)	57
7.8 El Rey León (2019)	58
7.9 Mulán (1998)	59
7.10 Mulán (2020)	60
8. Estado del Arte	61
8.1 El género en Disney	62
8.2 La raza en Disney	64
8.3 La identidad sexual en Disney	66
9. Marco Teórico.....	68
9.1 Género	71
9.1.1 Identidad de género según Mary Hawkesworth	71
9.1.2 Representación de roles de género	73
9.1.3 Identidad de género	75
9.1.4 Personajes planos	77
9.2 Identidad sexual	79
9.2.1 La Teoría Queer	79
9.2.2 Queer.....	81
9.2.3 Queer coding	82
9.2.4 Capitalismo arco iris.....	84
9.3 Raza.....	85
9.3.1 La Teoría Crítica de la Raza	85
9.3.2 Racialización diferencial	87
9.3.3 Discriminación racial y la interseccionalidad	88
9.3.4 Blanqueamiento cultural	90
10. Análisis e interpretación	91
10.1 La Sirenita	93
10.1.1 Comparación esquematizada	93
10.1.2 Síntesis del análisis e interpretación	93
10.2 La Bella y la Bestia	103
10.2.1 Comparación esquematizada	103
10.2.2 Síntesis del análisis e interpretación	103
10.3 Aladdín.....	114

10.3.1 Comparación esquematizada	114
10.3.2 Síntesis del análisis e interpretación	115
10.4 El Rey León.....	132
10.4.1 Comparación esquematizada	132
10.4.2 Síntesis del análisis e interpretación	132
10.5 Mulán	142
10.5.1 Comparación esquematizada	142
10.5.2 Síntesis del análisis e interpretación	142
11. Conclusión	155
12. Para futuros estudios	164
Referencias bibliográficas.....	168
Anexos	183

1. Introducción

Desde los inicios del cine, las películas han sido consideradas como productos de su tiempo, capturando la esencia de su contexto histórico, socioeconómico, cultural y político. En el último siglo, la transformación de los valores sociales ha dejado obsoletos muchos productos, generando desprecio entre los individuos modernos. Este fenómeno ha impactado profundamente en la industria del cine, pues varios productos del siglo pasado han sido boicoteados debido a contenidos racistas, sexistas u homofóbicos.

Los medios de entretenimiento ejercen un impacto innegable en la vida cotidiana, moldeando la identidad y el comportamiento de las personas. Aunque han sido catalizadores de influencia y perspectiva, también han enfrentado desafíos. Los conceptos socioculturales se ven modelados por la representación en el cine y otros medios, pero la representación precisa de la diversidad ha sido imperfecta, especialmente en el ámbito audiovisual. Esto ha afectado significativamente a Walt Disney Pictures, que desde su creación en 1923 ha sido un ejemplo de cómo las películas son un testimonio vivo de la época y los valores imperantes. Sin embargo, las primeras obras de la compañía han sido criticadas por reflejar actitudes sexistas y racistas que chocan con la imagen actual de Disney. El cine, siendo el epicentro de nuestra reflexión, ejerce una poderosa influencia en la vida de quienes se ven reflejados en sus tramas y de aquellos que carecen de espacios de identidad en dichas narrativas audiovisuales. En este contexto, el cine desempeña un papel fundamental en las etapas formativas, especialmente en lo que concierne a la construcción de identidad y representación.

Un fenómeno destacado es la creación de narrativas dirigidas a audiencias infantiles, mantenida por Walt Disney Studios. Estas narrativas se convierten en herramientas de entendimiento social, cultural e identitario para audiencias que aún no han desarrollado un criterio propio. La representación femenina en la antigua

filmografía de Disney se caracteriza por adherirse a una perspectiva patriarcal tradicional. En películas como "Blancanieves y los siete enanitos" (1937), la protagonista se ve limitada a tareas domésticas y la búsqueda del amor masculino, proporcionando una visión estereotipada de la figura femenina. A lo largo de los años, los largometrajes de Disney también han perpetuado estereotipos racistas, generando controversia. Ejemplos como los cuervos en "Dumbo" (1941), que presentan una representación burlesca de personas afroamericanas y la representación de los nativos americanos como "pieles rojas" en "Peter Pan" (1953), son algunos de los ejemplos ilustrativos de estos estereotipos perjudiciales.

Disney ha intentado cambiar el panorama en los últimos años, distanciándose de su problemático pasado e impulsando remakes en formato live action. Estas nuevas adaptaciones surgen de la necesidad de mantenerse relevantes, pues al retomar producciones animadas clásicas, apelan a la nostalgia de los espectadores, convirtiéndose en productos fáciles de comercializar y éxitos taquilleros casi asegurados, tanto así que "a fecha de febrero de 2023, el remake del clásico de Disney El rey León, estrenado en cines en 2019, es el largometraje animado más taquillero de la historia a nivel mundial..." (Orús, 2023).

En cuanto a la representación de razas, género y orientación sexual, las nuevas adaptaciones han abordado temas como la diversidad racial, la comunidad LGBTQ+ y el cambio de rol de la mujer hacia uno más activo. Sin embargo, estas modificaciones han generado críticas sobre la autenticidad y la inclusión forzada en narrativas preexistentes. A pesar de ello, en las últimas animaciones, las mujeres/princesas han experimentado un desarrollo hacia personajes más complejos, pasando de protagonistas unidimensionales a tridimensionales.

Aunque finalmente se ha observado un cambio en la disposición y actitud hacia la representación de grupos comúnmente olvidados en diversos medios de entretenimiento, generalmente se tiende a distorsionar a estas personas a través de

representaciones inexactas o la perpetuación de estereotipos. La representación auténtica y precisa puede abrir nuevas perspectivas, crear modelos a seguir e incluso servir como fuente de inspiración para muchos. Sin embargo, en este caso, ¿no sería más beneficioso crear nuevas narrativas con personajes originales, construyéndolos de manera compleja y situándolos en contextos relevantes para la actualidad y la globalización? En lugar de alterar clásicos audiovisuales para adaptarse a las expectativas del público, ¿no deberíamos ofrecer la oportunidad de explorar nuevos mundos, personajes y narrativas que podrían tener un impacto más significativo en aquellos que buscan una representación nueva, mejorada y más diversa?

Teniendo en cuenta lo anterior, esta investigación propone analizar cómo los cambios socioculturales impactan en las narrativas de los clásicos de Disney adaptados al formato live action. Se examinará cómo estos cambios afectan las historias y personajes, generando reacciones en las audiencias, ya que la reimaginación de clásicos busca no solo atraer nuevo público sino también adaptarse a los estándares contemporáneos. De igual manera, esta investigación busca analizar la representación sociocultural en los remakes, evaluando su impacto en la audiencia y reconociendo las posibles decepciones en la narrativa.

La tesis se enfoca en cinco películas que han experimentado una adaptación reciente al formato live action. Estas películas, seleccionadas para la investigación, forman parte de un período específico conocido como el Renacimiento de Disney, que tuvo lugar entre 1989 y 1999 y marcó el resurgimiento de un estudio cinematográfico que había estado en declive.

Desde la muerte de Walt Disney en 1966, la de su hermano Roy Disney en 1971 y la partida de Don Bluth, un animador de Disney durante muchos años que fundó un estudio de animación competidor en septiembre de 1979, el estudio Disney había enfrentado dificultades económicas y críticas (Sundleaf, 2020, p. 2).

Sin embargo, con el lanzamiento de "La Sirenita" en 1989, el estudio comenzó a recobrar su antigua gloria. Esta película fue un gran éxito, ganando premios Oscar a la Mejor Banda Sonora Original y Mejor Canción Original, así como premios Globos de Oro en las categorías de Mejor Película Comedia o Musical y Mejor Canción Original. Recaudó 233 millones de dólares en taquilla con un presupuesto de 40 millones de dólares. El éxito tanto artístico como comercial de las tres películas siguientes ("La Bella y la Bestia" (1991), "Aladdin" (1992) y "El Rey León" (1994)) fue aún mayor que el de "La Sirenita", ya que todas superaron los 400 millones de dólares en taquilla. "El Rey León" incluso alcanzó los 968,5 millones de dólares con un presupuesto de 45 millones (Kelesidis, 2023).

Las dos últimas películas consideradas parte del Renacimiento de Disney fueron "Mulán" (1998) y "Tarzán" (1999). Esta última combinó la animación tradicional dibujada a mano con la animación CGI por computadora y fue, en su momento, la película de animación más cara, con un presupuesto de 130 millones de dólares (Kelesidis, 2023). Este período de Disney trajo consigo un cambio cultural significativo que aún perdura y ha dejado una marca en generaciones enteras durante más de tres décadas. Fue durante este período de éxitos donde la compañía encontró verdaderamente la fuente de su victoria, a través de las princesas y los musicales, estableciendo así una base sólida para atraer a audiencias de todas las edades y construir una lealtad de marca que sería beneficiosa en la segunda década del siglo XXI. Además, las historias presentadas durante el Renacimiento demostraron ser atemporales, dejando un impacto duradero en las nuevas generaciones, que consideran estas películas como parte fundamental de su cultura. Por esta razón, Disney ha buscado formas de revivir estos éxitos en un formato más contemporáneo y popular, con la esperanza de volver a alcanzar la gloria de antaño, tal como lo hizo en los años 90.

Esta tesis se basará en el análisis comparativo que se centra en aspectos socioculturales clave como la raza, el género y la orientación sexual. El objetivo es

examinar cómo la compañía se adapta a los valores contemporáneos, captando la atención de nuevas audiencias y reavivando el interés de las antiguas. Esta investigación propone analizar la nueva representación sociocultural en los remakes live-action de clásicos de Disney, explorando cómo estos cambios influyen en el desarrollo de las audiencias. Se destaca la importancia de explorar nuevos mundos, personajes y narrativas que podrían tener un impacto más significativo en aquellos que buscan representación diversa. Asimismo, la totalidad de la investigación plantea la pregunta fundamental: ¿La reimaginación sociocultural de los clásicos animados a través de la adaptación a live action puede restarle valor a las historias originales y, al mismo tiempo, mermar la calidad de estas nuevas reinterpretaciones al intentar introducir perspectivas nuevas de manera forzada y poco sincera sobre el género, la orientación sexual y la raza?

En resumen, la evolución de las películas Disney refleja cambios significativos en la sociedad, manteniendo la magia de las historias clásicas mientras se adapta a un mundo diverso. Las adaptaciones live-action ofrecen una oportunidad para celebrar la diversidad, corregir estereotipos del pasado y cautivar a una audiencia moderna con narrativas más inclusivas.

2. Planteamiento de problema/pregunta

Para poder trabajar en esta investigación es importante reconocer algunos conceptos necesarios. En primer lugar, se debe tener en cuenta la recurrente problemática sobre la reimaginación sociocultural de los clásicos animados a través de la adaptación a live action y cómo esto ha generado un declive narrativo debido a la implementación forzada de valores identitarios tales como la raza, el género y la orientación sexual. Pues estos elementos no han sido implementados con una intención genuina, sino que cumplen una función monetaria en la que Disney ha intentado apelar a la nostalgia de la audiencia, readaptando obras previas de gran popularidad para acomodarse a las expectativas sociales de hoy en día. En lugar

de alterar los clásicos animados, sería más beneficioso crear nuevos mundos, personajes y narrativas que podrían tener un impacto más significativo en aquellos que buscan una representación nueva, mejorada y más diversa. Explorando nuevas historias con personajes originales, construyéndolos de manera compleja y situándolos en contextos relevantes para la actualidad y la globalización.

Adicionalmente se debe plantear la pregunta de la investigación en su totalidad: “**¿La reimaginación sociocultural de los clásicos animados a través de la adaptación a live action** puede restarle valor a las historias originales y, al mismo tiempo, mermar la calidad de estas nuevas reinterpretaciones al intentar introducir perspectivas nuevas de manera forzada y poco sincera sobre el género, la orientación sexual y la raza?”

De esta manera, para el desarrollo de la tesis se han seleccionado cinco películas del renacimiento de Disney que han experimentado una adaptación reciente al formato live action. Este enfoque permite llevar a cabo un análisis de la película original y su contraparte en acción real, poniendo especial atención en tres aspectos socioculturales clave: la raza, el género y la orientación sexual; aspectos irrelevantes en las narrativas anteriores que han cobrado un nuevo protagonismo en las adaptaciones recientes. El objetivo es realizar un análisis comparativo que arroje luz sobre el impacto diferencial de ambas versiones y examinar cómo los cambios socioculturales pueden influenciar las obras de este gran estudio.

Las películas objeto de estudio son: La Sirenita (1989), La Bella y La Bestia (1991), Aladdin (1992), El Rey León (1994), Mulán (1998) y sus respectivos remakes.

Este conjunto diverso de películas abarca un espectro amplio de temas y contextos, proporcionando una base sólida para evaluar cómo la evolución sociocultural ha impactado en la reinterpretación de estas historias por parte de Disney. El análisis comparativo de la investigación tiene como propósito identificar no solo las similitudes y diferencias visibles, sino también cómo estas adaptaciones han

respondido a la demanda de inclusión y representación en la actualidad, así como los desafíos y críticas que han surgido en este proceso de reimaginación cinematográfica.

3. Justificación

Para nosotras, cómo investigadoras, es de suma importancia abordar este tema debido a nuestro profundo interés en la escritura, la narrativa y el impacto significativo que Disney ha tenido como referente en el ámbito del entretenimiento para todas las edades. La empresa se ha destacado por la creación de relatos cautivadores y bien estructurados, dejando una huella perdurable en la cultura popular. Durante décadas, Disney ha marcado generaciones enteras con sus películas animadas y ha generado un impacto perdurable que se mantiene incluso hoy en día. Las icónicas princesas, las emblemáticas canciones y las grandes historias llenas de creación y vida, son partes fundamentales del sello Disney y son los aspectos que han puesto a esta compañía en la cima de la montaña comercial. Sin embargo, en los últimos años, hemos observado con preocupación cómo las nuevas obras y narrativas elaboradas por los grandes estudios en la industria han experimentado una disminución en la calidad del entretenimiento debido a motivos económicos. La tendencia hacia remakes, reboots, adaptaciones, franquicias y secuelas, con un enfoque en la rentabilidad, ha llevado a una pérdida de interés en la generación de nuevas ideas, priorizando la repetición de historias en lugar de la innovación creativa.

En la nueva era tecnológica, donde todo es inmediato y repetitivo, parece que ya no hay lugar para la creatividad y la innovación. Buscamos satisfacción inmediata sin tener que reflexionar mucho al respecto, entretenimiento fácil que no requiera esfuerzo por nuestra parte y que podamos consumir sin tener que "activar" nuestro cerebro. Por esta razón, cada vez es más evidente cómo las grandes industrias del

entretenimiento se han vuelto aún más digeribles al adoptar este nuevo modelo de consumo, donde todo es inmediato y sencillo, donde las películas y series explican todo a la audiencia para que no tengan que preocuparse por prestar atención para entender lo que está sucediendo. Los remakes y los reboots son un gran ejemplo de este nuevo fenómeno; traer de vuelta la misma historia facilita el consumo para la audiencia, ya que no tienen que preocuparse por ver una nueva película con una trama desconocida que puede que no les guste o que implique un esfuerzo más allá del mínimo. En cambio, es una historia que ya han visto anteriormente, que conocen y les gusta, por lo que es mucho más cómodo para ellos consumirla.

Además, los magnates audiovisuales intentan crear la falsa ilusión de innovación al revivir estas historias en un nuevo formato, para que de esta manera no sintamos que estamos viendo lo mismo otra vez. Se nos presenta como algo completamente novedoso porque, en lugar de utilizar el formato animado, ahora es en acción real. Muchos consideran que esto le otorga una mayor importancia a la película, ya que el formato animado es visto simplemente como algo infantil que carece del prestigio y la seriedad del formato tradicional. El formato live-action surge como una respuesta a la nueva era tecnológica que ha evolucionado de manera exponencial en los últimos años, donde los efectos digitales y el CGI se han convertido en la norma en las producciones cinematográficas, cuando en un principio eran la excepción. De esta manera, estos nuevos remakes en live-action impresionan por su calidad técnica, y el público se ve cautivado por el sorprendente realismo que ofrecen. La calidad narrativa e innovación pasan a un segundo plano irrelevante, y las audiencias no parecen preocuparse por consumir un producto de calidad, siempre y cuando tenga un aspecto técnico imponente.

Por otro lado, al crecer con el entretenimiento del estudio de Disney de finales de los 80, como "La Sirenita" (1989), y de los 90, como "Mulan" (1998), logramos observar de primera mano la creatividad de las historias y la calidad tanto en el guión como en la forma de la narrativa que Disney implementaba para contar las

historias de princesas. Aunque estas historias conservaran elementos tradicionales como el amor idealizado, el final feliz y el papel del hombre como héroe, el eje central de la trama, que tenía más relevancia para nosotras, iba más allá de esto y mostraba la importancia del esfuerzo y la valentía, de creer en uno mismo y de perseverar ante cualquier obstáculo. Estos aspectos han sido los que realmente se constituían como el núcleo de las películas Disney y los que hicieron que sus historias fueran amadas por millones de personas alrededor del mundo. Sin embargo, así como hemos presenciado el punto más alto de la compañía en términos de creación de historias, también hemos sido testigos de la transición de la creatividad en las historias de este estudio y cómo esta fue decayendo en calidad, ya que comenzaron a centrarse en elementos que antes tenían un segundo plano.

Los valores culturales siempre han sido una dimensión constantemente cambiante en nuestra sociedad. Estos suelen definirse en relación con los persistentes cambios globales, por lo que un valor establecido que se considera norma puede quedar completamente obsoleto y ser visto como problemático en cuestión de pocos años. La llegada del nuevo siglo, junto con la nueva era de la globalización, ha traído un cambio claro en el status quo y en los valores que prevalecen en la sociedad. Estos grandes cambios han obligado a las corporaciones a adaptar sus productos y servicios a la nueva normativa para evitar ser boicoteadas por los jóvenes adultos, que hoy en día comienzan a ser una parte importante de la clientela de muchas empresas. Disney no se ha quedado atrás con este nuevo fenómeno y ha implementado muchos de estos ideales culturales en sus obras. En un principio, aspectos de carácter racial eran vistos como secundarios por esta compañía, incluso llegando al punto de mostrarlos de forma discriminatoria. Sin embargo, ahora, esto se ha convertido en algo casi fundamental en muchas de sus obras, especialmente en los nuevos remakes live-action. Por esa razón, afirmamos que Disney ha decidido centrarse más en cuánta representación puede haber en una

película, en lugar de enfocarse en crear una historia significativa que también pueda encarnar de manera positiva las experiencias de estos grupos subrepresentados.

Nuestra fascinación va más allá al explorar cómo los medios de entretenimiento, en sus diversas formas, ejercen un impacto innegable en la vida cotidiana de las personas. Películas, series de televisión, libros y canciones no solo brindan entretenimiento, sino que también desempeñan un papel crucial en la formación de la identidad y el comportamiento individual. Es particularmente notable el fenómeno donde individuos encuentran inspiración para sus trayectorias profesionales, como médicos motivados por series televisivas, pilotos influenciados por películas emblemáticas como "Top Gun" (1986) y astronautas impactados por obras maestras como "2001: Odisea en el Espacio" (1968). Este fenómeno no solo ha capturado nuestra atención para construir una investigación acerca de este tema, sino que también ha modelado nuestro desarrollo personal y profesional. Este aprecio por el cine y la escritura ha llevado a que los guiones y narrativas audiovisuales se conviertan en elementos cruciales en este estudio. En consecuencia, hemos orientado nuestras carreras profesionales con un enfoque teórico en la apreciación de la escritura cinematográfica. Además, reconocemos la influencia de los medios de entretenimiento en la configuración de conceptos socioculturales, donde la representación en el cine y otros medios desempeñan un papel fundamental.

Como investigadoras, creemos que el cine y las narrativas son herramientas creativas poderosas y tienen el potencial de innovar en cada producción. Consideramos valiosa la importancia cultural que han tenido las películas por generaciones y el impacto que estas pueden tener en la vida de una persona, dando forma a su carácter e incluso, en muchas ocasiones, moldeando su futuro profesional. El cine es un testimonio de nuestra cultura y nuestra historia; por esta razón, es fundamental para nosotras que exista la oportunidad de utilizar las herramientas del storytelling de la mejor manera al crear nuevas historias, imaginando nuevos mundos y personajes complejos que reflejen el estado de la

sociedad actual. De este modo, las generaciones futuras podrán ver cómo era nuestra historia, así como nosotros vemos hoy en día las películas antiguas. Teniendo en cuenta lo anterior, esta investigación surge porque vemos una cualidad invaluable en la creación de buenas historias y creemos que el nuevo paradigma de reciclar historias clásicas para ahorrar el tiempo de crear algo nuevo es una falla inmensa que cada vez se vuelve más habitual en la industria cinematográfica.

4. Objetivos

Objetivo General:

Analizar cómo la reimaginación sociocultural de los clásicos animados a través de la adaptación a live action puede restarle valor a las historias originales y, al mismo tiempo, mermar la calidad de estas nuevas reinterpretaciones al intentar introducir perspectivas nuevas de manera forzada y poco sincera sobre el género, la orientación sexual y la raza.

Objetivos Específicos:

- Examinar cómo la compañía Disney adapta los valores contemporáneos a sus películas animadas mediante la realización de versiones en formato live action.
- Determinar la representación del nuevo concepto sociocultural en términos de género, raza y orientación sexual en las películas animadas originales y sus correspondientes remakes en live action.

- Identificar los cambios socioculturales y el impacto de la globalización en los conceptos de identidad, raza, género y orientación sexual desde las perspectivas sociológica y psicológica.
- Justificar el beneficio de crear nuevas historias con personajes originales situados en contextos que reflejen la sociedad actual, en lugar de reciclar narrativas clásicas pre-existentes.

5. Metodología

Para desarrollar la metodología de esta investigación, se optó por emplear un enfoque interpretativo. El objetivo principal es analizar y comprender de forma interpretativa las teorías fundamentales. Esto nos permitirá explorar cómo una variable afecta a otra mediante un proceso de inducción analítica. Para este propósito, el análisis desempeña un papel crucial, ya que nos ayuda a identificar estas variables y a codificarlas, lo que implica detectar los patrones de cambio en los elementos de identidad durante el análisis comparativo de las películas originales y sus respectivas adaptaciones. Por lo tanto, es fundamental interpretar estos cambios de manera integral, dado que esta investigación sigue un enfoque cualitativo.

El enfoque de esta investigación se centra en el impacto de las películas animadas de Disney y sus correspondientes remakes de acción real en la opinión pública, así como en los cambios socioculturales implementados y cómo han afectado la calidad de las historias. Además, se reconoce que este estudio adquiere un carácter narrativo al revisar, integrar, organizar y evaluar información previamente desarrollada e investigaciones teóricas ya existentes. Se exploran los aspectos de la identidad socio-cultural, como la raza, el género y la orientación sexual, y cómo estos conceptos han evolucionado tanto en la sociedad como en el ámbito

audiovisual, incluida la representación, que ha sido generalmente perjudicial en diversos medios.

El método metodológico propuesto para este estudio es de naturaleza cualitativa, combinando métodos interpretativos y narrativos. Buscamos obtener una comprensión profunda del fenómeno de los cambios identitarios frente a las nuevas adaptaciones de películas animadas de Disney mediante la recopilación y evaluación de datos no convencionales. Es esencial destacar que este enfoque interpretativo prioriza el conocimiento subjetivo sobre el objetivo. Además, adoptamos un enfoque narrativo que implica documentar tanto los relatos teóricos como empíricos para lograr una comprensión completa de los fenómenos y cómo las audiencias perciben y procesan estas variables y problemáticas.

Esta investigación se presenta como un estudio de caso cualitativo que comprende varias etapas. Inicialmente, se llevará a cabo una observación preliminar, seguida de un análisis descriptivo y detallado, presentado de manera esquemática. Posteriormente, se procederá con una interpretación comparativa para llegar a conclusiones sobre la temática de la investigación, sus fenómenos y la problemática recurrente identificada.

Se examinarán tanto los cambios en las películas animadas de Disney y sus adaptaciones recientes, como la percepción sociocultural de estos cambios, con un enfoque especial en diferentes grupos generacionales. El objetivo es resaltar cómo estos cambios sociales impactan a las audiencias, cuyas opiniones han sido moldeadas por los valores predominantes de sus respectivas épocas. Este enfoque permitirá presentar una gama diversa de percepciones y opiniones, enriqueciendo así el análisis y ampliando la comprensión del problema de investigación.

Ahora bien, la metodología de esta investigación adopta un alcance interpretativo. Su propósito es analizar cómo la reimaginación sociocultural de los clásicos

animados, al adaptarlos al formato de acción real, puede restar valor a las historias originales y, al mismo tiempo, menoscabar la calidad de estas nuevas interpretaciones al tratar de introducir perspectivas sobre género, orientación sexual y raza de manera forzada y poco auténtica. Además de definir con precisión los fenómenos y situaciones culturales y sociales, el estudio busca evidenciar y describir la problemática mediante ejemplos concretos, estableciendo relaciones entre variables y explorando exhaustivamente las razones detrás de estos fenómenos.

Para llevar a cabo este análisis, se examinarán detenidamente cada una de las películas mencionadas junto con sus respectivas adaptaciones mediante el uso de esquemas singulares por cada película. Se realizará un análisis o síntesis comparativa entre estas para evidenciar los diversos cambios encontrados en cada una a comparación de las originales. Puesto a que el objetivo es identificar la diversidad de enfoques proporcionados en ambas producciones, con el fin de comparar y contrastar y así obtener una interpretación más completa.

De igual manera, se puede concluir que esta investigación, al fusionar el alcance interpretativo con el narrativo, permite afirmar que el fenómeno es un hecho. Teniendo en cuenta investigaciones anteriores sobre el mismo tema o temas similares, se sostiene que las representaciones de comunidades minoritarias en las películas de Disney, como la población negra, las mujeres y los miembros de la comunidad LGBT, han sido perjudiciales y poco auténticas, lo que ha generado perspectivas negativas hacia estas comunidades. Además, se puede afirmar que las nuevas adaptaciones de acción real tienen principalmente un propósito económico, ya que tienden a ser muy rentables en taquilla. Sin embargo, ni los espectadores ni la crítica consideran que estas películas alcancen la misma grandeza narrativa que sus predecesoras, y los cambios culturales presentes en las nuevas adaptaciones parecen ser añadidos únicamente para atraer a nuevas audiencias, sin la intención de ofrecer una representación genuina de estos grupos minoritarios.

Teniendo en cuenta lo anterior, el **enfoque metodológico de esta investigación será cualitativo**, ya que se busca partir de observaciones preexistentes para revelar las diversas perspectivas relacionadas con la problemática. Como se mencionó anteriormente, la investigación se fundamenta en interpretaciones y observaciones, dado que es esencial considerar la autenticidad del problema.

Tomando en consideración este enfoque cualitativo, se puede explorar, profundizar y comprender el sentido y la postura que los autores que hemos consultado a lo largo de esta investigación otorgan a sus acciones, perspectivas y posicionamientos sobre el tema. Este método se fundamenta en la esencia misma de las humanidades, donde el énfasis se pone en la descripción, interpretación y comprensión de los fenómenos. Además, se concentra en entender la complejidad del vocabulario, el lenguaje utilizado y los aspectos específicos de las ciencias sociales en relación con la problemática abordada.

En este sentido, se llevaron a cabo diversos análisis de investigaciones sobre el tema a abordar, así como múltiples consultas que contribuyeron al entendimiento y reflexión acerca de la pertinencia de la recurrente problemática relacionada con la reimaginación sociocultural de los clásicos animados a través de su adaptación a live action, y como esta situación ha generado un declive narrativo debido a la implementación forzosa de valores identitarios como la raza, el género y la orientación sexual.

Finalmente, todo este proceso mencionado conduce a la confirmación de la problemática que guía la investigación. Es fundamental resaltar que, en vez de modificar los clásicos animados, sería más beneficioso crear nuevos mundos, personajes y narrativas. Estas pueden tener un impacto más significativo en aquellos que buscan una representación renovada, mejorada y más diversa. La exploración de historias inéditas con personajes originales, desarrollándolos de

manera compleja y situándolos en contextos relevantes para la actualidad y la globalización, resulta indispensable.

Para continuar con la metodología, el proceso implica inicialmente la visualización de las películas mencionadas, seguida por un análisis que considera tanto los textos académicos y teóricos previamente empleados en la investigación, como otras investigaciones relacionadas con el tema o variables similares. Este enfoque busca obtener una retroalimentación exhaustiva sobre los temas recurrentes en las películas. Posteriormente, es crucial llevar a cabo la interpretación y el análisis de la información recopilada para obtener respuestas sinceras y comprensivas sobre la investigación y la problemática en cuestión.

Este proceso implica no sólo un análisis esquemático, sino también textual, utilizando formatos de párrafo y tablas segmentadas. Esto posibilita la explicación y comprensión de las experiencias personales compartidas o las diversas perspectivas relacionadas con el tema. Como resultado, se recopila suficiente información para llevar a cabo un análisis interpretativo y comparativo sobre la temática y la problemática, facilitando así el comentario de las observaciones y la revelación de la complejidad y diversidad del tema investigado.

La problemática surge al observar cómo los clásicos animados son reinterpretados socioculturalmente en su adaptación a live action. Nuestro objetivo es analizar este fenómeno y ofrecer una interpretación profunda, utilizando un enfoque de investigación interpretativo. El propósito principal es comprender cómo las diferentes perspectivas pueden converger, divergir y coexistir entre sí.

Por lo tanto, el diseño de nuestra metodología se centra en la interpretación, utilizando herramientas que fundamentan este enfoque, como el análisis interpretativo mencionado anteriormente. Se busca describir y comprender analíticamente lo que los directores y creadores de películas en ambas modalidades

(animadas y live action) presentan en sus obras. Es por esto que se adopta un enfoque interpretativo para señalar cómo lo presentado por los creadores se relaciona con el entorno, la ideología, las representaciones, etc., teniendo en cuenta los cambios socioculturales a lo largo de las décadas. La inclusión de diversas perspectivas, tanto analíticas como interpretativas, puede mejorar la ejecución de la investigación, proporcionando un resultado completo y preciso que permitirá alcanzar la meta principal y validar la problemática propuesta.

6. Trabajo de campo - Sondeo de opinión

Nuestro estudio, a pesar de adherirse a una metodología cualitativa, incorporó una fase de investigación de campo independiente con el fin de recolectar información externa no vinculada al ámbito académico. Esta estrategia nos permitió obtener retroalimentación de individuos que carecen de formación teórica especializada en el tema de estudio, pero que cuentan con una experiencia directa en relación con las películas objeto de análisis. Es fundamental resaltar que no nos apoyamos exclusivamente en este sondeo de opiniones para la elaboración de la investigación y la identificación de la problemática. Sin embargo, esta información fue utilizada como un insumo de ayuda para ampliar nuestra comprensión del contexto y las variables relevantes en el estudio, en un formato informal, ya que nos brindó una diversidad de perspectivas más allá de los confines teóricos y académicos.

Además, este sondeo de opinión se erige como un recurso para el avance de la investigación, tras un análisis exhaustivo de las diversas respuestas recopiladas. En consecuencia, a continuación, se procederá a detallar la segmentación y el desglose del proceso de elaboración de este sondeo, así como un resumen dividido en tres categorías de las respuestas examinadas. Asimismo, se incluirá un debate sobre los hallazgos, que culminará en una conclusión. Todo este proceso y desarrollo se encuentra de manera completa y detallada en los anexos del 6 al 8.

6.1 Muestra

La muestra poblacional seleccionada para la investigación está conformada por dos grupos de edad distintos, adultos nacidos entre 1960 y 1990, también conocidos como Generación X y jóvenes nacidos entre 1990 y 2008, conocidos como Generación Z. La muestra está constituida a nivel urbano por hombres y mujeres de este rango generacional de identidades raciales y sexuales variadas.

Se optó por tomar estos grupos, pues se busca analizar la percepción de las audiencias originales de las películas animadas de Disney de los años 90 y cómo han recibido a las nuevas adaptaciones de los últimos años. De igual manera, se quiere indagar sobre la percepción de las audiencias más jóvenes que han estado presentes durante una época de grandes cambios socioculturales y cómo estos pueden afectar su manera de consumir medios audiovisuales, por lo que es importante tener en cuenta la opinión de este grupo con respecto a las películas originales y sus contrapartes en live action.

Es fundamental considerar que las personas de la Generación X y Generación Y (Millennials) crecieron con las películas del renacimiento de Disney y en esa época eran el público objetivo más grande. Por esa razón, estos grupos tienden a tener una gran conexión con la compañía, pues fue una parte importante de su infancia y juventud. Esta generación fue la primera en ser criada como consumidores, y las películas de Disney fueron parte de la cultura de consumo que los rodeaba, de igual manera, la televisión era el medio de comunicación dominante para esta generación, y las películas de Disney eran una parte importante de su cultura televisiva.

Además, ambas generaciones se caracterizan por unos índices de adaptación al internet superiores a los de las generaciones anteriores. Los miembros más antiguos de la Generación X es una de las generaciones con mayor nivel educativo de la historia y sus integrantes pueden describirse como conocedores de la

tecnología, escépticos y pragmáticos. Por otro lado, sus miembros más jóvenes se consideran la primera generación de alta tecnología y se percibe como orientada al consumo y experta en términos de compras (Burgiel y Sowa, 2017).

Esta cultura del consumismo y su relación con Disney se ve muy presente en los Millennials, que además, tienen un fuerte sentido de la conciencia de marca y la lealtad. Sus elecciones de compra y consumo son la forma en que se expresan y muestran al mundo quiénes son como personas, a través de dónde compran y apoyando a las empresas que coinciden con sus creencias (Edelman, 2010). La lealtad de esta generación hacia Disney se ve presente tanto en el consumo de sus películas como en el consumo a la hora de visitar sus parques temáticos:

Para muchos, Disney es una vía de escape y un lugar donde todos pueden sacar su niño interior. Su eslogan, "El lugar más mágico de la Tierra", demuestra que quieren que los clientes se sientan felices y esto, a su vez, hará que sean leales. Disney investiga continuamente mediante sondeos de opinión para asegurarse de que satisface las necesidades de los clientes. Además, Disney crea una experiencia nostálgica recreando experiencias de la infancia con sus personajes. (Lawrence y Greene, 2020, p. 85)

Todo esto hace que las generaciones anteriores sientan una conexión y lealtad muy grande hacia la marca de Disney, lo que también trae un sentido de nostalgia que la compañía conoce y sabe comercializar muy bien, lo que le ha traído muchos beneficios a la hora de adaptar las películas de su edad dorada al formato live action.

6.2 Técnicas

Estas preguntas irán dirigidas a un segmento de personas específicas que cumplen los requisitos necesarios para poder hacer un análisis en función del problema que se estudia y de los fines de la investigación. Con esto, se realizará una indagación sistemática a una muestra y de esa porción representativa se obtendrán conclusiones del resto de la población definida. Por otro lado, se recaudará la

información necesaria mediante un cuestionario conformado por preguntas acerca de las películas de la compañía Walt Disney, el cual será dividido en dos partes, una tendrá preguntas relacionadas a los clásicos animados de Disney que son objeto de estudio, y la otra será acerca de sus contrapartes en acción real o live action. De esta manera, es más sencillo analizar cómo los sujetos perciben ambas versiones y si hay una percepción más positiva con una u otra.

El cuestionario hará uso de preguntas cerradas, en las cuales el participante del sondeo “para reflejar su opinión o situación personal, debe elegir entre dos opciones” (Casas, Repullo, Donado, p. 6, 2002). Así mismo, tendrá preguntas de elección múltiple, en las que el participante del sondeo podrá seleccionar una respuesta de una serie de opciones. Además, contará con preguntas abiertas, en las que el participante del sondeo podrá responder a las preguntas con sus propias palabras. Estas “presentan como ventaja el hecho de proporcionar mucha información y un máximo de libertad al participante del sondeo” (Casas, Repullo, Donado, p. 7, 2002).

Esta técnica nos permitirá analizar la información de manera más idónea para el tipo de investigación que estamos llevando a cabo y les permitirá a los participantes del sondeo expresar sus opiniones y puntos de vista libremente, lo que hará que nuestro análisis y conclusiones sean más amplio y gocen de variedad.

6.3 Categorías de análisis

En el marco de la investigación sobre la reimaginación sociocultural de los clásicos animados a través de la adaptación a live action, se definen las variables independientes y dependientes como componentes esenciales del análisis. Las variables independientes (VI), entre las que se incluyen la adaptación a live action y los aspectos socioculturales como género, raza y orientación sexual, representan los factores que se pueden manipular y controlar durante el estudio. Estas variables permiten examinar cómo la transformación de las películas animadas clásicas de

Disney en versiones de acción real afecta los cambios narrativos y la representación de aspectos socioculturales clave.

Por otro lado, las variables dependientes, como la percepción del valor de las historias originales y la calidad de las reinterpretaciones en live action, representan los resultados o efectos que pueden ser influenciados por las variables independientes. Estas variables dependientes que constan con preguntas de selección múltiple, así como preguntas abiertas, permiten elaborar un análisis crítico y comparativo entre las obras originales y sus adaptaciones, así como la consideración de críticas especializadas. En el análisis cualitativo de datos, se utilizarán categorías de análisis para codificar y clasificar las respuestas de los sondeos de opinión. Esto implica la identificación de patrones generales en las respuestas cerradas y la asignación de valores a las respuestas abiertas para su posterior análisis e interpretación.

En resumen, las categorías de análisis se establecen como herramientas metodológicas fundamentales que permiten comprender los cambios narrativos y socioculturales que experimentan los clásicos animados en su adaptación a live action. Estas categorías, basadas en el estado del arte y el marco teórico, facilitan la descripción, delimitación y sistematización del objeto de estudio, así como el análisis comparativo entre las películas originales y sus adaptaciones. Su uso es esencial para alcanzar una comprensión profunda de cómo la reimaginación sociocultural afecta al valor de las historias originales y a la calidad de las reinterpretaciones en términos de representación de identidad y adaptación a las expectativas sociales contemporáneas.

6.4 Instrumentos de recolección de información

Los instrumentos de recolección de información seleccionados para este estudio consistieron en cuestionarios. Se optó por utilizar un único instrumento de recolección de datos, específicamente un sondeo de opinión a través de Google Forms, con el objetivo de obtener respuestas de manera cuantitativa de una muestra representativa de la población objetivo. Esta decisión se basó en la necesidad de recopilar información de 40 personas pertenecientes a dos generaciones diferentes: 10 hombres y 10 mujeres de la Generación X, y 10 hombres y 10 mujeres de la Generación Z. La elección de los cuestionarios se justifica por su capacidad para recopilar sistemáticamente percepciones, opiniones y experiencias de los participantes del sondeo sobre el tema de estudio.

Las preguntas formuladas en el cuestionario abordaron aspectos clave relacionados con la reimaginación sociocultural de los clásicos animados de Disney mediante adaptaciones a live action, así como la comparación entre las películas animadas originales y sus respectivos remakes. Estas preguntas fueron diseñadas con cuidado para cubrir diversas dimensiones del fenómeno, desde la recepción del público hasta la percepción de la creatividad y la fidelidad a la historia original.

El cuestionario se estructuró en varias secciones para abordar aspectos específicos del estudio. En primer lugar, se incluyeron preguntas para recopilar datos demográficos relevantes, como género, grupo étnico y pertenencia a la comunidad LGBT. Estos datos son esenciales para comprender cómo diferentes grupos perciben y reaccionan ante las adaptaciones cinematográficas de Disney.

Posteriormente, se exploraron las opiniones y experiencias de los participantes del sondeo con respecto a las películas animadas originales de Disney y sus remakes en live action. Se indagó sobre la preferencia entre las versiones animadas y las de live action, la percepción de la creatividad y originalidad en las historias, y la

comparación entre las películas de diferentes décadas. Estas preguntas permiten evaluar la evolución de la percepción del público a lo largo del tiempo y si existen diferencias significativas entre las generaciones.

Además, se exploraron las percepciones y opiniones de los participantes del sondeo sobre los remakes en live action, incluyendo su valor creativo, la utilización de la nostalgia como estrategia de marketing, y la comparación entre los remakes y las películas originales. Estas preguntas buscan identificar si las adaptaciones de Disney están cumpliendo con las expectativas del público y si logran capturar la esencia y la magia de las películas originales.

6.5 Resultados y análisis

El sondeo se compone de 30 preguntas con un carácter híbrido, predominando las preguntas de selección múltiple y cerradas, además de seis preguntas en formato abierto. El cuestionario en su totalidad puede ser visto en el siguiente [Anexo 6: Sondeo de opinión - cuestionario](#). Este enfoque permite obtener resultados medibles inmediatos gracias a las preguntas cuantitativas, al igual que le brinda a los participantes del sondeo la oportunidad de justificar sus posturas, comentarios y opiniones sobre la problemática por medio de las preguntas cualitativas. Esto proporciona una herramienta para identificar patrones y analizarlos de manera más abierta a la interpretación e introspección. Las respuestas completas de cada uno de los 40 participantes se encuentran en [Anexo 7: Sondeo de opinión - resultados](#).

El sondeo se divide en tres segmentos: el primero, compuesto por las primeras cuatro preguntas, son preguntas demográficas que sirven como identificación para los participantes del sondeo, facilitando una mejor segmentación básica de la población en términos de género, rango de edad, grupo étnico e identidad sexual. Esto ayuda a detectar posibles sesgos y opiniones identitarias que puedan influir en las respuestas.

El segundo segmento, que abarca las siguientes 10 preguntas, se centra en las películas animadas, explorando aspectos como preferencias, opiniones y comparaciones relacionadas con las versiones animadas.

Por último, el tercer segmento, compuesto por las últimas 16 preguntas, se enfoca en las adaptaciones de acción real, abordando temas de preferencias, justificaciones y reflexiones sobre los cambios de formato y comparaciones entre las versiones originales y sus respectivas adaptaciones.

Los resultados y análisis singulares de cada pregunta se encuentran detalladamente expuestos en el [Anexo 8: Sondeo de opinión - análisis de resultados](#). Sin embargo, a continuación, se realizará una síntesis que considera una perspectiva general de la información relevante en relación con la investigación en curso.

6.5.1 Preguntas demográficas

Se llevaron a cabo sondeos de opinión para analizar las percepciones del público respecto a las películas animadas de Disney, abarcando dos grupos generacionales: la Generación X y la Generación Z. Este enfoque se tomó considerando la relevancia de estas generaciones en la historia de las películas de Disney; la Generación X fue testigo de los lanzamientos originales en los años 90, mientras que la Generación Z ha experimentado las nuevas adaptaciones en acción real. La muestra consistió en 20 participantes de cada generación, garantizando equidad en la representación y evitando sesgos hacia una generación en particular.

La inclusión de género en los sondeos de opinión permitió contrastar las perspectivas de hombres y mujeres tanto de la Generación X como de la Generación Z. Esta decisión se basó en la importancia de capturar la diversidad de opiniones y experiencias. Se seleccionaron 20 hombres y 20 mujeres, distribuidos

equitativamente entre ambas generaciones, para garantizar una muestra balanceada y representativa.

La pregunta sobre la pertenencia étnica se integró en los sondeos para comprender mejor la diversidad étnica dentro de la muestra y analizar posibles disparidades en las respuestas. Aunque la mayoría de los participantes se identificaron como "Ninguno" en términos étnicos, se destacó la importancia de considerar las respuestas de aquellos que se identificaron como parte de la "Comunidad Negra" o "Comunidad Indígena". Estas perspectivas ofrecen insights valiosos sobre la representación y la inclusión en las películas de Disney, especialmente en las adaptaciones en acción real.

La pregunta sobre la pertenencia a la comunidad LGBT se incorporó para explorar cómo la orientación sexual de los participantes podría influir en su percepción de las adaptaciones de Disney. Se observó una diversidad de respuestas, con una parte significativa de los participantes identificándose como parte de la comunidad LGBT. Estas respuestas proporcionan una oportunidad para comprender mejor cómo las experiencias y perspectivas de las personas LGBT impactan su conexión emocional con las películas de Disney, así como la importancia de la representación y la inclusión en el cine mainstream.

6.5.2 Preguntas sobre las películas animadas

Los resultados del sondeo de opinión revelan aspectos significativos sobre el impacto de las películas animadas de Disney en la vida de los participantes, particularmente durante el Renacimiento de la compañía. Este análisis es crucial para comprender la conexión emocional con la marca y cómo influye en la percepción de las nuevas producciones. Mayormente, un 45% de los participantes afirmaron que estas películas tuvieron un impacto considerable en sus vidas, seguido de un 40% que lo consideró "normal". Solo un pequeño porcentaje

mencionó un impacto bajo o nulo. Estos hallazgos respaldan la noción de que las películas de Disney suelen tener un fuerte efecto en el público, especialmente en el grupo demográfico estudiado.

Al preguntar por la película animada favorita de Disney, se destacan "El Rey León" y "Mulán", ambas empatadas con un 30% de preferencia. "Mulán" es especialmente valorada por su innovación y representación, mientras que "El Rey León" cautiva con su historia universal y su música icónica, que ha dejado una huella perdurable en la cultura popular. Las respuestas revelan la importancia de la narrativa, la música y los personajes vibrantes para el público, así como el impacto de la nostalgia y los valores sociales presentes en estas películas.

La percepción de la creatividad y originalidad de las películas del Renacimiento de Disney en comparación con las producciones más recientes muestra una clara preferencia por las primeras. La mayoría de los encuestados considera que las películas de los 90 eran más creativas y originales, aunque un segmento minoritario percibe igualdad entre ambas épocas. Este contraste refleja una percepción generalizada de que Disney ha experimentado una disminución en la calidad de su contenido con el tiempo, a pesar de que las nuevas producciones continúan siendo éxitos taquilleros.

Al cuestionar si las películas animadas de Disney de los 90 son mejores o peores que las lanzadas en la última década, la mayoría opina que las clásicas son superiores. Este resultado resalta la fuerte conexión emocional del público con las películas de la década de 1990 y señala un desafío para Disney a la hora de crear nuevas producciones que puedan igualar su impacto y popularidad.

Adicionalmente, se evaluó cómo ha evolucionado la percepción general de los participantes con respecto a la opinión sobre estas producciones a lo largo del tiempo. La pregunta abierta permitió una variedad de respuestas que fueron

agrupadas en 11 categorías distintas para facilitar el análisis. La mayoría de los participantes (77,5%) considera que la opinión sobre películas animadas ha cambiado con el tiempo. Este cambio es atribuido principalmente a transformaciones en los valores sociales (25%), la diversificación del público y sus expectativas (10%), y un mayor reconocimiento del trabajo detrás de las películas (10%). Además, se destaca la demanda creciente por mayor diversidad en las películas (7.5%) y la presencia de mensajes más complejos en las obras actuales (7.5%). La nostalgia (5%), las expectativas más exigentes de la audiencia (5%), la comprensión de que las películas animadas pueden ser para todo público (5%), y la percepción de las películas como más relevantes en el contexto social actual (5%) también se identificaron como factores que influyen en el cambio de opinión.

En cuanto a la creatividad de las historias en las películas animadas de Disney, los resultados indican una percepción positiva por parte de los encuestados, con una mayoría de respuestas ubicadas en el rango de 3 a 5 en una escala del 1 al 5, y una puntuación promedio de 4.3 sobre 5. La creatividad e innovación de las historias de Disney es destacada como una fortaleza tanto en las producciones originales como en los remakes en live-action.

Al explorar la evolución de la percepción del público hacia las películas animadas originales de Disney desde los años 90 hasta la audiencia actual (Generación Z), se observa que la mayoría de los participantes coincide en que la opinión del público original es menos positiva ahora en comparación con la audiencia actual. Sin embargo, existe diversidad de respuestas, lo que evidencia la ausencia de un juicio unánime sobre este tema y sugiere una discusión abierta sobre la valoración de las películas de Disney por parte de distintas generaciones.

Finalmente, al analizar si la opinión de los participantes sobre su película animada favorita ha cambiado con los años debido a los cambios sociales actuales, se observa que la mayoría (70%) sostiene que su opinión no ha cambiado

significativamente. Aunque algunos reconocen que ciertos aspectos podrían interpretarse de manera diferente en el contexto actual (12.5%), otros creen que la película sería aún más relevante hoy en día (7.5%), mientras que un pequeño porcentaje sugiere que su gusto por la película disminuiría si se estrenara en la actualidad (5%). La diversidad de respuestas refleja la complejidad de la recepción del público a lo largo del tiempo y la influencia del contexto social en la apreciación del cine animado.

6.5.3 Preguntas sobre las adaptaciones de acción real

Durante el sondeo de opinión sobre las adaptaciones de acción real de Disney, se exploraron las preferencias de los participantes en películas como El Rey León, La Sirenita, La Bella y la Bestia, Aladdín y Mulán. El objetivo era comprender qué películas son mejor recibidas por el público y qué factores influyen en esas preferencias. Los resultados revelaron una diversidad de opiniones, exhibiendo una base de seguidores en cada película. Sin embargo, se destacó que "Aladdín" y "La Bella y la Bestia" fueron las opciones más populares, seguidas de cerca por "La Sirenita". Este patrón sugiere que estas adaptaciones han tenido un impacto significativo en el público y han sido generalmente bien recibidas.

Al profundizar en las respuestas individuales, se observó que algunos participantes destacaron aspectos específicos que influyeron en su elección. Por ejemplo, aquellos que prefirieron "Aladdín" fueron atraídos por la interpretación de los personajes o la música, mientras que los seguidores de "La Bella y la Bestia" valoraron la fidelidad a la historia original o el elenco de actores.

Estas respuestas ofrecen valiosas percepciones sobre lo que los espectadores aprecian en las adaptaciones de Disney. La preferencia recurrente por "La Bella y la Bestia" podría indicar que esta película fue exitosa en capturar la esencia de la versión animada y en conectar con la audiencia de manera significativa. Además,

se observó que “Mulán” y “El Rey León” fueron votadas como las películas animadas favoritas de los participantes, pero no tuvieron el mismo nivel de aceptación en sus versiones de acción real. Esto sugiere que los aspectos que hicieron exitosas a las versiones animadas no se tradujeron de manera efectiva al nuevo formato.

Un ejemplo destacado fue el remake de “Mulán”, estrenado en 2020, que resultó particularmente decepcionante tanto en términos críticos como financieros. Las críticas se centraron en su desviación de la versión animada original y en su recepción negativa en China debido a la interpretación inexacta de elementos culturales chinos. Esto resalta la relación entre la percepción de la película en su formato animado y su adaptación a acción real.

Al explorar las razones detrás de la elección de la película favorita, se subrayó la importancia de la fidelidad a la historia y los personajes originales, la calidad musical, los efectos visuales, la relevancia contemporánea y la interpretación de los actores. Estos criterios reflejan la diversidad de preferencias y experiencias que influyen en la apreciación de estas películas. Además, se investigó en qué contextos los participantes recordaban haber visto las películas. El cine y las plataformas de streaming emergieron como los medios más populares, aunque también se mencionaron las redes sociales y los foros en línea como fuentes de discusión y comentario sobre las películas.

La percepción sobre si las adaptaciones aportan un valor creativo nuevo a las historias fue mixta. La mayoría de los participantes sintieron que no lo hacen, sugiriendo que muchas personas ven estas adaptaciones como recreaciones fieles de las películas originales. Sin embargo, hubo algunas opiniones que destacaron aspectos innovadores en ciertas adaptaciones.

Por lo tanto, el sondeo de opinión reveló una amplia gama de percepciones y preferencias respecto a las adaptaciones de acción real de Disney, ofreciendo una visión detallada de cómo estas películas son recibidas y percibidas por el público en general. Estos hallazgos pueden ser útiles para futuros proyectos cinematográficos

y para comprender mejor las expectativas y preferencias del público en relación con este tipo de adaptaciones.

Las preguntas sobre las adaptaciones de acción real en los sondeos de opinión abordan la estrategia detrás de los remakes de Disney y cómo esta se percibe entre los participantes. Se exploran temas como el uso de la nostalgia como herramienta de marketing, la incorporación de elementos sociales en las nuevas versiones y la autenticidad de los cambios narrativos.

Los resultados muestran que la mayoría de los participantes perciben que los remakes de Disney utilizan la nostalgia como estrategia de marketing para atraer tanto al público mayor como a las generaciones jóvenes, mediante la inclusión de elementos sociales relevantes. Sin embargo, también existe cierta incertidumbre entre algunos participantes sobre las intenciones detrás de estos cambios, destacando la necesidad de una comunicación más clara por parte de los estudios.

Adicionalmente, se observa una división de opiniones en cuanto a si los nuevos elementos introducidos cambian negativamente la narrativa y la calidad de las adaptaciones. Algunos perciben que estos cambios no aportan nada nuevo a la historia, mientras que otros los aceptan como parte de la evolución de las películas. En cuanto a las quejas sobre las nuevas adaptaciones, la mayoría de los participantes coinciden en que estas están relacionadas con la inclusión de nuevos elementos y la falta de fidelidad a las historias originales. Sin embargo, también se señala la necesidad de una comunicación más clara por parte de los creadores para abordar estas preocupaciones.

En relación con la percepción de la animación en comparación con el formato live-action, hay una variedad de opiniones entre los participantes. Algunos sienten que Disney sugiere indirectamente que la animación es un medio secundario, mientras que otros no comparten esta opinión.

Además, se destaca que la recepción de los remakes es generalmente peor en comparación con las películas originales, aunque hay una minoría que disfruta de este formato. Esto refleja la tendencia de Disney a continuar produciendo remakes debido a su éxito comercial, a pesar de las críticas. Es por esto que, la valoración de la creatividad en los remakes muestra una percepción generalmente negativa, con la mayoría de los participantes otorgando puntajes bajos en este aspecto. Esto indica que hay una falta de originalidad percibida en las adaptaciones de Disney. Los sondeos de opinión revelan una variedad de percepciones y opiniones sobre los remakes de Disney, desde la estrategia detrás de ellos hasta su recepción por parte del público. Estos resultados proporcionan información valiosa para los estudios y creadores al considerar futuros proyectos y ajustar estrategias de producción y marketing en consecuencia.

Las preguntas sobre las adaptaciones de acción real de Disney son fundamentales para entender la recepción del público hacia estas reinterpretaciones contemporáneas de clásicos animados. Al indagar sobre los aspectos positivos de estas nuevas versiones, el sondeo de opinión revela una diversidad de percepciones entre los participantes. La fidelidad visual a las historias originales emerge como un aspecto importante para una parte significativa del público, indicando un deseo de revivir la experiencia de las películas animadas originales en un nuevo formato. Además, la actualización de elementos culturales y sociales es apreciada por una gran parte de la audiencia, reflejando la necesidad de reflejar la diversidad del mundo actual en las adaptaciones. La inclusión de elementos raciales positivos es especialmente valorada, demostrando una creciente demanda de diversidad e inclusión en las producciones cinematográficas, especialmente dirigidas a un público infantil.

A pesar de ello, la inclusión de nuevos personajes o el desarrollo más profundo de personajes secundarios no genera tanto interés, sugiriendo que la audiencia sigue principalmente interesada en las historias y personajes originales. Aun así, la

adición de nuevas canciones o arreglos musicales despierta un notable interés, mostrando una disposición del público a experimentar con nuevos elementos musicales.

Por otra parte, un significativo porcentaje de la audiencia no encuentra ningún aspecto positivo en estas adaptaciones live-action, indicando una insatisfacción y preferencia por las películas originales. Esto resalta la importancia de encontrar un equilibrio entre la fidelidad a la historia original y la innovación en las nuevas adaptaciones. En cuanto a la dirección de los remakes live-action, el sondeo revela una diversidad de opiniones. Mientras algunos creen que están dirigidos tanto a nuevas generaciones como a fanáticos de las películas originales, otros opinan que se enfocan más en atraer a una audiencia más joven. Esta discrepancia subraya la complejidad del público objetivo de Disney y sugiere una estrategia mixta en la orientación de los remakes.

La elección de actores para interpretar los papeles en las adaptaciones live-action también genera debate, con algunas voces destacando la importancia de mantener la fidelidad a los personajes animados originales, mientras que otros abogan por una representación más auténtica y diversa de la sociedad contemporánea.

Finalmente, en cuanto a las preferencias futuras, la mayoría de los encuestados muestra un claro interés en ver más historias originales en lugar de adaptaciones live-action, sugiriendo una demanda creciente de contenido fresco y creativo en la industria del entretenimiento. Esta tendencia refleja un desencanto progresivo hacia las adaptaciones no genuinas y un llamado a la originalidad y calidad en la producción cinematográfica.

6.5.4 Conclusión del trabajo de campo

El sondeo de opinión sobre la re-imaginación sociocultural de los clásicos animados de Disney a través de su adaptación a live action proporciona una visión detallada de las percepciones y preferencias del público en relación con este fenómeno cultural. Los resultados revelan una diversidad de opiniones y experiencias, destacando la complejidad de la conexión emocional del público con las películas originales y las adaptaciones contemporáneas.

Se observa un fuerte apego a las películas animadas clásicas de Disney, especialmente aquellas producidas durante el Renacimiento de la compañía en los años 90. Estas películas continúan siendo altamente valoradas por su narrativa, música y personajes, y han dejado una huella perdurable en la cultura popular.

Sin embargo, las adaptaciones live-action generan una recepción mixta entre el público, con algunos aspectos siendo bien recibidos, como la fidelidad visual y la actualización de elementos sociales, mientras que otros son objeto de crítica, como la falta de originalidad y la ausencia de conexión emocional con las versiones animadas originales. Esto subraya la importancia de encontrar un equilibrio entre la fidelidad a la historia original y la innovación en las nuevas adaptaciones.

En general, el sondeo destaca la necesidad de Disney y otros estudios de cine de escuchar y responder a las preferencias y preocupaciones del público al desarrollar nuevas producciones. La demanda de originalidad, diversidad y calidad en el contenido cinematográfico sugiere una oportunidad para la industria del entretenimiento de reevaluar sus estrategias de producción y marketing y crear nuevas experiencias que resuenen con una audiencia diversa y en constante evolución.

6.5.5 Discusión

Después de llevar a cabo el sondeo de opinión, se logró alcanzar el propósito de explorar y analizar diversas perspectivas y opiniones sobre la problemática de investigación, lo que permitió recopilar una cantidad significativa de aportes relevantes para el tema planteado acerca de la reimaginación sociocultural de las películas de Disney. A través de la interpretación de los resultados obtenidos de los participantes del sondeo, se busca obtener una comprensión más amplia de la información práctica.

La discusión general sobre las conclusiones derivadas de los resultados del sondeo ofrece una visión profunda y matizada sobre la relación entre el público y las películas de Disney en el contexto de la investigación. A través de diversas respuestas, se presenta una perspectiva casi unánime sobre la percepción y la recepción que estas películas tienen en el público, revelando tendencias significativas que resaltan cómo estas producciones cinematográficas impactan en la vida de las personas, sus preferencias, percepciones y expectativas hacia las obras de la compañía.

Los hallazgos revelan que las películas del Renacimiento de Disney han dejado una impresión perdurable en la vida de la mayoría de los participantes del sondeo, confirmando su influencia duradera en múltiples generaciones y su habilidad para conectar emocionalmente con el público. Esta influencia de las películas de Disney ha permeado el imaginario colectivo de las personas durante generaciones en lo que respecta al consumo de obras audiovisuales.

Se destaca además la preferencia general por las películas del Renacimiento sobre las producciones más recientes de Disney, indicando una percepción de mayor creatividad y originalidad en las películas de los años 90. Esta preferencia se fundamenta en varios aspectos. En primer lugar, la calidad narrativa y la

construcción de historias sólidas emergen como factores determinantes en la elección de las películas favoritas. Además, la música memorable y los personajes bien desarrollados contribuyen a la apreciación general de estas obras cinematográficas. Estas preferencias, también arraigadas en la nostalgia y el aprecio por la calidad y el encanto de las películas clásicas, plantean desafíos para Disney en la creación de nuevas películas que puedan igualar o superar el legado de sus predecesoras.

Un aporte notable que se logró obtener del sondeo de opinión es entender cómo las audiencias consideran que se han construido las obras clásicas de Disney en comparación con sus nuevas creaciones, teniendo en cuenta que las películas de finales del siglo XX han sido una insignia clave para la historia de la compañía. La mayoría de los participantes del sondeo estuvieron de acuerdo en que las películas del Renacimiento conservaban un mayor nivel creativo y de originalidad en comparación con sus estrenos animados lanzados en los últimos diez años. Esto deja ver cómo las audiencias opinan que el periodo dorado de Disney ha llegado a su fin, produciendo obras que carecen de esa esencia que hacían que las películas de los 90 se sintieran tan especiales y únicas, lo que ha traído consigo una necesidad por parte de Disney de recuperar esa relevancia y dominio que lograron mantener durante tantos años.

Por otro lado, la discusión sobre las adaptaciones de películas animadas de Disney a acción real refleja una serie de desafíos y oportunidades en términos de creatividad, marketing y recepción del público. Si bien ya está claro que el impacto destacado de las películas de Disney, especialmente aquellas del Renacimiento de la década del 90, es significativo para la mayoría de los participantes del sondeo, se puede entender que este impacto no solo se manifiesta en una conexión emocional profunda con las películas, sino también en la transmisión de valores culturales relevantes que han dejado una marca indeleble en múltiples generaciones. Esta conexión emocional se refleja en la preferencia mayoritaria por estas películas

clásicas sobre las producciones más recientes de Disney, donde se percibe una falta de creatividad y originalidad en las últimas producciones en comparación con las del Renacimiento (década de los noventa). Esto es evidente al tener en cuenta los resultados en donde se demuestra que la mayoría de los participantes del sondeo (el 70%) opina que las películas animadas de Disney de la década de 1990 son mejores que las películas animadas lanzadas por el mismo estudio en los últimos 10 años.

Adicionalmente, la gran mayoría de los participantes del sondeo comparte una postura unificada con respecto a los elementos cruciales que fundamentan su opinión y gusto hacia las adaptaciones de Disney. Dos conceptos surgen como pilares fundamentales: la fidelidad a la historia y los personajes originales. Estos aspectos se destacan como determinantes para muchos al momento de elegir su película favorita, subrayando la importancia de mantener la coherencia y la calidad en la reinterpretación de los personajes y la trama en comparación con sus contrapartes originales de la versión animada. De esta manera, la autenticidad conlleva una conexión emocional profunda con la narrativa original de las historias, acompañada de una valoración por la fidelidad cohesiva en la adaptación, tanto en la construcción del mundo y los personajes como en el desarrollo de la narrativa misma.

Durante el curso de la investigación se ha mencionado de forma constante cómo las nuevas adaptaciones de Disney carecen de lo que hacía que sus versiones originales fueran tan queridas y reconocidas incluso después de varias décadas. Es importante destacar cómo esta afirmación es también compartida por los participantes del sondeo de opinión, ya que la mayoría está de acuerdo en que los nuevos remakes no añaden un valor creativo fresco a las historias, considerándolos como simples recreaciones exactas de sus respectivas versiones originales sin presentar ninguna innovación o creatividad en sus narrativas, aspectos que solían caracterizar a los productos de esta empresa. Por otro lado, las adaptaciones de las

películas animadas de Disney al formato de acción real plantean una serie de desafíos y oportunidades. Aunque estas adaptaciones utilizan la nostalgia como estrategia de mercadeo para atraer al público mayor, también incorporan elementos sociales para interesar a las generaciones más jóvenes. Sin embargo, la mayoría de los participantes del sondeo de opinión considera que las adaptaciones no aportan un valor creativo nuevo a las historias y muestran una preferencia por las películas originales animadas. Teniendo en cuenta lo anterior, se puede reconocer cómo muchas veces las grandes empresas audiovisuales priorizan los valores económicos sobre los creativos, ya que no ven la necesidad de construir narrativas interesantes que puedan conectar con las audiencias, sino que solo encuentran relevancia en utilizar formatos populares para obtener éxitos en taquilla.

Ahora bien, aunque las estrategias de nostalgia y la inclusión de elementos sociales pueden resultar efectivas para atraer a diferentes audiencias, los participantes del sondeo de opinión han señalado que la falta de innovación y la percepción de motivaciones comerciales pueden afectar la recepción general de los remakes. La comparación con las películas originales y la capacidad de capturar su esencia y magia también son aspectos cruciales que han sido destacados en el estudio. Además, se ha encontrado un patrón donde se evidencia que los participantes del sondeo de opinión creen que en lugar de centrarse en aspectos importantes como mantener la magia en sus nuevas producciones o conservar la fantasía en sus historias, el estudio ha relegado estos elementos a un segundo plano, mostrando claramente que su enfoque principal es aplicar la nostalgia en las adaptaciones con elementos que expresan de manera superficial ciertas perspectivas socialmente progresistas, descuidando aspectos fundamentales para una buena película, como una narrativa sólidamente estructurada. Por lo tanto, la mayoría de los participantes del sondeo de opinión considera que los remakes de Disney utilizan la nostalgia como estrategia de mercadeo para atraer al público mayor mientras intentan incorporar forzosamente elementos que no añaden nada nuevo ni interesante a las

producciones para captar a un público más joven que, cultural y socialmente, adopta una mentalidad más liberal.

Con los resultados obtenidos en el desarrollo del sondeo de opinión se abre una nueva discusión acerca de los nuevos elementos incorporados en las adaptaciones live action, pues, aunque algunas personas los perciben como adiciones innecesarias que no aportan nada a la narrativa, otras ven estos cambios como una parte de la adaptación que debe ser aceptada y a la que el espectador debe acostumbrarse para disfrutar del nuevo producto. Esta diversidad de opiniones permite evaluar cómo este asunto no es uno de respuestas definitivas, sino que está lleno de matices en los que el juicio de alguien con respecto a los cambios introducidos en las nuevas adaptaciones puede diferir del de otra persona, ya que cuando se trata de contenido audiovisual es difícil encontrar un argumento en el que todos estén de acuerdo. Por esa razón, es importante considerar el debate abierto que existe entre las personas que consumen los contenidos de Disney, para entender mejor cómo se perciben las nuevas adaptaciones de estas películas y cómo esta visión puede evolucionar en el futuro.

En lo que respecta a los remakes, se percibe una clara tendencia hacia una percepción menos favorable por parte del público en comparación con las películas originales. Como se mencionó anteriormente, hay un consenso casi unánime que indica que los remakes tienen una peor recepción por las audiencias en comparación con sus contrapartes originales. De hecho, 36 de 40 participantes estuvieron de acuerdo en que la recepción y la opinión del público sobre los remakes han ido empeorando con el tiempo. Esto demuestra que las adaptaciones no logran cautivar a las audiencias de la misma manera que solían hacerlo las películas originales animadas. Aunque algunos participantes valoran la inclusión de nuevos elementos sociales y culturales en las adaptaciones, la mayoría aún considera que estas no logran capturar la esencia de las películas originales, lo que plantea

interrogantes sobre la viabilidad creativa de estos nuevos proyectos y la recepción del público.

Una conclusión importante que se obtuvo del sondeo de opinión es la relevancia de conservar la trama principal al readaptar los clásicos animados, ya que se considera un aspecto crucial para que estas nuevas versiones logren capturar la esencia y la magia de las originales. Del mismo modo, se destaca la importancia de la música como un factor diferenciador en los nuevos remakes. Esto no sorprende, dado que desde su Renacimiento, Disney ha puesto énfasis en la música como un componente fundamental de sus películas, convirtiendo la calidad de sus canciones en una característica distintiva de la compañía durante más de tres décadas. Han procurado llevar ese éxito musical a las nuevas adaptaciones para que el público pueda experimentar el sello característico de Disney presente en las películas originales.

Por otro lado, aunque muchos elogian la inclusión de nuevos elementos culturales y la creatividad como aspectos positivos en las adaptaciones, la mayoría prefiere una fidelidad en la construcción de la historia respecto a la original. Esta preferencia se refleja también en las opiniones más críticas, donde aquellos que consideran que las adaptaciones no logran capturar la esencia y la magia de las películas originales, señalan los cambios en la trama, la percepción de motivos puramente comerciales y la falta de creatividad en algunos remakes como los principales problemas. A partir de esto, el sondeo revela que la opinión popular sobre los remakes sostiene que estos no logran capturar la esencia de sus contrapartes animadas, haciendo hincapié en cómo el medio animado permitía una mayor libertad para crear historias, al no tener las limitaciones creativas presentes en las películas con actores reales. Por lo tanto, la sensación de magia y fantasía que caracterizaba a las obras animadas de los años 90 se ha visto comprometida al trasladar esas historias a un formato real más serio y restrictivo.

Los participantes del sondeo resaltaron la importancia de las nuevas adaptaciones para mantenerse relevantes en el contexto sociocultural actual. La actualización de elementos culturales y sociales es crucial para atraer al público contemporáneo y garantizar que las historias conecten con las audiencias actuales. Esto refleja el reconocimiento por parte del público de la necesidad de reflejar la diversidad y la evolución de la sociedad en las narrativas por parte de los estudios cinematográficos.

Además, los participantes del sondeo enfatizan la importancia de incluir elementos raciales positivos y una representación auténtica de diversas identidades culturales y étnicas para crear una narrativa que tenga un atractivo más significativo y respetuoso para las generaciones jóvenes. Esto refleja una creciente conciencia sobre la importancia de la diversidad por parte de la audiencia, así como la necesidad de inclusión en la industria del entretenimiento.

Por otro lado, los participantes del sondeo también destacan el valor de evocar un sentido de nostalgia y emoción como aspectos positivos de las nuevas adaptaciones. Por lo tanto, es crucial que los estudios encuentren un equilibrio entre la fidelidad a la historia original y la actualización de elementos culturales y sociales en la construcción de las narrativas. Esto implica no descuidar los fundamentos de la creatividad en la invención tanto de nuevas historias como de adaptaciones, para así generar narrativas que tengan sus propias identidades sin ser meras réplicas de las originales, pero conservando ese toque especial y fantasioso que caracterizaba a las historias originales.

En relación con la selección de intérpretes para las adaptaciones de acción real, surge un debate intrigante entre quienes priorizan la fidelidad a los personajes originales y aquellos que valoran el talento y la autenticidad en la actuación. La inclusión de actores que representen la diversidad y la amplia gama de experiencias humanas se considera cada vez más crucial, lo que subraya la necesidad de ir más allá de simplemente imitar la apariencia física de los personajes animados

originales. No obstante, el tema de la selección de reparto para las adaptaciones de acción real ha sido objeto de un debate cada vez más relevante en un contexto social marcado por la diversidad y la inclusión. Los resultados de este sondeo de opinión, en particular, revelan una clara inclinación hacia la valoración de la autenticidad y la adecuada representación de diversas identidades y experiencias, tanto contemporáneas como históricas, en la elección de actores.

Para muchos participantes del sondeo, la inclusión de actores que reflejen la diversidad cultural, étnica y de género es fundamental para una representación auténtica y respetuosa en las adaptaciones cinematográficas. Más allá de simplemente replicar la apariencia física de los personajes originales (aunque es importante señalar que varios participantes del sondeo destacan la importancia de mantener ciertos elementos esenciales e icónicos en la adaptación de los personajes de acción real con respecto a sus respectivos personajes animados, como el cabello rojo de la Sirenita o el cabello corto de Blanca Nieves, entre otras observaciones), estos integrantes del sondeo abogan por una representación que refleje la rica multiplicidad de experiencias humanas presentes en la sociedad actual en relación con los orígenes regionales o locales de las películas de Disney. Por lo tanto, esto refleja una creciente conciencia sobre la importancia de la diversidad en la narrativa cinematográfica y el reconocimiento del cine como una herramienta poderosa para influir en la percepción pública y en la construcción de identidades individuales y colectivas.

No obstante, también se observa una postura más flexible entre algunos participantes del sondeo, que valoran el talento y el carisma por encima de la similitud física con los personajes animados originales. Estos integrantes del sondeo están abiertos a interpretaciones innovadoras y creativas que puedan llevar la narrativa a nuevos niveles, incluso si eso implica alejarse de la representación tradicional de los personajes. Sin embargo, es importante destacar que esta aceptación de cambios "drásticos" en la selección de actores no es uniforme y

puede generar opiniones y posturas contrastantes entre el público. Además, para algunos, la fidelidad a los orígenes animados (como se mencionó anteriormente) sigue siendo un elemento crucial para el éxito de las adaptaciones de acción real. Esto sugiere que, si bien existe un impulso hacia la inclusión y la autenticidad en la representación de los personajes, también hay una apreciación por mantener cierta fidelidad al material original, especialmente en lo que respecta a la selección de actores.

La conversación sobre la selección de reparto, especialmente los actores principales, en las adaptaciones de acción real refleja un cambio significativo en las expectativas del público hacia una representación más inclusiva y auténtica. Aunque algunos aprecian la fidelidad a los personajes animados originales, cada vez se reconoce más la importancia de reflejar la diversidad y la variedad de vivencias en la sociedad actual. Esto presenta desafíos y oportunidades para la industria cinematográfica al intentar equilibrar la fidelidad al material original con la necesidad de mostrar auténticamente la diversidad del mundo real.

Con el sondeo de opinión también se logró obtener información sólida sobre las percepciones relacionadas con la proliferación de remakes en la actualidad y si este formato es del interés del público o si prefieren ver más historias originales. Según esto, se observó una tendencia clara, ya que 38 de los 40 participantes del sondeo expresaron su interés en consumir más historias originales en lugar de adaptaciones de clásicos. Esto revela cómo los esfuerzos de Disney por aprovechar la nostalgia no han tenido el éxito esperado, ya que las personas no muestran el interés anticipado por estas nuevas adaptaciones. Existe una marcada preferencia económica por las narrativas nuevas que sean altamente creativas e innovadoras, algo que Disney solía lograr. Aunque hay una minoría interesada en las adaptaciones live-action de los clásicos de Disney, la tendencia general indica un fuerte deseo del público por consumir narrativas frescas y originales. Esto señala

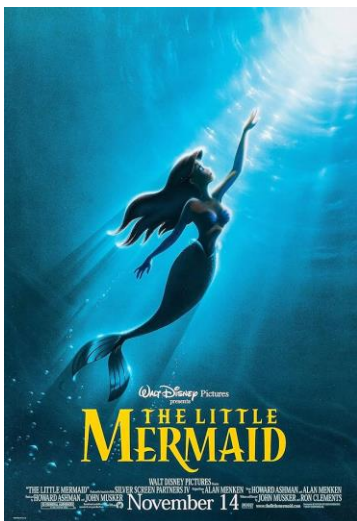
una saturación y desinterés hacia las adaptaciones no auténticas, así como una demanda creciente de contenido creativo y genuino.

En última instancia, los resultados del sondeo de opinión ofrecen una visión completa de las percepciones y preferencias del público en relación con las películas de Disney, tanto animadas como adaptadas a acción real. En resumen, las conclusiones resaltan la importancia de la actualización y la inclusión en las adaptaciones cinematográficas, así como la preferencia por nuevas y originales narrativas sobre las adaptaciones de películas animadas preexistentes. Esto indica un cambio en las expectativas y preferencias del público, así como una mayor conciencia sobre la importancia de la diversidad, la autenticidad y la innovación genuina en la industria del entretenimiento, así como en la creación de nuevos mundos, narrativas y personajes.

Como se mencionó, el sondeo de opinión mostró claramente una preferencia mayoritaria por nuevas historias originales sobre las adaptaciones. Esta preferencia refleja una demanda creciente de contenido fresco y creativo, donde las historias auténticas y novedosas ocupan un lugar destacado en las expectativas del público. Así, la industria del entretenimiento se enfrenta al desafío de equilibrar la nostalgia y la innovación, priorizando la calidad y la autenticidad en la creación de contenido para satisfacer las demandas cambiantes de las audiencias. Estos hallazgos proporcionan una guía valiosa para determinar la relevancia y pertinencia del tema y la problemática de la investigación, destacando las variables, elementos y problemáticas fundamentales para fortalecer la comprensión y las conclusiones de la investigación.

7. Revisión de las obras - Datos de las obras

7.1 La Sirenita (1989)



Título original: The Little Mermaid

Año de estreno: 1989

Duración: 1h 23min (83 minutos)

País: Estados Unidos

Dirección: Ron Clements, John Musker

Dirección artística: Michael Peraza Jr, David Towns

Guion: Roger Allers, Howard Ashman, Ron Clements

Productora: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation

Género: Animación, Fantasía, Musical, Comedia,

Aventura, Infantil, Romance.

Sinopsis: Asfixiada en el vasto reino submarino de su padre, el rey Tritón, la joven y rebelde princesa sirena Ariel anhela una nueva vida sobre el agua, en la inexplorada tierra firme. Desesperadamente enamorada del encantador príncipe mortal Eric, Ariel se arma de valor y llega a un desacertado acuerdo con la astuta y terrible bruja del mar, Úrsula, con la esperanza de conquistar su corazón. Sin embargo, Ariel sólo dispone de tres días para conseguirlo. ¿Cumplirá su deseo? (IMDb, s.f.).

Reparto principal:



Jodi Benson
Ariel (voz)



Samuel E. Wright
Sebastian (voz)



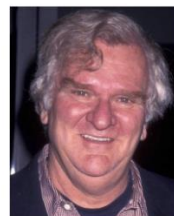
Pat Carroll
Ursula (voz)



Jason Marin
Flounder (voz)



Christopher Barnes
Eric (voz)



Kenneth Mars
Triton (voz)

7.2 La Sirenita (2023)



Título original: The Little Mermaid

Año de estreno: 2023

Duración: 2h 15min (135 minutos)

País: Estados Unidos

Dirección: Rob Marshall

Dirección artística: Lauren Briggs-Miller, Simon Elsley, Elaine Kusmishko

Fotografía: Dion Beebe

Guion: Jane Goldman, David Magee

Historia basada en: *La sirenita* de Ron Clements y John Musker, *La sirenita* de Hans Christian Andersen

Productora: Walt Disney Pictures, Lucamar Productions, Marc Platt Productions, 5000 Broadway Productions

Género: Fantasía, Aventura, Musical, Romance.

Sinopsis: Ariel, la menor de las hijas del rey Tritón, es una hermosa y energética sirena sedienta de aventuras. Deseosa de conocer el mundo más allá del mar, Ariel visita la superficie y se enamora del apuesto príncipe Eric. Siguiendo a su corazón, hace un trato con la malvada bruja del mar, Úrsula, para experimentar la vida en tierra (IMDb, s.f.).

Reparto principal:



Halle Bailey
Ariel



Daveed Diggs
Sebastian (voz)



Melissa McCarthy
Ursula



Jacob Tremblay
Flounder (voz)



Jonah Hauer-King
Eric



Javier Bardem
Triton (voz)

7.3 La Bella y la Bestia (1991)



Título original: Beauty and the Beast

Año de estreno: 1991

Duración: 1h 24min (84 minutos)

País: Estados Unidos

Dirección: Kirk Wise, Gary Trousdale

Dirección artística: Edward L. Ghertner, Brian McEntee

Guion: Linda Woolverton

Historia basada en: *La Bella y la Bestia* de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont

Productora: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation

Género: Animación, Fantasía, Musical, Comedia, Infantil, Romance.

Sinopsis: Tras haber vivido una vida en el egoísmo, el joven príncipe Adam es maldecido por una misteriosa hechicera a tener la apariencia de una bestia monstruosa. Su única esperanza es aprender a amar a una joven y ganarse a cambio su amor para redimirse. Diez años después, su oportunidad se presenta cuando una joven doncella llamada Bella se ofrece a ocupar el lugar de su padre enfermo Maurice como su prisionero. Con la ayuda del personal encantado del castillo, Belle aprende a apreciar a su captor e inmediatamente se enamora de él (IMDb, s.f.).

Reparto principal:



Paige O'Hara
Bella (voz)



Robby Benson
Bestia (voz)



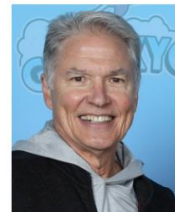
Jerry Orbach
Lumiere (voz)



Angela Lansbury
Sra. Potts (voz)



David Ogden Stiers
Ding Dong (voz)



Richard White
Gastón (voz)

7.4 La Bella y la Bestia (2017)



Título original: Beauty and the Beast

Año de estreno: 2017

Duración: 2h 9min (129 minutos)

País: Estados Unidos

Dirección: Bill Condon

Dirección artística: James Foster, Nick Gottschalk

Fotografía: Tobias A. Schliessler

Guion: Stephen Chbosky, Evan Spiliotopoulos

Historia basada en: *La bella y la bestia* de Linda Woolverton, *La Bella y la Bestia* de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont

Productora: Walt Disney Pictures, Mandeville Films

Género: Fantasía, Aventura, Musical, Romance.

Sinopsis: El clásico animado de Disney adquiere una nueva forma, con una mitología ampliada y un reparto de estrellas. Un joven príncipe, encarcelado en forma de Bestia (Dan Stevens), sólo puede ser liberado mediante el amor verdadero. La que puede ser su única oportunidad llega cuando conoce a Bella (Emma Watson), la única chica humana que ha visitado el castillo desde que fue encantado (IMDb, s.f.).

Reparto principal:



Emma Watson
Bella



Dan Stevens
Bestia



Ewan McGregor
Lumiere



Emma Thompson
Sra. Potts

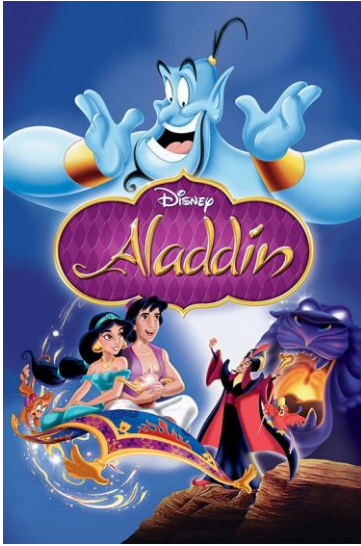


Ian McKellen
Ding Dong



Luke Evans
Gastón

7.5 Aladdín (1992)



Título original: Aladdin

Año de estreno: 1992

Duración: 1h 30min (90 minutos)

País: Estados Unidos

Dirección: Ron Clements, John Musker

Dirección artística: Michael Peraza Jr., Bill Perkins

Guion: Ron Clements, John Musker, Ted Elliot, Terry Rossio

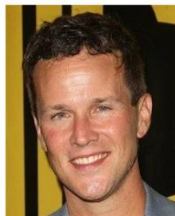
Historia basada en: *Aladino*, cuento popular de *Las mil y una noches*

Productora: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation

Género: Fantasía, Aventura, Musical, Romance.

Sinopsis: Aladdín es un joven ladrón en la ciudad de Agrabah. Sus aventuras comienzan cuando conoce a una joven que resulta ser la princesa Jasmine, cuyo padre la obliga a casarse. La suerte de Aladdín cambia repentinamente cuando recupera una lámpara mágica de la Cueva de las Maravillas. Lo que consigue sin darse cuenta es un genio amante de la diversión que sólo desea su libertad. Poco saben que el siniestro consejero del Sultán, Jafar, tiene sus propios planes tanto para Aladdín como para la lámpara (IMDb, s.f.).

Reparto principal:



Scott Weinger
Aladdin (voz)



Linda Larkin
Jasmin (voz)



Robin Williams
Genio (voz)



Jonathan Freeman
Jafar (voz)

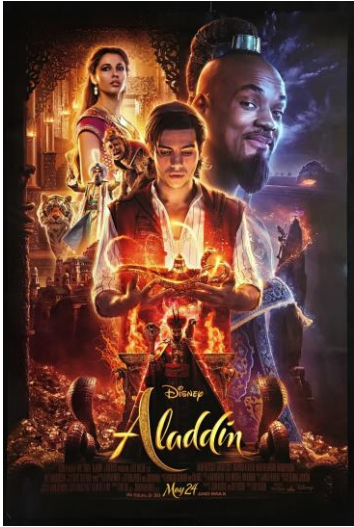


Douglas Seale
Sultán (voz)



Gilbert Gottfried
Iago (voz)

7.6 Aladdín (2019)



Título original: Aladdin

Año de estreno: 2019

Duración: 2h 8min (128 minutos)

País: Estados Unidos

Dirección: Guy Ritchie

Dirección artística: Michael Peraza Jr., Bill Perkins

Fotografía: Alan Stewart

Guion: John August, Guy Ritchie, Vanessa Taylor

Historia basada en: *Aladdín* de Ron Clements y John Musker, *Aladino* de Las mil y una noches, *El ladrón de Bagdad* de Michael Powell, Ludwig Berger y Tim Whelan

Productora: Walt Disney Pictures, Lin Pictures, Marc Platt Productions

Género: Fantasía, Aventura, Musical.

Sinopsis: Aladdín, un joven callejero de buen corazón, compite por el amor de la bella princesa Jasmine. Cuando encuentra una lámpara mágica, utiliza el poder mágico del genio para convertirse en príncipe y casarse con ella. También tiene la misión de detener al poderoso Jafar, que trama robar la lámpara mágica que podría hacer realidad sus deseos más profundos (IMDb, s.f.).

Reparto principal:



Mena Massoud
Aladdin



Naomi Scott
Jasmin



Will Smith
Genio



Marwan Kenzari
Jafar



Navid Negahban
Sultán



Nasim Pedrad
Dalia

7.7 El Rey León (1994)



Título original: The Lion King

Año de estreno: 1994

Duración: 1h 28min (88 minutos)

País: Estados Unidos

Dirección: Rob Minkoff, Roger Allers

Dirección artística: Andy Gaskill

Guion: Linda Woolverton, Irene Mecchi, Jonathan Roberts

Historia basada en: *Hamlet* de William Shakespeare

Productora: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation

Género: Musical, Drama, Aventura y Familiar.

Sinopsis: Un joven príncipe león es expulsado de su manada por su cruel tío, que le acusa de haber matado a su padre. Mientras el tío gobierna con garra de hierro, el príncipe crece más allá de la Sabana, viviendo según una filosofía: Sin preocupaciones para el resto de sus días. Pero cuando su pasado vuelve a perseguirle, el joven príncipe debe decidir su destino: ¿Seguirá siendo un marginado o se enfrentará a sus demonios y se convertirá en lo que necesita ser? (IMDb, s.f.).

Reparto principal:



Matthew Broderick
Simba (voz)



Jeremy Irons
Scar (voz)



James Earl Jones
Mufasa (voz)



Nathan Lane
Timon (voz)



Ernie Sabella
Pumba (voz)



Robert Guillaume
Rafiki (voz)

7.8 El Rey León (2019)



Título original: The Lion King

Año de estreno: 2019

Duración: 1h 58min (118 minutos)

País: Estados Unidos

Dirección: Jon Favreau

Dirección artística: Vlad Bina

Fotografía: Caleb Deschanel

Guion: Jeff Nathanson

Historia basada en: *El rey león* de Rob Minkoff y Roger Allers, *Hamlet* de William Shakespeare

Productora: Walt Disney Pictures, Moving Picture Company

Género: Aventura, Drama.

Sinopsis: Tras el asesinato de su padre, un joven príncipe león abandona su reino y aprende el verdadero significado de la responsabilidad y la valentía (IMDb, s.f.).

Reparto principal:



Donald Glover
Simba (voz)



Chiwetel Ejiofor
Scar (voz)



James Earl Jones
Mufasa (voz)



Billy Eichner
Timon (voz)

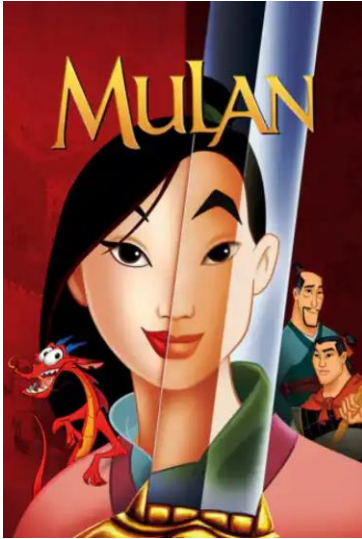


Seth Rogen
Pumba (voz)



Beyoncé
Nala (voz)

7.9 Mulán (1998)



Título original: Mulan

Año de estreno: 1998

Duración: 1h 28min (88 minutos)

País: Estados Unidos

Dirección: Tony Bancroft, Barry Cook

Dirección artística: Ric Sluiter

Guion: Rita Hsiao, Chris Sanders, Philip LaZebnik, Raymond Singer, Eugenia Boswick-Singer

Historia basada en: *Balada de Hua Mulan*, poema antiguo chino

Productora: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation

Género: Comedia, Drama, Aventura.

Sinopsis: Esta adaptación del viejo cuento popular chino narra la historia de una joven doncella china que se entera de que su padre, va a ser llamado a filas para luchar contra los invasores hunos. Sabiendo que él no sobreviviría a los rigores de la guerra en su estado, decide disfrazarse y alistarse en su lugar. Sin que ella lo sepa, sus antepasados lo saben y, para evitarlo, ordenan a un pequeño dragón caído en desgracia, Mushu, que se una a ella para obligarla a abandonar su plan. Mushu acepta, pero cuando conoce a Mulán, se da cuenta de que no puede disuadirla y decide ayudarla en los peligrosos tiempos que se avecinan (IMDb, s.f.).

Reparto principal:



Ming-Na Wen
Mulan (voz)



Eddie Murphy
Mushu (voz)



BD Wong
Shang (voz)



Miguel Ferrer
Shan-Yu (voz)



Harvey Fierstein
Yao (voz)



James Hong
Chi Fu (voz)

7.10 Mulán (2020)



Título original: Mulan

Año de estreno: 2020

Duración: 1h 55min (115 minutos)

País: Estados Unidos

Dirección: Niki Caro

Dirección artística: Jason T. Clark, Jill Cormack, Damien Drew

Fotografía: Mandy Walker

Guion: Rick Jaffa, Amanda Silver, Lauren Hynek, Elizabeth Martin

Historia basada en: *Mulan* de Tony Bancroft y Barry

Cook, *Hua Mulan*, poema antiguo chino

Productora: Walt Disney Pictures

Género: Aventura, Acción, Drama.

Sinopsis: Para evitar que su padre enfermo sirva en el Ejército Imperial, una intrépida joven se disfraza de hombre y lucha contra los invasores del norte en China (IMDb, s.f.).

Reparto principal:



Liu Yifei
Mulan



Donnie Yen
Tung



Gong Li
Xianniang



Jet Li
Emperador



Yoson An
Honghui



Jason Scott Lee
Böri Khan

8. Estado del Arte

El presente estudio bibliográfico tiene como objetivo abordar la pregunta inicial de investigación: ¿La reimaginación sociocultural de los clásicos animados a través de la adaptación a live action resta valor a las historias originales y, al mismo tiempo, merma la calidad de estas nuevas reinterpretaciones al intentar introducir perspectivas nuevas de manera forzosa y poco sincera sobre el género, la orientación sexual y la raza?

En el marco de esta investigación, nos centramos en los remakes de los clásicos animados del renacimiento de Disney de las décadas de los 80 y 90, explorando cómo se adaptan en la actualidad. Estas joyas cinematográficas, ampliamente celebradas por el público y la industria, son analizadas críticamente desde una perspectiva renovada, tomando en cuenta aspectos identitarios que anteriormente habían sido pasados por alto. Además, buscamos ahondar en el impacto que estas adaptaciones tienen en las percepciones del público acerca de la diversidad en términos de identidad, particularmente en cuanto a la representación de la raza, el género y la orientación sexual en estas películas. También examinamos las experiencias personales de aquellos pertenecientes a grupos marginados y cómo se ven reflejadas sus identidades en la pantalla.

En este apartado, se expone una revisión de las investigaciones, antecedentes y autores que han hecho aportes pertinentes relacionados con el objeto de investigación. Los temas anteriormente mencionados abarcan áreas teóricas extensas y de gran alcance, que incluyen una amplia variedad de aspectos interrelacionados. Estos elementos son esenciales para la fundamentación de la investigación, proporcionando un punto de partida claro para dirigir el curso del proyecto.

8.1 El género en Disney

Cantillo, en su artículo "Análisis de estereotipos sexistas. Perpetuación de roles de género en la filmografía de Disney: de la ingenua Blancanieves a la postmoderna Tiana (1937-2009)" (2010), examina los estereotipos sexistas presentes en la filmografía de Disney, abarcando desde Blancanieves hasta Tiana. Cantillo revela que las películas de Disney, basadas en cuentos infantiles tradicionales, transmiten valores y actitudes basadas en estereotipos, particularmente en cuanto a los roles de género, donde los personajes masculinos son representados como valientes y heroicos, mientras que las princesas se presentan como obedientes y enfocadas en encontrar al Príncipe azul.

El propósito central de la investigación fue analizar la ideología sexista presente en estas películas infantiles y destacar cómo estos estereotipos influyen en la formación de la personalidad adulta. La autora aborda un análisis cualitativo de documentos audiovisuales y la creación de un instrumento de análisis longitudinal, donde se identifican estereotipos sexistas. Los resultados, presentados en una wiki, evidencian la carga ideológica y sexista que han tenido las películas de Disney a lo largo de los años. Carmen Cantillo presenta cómo detrás de la aparente inocencia de las películas, se esconde un poder cultural que influye en la comprensión pública del pasado. Por esa razón, sugiere la importancia de asignar valor educativo a estas representaciones, fomentar la crítica y reescritura de los mensajes, y alfabetizar a las audiencias para interpretar críticamente estas representaciones de poder.

De manera similar al artículo de Cantillo, el trabajo de investigación de Vágnerová "‘Tale as Old as Time’: Modernization of Gender Roles in Disney Remakes" (2018), también analiza los estereotipos actitudinales presentes en los personajes femeninos de las películas de Disney, pero en este caso, examinando las películas de animación clásicas que se han convertido recientemente en películas de live-action. En su estudio, la autora presta especial atención a las protagonistas

femeninas y a los cambios que se han producido en su empoderamiento y en la naturaleza de sus personajes. Tanto los personajes como los argumentos se analizan desde un punto de vista feminista, analizando principalmente los matices que refuerzan o debilitan a los personajes femeninos originales o que los hacen más complejos. También se observan algunos cambios en el enfoque de los personajes masculinos en estos remakes y, por lo tanto, parte del análisis también se centra en ellos y en los roles cambiantes de los arquetipos masculinos en las historias de Disney.

El análisis evidencia cómo la mayor parte del esfuerzo por reivindicar a los personajes femeninos no se ve en las protagonistas sino en las villanas. La autora argumenta que personajes como la Cenicienta y Aurora siguen teniendo un rol muy pasivo incluso en los remakes que modernizan la historia, mientras que la madrastra y maléfica adquieren un papel poderoso y se ven igualadas con los hombres en términos de poder e influencia. Esta investigación aborda un tema intrigante: el hecho de que se le dé una mayor complejidad a los personajes femeninos villanos debido a las convenciones propias de los cuentos de hadas, en los que hay muy poco espacio para el empoderamiento directo de las heroínas principales, pues para que la historia siga siendo reconocible como un cuento de hadas, es necesario que la vida de la protagonista se vea amenazada por un villano y que su felicidad dependa del esfuerzo de un salvador. No se puede dar realmente poder a esa persona porque su empoderamiento perturbaría demasiado la estructura narrativa del género de los cuentos de hadas y la historia dejaría de ser reconocible como tal.

Así como la investigación de Vágnerová, el artículo de Meckesheimer "Princess or Heroine? – A Qualitative Analysis on How the Portrayal of Female Characters Has Evolved Between Disney's Originals Films and its Modern Remakes" (2021), analiza también a los personajes femeninos desde su versión original y sus remakes contemporáneos. En este se identifican similitudes y diferencias en la representación de estos personajes en siete películas de Disney. La autora se

centra especialmente en la apariencia externa de los personajes femeninos, su comportamiento y personalidad, su relación con otros y su papel en la sociedad. Adicionalmente, la evaluación de la representación se complementa con un examen del mensaje principal de las películas en busca de diferencias y similitudes, con el objetivo de determinar qué valores y normas se transmiten y cómo han evolucionado con el tiempo, si es el caso.

Los resultados obtenidos revelan que algunas películas se han adaptado a los tiempos modernos, presentando personajes femeninos más activos e independientes, alejándose de centrarse exclusivamente en los hombres. No obstante, se destaca que la búsqueda de la perfección en la apariencia de los personajes sigue estando presente. Aunque la belleza externa ya no es tan prominente en los remakes como lo fue en la mayoría de las películas originales, apenas se encuentran defectos visuales en la apariencia de los personajes. Este análisis proporciona una visión detallada de la evolución de la representación de personajes femeninos en las películas de Disney, evidenciando tanto avances como persistentes desafíos en la construcción de imágenes realistas y diversas.

8.2 La raza en Disney

Alexander Lindgren (2020) en su tesis de maestría “Animated Stereotypes - An Analysis of Disney's Contemporary Portrayals of Race and Ethnicity” evalúa las representaciones que Disney hace de las minorías raciales y étnicas, para determinar si la naturaleza de las representaciones de la empresa se ha vuelto más sensible culturalmente con el paso del tiempo. La investigación lleva a cabo análisis de naturaleza cualitativa, y se centra en la imagología y la teoría literaria postcolonial. De igual manera, de acuerdo a los resultados globales de los análisis, el estudio logra concluir que Disney se está volviendo más progresista y culturalmente más sensible. Sin embargo, aunque la mayoría de las películas recientes están libres de los elementos claramente racistas que se encontraban en

las primeras producciones de la compañía, es bastante evidente que Disney todavía tiende a depender en gran medida de ciertos estereotipos culturales.

De igual manera, la tesis de maestría “A ‘Whole New World’: Race and Representation in Disney’s Live-Action Remakes of Aladdin, The Lion King, and Mulan” de Amany Yehia Elmogahzy (2018) también considera cómo las ideologías raciales se han visto representadas en las películas de Disney, teniendo en cuenta cómo estas se han trasladado a las nuevas adaptaciones live action. El estudio examina la forma en que los discursos de la audiencia están configurando la comprensión pública de las películas de Disney en relación con su política racial. Esta investigación indaga acerca del pasado racial turbulento de la compañía y cómo la respuesta de Disney a las controversias previas muestra que la empresa está escuchando, y tal vez entienda, que ya no pueden ignorar las demandas de inclusión. Si bien esto señala un alejamiento de la era del Renacimiento y sugiere que Disney puede, de hecho, estar intentando adoptar una estrategia más progresista, es evidente que Walt Disney Company todavía tiene un largo camino por delante para abordar con mayor precisión su problemático historial, uno que lamentablemente sigue influyendo sus prácticas y modos actuales de producción cultural.

El artículo “La inclusión de la comunidad negra en las adaptaciones de live-action de los clásicos de Walt Disney” de Linares, Corral y Villén (2023), aborda una línea de investigación similar a la de Elmogahzy, centrándose en el concepto de ideología racial y su aplicación por parte de Disney en las adaptaciones de sus clásicos al formato live-action. No obstante, este estudio se enfoca exclusivamente en la etnia afrodescendiente, examinando el papel que desempeñan estos personajes dentro de la trama y analizando si representan figuras influyentes que aportan significativamente a la narrativa o si están cargados de connotaciones peyorativas.

El estudio destaca que la presencia de personajes y actores afrodescendientes en las películas estudiadas es escasa, siendo "El Rey León" de 1994 la única película que incluye una cantidad significativa de actores de esta etnia, con cuatro actores de doblaje. En contraste con el estudio previo de Elmogahzy, los autores concluyen que Disney opta por una inclusión discreta de actores afrodescendientes en las nuevas versiones de sus películas para satisfacer una demanda social, pero sin realizar cambios significativos que impacten verdaderamente en la trama o en la atención del público.

Sin embargo, señalan que con el lanzamiento de "La Sirenita" (2023), Disney ha comenzado a cambiar su enfoque, al otorgar protagonismo a una actriz afroamericana para interpretar a un personaje originalmente blanco, lo que representa un importante avance en la representación y visibilidad de la comunidad negra en las adaptaciones de los cuentos clásicos populares.

8.3 La identidad sexual en Disney

La investigación propuesta por Mandy Colburn titulada "Is Disney Making A Man Out Of You - Exploring Trans and Non-Binary Representation In Disney" (2023) discute cómo el hecho de dejar fuera a las identidades trans y no binarias de los medios de comunicación infantiles puede influir en la forma en la que los niños entienden el género. De igual manera, el estudio explora cómo el poder y los privilegios impactan en el deseo de que las identidades de género minoritarias tengan cabida en una plataforma mediática a gran escala como Disney. Así mismo, la autora utiliza El Modelo de Mantenimiento del Significado y la Teoría Crítica de la Raza para explicar por qué las identidades minoritarias podrían verse eclipsadas por las identidades de la mayoría y, por tanto, cómo se mantienen el poder y los privilegios en la sociedad.

El artículo de Kelesidis "Camp and Queerness in Disney Renaissance Films and their Remakes" (2023), aborda la representación de identidades queer en las

películas de Disney. Al igual que Colburn, Kelesidis coincide en que la comunidad LGBTQ+ ha sido infrarrepresentada en los medios audiovisuales. Sin embargo, Kelesidis estructura su análisis desde una perspectiva “renacentista” de Disney, centrándose en algunas de sus películas más icónicas de esa era. El autor menciona cómo, a pesar de los intentos de la compañía por proyectar una imagen inclusiva y progresista, estos remakes han sido objeto de críticas por su representación deficiente de la comunidad LGBTQ+. A lo largo del artículo, se examinan y explican conceptos clave del marco teórico de la Teoría Queer, como "lectura queer", "codificación queer", "camp", "Villano Diva" y "Amigo Gay". Este documento arroja luz sobre las discrepancias en la representación y recepción de la comunidad LGBTQ+ en los esfuerzos de remake de Disney. La conclusión del artículo refleja la importancia de comprender y resaltar estas discrepancias para avanzar hacia una representación más auténtica e inclusiva en el contexto de las re-imaginaciones cinematográficas de la compañía.

El artículo "The Big, the Bad and the Queer: Analysing the Queer-Coded Villain in Selected Disney Films" de Sriya Veera (2023), publicado en la revista de investigación universitaria de la Escuela de Artes Liberales Jyoti Dalal, aborda, asimismo, cómo la representación Queer ha sido históricamente problemática en los medios de comunicación y cómo este tipo de representación conlleva estereotipos negativos perjudiciales que pueden agravar los prejuicios y la discriminación. De igual manera, la autora evalúa en su artículo la influencia de la mala representación en los medios de comunicación y cómo esto es especialmente preocupante cuando se trata de películas infantiles, ya que, a lo largo de los años, muchos aficionados y críticos han acusado a estudios como Disney de emplear técnicas como la codificación queer para denigrar la homosexualidad. De esta manera, el artículo analiza esta codificación queer de los villanos en las películas infantiles mediante el estudio de la historia de la representación queer en los medios de comunicación, especialmente en las películas de Disney, y así, comprender el

uso de estereotipos nocivos en las caracterizaciones de determinados villanos de Disney y su influencia en el público.

9. Marco Teórico

La presente investigación aborda la reimaginación sociocultural de los clásicos animados mediante su Adaptación a Live Action, explorando elementos que contribuyen a la representación engañosa de grupos minoritarios en la reinterpretación y redacción de las narrativas originales de películas icónicas como “La Sirenita” (1989), “La Bella y La Bestia” (1991), “Aladdin” (1992), “El Rey León” (1994) y “Mulán” (1998), y sus respectivos remakes en formato live action. El estudio se enfoca en las consecuencias de las percepciones negativas respecto al cambio de historias y personajes de los clásicos animados, con el objetivo de atraer a un público más amplio y contemporáneo con perspectivas más liberales.

Se analizan las reacciones de las nuevas audiencias ante la falta de oportunidades para la creación de personajes diversos y relevantes para la sociedad actual, optando en su lugar por modificar personajes icónicos para garantizar el interés del público, aunque esto a menudo resulta en desilusión al no ofrecer cambios sustanciales más allá de críticas autocríticas a las narrativas originales. Esta investigación se apoya en diversas teorías y análisis de contenido, utilizando métodos cualitativos y cuantitativos, así como revisiones de medios desde la década de los ochentas hasta la actualidad, identificando elementos comunes y temas recurrentes.

El análisis abarca el período de tiempo comprendido entre 1989 y 2023, tomando como referencia la existencia de los personajes de las películas mencionadas, tanto en sus versiones originales como en sus adaptaciones a live action. Durante este lapso, se evidencia la recurrente problemática de la reimaginación sociocultural de los clásicos animados y cómo esto ha generado un declive narrativo debido a la

implementación forzosa de valores identitarios como la raza, el género y la orientación sexual. En este contexto, se destaca que "estos remakes se producen principalmente para modernizar las obras originales y, de esa manera, renovar audiencia..." (Abarca, V., Araya, L., Sepúlveda, C, 2023, p. 34). Sin embargo, se argumenta que, durante este periodo, se observa que estos elementos no se implementan con una intención genuina, sino que cumplen una función principalmente monetaria, donde Disney intenta apelar a la nostalgia de la audiencia, readaptando obras previas de gran popularidad para satisfacer las expectativas sociales actuales.

En el análisis bibliográfico presentado previamente, se destacan las fuentes primarias seleccionadas, que incluyen artículos científicos de revistas académicas e investigativas específicamente enfocadas en los remakes de Disney. Se abordan elementos que antes solían ser censurados o tratados de manera negativa o burlesca, y que actualmente han sido modificados para presentarse de manera moralmente correcta. Las bibliografías fueron elegidas en función del tema de estudio, centrándose principalmente en los elementos identitarios como el género, la orientación sexual y la raza, y cómo estos factores influyen claramente en la reescritura de narrativas preexistentes al realizar nuevas adaptaciones. Además, las fuentes incluyeron una variedad de artículos científicos de revistas académicas con enfoques sociológicos, abordando conceptos relacionados con las actitudes del público, espectador o audiencia frente a los cambios sociales evidenciados en las nuevas tramas de los remakes.

Es crucial resaltar la importancia de la elección de las referencias y fuentes, que se basó en el interés por lograr un equilibrio entre enfoques cualitativos y cuantitativos. Estos enfoques, aunque filosóficamente opuestos, son considerados pertinentes para la adquisición de conocimientos en la investigación. La investigación cuantitativa presupone la realidad como objetiva y finita, mientras que la investigación cualitativa sostiene que la realidad es subjetiva e infinita (Philo, 1993).

En relación con los motores de búsqueda utilizados para localizar las fuentes, se emplearon PsycINFO, Academic Search Complete, Sociological Abstracts, Researchgate y Google Scholar. Este último se utilizó como fuente adicional, proporcionando información considerando palabras clave como: live action, animación, Disney, género, orientación sexual, LGBT, raza, sociocultural, reimaginación, adaptación, películas. La diversidad de estos motores de búsqueda garantiza la exhaustividad y la amplitud de las fuentes utilizadas en la investigación.

Para el desarrollo de la investigación es necesario tener en cuenta y definir ciertos conceptos clave que se usan constantemente en la tesis y de esa manera, aclarar en qué contexto se usan y de qué manera son útiles para el estudio.

Asimismo, es de suma importancia establecer las bases teóricas y conceptuales necesarias que proporcionen una base sólida para comprender y abordar las causas que construyen el problema de la investigación. De esta manera se puede enmarcar una guía para explorar las múltiples dimensiones del problema, identificar sus causas subyacentes y ofrecer un contexto adecuado para el análisis de los hallazgos. Además de proporcionar una explicación detallada de las causas que contribuyen al problema de investigación. También, se podrá situar el estudio dentro del cuerpo existente de conocimiento académico y proporcionar un punto de referencia para evaluar y discutir los resultados obtenidos. De igual manera, es crucial examinar críticamente las teorías, modelos y enfoques conceptuales pertinentes para la investigación, que en este caso corresponden a la construcción del **género, la raza y la identidad sexual**, pues esto permite una comprensión más sólida y profunda del fenómeno investigado.

9.1 Género

9.1.1 Identidad de género según Mary Hawkesworth

La identidad de género se configura a través de una variedad de variables y procesos complejos. La conceptualización de este constructo ha resultado desafiante, en gran medida debido a la ambigüedad que envuelve al término "género". Según Hawkesworth (1977), el término posee al menos 25 interpretaciones diferentes. Puede referirse a atributos individuales, a características de las relaciones interpersonales, a formas de organización social o incluso a un simbolismo o ideología cultural. Según el artículo "Desarrollo de la identidad de género desde una perspectiva psico-socio-cultural: un recorrido conceptual", esta multiplicidad de significados refleja la profundidad y diversidad del concepto de género en distintos contextos (Rocha, 2009).

Entre los diversos usos del término "género", algunos destacan por su relación con la noción de identidad. Según Rocha, estos incluyen: (a) el sexo, que se refiere a la diferenciación biológica entre hombres y mujeres; (b) la identidad de género, que es el sentido psicológico de uno mismo como hombre o mujer; (c) el rol de género, que abarca las expectativas culturales específicas sobre lo que es apropiado para cada género; y (d) la identidad de rol de género, que mide en qué grado una persona adopta y participa en los sentimientos y conductas que se consideran culturalmente apropiados para su género (2009).

De este modo, Rocha identifica que la identidad de género es un concepto complejo y multifacético que a menudo genera aparentes contradicciones. Históricamente, se ha vinculado estrechamente con el sexo biológico, interpretado como una dicotomía entre masculino y femenino. Esta perspectiva ha llevado a que la identidad de género se entienda frecuentemente desde un enfoque biológico, asociándola con características genéticas, morfológicas, fisiológicas y estructurales. Sin embargo, la

identidad de género es mucho más amplia y no se limita a estos determinantes biológicos, sino que también abarca dimensiones psicológicas, sociales y culturales que contribuyen al sentido personal de ser (2009).

Por lo tanto, este constructo de identidad de género se erige como un elemento central para resaltar las características de los personajes en las películas que aborda esta investigación. En su libro *Woman Hating*, Andrea Dworkin (1974) sostiene que "Los papeles disponibles para mujeres y hombres están claramente articulados en los cuentos de hadas. Los personajes de cada uno están vívidamente descritos, y también lo están los modos de relación posibles entre ellos" (p. 45).

Mayormente, se observa que los personajes principales o secundarios recurrentes son mujeres, tales como princesas, madres o hijas. Cada una parece estar asignada a un papel predefinido por su entorno social. En el caso de las princesas, se les impone la idea de casarse con alguien que siga las alineaciones consideradas correctas para su familia, especialmente por parte de sus padres. Asimismo, las hijas a menudo son presentadas como la única descendiente de un padre, careciendo de la figura materna en sus vidas. Ejemplos de esto se evidencian en películas como "La Bella y la Bestia", "Aladdín" y "La Sirenita". En estos casos, las protagonistas sienten la necesidad de cumplir con las expectativas parentales, pero al mismo tiempo, experimentan la rebeldía y la ruptura de estos roles predefinidos, ya que no desean ser controladas ni limitadas por las normas impuestas por los hombres, solo para caer en la sombra de otro hombre, a menudo con una implicación romántica.

Disney, con la intención de mostrar rebeldía y complejidad en los personajes femeninos, toma la decisión deliberada de mantener sus personajes relativamente planos a lo largo de toda la película. Cuando vemos a un personaje femenino complejo y fuerte, en la mayoría de la historia está disfrazada de hombre, como es el caso de Mulán. Este enfoque impide que observemos completamente la evolución

de una mujer hacia la complejidad, ya que, al comportarse de manera contraria a las expectativas sociales, la película tiende a concluir antes de poder ver ese desarrollo o abruptamente se encuentra un corte de escenas, revelando a las protagonistas asumiendo roles sumisos de feminidad desde un eje sociocultural (Dworkin, 1974).

Es evidente que la representación de género en el cine y la proyección de la feminidad son extremadamente complejas, con numerosas capas por descubrir y merecedoras de una representación justa. En este contexto, la teoría propuesta por Hawkesworth se destaca por su valioso análisis de factores como el conjunto específico de expectativas culturales sobre lo que es apropiado para los hombres y para las mujeres, así como el grado en que una persona aprueba y participa en comportamientos y sentimientos considerados apropiados para su género culturalmente constituido (Hawkesworth, 1977).

9.1.2 Representación de roles de género

Los estereotipos se definen como una construcción social de naturaleza subjetiva que frecuentemente no refleja la realidad. Los estereotipos de género delimitan las expectativas asociadas con el comportamiento de niños y niñas, y se manifiestan en la vida cotidiana a través de los roles de género. Por consiguiente, los roles de género representan la realización de un conjunto de conductas y comportamientos considerados adecuados y apropiados para hombres y mujeres dentro de una determinada cultura (Deaux, 1987).

Los conceptos de rol de género y cómo estos se ven representados, tienen relación con los conceptos de masculinidad y feminidad al igual que la identidad de género. La psicóloga Janet Spence señala que “en la medida que la identidad personal se hace consciente, necesita del ropaje de la masculinidad y la feminidad, pues dichos

aspectos enfatizan aquello que socialmente se establece como pertinente y perteneciente a cada sexo”. (Spence, 1993, p. 625)

La identidad de género es vista como una construcción multifactorial en tanto obedece a múltiples variables a través de los individuos y las culturas. Implica un proceso de socialización continuo y permanente, en el cual se internalizan los estereotipos y los roles asignados socialmente a hombres y a mujeres. De manera general, la identidad implicaría algo más que la posesión de características diferenciales, incorporaría aspectos comportamentales, elementos cognitivos y motivacionales que en conjunto darían significado al sentido de sí mismo de cada persona en el contexto de una cultura dada. (Spence, 1993)

Las películas que se escogieron para este trabajo de investigación evidencian roles de género establecidos que han ido evolucionando a lo largo de los años. Estas películas, tienden a glorificar la figura masculina, dándole un mensaje de sumisión y maleabilidad a las niñas pequeñas. “Es interesante el hecho de que muchas de las familias en los dibujos animados son monoparentales, lo que puede ser interpretado como un refuerzo del poder de la figura masculina por medio del personaje del padre.” (Del Moral & Bermúdez, 2006, p.7). En numerosas películas animadas de Disney, la figura del padre guardián es prominente y central en la estructura familiar. Esta representación tiende a eclipsar el papel de la madre, insinuando que el padre puede desempeñar ambos roles parentales con destreza. Al enfocarse en esta dinámica, Disney perpetúa la idea de que la figura paterna puede ofrecer una crianza completa y balanceada por sí sola, subestimando así la contribución crucial y distintiva de la figura materna en el desarrollo emocional y familiar de los personajes.

Además, aunque las películas de Disney sean materiales didácticos en realidad muestran cómo los roles de género inciden en la sociedad al mostrarlos como una norma que no debe ser cuestionada por medio de estereotipos de género y

concepciones inciertas, mostrando a la mujer como objeto en su mayoría sexualizado o como herramienta del hogar, sometida a una figura masculina sin ninguna capacidad que trascienda lo superficial. De esta manera, las niñas influidas por los esquemas que promueven las películas animadas de Disney, aceptan a su corta edad que hay actividades propias de su sexo, lo que las limita en el futuro a la hora de explorar el mundo que las rodea.

9.1.3 Identidad de género

La identidad de género se define como la "percepción que cada persona tiene de su propio género, que puede coincidir o no con su sexo biológico" (Real Academia Española, s.f.). Esta comprensión interna de la identidad de género es un componente esencial de la autopercepción de una persona, influyendo significativamente en cómo se ve a sí misma en términos de género. Es crucial destacar que la identidad de género no está rígidamente ligada a las expectativas sociales convencionales asociadas con el género y puede existir de manera independiente a los roles y estereotipos tradicionales de género.

Gershman (1967) en *The evolution of gender identity* destacó que:

La evolución de la identidad es continua, aunque existen momentos en los cuales el ritmo e incluso la dirección pueden cambiar de manera abrupta. Un rol de género no se consolida al nacer, sino que es el resultado acumulativo de experiencias vividas y procesadas a través de instrucciones explícitas, aclaraciones y aprendizajes espontáneos no planificados (p. 1001).

En este sentido, se puede afirmar que, a lo largo de diversas épocas y culturas, las percepciones sobre el género han experimentado cambios significativos.

Históricamente, muchas sociedades han impuesto roles de género inflexibles y normas estrictas, restringiendo las opciones y expresiones individuales de acuerdo con el sexo asignado al nacer (Gershman, 1967). No obstante, con el transcurso del tiempo, los movimientos sociales y los avances en la comprensión de la diversidad de género han propiciado una mayor aceptación de diversas identidades de género, desafiando así las normas tradicionales.

La evolución de la identidad de género en el cine ha seguido de cerca las transformaciones sociales, abandonando progresivamente las representaciones estereotipadas y limitadas de género para adentrarse en la complejidad y diversidad de la caracterización de personajes. A lo largo de las décadas, ha habido una transición significativa desde los roles de género tradicionales hacia representaciones más realistas y auténticas, reflejando así la riqueza de experiencias en el ámbito de género.

Meckesheimer (2021) destaca:

Centrarse en los detalles del aspecto, el comportamiento y la presentación de determinados personajes, sus orígenes, sus interacciones y sus preocupaciones en las películas originales frente a sus remakes ayudará a comprender mejor un posible cambio en la percepción que la sociedad tiene del papel de la mujer, así como los estereotipos de género y su evolución a lo largo del tiempo (p. 32).

En particular, la evolución de la representación de mujeres en el cine ha experimentado transformaciones notables. Desde los roles estereotipados de damiselas en apuros, el cine ha evolucionado hacia la creación de personajes femeninos más complejos y empoderados. En este sentido, las películas no solo reflejan, sino que en ocasiones influyen en los cambios sociales respecto a la percepción de la mujer. A medida que las mujeres han ganado autonomía en la

sociedad, el cine ha respondido al retratar personajes femeninos como líderes, profesionales y figuras independientes, desafiando y superando las restricciones tradicionales de género (Meckesheimer, 2021).

9.1.4 Personajes planos

Un personaje plano en el cine se caracteriza por tener una personalidad superficial y sin desarrollo significativo a lo largo de la trama. Estos personajes suelen carecer de complejidad emocional o motivaciones internas, presentándose de manera predecible y estereotipada (Elbom, 2023). Su función principal suele ser avanzar la trama o servir como un elemento secundario sin profundidad psicológica, limitando así su capacidad de conexión emocional con la audiencia.

En contraste, Elbom menciona que un personaje complejo en el cine posee una personalidad multidimensional y experimenta un desarrollo a lo largo de la historia. Estos personajes tienen motivaciones internas, conflictos emocionales y evolucionan a medida que enfrentan desafíos. La complejidad se refleja en sus acciones, decisiones y relaciones, permitiendo a la audiencia entender y empatizar con sus experiencias, lo que enriquece la narrativa y contribuye a una representación más realista y profunda de la condición humana (2023).

Históricamente, en el cine, los personajes femeninos han sido mayormente representados de manera superficial, como arquetipos planos que refuerzan estereotipos de género. Estas representaciones carecían de complejidad y se centraban en roles tradicionales, limitando las oportunidades para explorar la diversidad de experiencias y perspectivas de las mujeres. Esta falta de complejidad contribuyó a la perpetuación de estereotipos y a la limitada representación de las mujeres en roles significativos y diversos en la pantalla. Aunque los personajes femeninos de Disney a menudo ocupan roles principales, tienden a caer en la falta de complejidad y pueden ser representados como personajes planos o sumisos.

"Los personajes de estas películas están cargados de valores y actitudes estereotipadas..." (Cantillo, 2010, p.7), pues la narrativa de muchas princesas de Disney se ha centrado históricamente en la búsqueda del amor romántico, relegando sus objetivos y desarrollo personal a un segundo plano. Este patrón contribuye a la perpetuación de estereotipos de género y limita las representaciones más ricas y diversas de las mujeres en el cine.

La representación de la falta de complejidad y el subtexto de sumisión en los personajes femeninos de Disney refleja un patrón persistente. Estas princesas a menudo enfrentan desafíos, pero sus arcos de desarrollo suelen centrarse en encontrar el amor romántico como su principal objetivo. La sumisión se manifiesta en la disposición de algunas princesas a sacrificar su identidad o independencia en nombre del amor. Aunque hay intentos de introducir personajes más complejos, la persistencia de estas dinámicas sugiere una resistencia a romper con los estereotipos tradicionales de género (Cantillo, 2010).

La decisión de mantener a los personajes femeninos relativamente planos en Disney y la introducción de complejidad están intrínsecamente relacionadas con las expectativas sociales. Las representaciones simplificadas pueden ser más conformes con las normas tradicionales de género y expectativas preestablecidas para el público infantil. Las narrativas que desafían estos estereotipos podrían percibirse como rebeldes. La relación entre complejidad, sumisión y expectativas sociales refleja la manera en que el cine puede tanto reforzar como desafiar las normas culturales establecidas en torno a la feminidad.

9.2 Identidad sexual

9.2.1 La Teoría Queer

Es comúnmente aceptada la noción de que el género se construye socialmente, en especial, la idea del género desde un ámbito binario (Colburn, 2023). Desde hace muchos años, las identidades que se salen o no encajan con el cánón binario establecido han sido rechazadas y discriminadas por parte de la sociedad. De esta manera, estas sexualidades periféricas, que son aquellas que no se acoplan a los valores tradicionales y a la sexualidad socialmente aceptable, han desafiado las transgresiones y el estigma a través de la resignificación del insulto “queer”, ejerciendo su derecho a proclamar su existencia (Fonseca & Quintero, 2009).

La Teoría Queer representa una conceptualización teórica destinada a explorar y desmantelar las convenciones sociales relacionadas con la sexualidad, así como a desafiar y redefinir las identidades que han sido estigmatizadas. De esta manera, se logra afirmar el derecho humano a expresar preferencias sexuales diversas. Propone cambiar la interpretación de términos despectivos, convirtiéndolos en objeto de estudio y, en algunos casos, motivo de orgullo. Esta perspectiva considera la diferencia como una categoría analítica para exponer los prejuicios presentes incluso en el ámbito científico, que históricamente ha sido dominado por individuos de género masculino, raza blanca, preferencia heterosexual, clase media y religión cristiana, dejando invisibles a otros grupos como mujeres, personas negras, indígenas, homosexuales, transexuales, entre otros. La Teoría Queer busca, por tanto, dar voz a estas identidades silenciadas debido al sesgo masculino, la homofobia, el racismo y el clasismo arraigados en la ciencia (Fonseca & Quintero, 2009).

Esta se desarrolló en la década de 1990 y estuvo fuertemente influenciada por Judith Butler (1990), que sostiene que el género social difiere del biológico, siendo

una construcción, más parecida a una actuación o un performance que a una realidad biológica inmutable. Frederick Greene (1996) describe la Teoría Queer como “el ala teórica de la lucha por la liberación gay, una lucha que implica más que el ámbito de la sexualidad” (p. 326).

Así, esta elaboración teórica trae consigo aportes fundamentales para el desarrollo de la investigación, pues entender la lucha sistemática de estas minorías a lo largo de los años y cómo su evolución ha traído consigo representación mediática que ha sido históricamente problemática, conllevando a estereotipos negativos que han agravado en muchos casos los prejuicios y la discriminación. Para comprender mejor este tema es importante entender cómo la compañía Disney ha construido toda una marca alrededor de la codificación queer de sus villanos, implementando técnicas explotativas de la comunidad LGBTQ+ para obtener beneficios económicos. Sriya Veera (2023) menciona, que la codificación queer es una técnica actual muy popular en los medios de comunicación, la cual consiste en codificar a los personajes como queer sin confirmar explícitamente su identidad haciendo uso de estereotipos LGBTQ comunes. A estos personajes se les atribuyen rasgos y comportamientos comúnmente asociados con la homosexualidad y el público queer se ve atraído con la promesa de ver representadas sus identidades, sólo para descubrir que esta inclusión de la homosexualidad está escrita entre líneas, convirtiéndose más en una implicación que en algo significativo.

El problema de Disney radica en que su público objetivo está formado en gran parte por niños. La representación de los personajes en sus obras puede influir en la formación de los valores y creencias de los futuros adultos y dado que los niños son más impresionables que los adultos, la influencia de Disney se hace más significativa y poderosa. Sin embargo, esta influencia a menudo presenta a lo queer como antagonista y estos personajes se utilizan para animar a los niños a no actuar de esas formas concretas. Lo queer se convierte en el villano que debe ser derrotado por los héroes, personajes que en la filmografía de Disney han sido

explícitamente heterosexuales. Estas representaciones pueden arraigarse en la percepción de los niños, impactando sus interacciones sociales y potencialmente perpetuando actitudes negativas hacia la comunidad LGBTQ+ en su vida adulta, lo que lleva a plantear preocupaciones sobre la seguridad y la inclusión de dicha comunidad.

9.2.2 Queer

En el contexto del análisis de la representación queer en las películas animadas de Disney, es esencial comenzar definiendo el concepto de "queer" y su evolución histórica. Esta palabra inglesa tiene varios sentidos: "como sustantivo significa 'maricón', 'homosexual', 'gay'; se ha utilizado de forma peyorativa en relación con la sexualidad, designando la falta de decoro y la anormalidad de las orientaciones lesbianas y homosexuales" (Fonseca & Quintero, 2009). De igual manera, se utiliza como verbo transitivo y expresa el concepto de "desestabilizar", lo que apoya la noción de que lo queer desestabiliza normas establecidas. Así mismo, como adjetivo es utilizado para describir lo "raro", "torcido" o "extraño".

En los últimos años, la comunidad LGBT se ha apropiado de esta palabra, dejando de lado su connotación negativa y del estigma hacia la homosexualidad:

Fue el movimiento de liberación gay de la década de 1970 el que la convirtió en una palabra de orgullo y en un signo de resistencia política. Al igual que las palabras *gay* y *lesbiana*, *queer* ha designado, en primer lugar, una protesta social, y sólo en segundo lugar una identidad personal. (de Lauretis, 2015)

Esta evolución lingüística y cultural nos proporciona un marco crucial para entender cómo la representación queer se manifiesta en las películas animadas de Disney,

ya que esta compañía ha desempeñado un papel influyente en la construcción de la narrativa cultural contemporánea dirigida a niños y jóvenes.

9.2.3 Queer coding

La "codificación queer" implica la sugerencia de que un personaje puede no ser heterosexual sin necesidad de declararlo explícitamente, como señala Holleb (2019). Esta codificación se realiza típicamente mediante la incorporación de estereotipos queer en la caracterización de los personajes, evitando mencionar directamente su orientación sexual. Estos estereotipos suelen ser utilizados para representar a personajes que se perciben como "queer" de manera negativa, a menudo presentándolos como villanos y así crear un contraste más claro entre ellos y los personajes heroicos, que se adhieren a los roles de género convencionales. En el caso de personajes masculinos, los estereotipos comunes incluyen la afeminación, el consumismo exagerado, la estilización excesiva y la hipermasculinidad, mientras que, para personajes femeninos, se destacan estereotipos relacionados a la representación más varonil y agresiva. (Cover, 2012).

Junto con esta codificación queer surgió consigo el fenómeno del arquetipo del villano afeminado, que aunque ha estado presente durante muchas décadas, ha cobrado una nueva relevancia y presencia global en los últimos años. Este arquetipo surge con el fin de demostrar la depravación moral de los villanos y su desdén hacia la sociedad heteronormativa, al igual que de una necesidad de Disney de crear personajes que puedan ser entretenidos y comercializables para el público. De esta manera, se crearon los "Diva Villains" (Kelesidis, 2023). El término "Villano Diva" funciona muy bien para encapsular al villano promedio del renacimiento de Disney, debido a su personalidad confiada y sarcástica y su actitud audaz y extravagante. Así mismo, "esta tendencia casi innata de los 'villanos diva' a ser transgresoras puede compararse naturaleza inherentemente transgresora de la homosexualidad en una sociedad cis-heterosexual" (Helmsing, 2016, p. 68).

El diseño de los personajes villanos es un aspecto crucial en su construcción y en la percepción que el público tiene de ellos. A menudo, se les representa de manera poco atractiva, con el objetivo de reflejar su comportamiento inmoral o transgresor, que se percibe como indecente y errado. Esta representación física busca transmitir de manera visual la naturaleza negativa del personaje, de modo que la audiencia pueda descartarlo de inmediato como un rol a seguir. Esta estrategia ayuda a establecer claramente al villano como un antagonista que debe ser criticado y rechazado, reforzando así la dicotomía entre el bien y el mal en la narrativa. De esta manera, incluso antes de que se revele cualquier información sobre las intenciones o comportamientos del villano, el espectador ya ha formulado un juicio basado únicamente en el aspecto físico del personaje. Tal como lo menciona Kelesidis (2023) en su investigación "Camp and Queerness in Disney Renaissance Films and their Remakes":

...El público siempre es capaz de entender a un "Villano Diva", ya que su afeminamiento existe para mostrar su "villanía". Siempre son muy diferentes en su diseño (diferente tipo de cuerpo, paleta de colores de ropa y/o piel), con una apariencia poco atractiva, según los estándares convencionales, en un mundo en un mundo hecho para parecer atractivo (p. 15).

Cómo se mencionó anteriormente, este arquetipo se ve muy presente en las películas del renacimiento de Disney. Úrsula, la villana de La Sirenita, encaja muy bien con la descripción de "villana diva", en primer lugar, porque "su diseño se basa en la popular drag queen Divine" (Kelesidis, 2023, p.17) por lo que se ven presentes aspectos que se salen de la convencionalidad de la sociedad heteronormativa, marcando una transgresión latente hacia los roles de género establecidos. Tiene sobrepeso, pelo corto, una voz grave y áspera que se sale del cánón de belleza y se adapta al estereotipo varonil de la codificación queer en personajes femeninos.

9.2.4 Capitalismo arco iris

La creciente comercialización de los movimientos pro LGBT, conocida como "capitalismo arco iris" ha dado lugar a distorsiones y tergiversaciones. En este contexto, los estudios y análisis tratan a la comunidad LGBT como meros consumidores, lo que puede llevar a una explotación de su identidad queer. Esta comunidad se convierte así en un nuevo mercado donde las empresas buscan introducirse, satisfacer y obtener ganancias económicas. En este proceso, los creadores tienden a priorizar la maximización de beneficios económicos mientras se esfuerzan lo mínimo por ofrecer una representación positiva y auténtica. La codificación queer emerge como una técnica utilizada dentro del contexto del capitalismo arco iris en los medios de comunicación (Veera, 2023).

De esta manera, el capitalismo arco iris explota a las comunidades marginadas convirtiéndolas en mercados, vendiéndolas como un producto y mercantilizando prácticamente todo sobre cada aspecto de sus vidas. La compañía Disney ha participado activamente en este fenómeno, pues aunque desde un punto de vista exterior se venden cómo una compañía que acepta y aprecia a la comunidad LGBT con la gran cantidad de mercancía que venden, al mirar más de cerca, es notable que esto es solo una fachada para obtener más beneficios, pues no se preocupan por crear personajes homosexuales complejos y profundos que puedan representar positivamente a la comunidad, sino que utilizan maniobras capitalistas cómo una forma superficial de mostrar su apoyo.

Además, el mayor parque temático de Disney se encuentra en Florida, donde se aprobó un proyecto de ley que prohíbe a los profesores de las escuelas hablar sobre orientación sexual o identidad de género. Según la BBC (2022), se reveló que Disney había hecho donaciones a todos los políticos que respaldaban el proyecto de ley. Esta situación pone de relieve la posible hipocresía de Disney en su apoyo a la comunidad queer. Aunque la empresa ha utilizado a la comunidad LGBTQ+

como recurso económico, a través del merchandising y la adopción de los colores del arcoíris en sus productos durante el mes del orgullo LGBTQ+, sus acciones privadas sugieren que no apoyan genuinamente a esta comunidad y simplemente se están beneficiando de un grupo minoritario con fines comerciales.

9.3 Raza

9.3.1 La Teoría Crítica de la Raza

En el marco teórico que respalda la investigación, según lo expuesto por Mandy Colburn en su trabajo titulado "Is Disney Making A Man Out Of You - Exploring Trans and Non-Binary Representation In Disney" (2023), la Teoría Crítica de la Raza (Critical Race Theory o "CRT") ocupa un lugar central. Esta teoría considera la raza fundamentalmente como una construcción social profundamente arraigada en los sistemas legales y políticos, con el objetivo de abordar problemas que el liberalismo, con su énfasis en la ceguera ante el color, no logró reconocer (Sawchuk, 2021; Britannica, 2023).

La CRT se convierte en un recurso vital a lo largo de esta investigación debido a su capacidad para revelar el impacto profundo que empresas como Disney han tenido al perpetuar daños a largo plazo. Al alinear sus narrativas con las normas sociales prevalecientes en el momento de su lanzamiento, estas empresas a menudo se ajustaron a estándares raciales específicos, haciendo que sus historias fueran cómodas para un público objetivo blanco. Es por esto que se puede afirmar que este enfoque no solo excluyó a ciertas razas, sino que también descuidó las raíces culturales auténticas y las sutilezas societales, como se ejemplifica en el 'white-washing' (blanqueamiento) de personajes como Mulán.

La afirmación de Colburn de que el racismo sirve como una herramienta para aquellos en el poder para mantener su dominio encuentra resonancia en la CRT. La

teoría revela cómo la opresión puede dar forma a identidades, perpetuando un ciclo en el que aquellos en el poder permanecen en control (2023). Casos como "El Rey León", ambientado en África con personajes carentes de características antropomórficas, subrayan la renuencia de Disney a explorar narrativas culturales diversas sin adherirse a ciertos parámetros.

Al examinar los intentos de Disney por abordar la diversidad sociocultural, queda claro que incluso al dar pasos hacia adelante, existen límites inherentes y limitaciones que buscan satisfacer a una audiencia predominantemente blanca. Por ejemplo, la inspiración para el diseño del personaje de Aladdín, inicialmente influenciada por Michael J. Fox y luego por Tom Cruise (*Diamond in the Rough: The Making of Aladdin*, 2004), ilustra cómo la búsqueda de la diversidad por parte de Disney a menudo se ajusta a estándares predefinidos de atracción hacia el público blanco.

Los principios fundamentales de la CRT, como el reconocimiento del racismo como una construcción social normalizada, la racialización diferencial y la interseccionalidad, entre otros, arrojan luz sobre los desafíos enfrentados por las personas de color. Estos conceptos proporcionan una lente a través de la cual entender cómo los sistemas y las narrativas trabajan para servir a grupos blancos dominantes (Colburn, 2023). En esencia, la CRT emerge como una herramienta invaluable para analizar las dinámicas intrincadas de la representación racial en las narrativas de Disney y sus implicaciones más amplias en la sociedad.

9.3.2 Racialización diferencial

Considerando también el artículo de Lindgren "Animated Stereotypes - An Analysis of Disney's Contemporary Portrayals of Race and Ethnicity", publicado en 2020, donde se menciona que después de su investigación y análisis:

... Parece que Disney se está volviendo más progresivo y culturalmente sensible con el tiempo. Sin embargo, aunque la mayoría de las películas recientes carecen de los elementos claramente racistas presentes en las producciones anteriores de la compañía, es bastante evidente que Disney todavía tiende a depender en gran medida de ciertos estereotipos culturales (p.2).

En este sentido, la racialización diferencial en los personajes de Disney sigue prevaleciendo, sin importar el contexto socio-cultural actual.

En el Centro de Estudios sobre el Brexit de la Universidad de Birmingham, el académico principal, el Dr. Martin Glynn, afirma en su artículo sobre Raza y Racialización que "La racialización diferencial llama la atención sobre las formas en que la sociedad dominante racializa a diferentes grupos minoritarios de diferentes maneras en momentos diferentes en respuesta a necesidades cambiantes" (s.f.). En el caso de Disney, este término se manifiesta en la representación y construcción de personajes animados basándose en estereotipos raciales específicos. Podemos entender esto al considerar cómo ciertos rasgos físicos, culturales o comportamentales son asociados a grupos étnicos particulares en la representación mediática. Asignar características específicas a personas de diferentes razas perpetúa estereotipos y simplifica la diversidad humana.

Las películas animadas de Disney manifiestan la racialización diferencial de diversas maneras, especialmente en obras destacadas como Mulán y La Sirenita.

Estos filmes ofrecen ejemplos específicos que revelan cómo ciertos personajes encarnan este fenómeno. No es coincidencia que la introducción del concepto de "comic relief", definido según el diccionario Merriam-Webster como "un alivio de la tensión emocional, especialmente en un drama, que se consigue mediante la interposición de un episodio o elemento cómico" (s.f.), se presente en el universo Disney como un recurso humorístico destinado a aliviar la tensión en la narrativa. Sin embargo, con frecuencia, esto se convierte en una puerta de entrada para la inclusión de "diversidad" al asignar personajes de diferentes razas a roles cómicos. En estos ejemplos, como Mushu, el dragón compañero y sidekick de Mulán, o Sebastián, el cangrejo servil del padre de Ariel en La Sirenita, ambos personajes no son antropomorfos ni humanos, y son lo suficientemente carismáticos y planos como para no requerir profundidad en la narrativa y servir únicamente como un propósito humorístico. A pesar de que personajes como el Genio en Aladdín pueden percibirse como representativos de la diversidad, suelen carecer de complejidad y profundidad, desempeñando un papel más superficial como adornos cómicos que como figuras significativas en la trama.

9.3.3 Discriminación racial y la interseccionalidad

Con base en la definición proporcionada por la Real Academia Española, la discriminación racial, conocida también como racismo, se sustenta en la convicción de la superioridad de un grupo étnico sobre otros, desencadenando así procesos de discriminación o persecución social. Dentro del ámbito cinematográfico, esta forma de discriminación persiste a través de la promulgación de representaciones estereotipadas, la falta de diversidad tanto en el elenco principal como en los roles detrás de las cámaras, y decisiones creativas que excluyen a individuos de diversas razas. Esta exclusión no solo perpetúa estigmas perjudiciales, sino que también contribuye a la invisibilización de comunidades racializadas, como destacan los hallazgos de Linares et al. en su estudio de 2023. La persistencia de estas prácticas en la industria cinematográfica no solo plantea desafíos fundamentales en términos

de igualdad y representación, sino que también subraya la urgente necesidad de abordar estas cuestiones para lograr un cambio significativo y duradero.

En cuanto a la interseccionalidad, un componente de suma importancia al abordar la problemática de la discriminación racial, abarca la interrelación de diversas identidades como raza, género, clase social, entre otras, y examina cómo estas se entrelazan de manera intrincada para moldear las experiencias tanto individuales como colectivas en términos de discriminación o privilegio (Deckha, 2008). La comprensión profunda de cómo estas dimensiones se amalgaman resulta esencial para abordar la complejidad inherente a la opresión y la discriminación. En este sentido, los estudios de Linares et al. resaltan que la Convención Internacional sobre la Eliminación de todas las Formas de Discriminación Racial de la ONU (1965) proporciona una definición clara de la discriminación racial, la cual abarca "toda distinción, exclusión, restricción o preferencia basada en motivos de raza, color, linaje u origen nacional o étnico". Esta conceptualización subraya la necesidad imperante de considerar y abordar la interseccionalidad como una herramienta esencial para afrontar los desafíos que impone la discriminación racial en todas sus manifestaciones y facetas.

Al examinar la problemática de la discriminación racial en la industria cinematográfica, particularmente en el ámbito de Disney, se hace imperativo adoptar una perspectiva interseccional para comprender a cabalidad sus complejidades y ramificaciones. La interseccionalidad emerge como una herramienta esencial al resaltar cómo las experiencias de discriminación pueden ser vastamente diversas, moldeadas por las múltiples identidades que las personas poseen. En el universo de Disney, esta realidad se plasma de manera evidente en la representación de personajes, donde la intersección de la raza y otras facetas de la identidad ejerce una influencia crucial en la percepción y tratamiento de dichos personajes (Linares et al., 2023).

9.3.4 Blanqueamiento cultural

El término "blanqueamiento", también conocido como "white-wash", tiene sus raíces en el pasado, donde solía denotar el intento de ocultar ciertos hechos. Sin embargo, en su nuevo contexto, el "blanqueamiento" se refiere a la práctica de seleccionar actores blancos para interpretar roles de personajes que no son blancos o cuya raza es indeterminada. Este fenómeno no se limita únicamente a la elección de actores, sino que abarca la preferencia general por profesionales blancos en la industria del entretenimiento, incluyendo directores, cinematógrafos y otros roles clave (Merriam Webster). El "blanqueamiento" no solo plantea preocupaciones sobre la representación cultural precisa en los medios, sino que también resalta la necesidad de abordar las desigualdades sistémicas y los sesgos arraigados en la toma de decisiones dentro de la industria del entretenimiento.

Este fenómeno no es nuevo en Hollywood y aborda la problemática de representar, interpretar o adaptar personajes étnicamente diversos, especialmente aquellos de color, para ajustarse a estándares culturales dominantes, mayormente asociados a la blancura (Elmogahzy, A. 2018). Se refiere comúnmente como "blanqueamiento" o "adaptación centrada en lo blanco" a la alteración de detalles o aspectos de personajes de color para atraer a una audiencia blanca. En el ámbito de la representación cultural, esta práctica refleja un esfuerzo por ajustarse a estereotipos o normas consideradas más aceptables para una audiencia blanca, como se analiza en la investigación, teniendo en cuenta las decisiones de Disney. El "blanqueamiento" no se limita solo a decisiones de casting, ya que implica alteraciones en rasgos, tramas o elementos culturales tanto en personajes animados como actores (live action), para encajar en una narrativa percibida como más convencional o centrada en lo blanco.

Esta estrategia de blanqueamiento cultural en las producciones de Disney ha sido objeto de análisis y críticas, ya que plantea cuestionamientos sobre la autenticidad

y la representación precisa de diversas culturas en el contexto de la narrativa. Al simplificar o distorsionar aspectos culturales, existe el riesgo de perpetuar estereotipos, desviándose de la riqueza y complejidad que caracterizan a las diversas tradiciones y expresiones culturales del mundo (Elmogahzy, A. 2018). El blanqueamiento cultural en las historias de Disney también puede ser percibido como una forma de homogeneizar las narrativas para adaptarlas a un estándar cultural predominante, a menudo influenciado por la audiencia mayoritariamente blanca. Este enfoque puede resultar en la pérdida de la autenticidad cultural, ya que se sacrifican elementos únicos y genuinos en el afán de hacer que las historias sean más "digestibles" para un público más amplio.

10. Análisis e interpretación

Para avanzar en nuestra investigación, es fundamental examinar cómo los aspectos de identidad, como la identidad sexual (LGBT), la raza y el género, se manifiestan en películas emblemáticas como *La Sirenita* (1989), *La Bella y la Bestia* (1991), *Aladdín* (1992), *El Rey León* (1994) y *Mulán* (1998), así como en sus adaptaciones al formato de acción real.

Nos enfrentamos a un dilema en el cual reside la forma en que Walt Disney Pictures ha optado por reinterpretar sus clásicos animados en acción real para sintonizar con los valores contemporáneos y las demandas de la sociedad actual. Aunque suene positivo, radica la problemática en cómo esta transición ha generado un declive en la calidad narrativa al introducir forzosamente aspectos identitarios como los que ya mencionamos anteriormente. El problema comienza con que estos elementos parecen ser más un gesto comercial para aprovechar la nostalgia del público que una genuina voluntad de inclusión.

Es por esto que es fundamental analizar tanto el subtexto explícito de las películas originales animadas como sus adaptaciones a live action. Además, es crucial interpretar los subtextos implícitos e indirectos sobre los temas de identidad mencionados anteriormente. Este análisis nos permite identificar y resaltar los cambios en la proyección y representación a lo largo del tiempo, y cuestionar si estos cambios tienen una base justificada o reflejan una evolución genuina en la industria y cultura del entretenimiento. Es esencial determinar si estos cambios aportan un respaldo significativo o son simplemente elementos superficiales que no agregan nada nuevo a la historia.

El orden en el que se evaluarán estos análisis comparativos comenzará señalando las diferencias entre las películas originales en comparación con sus respectivas adaptaciones. El orden de evaluación de las películas se basará en la fecha de lanzamiento de la película original. Por lo tanto, seguirá así: "La Sirenita" (1989) y (2023), "La bella y la bestia" (1991) y (2017), "Aladdín" (1992) y (2019), "El Rey León" (1994) y (2019), y "Mulán" (1998) y (2020).

Se presentará un formato esquemático para resaltar de manera concisa los temas, dividiéndolos por género, orientación sexual y raza, respectivamente. Se incluirán ejemplos específicos de escenas de ambas películas que evidencien las diferencias. Este instrumento de esquematización se utilizará en tablas individuales y se presentará de manera completa y detallada en los anexos 1 al 5. No obstante, en este documento se proporcionará una versión reducida de los esquemas con información concisa en oraciones cortas. Luego se procederá a evaluar estas diferencias en el esquema, así como otros subtextos de manera interpretativa en párrafos que permitan explorar con mayor profundidad los aspectos mencionados.

10.1 La Sirenita

10.1.1 Comparación esquematizada

Tabla 1

	ORIGINAL	ADAPTACIÓN
GÉNERO	Ariel se enamora del príncipe y cambia su voz por la oportunidad de vivir en tierra firme	Ariel se siente atraída por el mundo humano, no solo por el príncipe
		La reina Selina se presenta como la madre del príncipe
		Ariel y Eric comparten intereses similares
	La canción "Kiss the Girl" anima a besarse sin necesidad de palabras	La letra de "Kiss the Girl" fue alterada para reflejar mejor las ideas modernas sobre el consentimiento
	La canción "Poor Unfortunate Soul" sugiere que las mujeres obtienen lo que quieren al callar	Se eliminó por completo el verso que mencionaba esa letra en "Poor Unfortunate Soul"
ORIENTACIÓN SEXUAL	Eric mata a la bruja del mar	Ariel mata a la bruja del mar
	El diseño de Úrsula se inspira en la drag queen "Divine"	Melissa McCarthy interpreta a Úrsula con un maquillaje inspirado en el de las drag queens
RAZA	Ariel y sus hermanas son blancas	Ariel es de raza negra y la mayoría de las hermanas de Ariel tienen diversidad de razas y etnias
	Ariel tiene el pelo liso y voluminoso	Ariel tiene rastas
	Sebastián encarna un estereotipo caribeño	La mamá de Eric (reina Selina) es de raza negra
	Sebastián es interpretado por un actor afroamericano	Sebastián encarna un estereotipo caribeño
		Sebastián es interpretado por un actor afroamericano

La tabla completa se encuentra en [Anexo 1: Comparación esquematizada - La Sirenita](#)

10.1.2 Síntesis del análisis e interpretación

Comenzando con La Sirenita, película que para muchos marcó el comienzo del renacimiento de Disney en 1989, y su posterior adaptación en acción real en 2023, se ofrecen fascinantes visiones sobre la representación de temas LGBT, especialmente a través del personaje de Úrsula, la bruja del mar. Aunque la película animada original puede que no aborde explícitamente temas LGBT, ha sido objeto de interpretaciones queer por parte del público y académicos debido a su exploración del anhelo, la identidad y el autodescubrimiento, los cuales resuenan con las experiencias de muchas personas LGBT (McLeod, 2016).

En la película animada original, el personaje de Úrsula encarna elementos de la imaginería de las drag queens, estableciendo paralelismos entre su persona

exagerada y el arte de la actuación drag. Como señala Brown (2021), los diseñadores se inspiraron en la drag queen Divine para crear a Úrsula, lo que resultó en una codificación queer más evidente que en películas anteriores de Disney.

Figura 1.1



Harris Glenn Milstead (1945 - 1988), más conocido por su nombre artístico Divine, fue un actor, cantante y drag queen estadounidense.

Figura 1.2



Personaje de Úrsula en la versión animada de La Sirenita (1989).

Figura 1.3



Personaje de Úrsula en la versión de acción real de La Sirenita (2023).

La apariencia extravagante, el comportamiento teatral y las acciones subversivas de Úrsula desafían las normas y expectativas de género tradicionales, como se ve en su representación dramática y el uso de elementos camp (Veera, 2023).

Los análisis académicos de los villanos de Disney, incluyendo a Úrsula, resaltan aún más su papel como antagonista codificado como queer, representando una amenaza para la felicidad heterosexual dentro de las narrativas de Disney (McLeod, 2016). Las acciones de Úrsula, como manipular a Ariel y perturbar la trayectoria narrativa del romance heterosexual, la posicionan como un contrapunto a los ideales tradicionales de amor y familia.

Ahora bien, la adaptación en acción real de "La Sirenita" representa una oportunidad para adentrarse más en los temas y personajes LGBT, incluyendo a Úrsula. Inspirada en la drag queen Divine, como se mencionó antes, la representación de

Úrsula en el remake en acción real puede ofrecer una exploración más explícita de la identidad y expresión queer (Brown, 2021). Sin embargo, las decisiones de casting, como elegir a Melissa McCarthy para interpretar a Úrsula, sugieren que, incluso con una posible reimaginación del personaje que podría amplificar sus rasgos codificados como queer y proporcionar una mayor representación para el público LGBT, se optó por el camino más fácil al seleccionar a una mujer heterosexual para interpretar un personaje tan cargado de connotaciones queer, con el fin de no perturbar a los espectadores más conservadores (Veera, 2023).

Aunque la adaptación en acción real puede tener el potencial de una representación LGBT más explícita, también enfrenta desafíos para equilibrar la autenticidad con la viabilidad comercial y la recepción del público. La representación de Úrsula debe navegar la delicada línea entre celebrar la “queerness” y evitar la tokenización o explotación (McLeod, 2016). Además, el éxito de la adaptación en representar auténticamente temas LGBT recae en la sensibilidad e inclusividad de su narrativa, así como de la participación de voces LGBT en el proceso creativo, lo cual, al final, fue casi inexistente. La inclusividad y sensibilidad de actores LGBT en pantalla no se encontraron en sus respectivos roles codificados como queer, dejando el mismo problema sin resolver. Aunque se contó con la inclusividad y sensibilidad de actores LGBT detrás de cámaras en roles de dirección y producción, Disney aún parece considerar la apertura a la inclusividad y la diversidad como meros elementos de beneficio económico, dejando de lado cualquier profundidad o complejidad en estos personajes. Desafortunadamente, los personajes LGBT en pantalla no reflejaron esta misma inclusividad y sensibilidad, siendo en su mayoría relegados a roles estereotipados o utilizados únicamente para impulsar la trama del personaje principal. Esta falta de representación genuina desaprovecha el potencial de estos personajes y los considera simplemente como herramientas narrativas desechables una vez que han cumplido su propósito en la historia.

Dicho esto, en comparación con la película animada original de Disney "La Sirenita", la adaptación en acción real revela la evolución de la representación LGBT en los medios de entretenimiento. Aunque la película original ha sido objeto de lecturas e interpretaciones queer, la versión en acción real dio al estudio una segunda oportunidad para ofrecer un potencial para una exploración más profunda y explícita de los temas LGBTQ+, especialmente a través del personaje de Úrsula. Sin embargo, ambas versiones quedaron atrapadas en el lente plano unidimensional de retratar a un personaje que tenía el potencial de ser lo suficientemente complejo como para poder construir una narrativa sólida, borrando las posibilidades de una complejidad de representación con sensibilidad y autenticidad para garantizar una narración significativa e inclusiva para el público LGBT.

El remake en acción real también proporciona una lente a través del cual se pueden explorar los temas de raza y racismo en el contexto de la representación mediática mainstream. La película animada original, con su elenco predominantemente blanco, se adhirió a las convenciones prevalentes en su época. Ariel, el personaje central, fue representada como una sirena blanca, reflejando las normas y expectativas de la época. Según Linares Barrones et al. (2023), "el personaje originalmente en la película de 1989 es de etnia blanca al igual que la actriz y cantante estadounidense que la interpreta, Jodi Benson" (p. 1). Sin embargo, la elección de Halle Bailey, una actriz negra, para el papel de Ariel en el remake en acción real de 2023 representa un cambio significativo respecto al original. Esta elección de casting se discute en la investigación de Linares Barrones et al. (2023) como un paso hacia la diversificación de la representación en los medios de entretenimiento, especialmente en roles icónicos tradicionalmente interpretados por actores blancos. Este elemento representa el reconocimiento de Disney sobre la importancia de la inclusividad y la representación en la sociedad contemporánea.

Figura 1.4



Personaje de Ariel en la versión animada de La Sirenita (1989).

Figura 1.5



Personaje de Ariel en la versión de acción real de La Sirenita (2023).

La elección de casting para el remake ha generado debates y discusiones en torno a la raza y la representación. Este hecho simboliza un paso hacia la inclusión y desafía la práctica tradicional de blanquear personajes en los medios de comunicación mainstream. Sin embargo, la reacción y controversia que surgieron también han arrojado luz sobre los persistentes prejuicios raciales y la resistencia al

cambio dentro de la industria del entretenimiento y la sociedad en general. La crítica dirigida hacia la decisión de casting, como señalan Linares Barrones et al. (2023), subraya los desafíos que enfrentan los actores de minorías para obtener roles principales, además de resaltar los prejuicios raciales profundamente arraigados que continúan permeando la industria cinematográfica.

Uno de los aspectos más polémicos de la película animada original fue el personaje de Sebastián, el cangrejo de acento jamaicano. Según Linares Barrones et al. (2023), los críticos argumentan que Sebastián perpetúa estereotipos sobre la cultura caribeña, retratando a las personas del Caribe como un recurso o un símbolo para que los otros personajes principales (principalmente blancos) puedan avanzar en su viaje, mientras ellos quedan estancados en esta noción de personajes planos que solo los ven como exóticos, serviles y proporcionando alivio cómico. A pesar de su papel principal como “alivio cómico”, su fuerte acento caribeño y comportamientos estereotipados perpetúan imágenes simplificadas de la cultura afrocaribeña, participando de manera activa en la misma práctica sobre la racialización diferencial, concepto explicado anteriormente. Al examinar cómo Disney ha implementado la racialización diferencial, se evidencian casos en los que ciertos personajes son diseñados o presentados de manera que reflejan estereotipos raciales (Lindgren, 2020).

Mientras que algunos espectadores aprecian el personaje de Sebastián por agregar vitalidad a la película, otros encuentran su representación reduccionista y ofensiva. La decisión de mantener el personaje de Sebastián en el remake en acción real presenta una oportunidad para revisar y potencialmente rectificar estos estereotipos. Sin embargo, también plantea preguntas sobre cómo se puede equilibrar la autenticidad cultural y la representación con sensibilidad y respeto.

En el remake en acción real, Disney realizó esfuerzos deliberados para abordar la representación racial al elegir actores de diversos orígenes. Junto a Halle Bailey

como Ariel, el remake incluye a Daveed Diggs como Sebastián y Noma Dumezweni como la Reina Selina. Estas elecciones de casting demuestran el compromiso de Disney de mostrar un rango más diverso de talento y personajes. Sin embargo, es esencial considerar si estos esfuerzos son simplemente cosméticos o si realmente desafían las normas y prejuicios arraigados dentro de la industria.

Por lo tanto, al comparar la película original con su adaptación, esto representa una partida significativa del original en términos de representación racial. Al elegir a una actriz negra como Ariel e incluir un elenco más diverso, Disney reconoce la necesidad de una mayor inclusión y representación en los medios de comunicación mainstream. Sin embargo, el remake también destaca los desafíos y complejidades en curso en torno a la raza y el racismo en la industria cinematográfica. Esto llama a los espectadores a reflexionar sobre las dinámicas de poder en juego en las decisiones de casting, la perpetuación de estereotipos y la importancia de una representación auténtica y respetuosa.

Es importante señalar que la película original ha cautivado al público durante décadas con su encantadora historia de amor, sacrificio y autodescubrimiento. El estreno de la adaptación de acción real en 2023 no solo trajo consigo impresionantes efectos visuales, sino también una reimaginación de la historia clásica, especialmente en su tratamiento de la dinámica de género y el empoderamiento femenino.

En la película animada original, Ariel, la protagonista, es retratada como una joven sirena curiosa y aventurera que sueña con explorar el mundo humano. Sin embargo, su agencia está algo limitada por su enamoramiento del príncipe Eric, lo que la lleva a hacer un trato con la bruja del mar, Ursula, para intercambiar su voz por una oportunidad en el amor. La ausencia de una figura materna enfatiza aún más la dependencia de Ariel en la validación masculina y su deseo de independencia. Por el contrario, la adaptación de acción real profundiza en el personaje de Ariel,

ofreciendo una representación más matizada de sus motivaciones y deseos. Aquí, la fascinación de Ariel por el mundo humano es impulsada no solo por su amor por el príncipe Eric, sino por su curiosidad intrínseca y anhelo de autodescubrimiento. Además, la introducción de la Reina Athena, madre de Eric, proporciona a Ariel una figura materna cuya presencia agrega profundidad a su personaje y destaca temas de solidaridad y empoderamiento femenino.

Una de las diferencias más significativas con respecto a la película original radica en la reestructuración narrativa y el empoderamiento de Ariel. En la versión animada, la decisión de Ariel de intercambiar su voz por piernas está principalmente motivada por su deseo de ganar el amor del príncipe Eric, simbolizando una narrativa tradicional de sacrificio femenino por afecto masculino (Dworkin, 1974). Sin embargo, en la adaptación de acción real, la elección de Ariel de perseguir una forma humana está impulsada por su curiosidad sobre la cultura humana y su búsqueda de realización personal, significando un cambio hacia el auto-empoderamiento y la autonomía.

Esta reimaginación se destaca aún más por los cambios en las canciones de la película, especialmente en las letras de "Kiss the Girl" y "Poor Unfortunate Soul" (traducción al español: "Besa a la Chica" y "Pobre Alma Desafortunada"). Las letras actualizadas de "Kiss the Girl" enfatizan la importancia del consentimiento y la agencia, reflejando las actitudes sociales en evolución hacia el romance y las relaciones. De manera similar, la eliminación de versos de "Poor Unfortunate Soul" que perpetuaban estereotipos de género dañinos refuerza el compromiso de la película de promover representaciones positivas de personajes femeninos. Aunque esto pueda parecer un elemento mínimo, representa un avance significativo en términos de conocimiento de género que están en constante evolución en la sociedad actual, especialmente en lo que respecta al consentimiento y su comprensión. Dado que el principal público de estas películas de princesas de Disney son niñas pequeñas, es un giro interesante en las nuevas letras mostrar la

importancia de pedir permiso, incluso si el cambio en las letras puede pasar desapercibido, ofrece una mirada positiva a los escritores y a quienes tomaron la decisión de modificarlas para adaptarse a las opiniones más evolucionadas al respecto.

Otra diferencia notable entre las dos versiones radica en la representación del heroísmo. En la película original, el príncipe Eric sirve como el héroe arquetípico que finalmente derrota a la bruja del mar y salva el día. Esta dinámica de género tradicional refuerza nociones convencionales de fuerza y agencia masculinas. Por el contrario, la adaptación de acción real subvierte estos tropos al empoderar a Ariel para tomar el control de su propio destino. En un momento crucial, Ariel enfrenta a Úrsula y finalmente la derrota sin la ayuda del príncipe Eric, mostrando su fuerza, valentía e ingenio. Esta inversión de roles desafía las normas de género tradicionales y celebra la agencia y la resistencia femenina.

En resumen, la adaptación de acción real de "La Sirenita" marca un avance significativo en su tratamiento del género y ciertos aspectos relacionados con la raza. Mediante la caracterización matizada de los personajes, una narrativa reestructurada y la subversión de tropos tradicionales, la película ofrece una interpretación más progresiva y empoderadora del cuento clásico. Al destacar temas como el autodescubrimiento, la agencia y la solidaridad, esta adaptación resuena con el público contemporáneo y refleja las cambiantes actitudes sociales hacia el género y el empoderamiento. Sin embargo, aunque el remake representa un paso adelante hacia una mayor diversidad, también nos recuerda la necesidad continua de desafiar las desigualdades y prejuicios sistémicos en la representación mediática.

10.2 La Bella y la Bestia

10.2.1 Comparación esquematizada

Tabla 2

	ORIGINAL	ADAPTACIÓN
GÉNERO	Padres del príncipe no mencionados	El padre del príncipe era cruel, pero su madre era amable
	Personajes femeninos secundarios carecen de relevancia	Las mujeres secundarias en la película tienen roles más activos
	Bella es independiente e inteligente, generando controversia	Bella tiene más agencia y una personalidad transgresora
	Madre de Bella no aparece en la película	El padre de Bella ama mucho a su difunta esposa y Bella quiere aprender sobre ella
	Gastón es hipermasculino y maltrata a LeFou	Gastón inicialmente es más dócil y trata a LeFou como amigo
ORIENTACIÓN SEXUAL	Bella rompe hechizo expresando amor por la Bestia justo antes de su muerte	Agatha, la "loca" del pueblo, es la bruja que hechizó al príncipe y ayuda al padre de Bella
	Gastón tiene rasgos típicos de personajes queer	Gastón es interpretado por un actor gay
	LeFou es un claro ejemplo del estereotipo de "gay sidekick"	LeFou es el primer personaje gay de Disney
RAZA	La película no incluye personajes de raza negra	Garderobe sorprende a tres aldeanos, vistiéndolos como mujeres. Dos se horrorizan y escapan, uno acepta feliz su nueva apariencia
		Dos personajes principales son interpretados por actrices de raza negra
		Muchos miembros de la élite francesa que atendían las fiestas del príncipe son de raza negra
		Muchas personas del pueblo de Bella son de raza negra
	Garderobe es parte del personal del príncipe Adam y no tiene una forma humana	Garderobe es una prestigiosa cantante de ópera

La tabla completa se encuentra en [Anexo 2: Comparación esquematizada - La Bella y la Bestia](#)

10.2.2 Síntesis del análisis e interpretación

La película de la Bella y la Bestia “se basa en la obra escrita por Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve en 1740, además de la versión publicada por Jeanne-Marie Leprince de Beaumont en 1756...por lo tanto, La Bella y la Bestia se ambienta a mitad del siglo XVIII” (Heredia. 2017). Por esta razón, en la película se presencia una clara ausencia de diversidad racial, debido a la ubicación geográfica en la que está ambientada, de igual manera, esto se ve presente también detrás de cámaras, pues el reparto original de la película está constituido exclusivamente por actores de voz blancos.

Sin embargo, en la adaptación live-action estrenada en 2017 hay dos personajes que son interpretados por dos actrices pertenecientes a la comunidad negra. Estos

personajes son Plumette (Babette en la versión original) y Garderobe, que también están presentes en la versión original y hacen parte de la servidumbre de la Bestia que fueron convertidos en objetos domésticos como parte del encantamiento de una hechicera (en un plumero y un armario respectivamente). En esta versión, estos personajes son interpretados por Gugu Mbatha-Raw dando vida a Babbete y Audra McDonald como Madame Garderobe, mientras que en la película original ambos personajes son interpretados por actrices de voz de etnia blanca, Kimmy Robertson como Babette y Jo Anne Worley como Garderobe. Cabe recalcar que, aunque sean objetos domésticos, los personajes hechizados son liberados de su maldición al final de la película, recuperando su forma humana. Sin embargo, la forma humana de Garderobe nunca es vista en la versión original y la versión humana de Babette también es representada como una mujer de raza blanca. En cambio, en el live-action, las dos actrices, además de prestar su voz para los personajes, tienen su aparición física al inicio y al final de la película. (Linares, Corral & Villén, 2023).

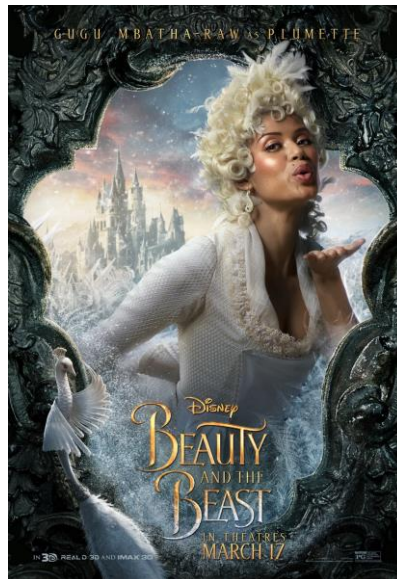
Como punto a destacar, existe una leve diferencia en cuanto al personaje de Garderobe. Mientras que Babette mantiene la connotación peyorativa de criada tanto en la original como en el live-action, en el caso de Garderobe en la nueva versión se trata de una prestigiosa cantante de ópera italiana conocida con el nombre de Madame Garderobe. Se aprecia cómo, añadiendo el sustantivo que precede al nombre, su valor y reconocimiento se hace latente. (Linares, Corral & Villén, 2023, p. 270).

Figura 2.1



Babette hechizada y después del hechizo en la versión animada de La Bella y la Bestia (1991).

Figura 2.2



Plumette en su versión humana en el remake de La Bella y la Bestia (2017).

Figura 2.3



Actriz que interpreta a Garderobe en el remake de la Bella y la Bestia (2017) y Garderobe en la versión original de la película (1991).

La inclusión de personajes de raza negra también se ve en varios extras de distintos contextos, pues varios de los invitados de la elite francesa que atienden las fiestas del principal Adam en el inicio de la película son de raza negra. De igual manera, muchos de los habitantes del pueblo de Bella, incluido el bibliotecario con quien Bella tiene una relación amistosa, son también de raza negra.

Estas nuevas añadiduras que presenta la película con respecto a la construcción de raza pueden ser producto de los nuevos tiempos y las necesidades que han presentado las audiencias con respecto a la búsqueda de diversidad racial en los nuevos productos audiovisuales. Sin embargo, se ve que Disney solo plantea estos cambios a menor escala para satisfacer medianamente a las audiencias, pues en este caso la inclusión racial se ve expuesta solo en personajes secundarios que no tienen mucha relevancia en la historia. De este modo, Disney encuentra la manera de satisfacer al público que busca inclusión y no enojar al público que no disfruta de la “inclusión forzada” pues esta se ve solo en personajes menores.

Por otro lado, se logra presenciar cómo Disney no se preocupa por traer representación que se sienta genuina y auténtica, pues la presencia de estos dos personajes de raza negra, trae a colación una gran inexactitud histórica, pues aunque “la Francia revolucionaria fue el primer país de Europa que abolió la esclavitud... en febrero de 1794” (Berbell, 2022) la historia de La Bella y La Bestia transcurre a mitades del siglo XVIII, por lo que la participación de Plumette y Garderobe, no tiene sentido si se mira desde un punto de vista histórico.

Por otro lado, resulta crucial analizar cómo se aborda la construcción de género en la película y su influencia en la narrativa. En primer lugar, es imprescindible destacar el personaje de Bella, quien desafía los cánones establecidos previamente por Disney. Durante la década de los 90, la compañía se percató de la necesidad de un cambio narrativo con respecto a la construcción de sus princesas. En tiempos pasados, estas figuras eran meros estereotipos unidimensionales, carentes de profundidad y relegadas a ser simples apéndices de los personajes masculinos. Su personalidad se veía confinada a la satisfacción de los roles de género establecidos para las mujeres, sin la posibilidad de mostrar facetas que trascendieran esas expectativas sexistas. Sin embargo, Bella emerge como un contrapunto a esta tradición, encarnando una protagonista compleja y multifacética.

Considerando lo anterior, Bella es una joven muy valiente, firme e independiente. Se dedica a la lectura y no teme decir lo que piensa sin importarles los juicios de los demás. Su gran pasión por los libros y el conocimiento le fue inculcado por su padre, inventor que experimenta constantemente con la ciencia y a quien tachan de chiflado. Por esta razón, las personas a su alrededor la consideran extraña, pues su comportamiento no se alinea con lo que se espera de una mujer en su época. Esto hace que la representación del género presente en la narrativa se muestre de una manera transgresora, exhibiendo valores que se salen de los tradicionales que se han mostrado por muchas generaciones.

Sin embargo, esta representación femenina, lejos de ser una en su totalidad revolucionaria, es una que aún se acopla a los roles de género establecidos, pues la misión de Bella “es siempre la de cuidadora, tanto de su padre enfermo como de la Bestia. Una actividad, considerada continuamente como adherente a las mujeres” (Marín & Solís, p. 43). Bella es la encargada de cuidar a su padre, el cual es su único pariente y por el que ella siente un gran aprecio. Se preocupa por su estado de salud y bienestar hasta el punto de ofrecerse como rehén de la Bestia a cambio de la libertad de su padre. Con este comportamiento se puede evidenciar el carácter servicial y leal de Bella, además de su gran valentía y bondad. (López & de Miguel, 2013).

Aunque la película también muestra la importancia del amor y el método del “beso de verdadero amor” para salvar a la princesa, en este caso, es Bella quien salva al príncipe con su beso. No se presenta a Bella como una víctima que necesita ser salvada ni como una joven dependiente que busca encontrar el amor (Meckesheimer, 2021). En vez de eso, el afecto entre Bella y la Bestia surge de una manera natural a lo largo de la película sin enfocarse en la belleza física, en lugar de enamorarse repentinamente como sucedía en las anteriores películas de princesas de Disney, lo que muestra una imagen del amor mucho más auténtica y especial que no solía verse en los productos de esta compañía.

Otro aspecto que vale la pena mencionar, es cómo se construye el género en los personajes femeninos secundarios, para poder examinar si esta nueva visión acerca de la feminidad se ve presente en todos sus personajes o si solo se busca que esto tenga presencia en las princesas principales, dejando de lado una construcción tridimensional para el resto de mujeres en la narrativa. En el caso de La Bella y la Bestia se ve que hay una ausencia clara de personajes femeninos complejos, pues como en la mayoría de las películas de princesas de Disney, Bella hace parte de una familia monoparental a cargo del padre, donde el personaje de la madre no

existe o en muchos casos no tiene una gran relevancia. Además, en este caso, los personajes femeninos están contruidos en relación al hombre:

Los personajes secundarios nos muestran a mujeres que no leen, que sólo ayudan al marido o se dedican a la casa y a sus hijos. La Señora Pott posee unos rasgos típicamente femeninos, es bondadosa, dulce y perfeccionista, vela por su hijo pequeño, que bajo la apariencia de tacita, representa la ingenuidad y la inocencia. (del Moral & Bermúdez, 2004, p. 8)

Por otro lado, la dinámica masculina suele ser la que tiene el poder, la autoridad y el dominio. Pues tanto en esta película cómo en otras de Disney, el papel masculino es el que tiene un gran prestigio y estatus social, cómo Gastón, que era increíblemente popular y deseado por la sociedad y el príncipe Adam (la Bestia), que era un miembro de la realeza con un gran poder y una inmensa servidumbre.

Con respecto a la evolución del género en la nueva adaptación, se ve un concepto muy similar al de la original, pues esta película en particular ya mostraba al personaje femenino principal cómo uno que no dependía del hombre y abría paso a su propio futuro, por lo que no se ve una necesidad de adaptar la historia a los tiempos modernos, pues ya es una historia moderna en sí.

Dicho lo anterior, en algunas instancias se puede ver cómo la Bella del live-action tiene mayor agencia y una personalidad incluso más transgresora y valiente que su versión original, pues en la escena en la que Bella se encuentra con la Bestia por primera vez en su castillo, se ven grandes diferencias con respecto a la versión original. En esta, la situación para liberar al padre de Bella es un acuerdo entre ella y la Bestia, por el que ella acepta ser encarcelada en lugar de su padre. Sin embargo, en la nueva versión, Bella pide darle un último adiós a su padre, pero al hacerlo, lo empuja para cerrar la puerta y quedar ella cómo la prisionera. Este cambio en la narrativa es una distinción muy importante, pues se ve a Bella siendo

el motor decisivo de la escena, ella toma la decisión sin pedirla ni suplicarla, simplemente toma cartas en el asunto y salva a su padre. (Meckesheimer, 2021).

En esta película, también se da un mayor énfasis a algunos personajes femeninos secundarios que no estaban presentes en la versión original. Aunque no tienen una relevancia significativa, las madres fallecidas del príncipe y de Bella son mencionadas en esta versión. Bella muestra un interés latente por aprender más sobre su madre, a quien nunca pudo conocer, ya que falleció cuando ella era apenas un bebé. También se evidencia el profundo amor de su padre por su esposa fallecida y el dolor que aún siente por su pérdida. Por otro lado, la señora Potts le menciona a Bella que la madre del príncipe era una mujer muy gentil y amable, pero que, al fallecer, el príncipe quedó bajo el cuidado de su padre, un hombre cruel y frío, quien con el tiempo moldeó su hijo a su semejanza. El hecho de que ambos protagonistas hayan sido criados por sus figuras paternas, refuerza el patrón que se ha visto presente en las películas de Disney, donde la familia patriarcal es el modelo familiar predominante.

El tratamiento de los personajes femeninos secundarios también se ve presente en un personaje de la versión live action que no existe en la versión original. Agatha es una mujer a la que constantemente se le ve mendigando en el pueblo, nadie toma en serio su palabra y Gastón desprecia su situación aludiendo que su condición es lo que sucede con las mujeres solteras en ese lugar, advirtiéndole a Bella que no querría terminar como ella. Sin embargo, cuando Gastón abandona al padre de Bella en el bosque, Agatha es la que lo rescata y cuida de él, mostrando un carácter gentil y servicial. Al final de la película, es revelado que Agatha es en realidad la hechicera que lanzó la maldición hacia la Bestia, y es ella quien deshace el hechizo, cuando se da cuenta del amor que siente Bella hacia él. Este giro de trama contrasta con la película original, donde Bella logra romper la maldición por sí sola al demostrar su amor, mientras que, en la nueva versión, la Bestia fallece y los

habitantes del castillo se convierten en objetos inanimados, siendo Agatha quien interviene y decide deshacer el hechizo.

Es importante mencionar que, aunque la película muestra un personaje femenino con mucho poder que no estaba presente en la primera versión, Agatha se percibe más como un recurso narrativo que impulsa la trama que como un personaje completamente desarrollado. A lo largo de la película, realmente no se conoce mucho sobre Agatha y a duras penas tiene unas pocas líneas de diálogo. Lo anterior plantea una cuestión interesante, pues, aunque en el live action intentaron darle una construcción más compleja al personaje de la bruja de la versión original que solo está presente en el inicio de la película, realmente su función como personaje se ve muy limitada a resolver dos percances que se manifiestan a lo largo de la película.

Con respecto a la identidad sexual, es necesario mencionar cómo *La Bella y la Bestia* presenta muchos aspectos que pueden ser considerados queer, haciendo uso del fenómeno “queer coding” que se ha mencionado en instancias anteriores. Esto se puede ver de mejor manera en el villano de la película: Gastón, pues aunque no lo parezca, este se adapta al estereotipo conocido como “villano diva”, pues “la masculinidad excesiva es un rasgo de carácter codificado como queer” (Kelesidis, 2023, p.25). Esta hipermasculinidad que presenta Gastón, así como su actitud sexista hace que muchos académicos interpreten a Gastón como un hombre homosexual que adopta una actitud machista para evitar el rechazo de la sociedad a la que pertenece (Steeves, 2017).

A diferencia de la versión original, en el remake de acción real, Gastón es un antiguo soldado del Ejército Real Francés, cuya heroica defensa del pueblo le ha convertido en una celebridad local. Conserva su comportamiento narcisista y autoritario, pero es retratado como alguien psicológicamente afectado por la guerra (Fullerton, 2017). La interpretación de Luke Evans es mucho más tenue, despojando al personaje de los elementos hipermasculinos que lo caracterizaban en la versión animada. Gastón

muestra una actitud inicialmente más dócil y trata a LeFou como un amigo, incluso escuchando sus consejos y opiniones en muchas ocasiones. Esto contrasta con su versión original, donde Gastón constantemente maltrataba a LeFou y era más visto como un asistente que como un amigo. Este cambio en la dinámica entre Gastón y LeFou añade una capa de complejidad a su relación y muestra una evolución en el desarrollo de los personajes en la película.

Por el contrario, el comportamiento de este Gastón es totalmente acorde con el escenario de la Francia del siglo XVIII en la que se desarrolla la película (Kelesidis, 2023). Además de esto, es importante mencionar que, a diferencia de la película original, en la cual la voz de Gastón es interpretada por Richard White, un actor heterosexual, en la versión live-action es interpretado por Luke Evans, el cual es abiertamente homosexual.

Una adición interesante en cuanto a la construcción de la identidad sexual en la nueva versión se presenta en una escena clave durante el clímax de la película. Cuando los habitantes del pueblo de Bella se dan cuenta de que la Bestia es real e irrumpen en el castillo para acabar con ella, el personal del castillo lucha por proteger su hogar de los intrusos. En este momento, Madame Garderobe sorprende a tres de estos aldeanos vistiéndolos con ropas femeninas y aplicándoles maquillaje. Mientras dos de ellos escapan horrorizados por la idea de vestirse y maquillarse como mujeres, uno de ellos muestra una alegría evidente y acepta entusiastamente su nueva apariencia. Esta escena añade una capa adicional a la exploración de la identidad de género y la aceptación de uno mismo en la narrativa de la película.

Otro personaje que también ha entrado dentro de la discusión acerca del “queer coding”, es LeFou, el torpe y leal compañero de Gastón, pues se considera que su admiración total por Gastón no es sólo producto de la devoción sino que es un sentimiento de amor romántico. Sin embargo, esta suposición fue más allá en el

remake de la película, pues este personaje fue alterado cómo un intento de Disney de modernizar la historia.

En este, LeFou se convirtió en objeto de un intenso debate en torno a cuestiones queer: el director, Bill Condon, lo describió en una entrevista como el primer personaje gay en una propiedad de Disney (Moniuszko, 2017). Según Condon, LeFou es "alguien que un día quiere ser Gastón y, otro día, quiere besar a Gastón" (Moniuszko, 2017). Cuando se estrenó la película, la ausencia de escenas que mostraran la homosexualidad de LeFou, con la excepción de un pequeño segundo plano de él bailando con otro hombre, provocó reacciones en contra de la estrategia de marketing de la empresa. Esta reacción llevó a Josh Gad, el actor que interpretaba a LeFou, a lamentar la escasa representación (Pollard, 2022).

Dejando de lado la naturaleza textual de su sexualidad, la representación de LeFou recuerda mucho al arquetipo de "compañero gay" de Shyminsky. Este define, que en muchas narrativas occidentales dominadas por la noción tradicional y "heroica" de masculinidad, el personaje secundario principal que ayuda al protagonista, suele representar una masculinidad no tradicional, lo que a su vez funciona para reforzar que la noción hegemónica y heroica es la única forma correcta de masculinidad, mientras que las demás se presentan cómo inferiores. Por esta razón, Shyminsky denomina a este tipo de personaje "gay sidekick" o "compañero gay" (2011).

Cómo se mencionó anteriormente, este arquetipo se ve presente en el personaje de LeFou, pues su masculinidad a menudo contrasta con la masculinidad más tradicional de Gastón, esto se ve en el comportamiento confiado que tiene Gastón cuando está en pantalla, se admira en el espejo y constantemente se halaga a él mismo, en cambio, LeFou se ve mucho más desconfiado, trata regularmente de imitar a Gastón y además muestra un cariño y preocupación genuina por él. Su naturaleza afectuosa y cariñosa, una característica más comúnmente asociada a

mujeres y niñas, contrasta con la agresividad tradicionalmente masculina de Gastón (Kelesidis, 2023).

Aunque Disney utilizó la supuesta confirmación de la homosexualidad de LeFou en el remake de La Bella y la Bestia (2017) como una forma de atraer a su público queer, lo único que consiguió fue el disgusto por parte de ellos, pues era muy claro que este intento de ser un aliado con las audiencias queer solo fue una técnica para recaudar más dinero en taquilla y ser vistos como una empresa que se interesa por los intereses de las identidades minoritarias. Desgraciadamente, esta táctica no solo disgustó a las personas que buscaban una genuina representación queer en las películas de Disney sino que disgustaron también a muchas audiencias conservadoras, pues esos dos segundos de LeFou bailando con otro hombre fueron suficientes para que la película fuera censurada en países como Rusia y Malasia (Phillips, 2017).

10.3 Aladdín

10.3.1 Comparación esquematizada

Tabla 3

	ORIGINAL	ADAPTACIÓN
GÉNERO	Jasmine impresiona a Aladdín al saltar ágilmente sobre él mientras él prepara una tabla	Aladdín persuade a Jasmine para que use el poste
	Jasmine y Aladdín se sienten atrapados por sus circunstancias en el castillo	La Reina ha sido asesinada, por eso Jasmine está encerrada
	Jasmine anhela la libertad de elegir a su propio pretendiente	Jasmine quiere ser Sultana, no solo elegir pretendiente
	Aladdín deja que El Sultán juegue con la Alfombra	Aladdín habla de comprar a Jasmine
	Jasmine finge estar enamorada de Jafar para frustrar sus planes	Jafar desea castigar al Sultán y obliga a Jasmine a casarse con él
ORIENTACIÓN SEXUAL	Aladdín elige la libertad del Genio sobre la riqueza y el poder. El Sultán cambia las reglas para permitir que Jasmine elija a Aladdín como esposo	El Genio sugiere eliminar la ley de casamiento. Jasmine se convierte en Sultana y elige a Aladdín
RAZA	Jafar es extravagante y tiene una expresión afeminada	Jafar ha eliminado su subtexto queer y ha perdido las características femeninas de la película original
RAZA	La letra de "Arabian Nights" dice: "Es bárbaro, pero es el hogar"	En la canción "Arabian Nights" omiten ese verso
	Robin Williams fue la voz del genio	Will Smith interpreta al genio
	El diseño de Aladdín se inspiró en Tom Cruise, quien es blanco, y su actor de voz también es blanco	Mena Massoud interpreta al personaje de Aladdín

La tabla completa se encuentra en [Anexo 3: Comparación esquematizada - Aladdín](#)

10.3.2 Síntesis del análisis e interpretación

Aunque ambas películas exploran temas relacionados con la representación errónea de las culturas del Medio Oriente y árabes, aún perpetúan ciertos estereotipos que pueden ser dañinos. Sin embargo, vale la pena señalar que estas películas introducen una nueva perspectiva y lente a través de la cual ver a los personajes árabes. Un aspecto notable es la ruptura con la fórmula típica de las princesas de Disney, donde la película suele llevar el nombre de la princesa o sus rasgos físicos definitorios, como Blancanieves, La Sirenita, La Bella Durmiente, etc., etc. En este caso, la película se titula "Aladdín", nombrada en honor al personaje principal, un hombre pobre, pero de buen corazón que se transforma gradualmente en un héroe. Esta desviación de la tradición arroja luz sobre cómo Hollywood tiende a retratar a las personas árabes y al Medio Oriente en su conjunto. Al centrar a Aladdín como el personaje principal, la película tiene un impacto significativo, especialmente considerando que sus personajes recurrentes también provienen del Medio Oriente, en lugar de ser retratados como simples compañeros "side-kicks" caucásicos de los protagonistas. Este cambio desafía las narrativas arraigadas y presenta una representación más matizada de la cultura árabe y su gente.

La perpetuación de estereotipos negativos sobre árabes y musulmanes en las películas de Hollywood es un problema profundamente arraigado que ha influido significativamente en las percepciones del público. Shaheen (2003) señala acertadamente cómo "vistos a través de las lentes distorsionadas de Hollywood, los árabes lucen diferentes y amenazantes" (pág. 172). La representación de Hollywood de los árabes como despiadados, brutales, incivilizados y fanáticos religiosos se ha vuelto común, moldeando las perspectivas de los espectadores a través de narrativas estereotipadas. Lo que agrava el problema es la tendencia de las películas a confundir a todos los árabes con musulmanes y viceversa, reforzando aún más estos estereotipos. Como observa Shaheen (2003), el estereotipo es auto-perpetuante, lo que dificulta su eliminación.

Este fenómeno se extiende más allá del contexto del Medio Oriente, pues refleja un patrón más amplio en la producción cinematográfica hollywoodense-estadounidense. A lo largo de la historia, Hollywood ha reflejado las agendas políticas y los constructos sociales de los Estados Unidos al representar villanos que se alinean con sus narrativas políticas predominantes. Un análisis superficial de los villanos en las películas taquilleras, estadounidenses-hollywoodenses, a lo largo de las décadas revela un patrón: el americano blanco siempre será el héroe. Desde los vaqueros blancos enfrentados a indígenas nativo-americanos, pasando por conflictos entre héroes americanos blancos versus afroamericanos, hasta cambios hacia representaciones de villanos vietnamitas y rusos durante la era de la Guerra Fría. Durante el apogeo de la guerra contra las drogas, los latinoamericanos, especialmente aquellos asociados con carteles de drogas, se convirtieron en villanos prominentes. Sin embargo, después de los eventos del 11 de septiembre, los árabes y musulmanes emergieron como los principales antagonistas en muchas producciones de Hollywood.

Esta representación cíclica de villanos no solo refleja el clima político desde una postura americana, sino que también sirve como una herramienta para el patriotismo estadounidense y la propaganda militar. Esto es evidente en los temas recurrentes de heroísmo y defensa nacional presentes en éxitos de taquilla multimillonarios y franquicias de superhéroes de Hollywood. La perpetuación de estos estereotipos subraya la necesidad de un examen crítico del papel de los medios de comunicación en la formación de las percepciones sociales y la responsabilidad de los cineastas de retratar representaciones diversas y matizadas de diferentes culturas y comunidades.

Aunque esta investigación no gira en torno al tema en curso, es importante reconocerlo. Según la investigación de Shaheen (2003), sólo el cinco por ciento de los roles cinematográficos árabes representan personajes normales y humanos, lo que contribuye a la representación sesgada de los árabes en el cine. Es seguro

afirmar que, aunque "Aladdín" incluye ciertos conceptos erróneos sobre la cultura del Medio Oriente, aún puede estar incluido en dicho cinco por ciento. Puesto que, a lo largo del tiempo, la representación de los árabes en Hollywood ha evolucionado, sin embargo, persisten estereotipos negativos, con frecuencia retratando a los árabes como villanos o bufones en muchas películas. Por lo tanto, es notable que en la década de 1990, Disney dio un paso progresivo al producir una película con un personaje principal de origen árabe retratado como un héroe noble.

Las representaciones estereotipadas de los árabes en el cine tienen una influencia significativa en la percepción pública y pueden exacerbar la xenofobia y la discriminación, como se ha evidenciado a lo largo de la historia. Por lo tanto, la decisión de Disney de crear una película infantil centrada en personajes del Medio Oriente es loable. La película muestra a sus personajes, incluyendo al Sultán, la princesa y, por supuesto, a Aladdín, como individuos de buen corazón, presentados con profundidad y cuidado suficiente para hacer que el público se relacione con ellos y se preocupe por ellos. Es importante destacar que incluso el antagonista, también retratado como árabe, es representado como un villano basado en sus acciones específicas en lugar de únicamente por su identidad del Medio Oriente.

Aunque algunas películas desafían estereotipos y presentan representaciones positivas de los árabes, estos siguen siendo una minoría en comparación con aquellos que perpetúan estereotipos negativos. Por lo tanto, resulta alentador presenciar cómo uno de los estudios cinematográficos más grandes del mundo opta por proyectar una luz positiva en su narrativa.

En su tesis de maestría titulada "Comprendiendo el Estereotipo Étnico en las Películas de Hollywood", Suleman (s.f.) explora la persistencia de los estereotipos raciales en el contexto de la teoría crítica de la raza. Reconoce la raza como un constructo socio-histórico, pero señala que los estereotipos raciales perduran a pesar de las supuestas narrativas culturales pos-raciales. Suleman sostiene que "a lo largo de la historia, Hollywood es considerado un etnógrafo; reforzando la

hegemonía de la blancura en la pantalla al producir películas con revelaciones estereotípicas" (Suleman, s.f., pág. 4). Esta observación subraya la influencia prevalente de los creadores, incluyendo guionistas y directores, cuyos marcos ideológicos inevitablemente dan forma a las narrativas cinematográficas. En consecuencia, las películas, intencionalmente o no, a menudo se convierten en artefactos políticos, inherentemente imbuidos de las ideologías e identidades de sus creadores. Sin embargo, en medio de este panorama, hay instancias de progreso que vale la pena celebrar. Por ejemplo, a pesar de sus imperfecciones y desviaciones de la precisión cultural, la representación de personajes árabes y del Medio Oriente en "Aladdín" ofrece un alejamiento de las representaciones masivas estereotipadas, brindando retratos matizados y singulares de individuos dentro de esas comunidades.

No obstante, en el análisis de los temas de raza y etnicidad dentro de la película original de Aladdin de Disney (1992) y su adaptación de 2019, se hace evidente que ambas películas han generado considerable debate y crítica respecto a su representación de la cultura y los personajes del Medio Oriente. El análisis de Lindgren (2020) sobre el tratamiento de Disney a la raza y la etnicidad arroja luz sobre el escrutinio que Aladdin ha enfrentado por perpetuar estereotipos orientalistas.

La Aladdin animada original, a pesar de estar ambientada en un entorno árabe, cuenta con un elenco vocal predominantemente blanco, lo que no logra representar auténticamente la cultura árabe que busca retratar. Esta falta de auténtica representación se extiende más allá del mero doblaje de voces hasta la caracterización de los personajes, perpetuando estereotipos y ofreciendo una visión sesgada de la identidad árabe. Como destaca Lindgren (2020), Aladdin encarna numerosos estereotipos problemáticos asociados con el Medio Oriente, perpetuando una representación de la región como "premoderna, suave, digna,

sensual y despiadada", profundamente arraigada en elementos orientalistas, contribuyendo así a una visión exotista y subdesarrollada de la cultura árabe.

Por otro lado, la adaptación de acción en vivo de 2019 de Aladdin se esfuerza por una representación más auténtica al presentar actores de ascendencia árabe en roles prominentes. Esta decisión de casting deliberada permite una representación más matizada de la cultura árabe, ya que los actores infunden a sus personajes sus propias experiencias y perspectivas. Además, la inclusión de actores de comunidades árabes y negras, como Will Smith como el Genio, agrega capas de diversidad al elenco de la película, ampliando su representación más allá de las normas eurocéntricas tradicionales. La interpretación de Smith del Genio no solo inyecta carisma, sino que también sirve como un homenaje a la libertad y la resistencia de la comunidad negra, estableciendo paralelos entre la liberación del Genio de la lámpara y la lucha histórica por la emancipación negra.

La película original, dirigida por Ron Clements y John Musker, establece su escenario con la canción de apertura "Arabian Nights" (Noches Árabes), que rápidamente se convirtió en un punto de controversia debido a su representación mística y algo bárbara del Medio Oriente. Las letras originales de la canción, que incluían líneas como "It 's barbaric, but, hey, it 's home" (traducción al español: "Es bárbaro, pero, hey, es el hogar") fueron consideradas ofensivas y despectivas, la película aún sumerge a los espectadores en una región ficticia repleta de elementos orientalistas como animales exóticos, mercaderes y bailarinas. La representación de la princesa Jasmine, caracterizada por su atuendo revelador y desviación de la vestimenta islámica tradicional, contribuye aún más a la orientalización y explotación de la cultura del Medio Oriente (Lindgren, 2020).

Además, la representación de los personajes árabes en Aladdin ha sido un tema controvertido. Si bien los protagonistas como Aladdin y Jasmine se presentan de manera compasiva, otros personajes árabes, como mercaderes y guardias, se

representan de manera antipática, incluso como villanos, perpetuando estereotipos y percepciones negativas. Además, la ausencia de referencias islámicas o asociaciones con los protagonistas los aleja aún más de su trasfondo cultural, contribuyendo a una representación occidentalizada y unidimensional de la identidad árabe.

En contraste, la adaptación de 2019 de *Aladdin* se esfuerza por abordar algunas críticas dirigidas a la película original. Dirigida por Guy Ritchie, la adaptación cuenta con un elenco más diverso, con actores de ascendencia árabe asumiendo roles clave. Se hicieron esfuerzos para presentar a Agrabah como una ciudad vibrante y culturalmente rica, aunque aún dentro de los confines de un entorno orientalista ficticio. Sin embargo, a pesar de estos intentos de sensibilidad cultural, la adaptación aún lidia con problemas de representación y autenticidad (Linares Barrones et al. 2023).

Adicionalmente, la decisión de la adaptación de 2019 de basar la historia en un entorno culturalmente más auténtico contribuye a una representación más respetuosa e inclusiva de la cultura árabe. Al incorporar elementos de arquitectura árabe, diseño de vestuario y música, la película crea un mundo visualmente rico e inmersivo que rinde homenaje al patrimonio cultural de la región. Esta atención al detalle refleja un esfuerzo consciente por parte de los cineastas para alejarse de la fantasía orientalista de la película animada original y avanzar hacia una representación más respetuosa y precisa de la identidad árabe.

La comparación entre el original y su adaptación revela una evolución matizada en el enfoque de Disney hacia las representaciones raciales y étnicas. Es por esto que en esta investigación se aborda el concepto de "white-washing" o blanqueamiento como "adaptación centrada en lo blanco", ya que se modifican detalles de manera sutil, pero significativa para tener mayor atractivo ante un público occidental, especialmente blanco. Se han evidenciado casos, como los mencionados anteriormente, donde la teoría de la raza destaca cómo Disney intenta alinear sus

narrativas, mundos y personajes con normas sociales prevalentes desde una perspectiva convencionalmente caucásica, perpetuando daño en la representación y proyección de la diversidad para la audiencia joven. Al ajustarse a estándares raciales específicos, excluyendo ciertas razas y descuidando raíces culturales auténticas, ejemplificado en el 'white-washing', enfrenta límites y restricciones para complacer a una audiencia mayormente blanca. En este caso, el diseño de personajes de la película, donde el personaje principal, Aladdin, de origen árabe se basó en actores blancos-americanos de Hollywood, basándose en un comienzo en Michael J. Fox y terminando el diseño de personaje tomando elementos físicos y carismáticos de Tom Cruise, demuestran la priorización del atractivo convencional para evitar incomodidades en la audiencia blanca, en lugar de hacer justicia a sus personajes (Colburn, 2023).

Figura 3.1



Michael J. Fox en el set de Volviendo al Futuro (1985). Inicialmente, la principal inspiración para su apariencia era Michael J. Fox en Volviendo al Futuro, pero más

tarde fue cambiada a Tom Cruise. (Documental "Diamante en Bruto: La Creación de Aladdín". Edición Platino de Aladdín, Disco 2. Buena Vista Home Video, 2004).

Figura 3.2



Tom Cruise y Nicole Kidman en la premiere de Un Horizonte Muy Lejano (1992). Tom Cruise terminó siendo la musa e inspiración para el diseño del personaje de Aladdín.

Figura 3.3



Personaje de Aladdín en la versión animada de Aladdín (1992).

Figura 3.4



Personaje de Aladdín en la versión de acción real de Aladdín (2019).

Mientras que la versión de 1992 de Aladdin encarna tendencias orientalistas prevalentes en películas anteriores de Disney, la adaptación de 2019 demuestra una mayor conciencia de la sensibilidad cultural. Sin embargo, ambas películas no logran abordar completamente las complejidades de la identidad del Medio Oriente y continúan perpetuando ciertos estereotipos. Sin embargo, aunque la adaptación de acción en vivo representa un avance en términos de diversidad y representación, no está exenta de críticas. Algunos argumentan que la película aún no logra desafiar completamente los estereotipos y abordar los problemas sistémicos raciales. A pesar del elenco diverso, la historia sigue centrada en Aladdin, un personaje que se ajusta a los ideales tradicionales de heroísmo y masculinidad occidentales. Además, la estructura narrativa y los elementos temáticos de la película siguen de cerca el esquema de la película animada original, limitando las oportunidades para una exploración más profunda de la identidad cultural y el comentario social.

Esta comparación subraya el continuo discurso en torno a la raza y la etnicidad en la animación de Disney. Si bien se han logrado avances en la representación, sigue existiendo una necesidad apremiante de mayor sensibilidad y autenticidad en la representación de culturas diversas. Al reconocer y enfrentar estos problemas, Disney puede continuar evolucionando y creando narrativas más inclusivas que resuenen con las audiencias en todo el mundo. En este panorama cambiante de representación, es imperativo que Disney y otros creadores de medios prioricen la representación auténtica y la diversidad, asegurando que todas las comunidades se vean reflejadas en la pantalla de manera significativa y empoderadora.

Adicionalmente, la evolución de la representación de género en las películas animadas de Disney desde finales de los años 80 y principios de los 90 hasta las modernas remasterizaciones es un estudio fascinante que refleja las cambiantes normas y expectativas sociales con respecto a los personajes femeninos. Meckesheimer (2021) señala un cambio en la representación de las mujeres durante este período, donde las princesas en películas como "La Sirenita", "La Bella y la

Bestia", "Aladdín", "Pocahontas" y "Mulán" muestran una mayor independencia, agencia y capacidad para influir en la trama a través de sus acciones y decisiones. Sin embargo, a pesar de estos avances, la narrativa fundamental a menudo sigue girando en torno a encontrar el amor verdadero y el matrimonio con un hombre.

La película original "Aladdín" (1992) y su remake (2019) ofrecen un estudio de caso convincente para examinar estos cambios en la representación de género. Ambas versiones se centran en la Princesa Jasmine, un personaje que desafía los roles de género tradicionales. Aunque en ambas películas, Jasmine es retratada como inteligente, valiente y determinada, con sus propios deseos y ambiciones distintos de simplemente encontrar un esposo adecuado, aún se observa como careciendo de la figura materna en sus vidas, en la que Jasmine siente la necesidad de cumplir con las expectativas parentales, pero al mismo tiempo, experimenta la rebeldía y la ruptura de estos roles predefinidos, ya que no desea ser controlada ni limitada por las normas impuestas por los hombres, solo para caer en la sombra de otro hombre, a menudo con una implicación romántica. Aun así, ella desafía activamente las expectativas sociales y rechaza pretendientes que no cumplen con sus estándares, enfatizando su agencia e independencia (Meckesheimer, 2021).

Por lo tanto, la exploración de roles y dinámicas de género en "Aladdín" animado, la Princesa Jasmine se destaca como una princesa Disney única. Nacida en la realeza, anhela una vida más allá de los confines de los muros del palacio, pero su capacidad de acción para lograr este deseo es limitada. A pesar de su inteligencia y valentía, en última instancia depende de la ayuda de Aladdín, encajándola en el arquetipo de la "dama en apuros". Sin embargo, la versión en acción real de Disney desafía y subvierte esta representación.

La interpretación de Naomi Scott de la Princesa Jasmine en la adaptación en acción real eleva su personaje a un papel más central y complejo dentro de la narrativa. Ya no definida únicamente por su romance con Aladdín, Jasmine emerge como un individuo progresista y determinado con una visión para su reino. Aspira a

convertirse en la primera Sultana, un objetivo que persigue activamente y eventualmente logra, demostrando agencia y liderazgo más allá del arquetipo tradicional de princesa.

Además, la representación del antagonista, Jafar, experimenta una evolución significativa entre las dos versiones. En la película animada, las motivaciones de Jafar giran en torno a la ambición personal y el deseo de poder. Sus intentos de controlar el reino de Agrabah están impulsados por deseos egoístas, incluido su infame plan de casarse con la Princesa Jasmine para solidificar su dominio sobre el poder. Sin embargo, la adaptación en acción real ofrece una representación más matizada del personaje y las motivaciones de Jafar.

La interpretación de Marwan Kenzari de Jafar lo presenta como un antagonista más complejo y formidable. Aunque todavía alberga ambiciones de gobernar Agrabah, sus motivaciones se extienden más allá del mero beneficio personal. En la adaptación en acción real, Jafar emerge como un belicista, abogando por el expansionismo agresivo y la conquista militar. Su deseo de poder no se limita a gobernar Agrabah, sino que se extiende a dominar los reinos vecinos. La ausencia de la búsqueda de Jafar de la Princesa Jasmine para el matrimonio en la adaptación en acción real es notable. A diferencia de la película animada, donde Jafar busca casarse con Jasmine como un medio para consolidar su poder, la versión en acción real prescinde de este hilo narrativo. En cambio, el enfoque de Jafar permanece en tomar el control del trono, independientemente de la potencial ascensión al poder de Jasmine. Esta desviación del tropo tradicional del villano que persigue a la princesa para el matrimonio resalta una comprensión más matizada de las dinámicas de poder y roles de género.

Por lo tanto, las diferencias entre "Aladdín" animado de Disney y su adaptación en acción real ofrecen una exploración fascinante de temas de género dentro de la narrativa. A través de la transformación de personajes como la Princesa Jasmine y Jafar, la adaptación en acción real desafía los roles de género tradicionales y ofrece

una representación más matizada de la agencia, el empoderamiento y la ambición. Al examinar estas diferencias, obtenemos una visión de la representación en evolución del género en los medios populares y las formas en que la narración puede tanto reflejar cómo moldear las percepciones sociales.

Un aspecto significativo de la representación de género es el Test de Bechdel, que mide si una obra de ficción presenta al menos dos personajes femeninos nombrados que hablan entre sí sobre algo que no sea un hombre. Meckesheimer menciona que, si bien la película original "Aladdín" no pasa este test, el remake introduce a Dalia como un personaje importante, expandiendo la representación de las mujeres y sus interacciones. Sin embargo, es notable que sus conversaciones todavía giran predominantemente en torno a los hombres, lo que indica un enfoque persistente en narrativas dominadas por hombres incluso en versiones actualizadas (2021). Meckesheimer también menciona cómo una escena clave en ambas versiones implica a Jasmine desafiando al antagonista, Jafar, afirmando su autonomía y defendiendo el reino de su padre. En el remake, el papel de Jasmine en este conflicto es más prominente, ya que pronuncia un poderoso discurso abogando por los derechos de su pueblo y desafiando la tiranía de Jafar. Esta adición subraya la intención de los cineastas de retratar a Jasmine como una líder fuerte y capaz que da forma activamente al resultado de la historia, en lugar de simplemente reaccionar a los eventos.

Además, los finales de ambas películas reflejan actitudes en evolución hacia el empoderamiento femenino. Mientras que el original culmina con Jasmine casándose con Aladdín, el remake va más allá al retratar a Jasmine como la nueva sultana misma, marcando una salida significativa de las narrativas tradicionales donde la felicidad de una mujer a menudo está ligada al cumplimiento romántico. Este cambio refleja un reconocimiento social más amplio de las capacidades de las mujeres y la importancia de su autonomía y agencia.

Cantillo Valero (2010) ofrece información adicional sobre la representación de estereotipos de género en el "Aladdín" original. Jasmine es inicialmente retratada como irracional y protegida, mientras que Aladdín se caracteriza como astuto y encantador. La actitud paternalista del Sultán hacia Jasmine refuerza los roles de género tradicionales, con personajes masculinos asumiendo posiciones de autoridad y poder de toma de decisiones.

Sin embargo, a pesar de estos estereotipos, el arco del personaje de Jasmine en ambas versiones de "Aladdín" desafía y subvierte las normas de género tradicionales. Ella emerge como un personaje multifacético con agencia, inteligencia y disposición para desafiar las expectativas sociales. Su viaje ejemplifica la evolución continua de la representación de género en las películas de Disney, desde princesas pasivas que esperan ser rescatadas hasta heroínas activas que dan forma a sus propios destinos.

En ese sentido, el "Aladdín" original y su remake ofrecen ideas valiosas sobre la representación en evolución de género en las películas animadas de Disney. Si bien ambas versiones presentan a una Princesa Jasmine fuerte e independiente, el remake amplía el desarrollo de su personaje y su agencia, reflejando las actitudes sociales cambiantes hacia el empoderamiento y la autonomía de las mujeres. A través de caracterizaciones y revisiones narrativas matizadas, estas películas contribuyen a una representación más inclusiva y diversa del género en los medios de comunicación populares.

Asimismo, al analizar los temas de orientación sexual, especialmente la representación LGBT, en las películas Aladdín (1992) y su respectiva adaptación (2019), es crucial profundizar en varios aspectos como el diseño de personajes, los estereotipos, el desarrollo de los personajes y los cambios narrativos. Ambas películas presentan al personaje de Jafar, el antagonista de la historia, quien ha sido objeto de escrutinio en relación con su representación y su posible codificación queer.

La versión animada original de Aladdín retrata a Jafar con rasgos estereotípicamente afeminados, como sus manierismos exagerados, su estilo dramático y su actitud desafiante. Andreas Deja, el animador responsable de Jafar, es abiertamente gay, lo que añade una dimensión intrigante al diseño del personaje y el trasfondo que su propia identidad pudo haber aportado al desarrollo de las características físicas del personaje. La apariencia camp de Jafar, incluyendo su uso de delineador grueso y su vestimenta teatral, coincide con los elementos comunes asociados con personajes queer codificados, según discute Veera (2023). Sin embargo, su intento de casarse con la Princesa Jasmine complica esta interpretación, ya que aparentemente contradice las narrativas queer tradicionales. Aun así, como argumenta Kelesidis (2022), esta asociación también podría ser vista como la perpetuación de estereotipos dañinos que relacionan la homosexualidad con comportamientos predatorios, especialmente la pedofilia.

Por otro lado, la adaptación live-action de Aladdín en 2019 presenta una representación notablemente diferente de Jafar. La interpretación de Marwan Kenzari carece de los rasgos afeminados de la versión animada, optando por una apariencia y actitud más convencionalmente masculinas. Este distanciamiento del estilo camp y hacia una representación tradicionalmente masculina se alinea con las tendencias más amplias observadas en los remakes live-action de Disney, como lo discute Kelesidis (2022). La decisión de hacer a Jafar más comprensible y que la audiencia pudiera identificarse mejor con él, con una historia de pobreza y una relación matizada con el Sultán, aleja aún más al personaje de sus orígenes queer codificados.

Figura 3.5



Personaje de Jafar en la versión animada de Aladdín (1992).

Figura 3.6



Personaje de Jafar en la versión de acción real de Aladdín (1992).

La evolución del personaje de Jafar a lo largo de ambas películas refleja cambios más amplios en el enfoque de Disney hacia la representación y la narrativa. Mientras que la versión animada original abraza lo “camp” y los estereotipos, el remake live-action prioriza una representación más matizada y cercana, aunque a expensas de la codificación queer del personaje. Esta transición refleja los esfuerzos de Disney

por actualizar sus narrativas para audiencias modernas mientras navega por contextos culturales y sociales complejos. La apariencia de Jafar en la película original (animada) contrasta notablemente con la del protagonista, ya que parece llevar delineador de ojos, cejas arregladas, y viste una túnica larga, además de usar magia. Estos rasgos lo hacen parecer considerablemente más femenino que Aladdín, al menos desde la perspectiva de una sociedad occidental (Kelesidis, 2023, p.29). Además, en lugar de tener rasgos suaves y tradicionalmente atractivos, su aspecto menos convencional, como su cara alargada y su nariz aguileña, le confiere una apariencia mucho más siniestra en comparación con los estándares de belleza tradicionales.

Además, es importante destacar que el animador supervisor y diseñador de personajes de Aladdín, Andreas Deja, quien es abiertamente gay, ha admitido que imaginó a Jafar como un hombre gay (Griffin, 2000, p. 141). Por lo tanto, la comparación entre la versión original de Aladdín (1992) y su adaptación de 2019 resalta las complejidades de la representación LGBT en los medios de entretenimiento. Mientras que la película original abraza la codificación queer en su subtexto a través de personajes como Jafar, el remake refleja cambios que, en lugar de avanzar hacia una evolución social, han retrocedido en el enfoque de Disney hacia la narrativa y la representación.

10.4 El Rey León

10.4.1 Comparación esquematizada

Tabla 4

	ORIGINAL	ADAPTACIÓN
GÉNERO	Los personajes femeninos tienen una relevancia casi nula	Nala tiene un papel mucho más relevante
	Se intuye que Shenzi es la líder de las hienas	Se sabe con seguridad que Shenzi es la líder de las hienas
ORIENTACIÓN SEXUAL	Scar posee muchas características codificadas en personajes queer	Scar carece de rasgos queer
	Timón posee muchas actitudes que pueden verse asociadas a personajes queer	Timón es representado sin las características queer que se veían en la película original
RAZA	La mayoría de los personajes principales son interpretados por actores blancos	La mayoría de los personajes son interpretados por actores afroamericanos
	Las hienas ayudantes de Scar presentan bastantes estereotipos raciales	Las hienas carecen de actitudes que representen estereotipos raciales
	Rafiki siempre habla en inglés	En varias ocasiones Rafiki habla en suajili

La tabla completa se encuentra en [Anexo 4: Comparación esquematizada - El Rey León](#)

10.4.2 Síntesis del análisis e interpretación

Analizar el aspecto de la cultura racial en la película "El Rey León" (1994) es crucial, ya que la historia se ambienta en la sabana africana, lo que conlleva una representación racial implícita. Aunque la película carece de personajes humanos, la representación racial sigue siendo significativa y merece atención para comprender cómo Disney aborda estos aspectos culturales incluso en ausencia de humanos.

Esta película nos muestra una historia shakesperiana en la que el malvado tío Scar asesina al padre de Simba y usurpa el trono. Como resultado, Simba tiene que huir antes de regresar convertido en un león adulto para ocupar el lugar que le corresponde como rey. Aunque una película protagonizada únicamente por animales podría haber parecido una elección más segura que una película que retratará una "cultura real" y a sus gentes, El Rey León no dejó de recibir su buena dosis de críticas (Lindgren, 2020). Algunos críticos y estudiosos han criticado, por

ejemplo, a las hienas perezosas, aprovechadas y antagonistas por tener "acentos urbanos de jóvenes negros o hispanos" (Giroux, 2001, p. 110).

Cómo se mencionó anteriormente, en la película no se presentan personajes humanos, lo que significa, por supuesto, la ausencia de africanos reales y la falta de conexión con la historia africana. En otras palabras, los eventos de "El Rey León" podrían tener lugar en un mundo donde ni los africanos ni los humanos existieran, ya sea en el pasado, en el futuro o en un universo alternativo. Esta ausencia de referencia directa a la cultura africana plantea interrogantes sobre cómo Disney elige representar y contextualizar sus historias. Además:

Es cierto que Disney utiliza tanto el zulú como el suajili para algunas de las canciones de la película, así como para algunos de los nombres de los personajes, pero sólo uno de los personajes de El Rey León tiene acento africano. El hecho de que este personaje sea el excéntrico babuino Rafiki es otra cuestión un tanto problemática (Lindgren, 2020, p. 29).

Disney ha jugado con los estereotipos culturales a través de los animales, cómo se puede ver con el caso de Rafiki. Sin embargo, esto se ve presente también en la forma en la que Disney construye los personajes físicamente, pues en esta película "los animales 'buenos' tienen rasgos de colores más claros, mientras que los 'malos' tienen la piel oscura. Incluso el antagonista Scar -otro león y pariente cercano del protagonista- tiene la melena negra y la piel marrón." (Lindgren, 2020, p. 30).

Contrario a lo que se puede pensar, las mayores críticas con respecto a estereotipos culturales no son debido a Rafiki ni a Scar, sino a las hienas ayudantes de Scar. Ha sido muy discutido que la tierra de las hienas podría considerarse una metáfora de los barrios marginales o "guetos" de Estados Unidos, sobre todo si presta atención a las características raciales de las propias hienas. Las dos hienas que tienen voz en la película (Shenzi y Banzai) están interpretadas por Whoopi Goldberg, que

utiliza un acento afroamericano muy marcado y Cheech Marin; que utiliza un acento latino.

Towbin et al. también describen a las hienas de El Rey León como una imitación de "los estereotipos de las minorías del centro de la ciudad; se las presenta como siniestras y ladronas, y a menudo se quejan de que los leones mantienen el poder en su sociedad" (2004, p. 36). Las características antagónicas de las hienas, combinadas con su forma de hablar y el lugar donde viven, crean realmente una metáfora estereotipada (e incluso racista) de las minorías étnicas de los centros urbanos estadounidenses. Por lo tanto, estas hienas están asociadas con estereotipos que sugieren desorden y pereza, reforzando así representaciones negativas vinculadas a ciertos grupos étnicos. En resumen, la racialización diferencial en las películas de Disney se manifiesta mediante la construcción de personajes basada en estereotipos raciales específicos. Aunque la empresa ha progresado en la eliminación de elementos claramente racistas, persisten representaciones simplificadas que subrayan la necesidad continua de una reflexión crítica sobre la representación de la diversidad en el universo animado de Disney.

Con respecto a la representación racial en el nuevo remake de El Rey León (2019), se pueden ver una serie de cambios significativos que influyen en la opinión y la crítica del público, pues se es clara la interpretación del proceder ético del elenco en esta película. A diferencia de la película original, esta vez, por el hecho de que la película se ambienta en África Disney sí siente la necesidad de contar con un elenco de actores y actrices pertenecientes a la comunidad negra o afrodescendientes, cómo la película no cuenta con personajes humanos, esta inclusión se ve reflejada a través del doblaje (Linares, Corral & Villén, 2023).

El encargado de prestar su voz al protagonista Simba en el remake es el actor y músico Donald Glover, mientras que en su versión original, Matthew Broderick le dio voz a este personaje. De igual manera Chiwetel Ejiofor da su voz al antagonista

Scar en esta versión, mientras que en la película original, el encargado de prestar su voz a este personaje fue el actor Jeremy Irons. Además, la cantante Beyoncé interpreta a Nala en el remake, mientras que Moira Kelly dio su voz a este personaje en la primera versión. Es importante resaltar la representación de la comunidad negra con los personajes principales de la película, pues los protagonistas de la película de 1994 son todos de etnia blanca, en comparación a la nueva versión donde los personajes principales son interpretados por actores de raza negra.

Figura 4.1



Matthew Broderick y Donald Glover, quienes interpretan a Simba en su versión original y live-action respectivamente.

Figura 4.2



Jeremy Irons y Chiwetel Ejiofor, quienes interpretan a Scar en su versión original y live-action respectivamente.

Figura 4.3



Moira Kelly y Beyoncé, quienes interpretan a Nala en su versión original y live-action respectivamente.

Por otro lado, la representación de la comunidad negra no se limita solo a los personajes principales, sino que también se refleja en roles secundarios, como Sarabi, interpretada por la talentosa actriz Alfre Woodard, o Rafiki, cuyo papel es llevado a la pantalla por el actor sudafricano John Kani. Incluso el personaje de Shenzi, la líder de las hienas aliadas de Scar, es encarnado por la actriz alemana-ugandesa Florence Kasumba. En cuanto al largometraje original de "El Rey León" de 1994, destaca por ser la primera película animada en incluir la presencia de varios actores y actrices de la comunidad negra en su elenco de doblaje inicial. Entre ellos, James Earl Jones, quien continúa dando voz a Mufasa (padre de Simba) en ambas versiones, tanto animada como live-action. Además, Madge Sinclair, Whoopi Goldberg y Robert Guillaume también destacan como actores de voz en la versión original, interpretando a Sarabi, Shenzi y Rafiki respectivamente. A pesar de esta notable visibilidad cultural y racial, es importante señalar que ninguno de estos actores presta su voz a los personajes principales, ya que estos son interpretados por actores y actrices de etnia blanca (Linares, Corral & Villén, 2023).

En la nueva película, también se evidencia un interés por parte del director en mostrar una representación africana más auténtica y respetuosa. Por ejemplo, el personaje de Rafiki habla constantemente en suajili, mientras que en la versión original todos los diálogos son en inglés, con excepción de unos pocos. Además, se observa un esfuerzo por una representación cultural más precisa mediante el cambio de los nombres de las hienas de Banzai y Ed a Kamari y Azizi, nombres que son propiamente africanos. Con estas decisiones se refleja el intento de honrar y celebrar la diversidad cultural africana en la narrativa de la película, aspecto que no tuvo una gran relevancia en la película original.

De igual forma, los personajes de las hienas experimentaron una importante reelaboración en el remake. Mientras que en la primera película su construcción como personajes estaba basada en estereotipos raciales bastante perjudiciales para las minorías, en esta versión se dejaron atrás estos aspectos. Se muestra a

las hienas como criaturas imponentes y muy inteligentes, en contraposición a su representación anterior como tontas y perezosas. Además, no se ve la jerarquía que se veía en la original, pues en esta versión no son leales a Scar y solo se alían con él por la promesa de tener acceso al reino después de que el asesine a Mufasa. Con esta versión se vio la determinación de corregir errores que estaban presentes en la versión original, evitando estereotipos dañinos y presentando una representación más equitativa y respetuosa de los personajes en la película.

La construcción de los personajes femeninos es un aspecto que no tiene una gran relevancia en la película original, pues estos realmente tienen una presencia casi nula. Sin embargo, en esta nueva adaptación se intentó otorgar un papel más significativo a los personajes femeninos para satisfacer las demandas de las audiencias contemporáneas y presentar una historia más moderna y equilibrada. El personaje de Nala, el interés amoroso de Simba, en particular, adquiere un papel mucho más relevante. Se explora más sobre su historia y se muestra cómo fue capaz de escapar del reino de Scar para encontrar a Simba. Además, Nala juega un rol activo en la batalla final con las hienas, enfrentándose a Shenzi, quien solía aterrorizarla en el cementerio de elefantes cuando era cachorra.

En general, la nueva versión se esforzó por presentar a los personajes femeninos de manera más contundente. Las leonas muestran una mayor agencia y proactividad a lo largo de la película. En particular, Sarabi tiene un trasfondo ampliado que explora su decisión de apoyar a Mufasa sobre Scar. Aunque Scar le ofrece la oportunidad de convertirse en su reina después de la muerte de Mufasa, Sarabi rechaza rotundamente la oferta, incluso sabiendo que eso podría significar vivir de las sobras proporcionadas por las hienas. Este enfoque en el desarrollo de los personajes femeninos resalta su fuerza y determinación, contribuyendo a una representación más empoderada en la narrativa de la película.

Por otro lado, la exploración de los aspectos "queer" en las entregas de "El Rey León" es un tema de investigación importante para comprender cómo se representa la diversidad LGBTQ+ en esta película y si lo hace de manera positiva o si inadvertidamente perpetúa estereotipos negativos para la comunidad. Aunque la película no presenta personajes abiertamente LGBTQ+, algunos críticos han señalado ciertos elementos que podrían interpretarse como sugestivos de temas queer.

Estos rasgos "queer" se pueden ver muy presentes en el villano de la película. Desde el principio, Scar se opone primero a Mufasa y luego a Simba. El diseño de su personaje hace que parezca un verdadero villano sin posibilidad de redención. Todos los leones son de color ocre y tienen una melena marrón claro; todos menos Scar. La diferencia de color es evidente. Scar tiene el cuerpo marrón oscuro y la melena negro azabache. A diferencia de los otros leones, que caminan majestuosamente, Scar se escabulle por todas partes. En él se perciben rasgos femeninos que se diferencian claramente de la masculinidad de Mufasa. Su carácter está diseñado para ser más delgado y delicado que el de Mufasa. El propio Scar reconoce la diferencia en la película cuando dice que nunca se pelearía con Mufasa. Sabe que es físicamente más débil (Veera, 2023).

A pesar de ser un personaje antropomorfo, tiene una multitud de rasgos codificados como queer, como las marcas negras alrededor de sus ojos estrechos, que dan la impresión de que es una sombra de ojos. También es notablemente más pequeño y tiene una paleta de colores más oscura que el resto de los leones, lo que le hace destacar. (Kelesidis, 2023). Así mismo, la actitud confiada y sarcástica de Scar, le da un lugar dentro de la categoría de "villano diva", mostrando constantemente gestos y expresiones extravagantes.

El personaje de Scar fue animado por Andreas Deja, un hombre abiertamente gay. Griffin (2000) afirma que la sexualidad de Deja ha influido en la forma en que crea

sus personajes. Además, al igual que Úrsula, Scar también ha vivido en el exilio, y su característica forma de hablar y comportarse lo distinguen notablemente. Siempre habla en voz baja, con una cadencia que denota su astucia y malicia. Scar es conocido por su ingenio afilado y sus comentarios descarados, siempre listo para replicar con una réplica o una observación sarcástica (Veera, 2023). Esta forma de comunicarse no solo resalta su personalidad manipuladora, sino que también añade una capa adicional de complejidad a su carácter, lo que lo convierte en un villano memorable y único dentro del universo de Disney.

Es importante también tener en cuenta cómo la homosexualidad se puede ver reflejada cómo un símbolo de enfermedad y desgracia, lo que se ha visto representado en muchos productos audiovisuales durante muchas generaciones. Se percibe cómo algo sucio que trae sufrimiento y que debería ser erradicado:

La asociación de la homosexualidad con la enfermedad se representa aquí a través de las sequías que sufren las Tierras del Orgullo bajo el gobierno de Scar. Como gobernante y como león, Scar nunca recibe el respeto de sus compañeros. Mufasa lo ve como una presencia molesta, y Simba dice abiertamente que cree que Scar es raro. Aquí entra en juego la asociación social de la homosexualidad con la rareza. En el clímax de la película, cuando Simba derrota a Scar, la tierra recupera la vida. Vuelve a ser verde y fértil. Simba, a imagen y semejanza de Mufasa y símbolo del hombre heterosexual, ha restablecido el statu quo que Scar había trastocado. De este modo, El Rey León simboliza algo más que el triunfo del bien sobre el mal. Representa el triunfo de la heteronormatividad sobre la homosexualidad (Veera, 2023, p. 72).

Pero Scar no es el único personaje de la película que podría invitar a una lectura queer. Timón y Pumba conforman un dúo inseparable que prácticamente adopta a Simba, criándolo hasta que alcanza la edad adulta y decide reclamar el trono que le

arrebató su tío. Sin embargo, la principal característica que limita en cierta medida la interpretación queer de los personajes es el hecho de que la historia se desarrolle en la sabana africana y todos los personajes sean animales. Dado que Timón es un suricato y Pumba un jabalí, la noción de que sean una pareja podría plantear más problemas para Disney que si fueran una pareja gay humana. Aunque su relación es extremadamente cercana y se presenta con una intimidad emocional, la narrativa no explora de manera explícita ninguna orientación sexual para estos personajes. En general, Timón y Pumba tienen muchas características que los sitúan en la categoría de "compañero gay", aunque las de Timón son mucho más obvias que las de Pumba. Timón expresa sus emociones de una manera exagerada que podría considerarse afeminada, especialmente cuando se yuxtapone con la representación de otros hombres cisgénero (Kelesidis, 2023).

El remake de El rey león, estrenado en 2019 y dirigido por Jon Favreau, buscaba enfocarse en un producto lo más fotorrealista posible, por lo que los diseños de los personajes fueron despojados de las características antropomórficas que solían representarlos. Además:

Scar, interpretado por Chiwetel Ejiofor, carece de cualquier rasgo codificado de homosexualidad o personalidad "camp" del original. Más bien al contrario. En una de sus escenas iniciales, Scar da a entender que se siente atraído por la reina Sarabi, que rechazó sus insinuaciones y eligió a su hermano, mucho más fuerte, como pareja (Kelesidis, 2023, p.37).

Por otro lado, Timón y Pumba son simplemente reimaginados sin la mayoría de las características codificadas queer de sus contrapartes animadas, a pesar de que el remake cuenta con un actor de voz abiertamente gay (Billy Eichner, el cual interpreta a Timón) que ha sido vocal sobre la importancia de la representación LGBTQ+ (Falcone, 2019).

10.5 Mulán

10.5.1 Comparación esquematizada

Tabla 5

	ORIGINAL	ADAPTACIÓN
GÉNERO	Mulán se corta el pelo para disfrazarse de hombre	Mulán no se corta el pelo
	Mulán tiene un perro llamado "Little Brother" (traducción al español: Hermanito)	Mulán tiene una hermana llamada "Hua Xiu"
	Abuela Fa	El personaje de la abuela de Mulán no existe
	Mulán es de espíritu libre y activo, pero debe aprender a fortalecerse en el ejército	Mulán es muy fuerte y tiene una conexión con el chi
	No es una guerrera, no es la mejor en combate	Mulán es una guerrera, se muestra desde el principio que es muy fuerte para ser una chica
	Shan Yu (villano masculino) liderando a los Hunos	Hay una villana femenina
	Mulán habla de vuelta al reclutador del ejército en defensa de su padre	Mulán nunca tiene la oportunidad de hablar
	Li Shang es el capitán de Mulán y su interés amoroso	El personaje de Li Shang se cambia por "Honghui"
	Mulan duerme en su propia tienda lejos del resto de los hombres del campamento	Mulan duerme en una tienda llena de hombres en el campamento
	Mulan resulta herida y así se revela que es una mujer	Mulan nunca resulta herida y revela su verdadera identidad por sí misma
	Nadie le cree a Mulan cuando les advierte que Shun Yu sigue vivo	Mulan lidera a sus camaradas en la batalla contra Bori Khan.
	Ling, Chien-Po y Yao se visten como mujeres para ayudar a salvar al emperador	Mulan se aventura sola para encontrar a Bori Khan y salvar al Emperador por sí misma.
	Todo el reino se inclina ante Mulan cuando el emperador le dice que ha salvado a todos	El acto de reverencia no ocurre
	ORIENTACIÓN SEXUAL	Mulan se quita el maquillaje y se pregunta "¿cuándo mostrará mi reflejo quién soy por dentro?"
Mulan está preocupada por el emparejamiento		Mulan está preocupada porque su padre está siendo reclutado para la guerra
		El Comandante Tung quiere que Hua Jun (el alter ego de Mulan) se case con su hija
RAZA	Mushu es el dragón compañero de Mulán	En esta versión, Mushu no existe
	La mayoría de los actores de voz en la película no eran asiáticos	Cada miembro del elenco es de hecho asiático

La tabla completa se encuentra en [Anexo 5: Comparación esquematizada - Mulán](#)

10.5.2 Síntesis del análisis e interpretación

Es esencial evidenciar cómo se manifiesta la construcción de género en la película "Mulán" (1998), ya que esto proporciona una base sólida para comprender la evolución temática en su versión más reciente del 2020. Esta comparación nos ofrece una perspectiva valiosa sobre los valores fundamentales que la película promueve y cómo Disney ha modificado su percepción sobre el papel de la mujer en sus obras.

La historia se centra en Mulán, una joven intrépida de la familia Fa, que decide tomar el lugar de su padre enfermo cuando el Emperador decreta que cada familia debe enviar un hombre al ejército para combatir la invasión de los Hunos. Desafiando las convenciones sociales de su época, Mulán se disfraza de hombre y se alista en las fuerzas imperiales. A lo largo de un extenuante entrenamiento y enfrentándose a numerosos peligros, Mulán demuestra una extraordinaria valentía y una firme determinación, ganándose el respeto y la admiración de sus compañeros soldados mientras lucha por defender su patria.

La protagonista anhela la igualdad y ser tratada como un hombre en sus acciones, pero para lograrlo, debe "disfrazarse" como tal. Aunque la película, en última instancia, presenta un aspecto romántico donde la protagonista desarrolla un interés amoroso moderado, al adoptar la identidad masculina, su entorno la percibe y trata como a un hombre. Esto le permite liderar batallas y demostrar su valentía "masculina". Sin embargo, cuando su verdadera identidad como mujer se revela, su entorno la castiga, sintiéndose traicionados y sin reconocer sus hazañas. Esta película representa un concepto de mujer muy distinto al de las primeras dos entregas. En ella, vemos a una mujer que desafía los patrones femeninos convencionales, siendo valiente y astuta, convirtiéndose en una guerrera. Aunque aún persisten algunos estereotipos y roles de género, es evidente la evolución que ha experimentado Disney.

"Mulán" forma parte de una nueva generación de princesas de Disney que marcan un cambio significativo en la representación de la mujer. Aunque el elemento del final feliz aún gira en torno al matrimonio con un hombre, estas princesas son notablemente más independientes y muestran una mayor agencia. Se destacan por salvar a otras personas e incluso rescatarse a sí mismas, en lugar de esperar pasivamente a ser salvadas. Esta película se ha convertido en una de las más icónicas de Disney debido a su naturaleza transgresora y la forma en que desafía los roles de género establecidos. Su representación del papel de la mujer ha sido

una fuente de inspiración para muchas niñas que crecieron viendo la película, ya que Mulán se presenta como un modelo a seguir que muestra que las mujeres son capaces de ser heroínas por derecho propio.

La representación de género evoluciona entre las dos versiones, examinando especialmente escenas clave como la decisión de Mulán con respecto a su pelo y su transformación de un individuo de espíritu libre a una guerrera. A través de una lente comparativa, exploramos los matices del desarrollo del personaje de Mulán, el papel de los personajes secundarios y la dinámica social que rodea las expectativas de género.

En la película animada, el viaje de Mulán está marcado por su desafío a los roles de género tradicionales. La escena donde se corta el pelo y toma el lugar de su padre en el ejército simboliza su rechazo a las restricciones sociales. Al empuñar la espada de su padre y vestir su armadura, Mulán no solo disfraza su identidad sino que también desafía la noción de que la fuerza física y la valentía son exclusivas de los hombres. En contraste con la película animada, el remake en acción real de Mulán introduce desviaciones significativas en su representación de las dinámicas de género. La decisión de Mulán de unirse al ejército está impulsada no solo por su sentido del deber sino también por su fuerza innata y conexión con el chi, que es una fuerza espiritual casi todopoderosa. A diferencia de su contraparte animada, ella conserva su pelo largo a lo largo de la película, simbolizando una ruptura con las normas de género tradicionales mientras aún abraza su feminidad.

Con respecto a la evolución del concepto de género en la versión live-action de Mulán se pueden evidenciar algunos cambios que no estaban presentes en la versión original. Hay constantes diferencias en cuanto cómo se ubica ella con respecto a los personajes masculinos. En la versión original, Mulán conoce por primera vez a su contraparte masculina, Shang, tras una escena de lucha con los demás soldados. Él es el líder de su escuadrón y ella ocupa una posición

subordinada a él y, por tanto, depende de sus órdenes y acciones. En el remake, esta escena es diferente. Mulán se encuentra con Chen, la contraparte masculina en esta película, en un grupo con otros soldados. En esta escena, están en igualdad de condiciones, esto supone un cambio importante, ya que Mulán no está en una posición subordinada y la dinámica de poder cambia (Vágnerová, 2018).

Además, la presencia de personajes femeninos como la Abuela Fa, en la versión animada, añade profundidad a la narrativa de Mulán, pues sirve como fuente de sabiduría y estímulo. La ausencia del personaje de la Abuela Fa altera la dinámica del sistema de apoyo de Mulán, poniendo mayor énfasis en su viaje individual.

La evolución de Mulán, en la versión original, retrata una joven llena de espíritu a una estratega y líder hábil que se representa a través de su entrenamiento en el ejército. A pesar de enfrentar contratiempos iniciales y dudas de sus compañeros, Mulán demuestra su valía a través de la inteligencia y la perseverancia en lugar de la pura destreza física. La secuencia de la canción "I'll Make a Man Out of You" ejemplifica la ingeniosidad de Mulán y resalta su capacidad para superar a sus oponentes. Esto se proyecta con otro eje en la adaptación de acción real, la transformación de Mulán en una guerrera hábil se representa como inherente a su carácter, en lugar de ser el resultado de entrenamiento y perseverancia. Su fuerza física y agilidad la distinguen de sus compañeros, desafiando la noción de que la feminidad es sinónimo de debilidad.

En la escena del conflicto de Mulán, se observan diferencias fundamentales entre la película original y su nueva versión. En la primera, los soldados, incluido Shang, descubren que Mulán es una mujer, mientras que en la nueva película es ella misma quien revela su verdadera identidad. Este cambio subraya la mayor agencia y protagonismo de Mulán en la versión más reciente. En lugar de ser descubierta pasivamente, Mulán toma la iniciativa, reflexiona sobre sus acciones y asume la responsabilidad de su identidad. La dinámica entre Mulán y Shang también varía:

en la película original, Shang casi mata a Mulán antes de abandonarla, destacando las tensiones y dependencias de poder entre ellos, mientras que en la nueva versión es ella la que se marcha por su propia voluntad. En esta escena del original, se acentúan de nuevo las relaciones de poder entre Mulán y Shang, ya que ella depende mucho de la decisión de Shang de matarla o no. En el remake, no es entre ella y Chen, sino entre ella y el líder, por lo que en esta reinterpretación se refleja una evolución en la autonomía de Mulán como protagonista, quien se enfrenta a sus desafíos de manera más independiente y determinada.

La revelación de la verdadera identidad de Mulán y su aceptación posterior por parte de sus camaradas refuerza el mensaje de la película sobre el empoderamiento y la igualdad. A través de su valentía e ingenio, Mulán gana el respeto de sus compañeros soldados y emerge como un símbolo de resiliencia y determinación. Además, la decisión de Mulán de revelar su verdadera identidad, como fue mencionado anteriormente, difiere significativamente de la película animada. En lugar de ser herida y expuesta por fuerzas externas, elige revelar su género en sus propios términos, mostrando su agencia y autonomía. La conclusión de la película, donde Mulán lidera a sus camaradas en batalla y gana un lugar entre la guardia del Emperador, refuerza su papel como pionera y símbolo de empoderamiento femenino.

También se pueden ver algunas diferencias claves en el mensaje original de la película original y el remake. Uno de los mensajes del original parece ser que las chicas pueden ser lo que quieran, incluso heroínas. Mulán es retratada como una chica joven y corriente a la que le cuesta adaptarse al papel de mujer que se le ha impuesto. Para escapar a sus exigencias como mujer y salvar a su padre, se las ingenia para hacerse pasar por hombre y guerrera. Aunque está dotada, no todo cae a sus pies, y debe demostrar su valía mediante esfuerzo y dedicación. En el remake, Mulán se presenta de forma diferente. Tiene un talento especial desde el principio y, por tanto, no representa a la chica corriente que se ve en la original.

Aquí, el mensaje de la película original pierde algo de sentido, en el que se muestra que cualquiera puede llegar a ser cómo Mulán, porque no todo el mundo está tan dotado como ella.

En su versión original, la protagonista es un personaje más normal y cercano, y cuenta con Mushu y Cri-Kee para ayudarlo a triunfar. Esos dos personajes secundarios no existen en el remake y Mulán parece ser independiente desde el principio. Un hallazgo interesante es la eliminación del dragón Mushu, que sólo está presente en la película original. En la primera película, Mushu cumple un rol de ayudante y protector de Mulán, además de que es el principal generador de momentos cómicos en la película. Su presencia solía romper la tensión y aportar un toque más ligero y humorístico a la trama. Sin embargo, su ausencia en la nueva película indica un tono más serio y menos enfocado en el humor en comparación con la original, por lo que se puede asumir que con esta nueva versión se buscaba ofrecer una interpretación más madura y emocional de la historia de Mulán.

Otro mensaje importante presente en la película de 1998 es sobre el amor y la devoción. Ambas versiones cinematográficas no muestran una clara historia de amor entre Shang y Mulán y se ven más enfocadas en el amor familiar. Sin embargo, hay diferencias. En el original, Shang es superior a Mulán en el ejército y da órdenes, lo que limita su independencia. Al final de la película, el tema de dar honor a la familia no se resalta tanto como en el remake y se vuelve a centrar la atención en el hecho de que una mujer debe encontrar a un hombre. Esto queda patente al final de la película, cuando Mulán regresa a su hogar con la espada del emperador y su abuela hace un comentario diciendo que en vez de traer una espada debió haber traído un hombre. Contrario a esto, en el remake, Chen no es superior a Mulán. Esto hace que el equilibrio de poder sea bastante diferente, y Mulán no dependa de sus órdenes. Al final de la película, se la celebra mucho más como heroína. Esto queda especialmente claro por la espada y los símbolos grabados en ella, que le regalan

los soldados del emperador. Aquí se repite el gran valor que ha conseguido luchando valientemente por el emperador y trayendo honor a su familia.

De este modo, tanto la versión original como la más reciente de Mulán presentan a una heroína fuerte e independiente que lucha por sus seres queridos y no depende de una figura masculina para triunfar. Sin embargo, la versión más reciente muestra algunos aspectos de manera más moderna y hace énfasis en algunos valores que no tenían tanta relevancia en la versión original. Por otro lado, el remake comete el error de eliminar el énfasis en el esfuerzo y la dedicación que Mulán necesitó en la primera película para convertirse en una gran guerrera. En la versión original, Mulán se muestra como una chica común y corriente con la que todas las niñas pueden identificarse, y su éxito es el resultado de su arduo trabajo y perseverancia. En cambio, en la nueva versión, Mulán parece poseer un talento extraordinario desde una edad temprana, lo que resta algo de realismo y conexión emocional para el público.

En este contexto de evolución, Meckesheimer (2021) señala que:

La sociedad ha experimentado grandes cambios en lo que respecta a los roles de género, los estereotipos y los valores culturales. Especialmente en el cine, esos cambios suelen ser recogidos y retratados. Para que el público se identifique mejor con los personajes de una película, las películas de éxito suelen rehacerse y adaptarse a los cambios que se han producido en la sociedad. Las reediciones, especialmente las producidas con muchos años de diferencia, ofrecen contrastes potenciales de cambios culturales que pueden poner de relieve conceptos críticos (p. 24).

Por lo tanto, se puede destacar cómo el cine refleja y adapta los cambios en la sociedad, incluyendo aquellos relacionados con la percepción de los roles de género. Es por esto que la evolución de la identidad de género en los personajes de

Disney ha sido notable a lo largo de las décadas. Inicialmente, muchos personajes femeninos eran retratados como damiselas en apuros, centradas en encontrar el amor romántico. Sin embargo, en tiempos más recientes, ha habido un cambio hacia la representación de mujeres fuertes e independientes. Ejemplos notables incluyen personajes como Mulán y Elsa, que desafían los estereotipos tradicionales y muestran la diversidad de roles que las mujeres pueden desempeñar, reflejando así la evolución de la identidad de género tanto en la sociedad en general como en la industria del entretenimiento (Meckesheimer, 2021).

Adicionalmente, Meckesheimer (2021) destaca en su artículo "Princess or Heroine? – A Qualitative Analysis on How the Portrayal of Female Characters Has Evolved Between Disney's Original Films and its Modern Remakes" que una razón plausible para que los productores de cine continúen creando personajes tan destacados y rebeldes como Mulán "puede ser contrarrestar activamente los estereotipos estrictos y evitar que los niños adopten actitudes y opiniones sobre los roles y los clichés de género desde una edad temprana. El comportamiento estereotipado de las mujeres en las películas de Disney, que esperaban pasivamente a que el hombre actuara, también ha cambiado." (p. 70-71).

Esto resalta la importancia de la representación diversa de personajes femeninos en Disney como un medio para desafiar y modificar percepciones arraigadas sobre los roles de género en la sociedad. Actualmente, se ha observado un cambio (genuino o no) en las representaciones de la feminidad y la masculinidad en las películas de Disney. En cuanto a la feminidad, ha evolucionado de retratos estereotipados y pasivos hacia personajes femeninos más diversos, valientes e independientes, desafiando la noción de que las mujeres deben cumplir roles tradicionales. En cuanto a la masculinidad, se ha producido una apertura a la representación de hombres emocionales y no conformes con las expectativas típicas de fortaleza física y liderazgo, rompiendo con los estereotipos rígidos.

La película ha sido aclamada por su narrativa empoderadora y sus personajes memorables. Sin embargo, debajo de su aparente simplicidad se encuentra una compleja interacción de temas, especialmente en su representación de la raza y la cultura. Ambas versiones demuestran cómo la racialización diferencial ha influido en la representación de personajes animados en Disney, a menudo construyendo estos personajes sobre la base de estereotipos raciales específicos.

En la versión animada de "Mulán", lanzada en 1998, el personaje de Mushu sirve como alivio cómico, siendo un pequeño dragón compañero de la protagonista Mulán. Aunque Mushu es querido por su humor y encanto, un análisis más profundo revela un aspecto problemático de su personaje. Interpretado por Eddie Murphy, Mushu a menudo caricaturiza y se burla de ciertos aspectos de la tradición familiar asiática, perpetuando estereotipos para generar risas. Su representación refuerza visiones occidentales simplistas y exageradas de la cultura asiática, reduciéndose a tropos superficiales y cómicos.

Además, las decisiones de casting para la película animada agravan aún más los problemas de representación. A pesar de estar ambientada en la antigua China, la mayoría de los actores de voz de la película no eran asiáticos, reflejando una tendencia más amplia en Hollywood de ignorar voces y experiencias auténticas. Esta elección de casting priva a la película de la oportunidad de representar de manera auténtica la diversidad y riqueza de las identidades asiáticas.

En contraste, el remake de acción en vivo de "Mulán" presenta una diferencia notable en términos de representación racial. Uno de los cambios más significativos es la exclusión del personaje de Mushu. Aunque esto puede decepcionar a los fanáticos de la película animada, también refleja un esfuerzo consciente por alejarse de las representaciones estereotipadas de la cultura asiática. Al eliminar a Mushu, los cineastas evitan perpetuar estereotipos dañinos y se centran en el viaje de Mulán con mayor profundidad y autenticidad. Además, cada miembro del elenco en el remake de acción en vivo es de ascendencia asiática, marcando un paso

significativo hacia una representación más precisa y respetuosa de los personajes y culturas asiáticas en los medios de comunicación mainstream. Al priorizar la autenticidad en el casting, los cineastas demuestran un compromiso con dar voz a comunidades subrepresentadas y desafiar las normas tradicionales de Hollywood.

Al examinar las diferencias entre la película animada original y su remake de acción en vivo, queda claro que el tema de la raza es central en ambas versiones de "Mulán". La película animada, aunque innovadora en su época, perpetúa estereotipos y carece de representación auténtica. En contraste, el remake de acción en vivo representa un esfuerzo consciente por corregir errores pasados y presentar una representación más matizada y respetuosa de la cultura china.

La evolución de "Mulán" de la animación a la acción en vivo sirve como una reflexión de las actitudes cambiantes hacia la raza y la representación en los medios de comunicación. Si bien la película original puede haber sido un producto de su tiempo, el remake demuestra una voluntad de desafiar normas obsoletas y esforzarse por una mayor inclusividad y autenticidad.

Además de esto, tanto la película animada original de 1998 como su remake de acción real de 2020 ofrecen una exploración matizada de la identidad de género, la orientación sexual y las normas sociales. Situadas dentro del contexto de lecturas feministas y queer, específicamente dentro del ámbito del discurso sobre la orientación sexual y LGBT, estas interpretaciones iluminan las complejidades de la representación dentro de las narrativas de Disney.

Comenzando con la Mulán original, Kelesidis (2023) destaca su principal representación como una historia de empoderamiento femenino dentro de una sociedad patriarcal. A pesar de enmarcar a Mulán como una mujer cisgénero heterosexual, Kelesidis aboga por una lectura queer, sosteniendo que el rechazo de Mulán a la feminidad y su viaje hacia la masculinidad resuenan con individuos no

binarios y trans (2023). En el clásico animado, el viaje de autodescubrimiento de Mulán está subrayado por su conmovedora pregunta en la canción "Reflejo" - "¿Cuándo mi reflejo mostrará quién soy por dentro?" Esta introspección habla de un anhelo más profundo de autenticidad y aceptación, resonando con audiencias que luchan con problemas de identidad. El desafío de Mulán a las expectativas sociales, particularmente su resistencia a conformarse con roles de género tradicionales y su aversión a los confines del matrimonio, la marca como un individuo de espíritu libre desafiando normas culturales.

Los números musicales, especialmente "Mi Reflejo" y "Hombres De Acción", son interpretados por Kelesidis como reflejo de las luchas y deseos de individuos queer, enfatizando la tensión entre las expectativas sociales y la auténtica autoexpresión.

Sin embargo, abundan las críticas hacia la película original, especialmente en lo que respecta a su reforzamiento del espectro binario de género y la heteronormatividad. Kelesidis (2023) rechaza la lectura de Mulán como un personaje que perturba las normas de género establecidas, sosteniendo que su historia refuerza la binariedad de género en lugar de rechazarla. Además, la ausencia de personajes LGBT explícitos en la narrativa perpetúa la marginación dentro de la representación de Disney (Colburn, 2023).

Crucialmente, la dinámica de los personajes, especialmente entre Mulán y Li Shang, invita a la especulación sobre la orientación sexual. La reacción compleja de Li Shang ante el engaño de la identidad real de Mulán, seguida de su admisión de sentimientos románticos, incita al análisis de su sexualidad. La teoría popular de que la atracción de Shang puede trascender las binariedades de género se alinea con señales sutiles en la narrativa, como su afinidad por la persona masculina de Mulán "Ping" y su eventual reconocimiento de sentimientos románticos. Además, el rechazo firme de Mulán a los roles femeninos estereotipados refuerza su no conformidad y se alinea con interpretaciones de ella como implícitamente queer.

Por el contrario, el remake en acción real de Mulán diverge en su tratamiento de la identidad y el romance. La ausencia de la emotiva escena de Mulán quitándose el maquillaje disminuye el énfasis en la lucha interna de Mulán y su búsqueda de autoaceptación. En cambio, la narrativa prioriza el deber familiar sobre la agencia personal, siendo la preocupación principal de Mulán el bienestar de su padre en lugar de su propia autonomía en asuntos de matrimonio.

Por lo tanto, el remake de acción real de Mulán de 2020 intenta abordar algunas de estas críticas mientras moderniza la historia. Kelesidis señala el énfasis de la película en temas feministas e individualistas, retratando a Mulán como una protagonista más segura y competente. La división del personaje representa un esfuerzo consciente por navegar los movimientos sociales contemporáneos como #MeToo y evitar dinámicas de poder problemáticas dentro de las relaciones hombre-mujer (2023). La exclusión de Li Shang como interés romántico altera significativamente la dinámica mencionada. Mientras que la adición del deseo del Comandante Tung de ver a Mulán, en su alter ego masculino, casada con su hija, y la conformidad expresada por Mulán, reflejan un alejamiento de los temas de agencia individual y ambigüedad romántica del original. El papel de Honghui como compañero soldado carece de la profundidad y complejidad de la dinámica Mulán-Shang, presentando una representación más directa del romance heterosexual. Además, al nivelar a Honghui con Mulán en lugar de situarlo como un superior, como lo era Li Shang, se evidencia un cambio social en la percepción del equilibrio de poder en las relaciones.

Las representaciones contrastantes del viaje de Mulán en ambas versiones ofrecen ideas interesantes sobre la evolución de las normas sociales y la representación cinematográfica. Mientras que la película animada abraza temas de autodescubrimiento, no conformidad y queer implícito, el remake en acción real opta por un marco narrativo más tradicional centrado en el deber y el honor familiar. La ausencia de Li Shang como un personaje codificado como queer en el remake en acción real disminuye la riqueza de la exploración original de la orientación sexual.

Al relegar el romance a un sub-argumento heterosexual convencional, el remake pierde la oportunidad de desafiar nociones convencionales de amor y atracción.

Además, el remake reimagina las dinámicas entre hombres y mujeres y diversifica las relaciones entre personajes en consonancia con movimientos sociales contemporáneos como #MeToo. La representación del antagonista, Böri Khan, como misógino subraya la crítica de la película a la masculinidad tóxica y la opresión patriarcal. Sin embargo, aunque el remake se esfuerza por empoderar a sus personajes femeninos y desafiar las normas de género, su enfoque en la representación queer sigue siendo ambiguo. La ausencia de personajes LGBT abiertamente, junto con la renuencia de Disney a alienar ciertos mercados, destaca los desafíos continuos de la inclusión en los medios de comunicación convencionales (Kelesidis, 2023).

En última instancia, la evolución de la película Mulán de Disney refleja cambios sociales más amplios en el discurso sobre género y sexualidad. Si bien ambas iteraciones ofrecen vislumbres de subtexto queer y desafían roles de género tradicionales en diversos grados, también ilustran las complejidades y limitaciones de la representación dentro del canon de Disney. Aun así, el remake en acción real, aunque visualmente impresionante, falla en su exploración de estos temas, optando por un enfoque narrativo más convencional.

11. Conclusión

La investigación llevada a cabo ha sido un viaje profundo hacia el corazón mismo de la evolución cinematográfica de Disney, explorando cómo la adaptación de clásicos animados al formato live action refleja no solo los cambios socioculturales, sino también las luchas y desafíos inherentes a la representación de la diversidad en el cine. Al analizar el fenómeno de estas adaptaciones, se revela un trasfondo complejo donde la nostalgia choca con las demandas contemporáneas de inclusión y autenticidad.

Desde sus primeros días, Disney ha sido un reflejo de su tiempo, capturando tanto la esencia de la sociedad como los valores predominantes. Sin embargo, este viaje por el pasado cinematográfico de la compañía revela sombras que, con el tiempo, han sido iluminadas por la crítica y el avance social. La representación sexista, racista y homofóbica en las primeras obras de Disney choca violentamente con la imagen moderna y progresista que la compañía intenta proyectar. Esta dicotomía entre el pasado y el presente es el telón de fondo sobre el cual se desarrolla la narrativa de las adaptaciones live action.

El Renacimiento de Disney, marcado por éxitos como "La Sirenita", "La Bella y la Bestia" y "El Rey León", proporcionó una base sólida para la resurgencia del estudio en los años 90. Estas películas se convirtieron en hitos culturales, estableciendo un estándar que Disney se esforzó por mantener y, en última instancia, revivir en el siglo XXI. Sin embargo, este renacimiento estuvo marcado por narrativas que, si bien eran encantadoras, también reflejaban los prejuicios y estereotipos de su tiempo.

Es en este contexto donde las adaptaciones live action entran en juego. Estas reinterpretaciones de clásicos animados buscan reconciliar la nostalgia del pasado con las demandas de un presente diverso y globalizado. Sin embargo, como señala

la investigación, esta reconciliación no es siempre fluida ni auténtica, sino que cumple una función principalmente monetaria, en la que Disney ha intentado apelar a la nostalgia de la audiencia al readaptar obras previas de gran popularidad para ajustarse a las expectativas sociales actuales. Esto a su vez, puede restar valor a las historias originales y, paradójicamente, mermar la calidad de las reinterpretaciones.

La representación de la diversidad racial, de género y sexual en las adaptaciones live action es un paso en la dirección correcta, pero no exento de críticas. La autenticidad y la inclusión forzada pueden distorsionar la narrativa y alienar a las audiencias. Es en este punto donde surge la pregunta fundamental: ¿es más beneficioso crear nuevas historias con personajes originales en lugar de reciclar narrativas clásicas preexistentes?

La investigación ha demostrado que la respuesta a esta pregunta no es sencilla. Si bien las adaptaciones live action pueden corregir los errores del pasado, también pueden caer en la trampa de la superficialidad y el oportunismo comercial. La clave, entonces, radica en encontrar un equilibrio entre la celebración de la nostalgia y la creación de nuevas narrativas que reflejen la diversidad y complejidad del mundo moderno.

En virtud de lo anterior, esta investigación nos invita a reflexionar sobre el poder del cine como agente de cambio social y cultural. Las películas Disney no solo entretienen, sino que también moldean nuestras percepciones y valores. Es responsabilidad de la industria cinematográfica abrazar esta influencia y utilizarla para promover la inclusión, la diversidad y la autenticidad en todas sus formas. Por lo tanto, queda claro que las adaptaciones live action son un reflejo de la evolución continua de Disney y de la sociedad en su conjunto. Si bien enfrentan desafíos y críticas, también representan una oportunidad para seguir adelante hacia un futuro más inclusivo y representativo en el cine. En última instancia, el valor de estas

adaptaciones reside en su capacidad para abrir nuevas perspectivas, generar conversaciones y, esperanzadamente, inspirar un cambio duradero en la industria del entretenimiento y más allá.

El propósito fundamental de este proyecto radica en demostrar la falta de autenticidad en la reacción de Disney al intentar modificar la narrativa de sus clásicos animados para atraer a las nuevas generaciones de audiencia. Esto, a su vez, podría restarle importancia cinematográfica a las obras originales, contrarrestando el impacto que las adaptaciones tienen en la industria. Es crucial destacar que, a pesar de una reacción positiva en taquilla, no siempre se traduce en una calidad correspondiente. La preocupación radica en la percepción de que estos remakes, en lugar de tener un propósito significativo, se centran meramente en beneficios económicos (Abarca, V., Araya, L., Sepúlveda, C., 2023). Lo anterior plantea la cuestión de por qué no emplear los recursos financieros y el tiempo en la creación de nuevas historias, mundos y personajes que se adapten de manera más efectiva a la sociedad contemporánea.

Es esencial reconocer que adherirse estrictamente a una narrativa liberal singular e idealizada puede presentar desafíos para la diversidad de historias. Dado que la experiencia de cada individuo en el mundo es única, es casi imposible que todas las narrativas resuenen positivamente con todos los miembros de un grupo específico. Sin embargo, sigue siendo crucial asegurar la diversidad en todos los aspectos de la producción, no solo en el casting y los cargos principales, sino en todos los sectores y departamentos. La representación de diversas demografías, como raza, género y orientación sexual, entre los miembros de todo el equipo es fundamental. Narrativas como las de una princesa negra o experiencias queer cobran más peso cuando son dirigidas o escritas por personas que comparten esas identidades.

Dada la persistencia de estereotipos de género, raza y cultura en las películas de Disney, según los resultados de Towbin, Haddock, Zimmerman et al. (2004) en su artículo "Images of gender, race, age, and sexual orientation in Disney feature-length animated films", y la aparición de pocas representaciones positivas que se han vuelto más comunes en películas más recientes, es necesario evaluar si ha habido cambios en estas dos décadas. Es importante destacar que los grupos marginados fueron representados negativamente, rara vez o en lo absoluto. Se plantea la interrogante de si, en el transcurso de estas dos décadas y considerando los remakes creados por la misma empresa, se ha evidenciado un cambio, o al menos un debate más diverso, en relación con las narrativas presentadas en estas películas. Este estudio pretende contribuir a la comprensión de la evolución de las representaciones en el cine animado de Disney y su impacto en la percepción social de género, raza, edad y orientación sexual.

La escritora y directora Lena Dunham abordó este problema, especialmente en respuesta a las críticas por la falta de diversidad en su programa "Girls". Dunham reconoció la crítica, explicando su objetivo de evitar el tokenismo en el elenco. En el artículo "Lena Dunham Addresses 'Girls' Diversity Criticism & Why I Just Don't Care..." para Indiewire, enfatizó su intención de escribir desde una perspectiva personal, basándose en sus propias experiencias y las de quienes están cerca de ella. Explicó (traducción al español): "Si una de las cuatro chicas, si, por ejemplo, fuera afroamericana, siento que —no es que la experiencia de una chica afroamericana y una chica blanca sean drásticamente diferentes, pero tiene que haber especificidad en esa experiencia a la que no pude dar voz. Realmente escribí el programa desde un lugar instintivo, y cada personaje era una parte de mí o estaba basado en alguien cercano a mí" (2012). Sin embargo, reconoció el descuido al elenco solo con actrices blancas y expresó el deseo de ser más sensible a la diversidad en el futuro.

De manera similar, el escritor, director y comediante Julio Torres destacó la importancia de la autenticidad en la narración en el artículo de Esquire "Julio Torres: Life Is More Complex Than One Coming Out Speech". Torres enfatizó que aunque su comedia refleja su perspectiva única, no pretende hablar en nombre de otros grupos o experiencias. A pesar de ser un hombre gay de El Salvador, cree en compartir lo que realmente resuena con él, sin presumir de representar a comunidades enteras. Donde menciona que (traducción al español): "Nunca quiero pretender hablar por la experiencia de nadie más. No estoy aquí representando a inmigrantes. No estoy aquí representando a salvadoreños, ni a hispanos, ni a personas gay. Solo puedo compartir lo que está en mí, y eso puede o no resonar con la gente, pero nunca he querido usar esas cosas como una carta de presentación" (2020).

Ciertamente, la búsqueda de diversidad en la representación en pantalla abarca no solo la presencia visible de diversas etnias, géneros y culturas, sino también se adentra en las complejidades de la narración auténtica. La esencia radica no solo en mostrar una multitud de rostros, sino en dar voz a la profundidad y diversidad de las experiencias humanas. La autenticidad sirve como piedra angular sobre la cual se construyen narrativas convincentes, sirviendo para tender un puente entre la ficción y la realidad. Por lo tanto, aunque las historias ficticias puedan parecer existir en el ámbito de la imaginación, su resonancia e impacto se derivan de su capacidad para reflejar verdades que resuenan universalmente.

En esencia, la potencia de la narración radica en su capacidad para capturar los matices de la condición humana, trascendiendo las fronteras del tiempo, el espacio y las divisiones culturales. Cuando las narrativas se elaboran con autenticidad en su núcleo, poseen la notable capacidad de evocar empatía, provocar introspección y fomentar una comprensión más profunda de las múltiples perspectivas que poblamos nuestro mundo. Por lo tanto, la responsabilidad de los narradores se extiende más allá del mero entretenimiento; se convierte en un conducto para el

comentario social, un espejo que refleja las complejidades de nuestra sociedad y un catalizador para el discurso significativo.

Además, la búsqueda de voces auténticas en la narración no solo enriquece el paisaje narrativo, sino que también sirve como testamento del valor de las perspectivas diversas. Cada voz lleva consigo un tapiz único de experiencias, creencias y aspiraciones, que, cuando se entrelazan, forman un mosaico de la existencia humana. Al honrar la autenticidad de estas voces, los narradores abrazan la riqueza de nuestro patrimonio colectivo mientras allanan el camino hacia una mayor inclusión y representación en el espíritu cultural. Este reconocimiento de la diversidad no solo celebra la singularidad de las narrativas individuales, sino que también subraya la interconexión de la humanidad en su conjunto.

A la luz de esto, la afirmación de Martin Scorsese sobre como lo más personal es lo más creativo resuena profundamente. En su núcleo, la narración es un esfuerzo inherentemente personal, impregnado con la esencia del viaje, las luchas y los triunfos del narrador. Al extraer de la fuente de su propia autenticidad, los narradores impregnan sus creaciones con un sentido de profundidad, sinceridad y resonancia emocional que trasciende los confines del artificio. Por lo tanto, la búsqueda de autenticidad en la narración no es simplemente una elección estilística, sino un imperativo moral: un compromiso de honrar la dignidad inherente y la complejidad de la experiencia humana.

Es por esto que, en el panorama cinematográfico contemporáneo, el papel de los grandes estudios, ejemplificado por gigantes de la industria como Disney, se extiende mucho más allá del mero entretenimiento. Estas entidades ejercen una influencia significativa no solo en la configuración de la cultura popular, sino también en la reflexión e impacto de las normas y valores sociales. Por lo tanto, resulta imperativo que tales estudios, dotados de inmensos recursos y alcance global,

reconozcan y asuman su responsabilidad en la promoción de la diversidad y la inclusión en los ámbitos creativos que habitan.

Un aspecto fundamental de esta responsabilidad radica en buscar activamente y elevar a creadores talentosos de comunidades minoritarias. Si bien la industria del entretenimiento ha avanzado en los últimos años hacia la inclusión, aún existen barreras sistémicas que obstaculizan que las voces marginadas alcancen una representación equitativa. Los grandes estudios, con su poder financiero y extensas redes, poseen los medios para dismantelar estas barreras ofreciendo oportunidades y plataformas a creadores cuyas perspectivas tradicionalmente han sido marginadas. Al nutrir una variedad diversa de voces, estos estudios no solo enriquecen el tapiz cultural del cine, sino que también fomentan un paisaje cinematográfico más inclusivo y representativo.

Además, recae en los grandes estudios trascender los límites convencionales de la narración al abrazar ideas y perspectivas frescas. Si bien el atractivo de narrativas familiares puede garantizar el éxito comercial, es incumbencia de estos estudios aventurarse más allá del ámbito de la comodidad y familiaridad. Al impulsar la narración innovadora que refleje las realidades multifacéticas de la sociedad contemporánea, los estudios pueden servir como catalizadores de cambio y progreso social. Esto implica una ruptura con el enfoque formulado que a menudo caracteriza al cine mainstream, y una disposición para amplificar narrativas que desafíen los paradigmas existentes y amplifiquen las voces subrepresentadas.

Adicionalmente, la búsqueda de la inclusión en la producción cinematográfica demanda un compromiso genuino por fomentar un ecosistema creativo inclusivo y equitativo. Más allá de gestos simbólicos o iniciativas superficiales de diversidad, los grandes estudios deben comprometerse activamente en la introspección y la reforma estructural para abordar las desigualdades sistémicas dentro de la industria. Esto implica reevaluar las prácticas de contratación, promover la diversidad en roles

de liderazgo e invertir en iniciativas que brinden acceso y apoyo a creadores aspirantes de orígenes marginados. Al dismantelar dinámicas de poder arraigadas y fomentar un ambiente de inclusión y pertenencia, los estudios pueden allanar el camino hacia un futuro más equitativo y representativo para la producción cinematográfica.

En esencia, el mandato para los grandes estudios como Disney de promover activamente la diversidad y la inclusión trasciende la mera responsabilidad corporativa; es un imperativo moral que refleja su profunda influencia en la cultura global. Al impulsar voces marginadas, abrazar la narración innovadora y fomentar un ecosistema creativo inclusivo, estos estudios tienen la oportunidad no solo de dar forma a las narrativas del mañana, sino también de contribuir significativamente a una sociedad más justa y equitativa. Dicho esto, los grandes estudios como Disney, con sus vastos recursos, deberían verse en la obligación de buscar y apoyar activamente a creadores con talento de comunidades marginadas. En lugar de limitarse a reciclar historias conocidas, tienen la oportunidad y responsabilidad de fomentar nuevas ideas y perspectivas. De este modo, pueden apostar realmente por la inclusión y reflejar una ética con mayor conciencia social en su producción cinematográfica.

Disney, por lo tanto, parece estar cediendo a las presiones sociales al reimaginar obras previamente exitosas, en lugar de crear nuevas narrativas y personajes más auténticos y diversos. Haciendo evidente cómo este ánimo de inclusividad diversificada lo hacen de una forma superficial para saciar las necesidades o argumentaciones de ciertos miembros de su público o audiencia. Así mismo, al ser nada más elementos superficiales y planos, esta unidimensionalidad no aporta nada complejo ni profundo a la historia, los personajes y lo que los rodea, mostrando así la realidad de estas nuevas notas de producción, basadas completamente en un factor financiero.

Es crucial, por esto, explorar las nuevas ideas e historias con personajes originales, contruidos con complejidad y ubicados en contextos contemporáneos y globales, en lugar de modificar constantemente los clásicos animados en un intento de adaptarse a las expectativas cambiantes de la sociedad.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, la reciente tendencia de Disney de convertir sus clásicos animados en adaptaciones de acción real ha suscitado preocupación sobre la apreciación del arte de la animación. Este cambio sugiere un menor respeto por las profundas capacidades narrativas de la animación, la cual, en realidad, sigue siendo un medio exquisito para transmitir narrativas visualmente.

Una notable desventaja de los esfuerzos de acción real de Disney radica en el desafío de traducir ciertos elementos de manera fluida de la animación al formato de acción real. Lamentablemente, muchas de estas adaptaciones no cumplen con las expectativas, a menudo sin capturar la esencia y el encanto de sus contrapartes animadas. Personalmente, nos encontramos desinteresadas en tales adaptaciones.

Es lamentable observar a Disney, un titán entre los estudios de cine, alejarse gradualmente de sus raíces en la animación. A pesar de su reputación de excelencia, el estudio parece haber desviado la atención de su legado en el formato animado. Contrario a la idea equivocada común, la animación trasciende las fronteras de mera diversión para niños; es un medio cinematográfico versátil y accesible para personas de todas las edades y antecedentes. Además, la animación cuenta con ventajas técnicas sobre la acción real, ofreciendo a los creadores una mayor libertad y flexibilidad en la narración. Considerando estos factores, uno podría cuestionar la necesidad de "re-hacer" clásicos animados cuando las obras originales poseen una calidad atemporal y mérito artístico.

Con esta tesis, lo que verdaderamente se busca es destacar la importancia de utilizar los medios audiovisuales de manera positiva, constructiva y educativa. En

última instancia, todos estos conceptos se entrelazan en la investigación en curso, centrada en la mala representación de la identidad en diferentes aspectos. Se aborda la estigmatización y la representación negativa de décadas pasadas y cómo estas afectan en la vida real a la población involucrada en el estudio. Además, se argumenta que el mejor enfoque para la empresa no es simplemente continuar con adaptaciones de historias ya conocidas, sino explorar nuevas ideas que destaquen personajes con nuevos atractivos de identidad, sirviendo como espejos de la sociedad contemporánea sin necesidad de reconstruir los clásicos conocidos por muchos. Este punto de vista busca contribuir a una representación más auténtica y diversa en la cinematografía actual.

12. Para futuros estudios

Para futuras investigaciones sobre la reimaginación sociocultural de los clásicos animados adaptados al formato live action, hay diversas áreas que podrían enriquecer nuestra comprensión de este fenómeno en desarrollo.

Primordialmente, resulta crucial evaluar el impacto que estas nuevas versiones tienen en la audiencia y su recepción crítica. ¿Han logrado satisfacer las expectativas de los seguidores de los clásicos animados? ¿Cómo se han percibido los cambios introducidos en términos de representación racial, de género y de orientación sexual? Esta exploración proporcionaría una visión integral de cómo estas adaptaciones están influyendo en la percepción cultural y social.

Además, un análisis minucioso de los cambios narrativos y visuales en cada adaptación podría arrojar luz sobre las decisiones creativas detrás de las reinterpretaciones. ¿Qué elementos de la trama han sido modificados y con qué propósito? ¿Cómo han evolucionado los aspectos visuales para adaptarse al formato live action y a las expectativas de la audiencia contemporánea? Sería relevante también comparar estas adaptaciones live action con otras formas de

reinterpretación de los clásicos animados, como las versiones animadas modernas o reinterpretaciones en otros medios como series de televisión o novelas gráficas. ¿Cómo se comparan en términos de fidelidad al original, innovación y recepción crítica?

Comprender las motivaciones y decisiones detrás de estas adaptaciones es fundamental. Sería pertinente explorar las perspectivas de los creadores y ejecutivos de Disney. ¿Qué criterios guían la selección de qué clásicos animados adaptar? ¿Cómo se abordan las preocupaciones sobre la autenticidad cultural y la representación diversa en el proceso de adaptación?

Además de explorar los aspectos socioculturales, las futuras investigaciones podrían ampliar su enfoque hacia los aspectos técnicos y de producción que influyen en la evolución de las adaptaciones de los clásicos animados al formato live action. Es crucial examinar cómo las tecnologías emergentes, como la animación CGI y los efectos visuales, están impactando estas reinterpretaciones. ¿Hasta qué punto estas herramientas están transformando la manera en que se recrean los mundos animados en el cine live action? ¿Están permitiendo una mayor fidelidad visual o introduciendo nuevos desafíos creativos y técnicos?

Por otro lado, se debe considerar el papel del rodaje en locación en la autenticidad y la experiencia cinematográfica. ¿Cómo afecta el entorno real en el que se filma una película al resultado final? ¿Contribuye a una sensación de realismo y conexión con el público o limita las posibilidades creativas de la producción?

Surge entonces la pregunta sobre la posible transición que está experimentando Disney, una de las casas cinematográficas más emblemáticas en el ámbito de la animación, hacia una mayor prominencia de proyectos live action en su agenda de producción, al estar gradualmente desplazando su enfoque hacia proyectos live action, este cambio genera interrogantes acerca si Disney está relegando la

animación a un segundo plano y, en cierta medida, menospreciándola. Esto nos lleva a cuestionar si esta nueva dirección podría implicar una desconexión con las raíces que llevaron a Disney a la cima de la industria, aquellas basadas en la animación y el encanto de los personajes dibujados. Además, nos incita a indagar si esta estrategia responde a una búsqueda de renovación y expansión, explorando territorios inexplorados en el vasto mundo del cine live action, o si, por el contrario, representa un abandono de los principios que forjaron la identidad misma de la compañía.

En este sentido, la pregunta sobre el rumbo que está tomando Disney no solo se centra en su evolución como estudio cinematográfico, sino que también abre la puerta a reflexiones más profundas sobre la naturaleza del cine mismo y su capacidad para adaptar sus formatos a los cambiantes gustos y demandas de la audiencia contemporánea.

La reimaginación sociocultural de los clásicos animados en formato live action representa un campo de estudio fascinante y en constante evolución. Este fenómeno no solo ofrece una oportunidad para analizar cómo las adaptaciones cinematográficas impactan en la percepción cultural y social, sino que también nos invita a reflexionar sobre las complejas interacciones entre la nostalgia, la innovación y la representación en el cine contemporáneo.

La evaluación del impacto en la audiencia y la crítica, así como el análisis detallado de los cambios narrativos, visuales y técnicos, nos brindan una comprensión más profunda de las motivaciones y decisiones detrás de estas adaptaciones. Además, es esencial considerar cómo estas reinterpretaciones reflejan y responden a las preocupaciones actuales sobre la autenticidad cultural y la representación diversa en la industria del entretenimiento.

El papel de los estudios de animación, especialmente de Disney, en este proceso también merece atención, ya que su enfoque hacia proyectos live action plantea

preguntas sobre la evolución de la animación en el siglo XXI y el equilibrio entre la tradición y la innovación en la narrativa visual. En resumen, futuras investigaciones tienen la oportunidad de profundizar en estos aspectos técnicos, de producción y estratégicos que moldean el paisaje de la reimaginación de los clásicos animados. Al mismo tiempo, sería esencial seguir considerando las nuevas adaptaciones que Disney y otros estudios continúan lanzando, como las futuras versiones de "Blancanieves", "Moana", la secuela de "El Rey León" y otros clásicos, para enriquecer aún más el análisis comparativo y profundizar en la comprensión de este fenómeno en constante evolución. En última instancia, el estudio continuo de estas adaptaciones nos ofrece la oportunidad de no solo comprender mejor el fenómeno en sí, sino también de reflexionar sobre las dinámicas culturales y creativas que moldean nuestra experiencia cinematográfica contemporánea.

Referencias bibliográficas

- Abarca Araneda, V., Araya Peña, L., & Sepúlveda Saavedra, C. (2023). El traspaso de los clásicos animados de Disney a live action.
- Alagić, A. (2017). The Representation of Dominant National Cultures in Disney's Cinderella and its Live-Action Adaptations (Master's thesis).
- Allers, R., & Minkoff, R. (Directores). (1994). The Lion King [Film]. Walt Disney Pictures.
- Asale, R., & Rae. (s.f.). Identidad: Diccionario de la Lengua Española. “Diccionario de la lengua española” - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/identidad>
- Asale, R., & Rae. (s.f.). Racismo: Diccionario de la Lengua Española. “Diccionario de la lengua española” - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/racismo>
- Bancroft, T., & Cook, B. (Directores). (1998). Mulan [Film]. Walt Disney Pictures.
- Barfield, C. (1 de junio de 2021). After “cruella,” Emma Stone Thinks “the little mermaid’s” Ursula is the next Disney villain worthy of an origin story. [Fotografía]. The Playlist. <https://theplaylist.net/emma-stone-ursula-little-mermaid-20210601/>
- BBC News Mundo. (2022) .Disney se pasó de la raya: La Guerra del Gobernador de Florida contra la empresa por su oposición a la ley ‘no digas gay’. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-61157982>

- Berbell, C. (s.f.). *Napoleón Bonaparte restableció la esclavitud ocho años después de que la asamblea francesa la aboliera*. Conflegal. <https://conflegal.com/20220413-napoleon-bonaparte-restablecio-la-esclavitud-ocho-anos-despues-de-que-la-asamblea-francesa-la-aboliera/>
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2023, March 20). critical race theory. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/critical-race-theory>
- Brown, A. (2021). Hook, Ursula, and Elsa: Disney and Queer-coding from the 1950s to the 2010s. Johns Hopkins University, 2(1).
- Burgiel, A., & Sowa, I. (2017). New consumer trends adoption by generations X and Y – comparative analysis. *Zeszyty Naukowe SGGW - Ekonomika i Organizacja Gospodarki Żywnościowej*, (117), 61–74. <https://doi.org/10.22630/eiogz.2017.117.5>
- Cantillo Valero, C. (2010). Análisis de estereotipos sexistas. Perpetuación de roles de género en la filmografía de Disney: de la ingenua Blancanieves a la postmoderna Tiana (1937-2009).
- Casas, J., Repullo, J. R., & Donado, J. (2013). *La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios Y tratamiento estadístico de los datos* (1). Science Direct. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212656703707288>
- Cazallas, J. (18 de febrero de 2021). *La Película de Black Adam Ficha Al Villano de Aladdin, Marwan Kenzari*. [Fotografía]. Hobby Consolas. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/pelicula-black-adam-ficha-villano-aladdin-marwan-kenzari-813695>

Clements, R., & Musker, J. (Directores). (1992). *Aladdin* [Film]. Walt Disney Pictures.

Clements, J., & Musker, R. (Directores). (1989). *The Little Mermaid* [Film]. Walt Disney Pictures.

Colburn, M. L. (2023). *Is Disney Making A Man Out Of You-Exploring Trans and Non-Binary Representation In Disney*.

Contributors to Heroes and Villains Wiki. (s.f.). *Aladdin (2019)*. [Fotografía]. Heroes and Villains Wiki. [https://heroes-and-villain.fandom.com/wiki/Aladdin_\(2019\)](https://heroes-and-villain.fandom.com/wiki/Aladdin_(2019))

Contributors to Heroes and Villains Wiki. (s.f.). *Aladdin (Disney)*. [Fotografía]. Heroes and Villains Wiki. [https://heroes-and-villain.fandom.com/wiki/Aladdin_\(Disney\)](https://heroes-and-villain.fandom.com/wiki/Aladdin_(Disney))

Dajani, N. Z. (2000). *Arabs in Hollywood: Orientalism in film* (Doctoral dissertation, University of British Columbia).

Deaux, K. y Major, B. (1987). Poner el género en contexto: un modelo interactivo de comportamiento relacionado con el género. *Revisión psicológica*, 94 (3), 369- 389. <http://dx.doi.org/10.1037/0033-295X.94.3.369>

Deckha, M. (noviembre de 2008). ["Intersectionality and posthumanist visions of equality"](#). *Wisconsin Journal of Law, Gender & Society*. XXIII (2).

De Lauretis, Teresa. (2015). *Género y teoría queer*. Mora (Buenos Aires), 21(2), 00. Recuperado en 25 de febrero de 2024, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-001X2015000200004&lng=es&tlng=es.

Del Moral Pérez, M. E., & Bermúdez Rey, M. T. (2004). La migración de las mujeres desde la narración literaria a las películas de animación de Disney. Universidad Europea de Madrid. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11268/2886>.

DisneyLover. (21 de marzo de 2023). *The little mermaid (1989) [4K]*. [Fotografía]. Animation Screencaps.com. <https://animationscreencaps.com/4k-the-little-mermaid-1989/page/3/>

Disney Wiki. (s.f.). Wardrobe [Fotografía]. <https://disney.fandom.com/wiki/Wardrobe>

Dipasupil, P. (2016). Donald Glover [Fotografía]. IMDB. [https://www.imdb.com/name/nm2255973/mediaviewer/rm528300800/?ref = nm ov ph](https://www.imdb.com/name/nm2255973/mediaviewer/rm528300800/?ref=nm_ov_ph)

Doménche, E. (15 de octubre de 2018). *Nicole Kidman se sincera sobre lo que significó casarse con Tom Cruise*. [Fotografía]. Vanity Fair. <https://www.revistavanityfair.es/sociedad/celebrities/articulos/nicole-kidman-se-sincera-sobre-lo-que-significo-casarse-con-tom-cruise/34111>

Dworkin, A. (1974). *Woman hating* (p. 149). New York: Dutton.

Edelman/StrategyOne. (2010). The 8095 Exchange: Millennials, their actions surrounding brands, and the dynamics of reverberation. www.slideshare.net/EdelmanDigital/8095-white-paper

Elayan, Y. (2005). Stereotypes of Arab and Arab-Americans presented in Hollywood movies released during 1994 to 2000 (Master's thesis, East Tennessee State University).

- Elbom, G. (2023, July 20). ¿Qué son los personajes planos y redondos? || Una Guía para los estudiantes y maestros de Literatura. College of Liberal Arts. <https://liberalarts.oregonstate.edu/wlf/what-round-and-flat-characters-spanish#:~:text=Cuando%20hablamos%20de%20personajes%20planos,pe rsonajes%20redondos%3A%20personajes%20que%20tienen.>
- Elmogahzy, A. (2018). A “Whole New World”: Race and Representation in Disney’s Live-Action Remakes of Aladdin, The Lion King, and Mulan.
- Falcone, D. R. (22 de julio de 2019). 'Lion King' 's Billy Eichner Wants to 'Change the Game' for LGBTQ Representation: 'We Can Do It All'. People. <https://people.com/movies/billy-eichner-wants-change-game-lgbtq-representation/>
- Ferrando Sánchez, H. (2023). Análisis comparativo del retrato de la mujer en los clásicos de animación de Disney y en sus remakes live-action (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).
- Fonseca, C & Quintero, M. (2009). La Teoría Queer: la de-construcción de las sexualidades periféricas. Sociológica (México), 24(69), 43-60. Recuperado en 25 de febrero de 2024, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-01732009000100003&lng=es&tlng=es.
- Fullerton , H. (15 de marzo de 2017). Beauty and the beast star luke evans reveals Gaston's backstory. Radio Times. <https://www.radiotimes.com/movies/gaston-has-been-given-a-tragic-backstory-in-the-new-beauty-and-the-beast-movie/>

- Garcia M, Ibáñez J, Alvira F. El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de Investigación. Madrid: Alianza Universidad Textos, 1993; p. 141-70.
- Gentile, DA (1993). ¿Qué son el sexo y el género, de todos modos? Un llamado a un nuevo estándar terminológico. *Ciencia psicológica*, 4 (2), 120-122.
<http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-9280.1993.tb00472.x>
- Gershman, H. (1967). The evolution of gender identity. *Bulletin of the New York Academy of Medicine*, 43(11), 1000.
- Giménez, R. G. AUDIOVISUAL RETRANSLATIONS FOR CHILDREN: THE NEW LIVE ACTION VERSIONS OF DISNEY CLASSICS.
- Giroux, H. (2001) El ratoncito feroz. Disney o el fin de la inocencia, Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Gorman, G. (1984). *Divine* [Fotografía]. Sudden Chic.
<https://www.suddenchic.com/style-icon-divine/>
- Greene, F. L. (1996). Introducing Queer Theory into the Undergraduate Classroom: Abstractions and Practical Applications. *English Education*, 28(4), 325- 339.
- Griffin, S. (2000). *Tinker Belles and evil queens: the Walt Disney Company from the inside out*. New York University Press.
- Glynn, M. (s.f.). Race and racialisation. Birmingham City University.
[https://www.bcu.ac.uk/centre-for-brex-it-studies/projects/race-and-racialisation#:~:text=Differential%20racialisation%20calls%20attention%20to%20shifting%20needs%20\(2002%3A%20244](https://www.bcu.ac.uk/centre-for-brex-it-studies/projects/race-and-racialisation#:~:text=Differential%20racialisation%20calls%20attention%20to%20shifting%20needs%20(2002%3A%20244)

Hawkesworth, M. E. (1977). *Beyond oppression: Feminist theory and political strategy*. New York: Continuum.

Helmsing, M. (2018). "This Is No Ordinary Apple!" Learning to Fail Spectacularly from the Queer Pedagogies of Disney's Diva Villains. In J. A. Sandlin & J. C. Garlen (Eds.), *Disney, Culture, and Curriculum* (pp. 59-72). Routledge.

Heredia, S. (8 de marzo de 2017). "*La Bella y la bestia*": ¿En qué época está ambientado *El Clásico de Animación de Disney*? SensaCine. <https://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18554716/#:~:text=Aunque%20existen%20versiones%20anteriores%2C%20se,a%20mitad%20del%20siglo%20XVIII>

Hession, J. (s.f.). Profile photograph of Jeremy Irons, supplied by Jeremy Iron's publicist [Fotografía]. Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Jeremy_Irons#/media/Archivo:Jeremy_Irons.jpg

Holleb, M. L. E. (2019). *The A-Z of gender and sexuality: from Ace to Ze*. Jessica Kingsley Publishers.

Houwers, L. (2017). *The Representation of Gender in Disney's Cinderella and Beauty & the Beast: A Comparative Analysis of Animation and Live-Action Disney Film*.

IMDB.com. (s.f). *Aladdin* (1992) Cast. IMDb. https://www.imdb.com/title/tt0103639/fullcredits?ref=tt_cl_sm

IMDB.com. (s.f). *Aladdin* (2019) Cast. IMDb. https://www.imdb.com/title/tt6139732/fullcredits?ref=tt_cl_sm

IMDB.com. (s.f). *Beauty and The Beast* (1991) Cast. IMDB.
https://m.imdb.com/title/tt0101414/fullcredits/cast/?ref=tt_cl_sm

IMDB.com. (s.f). *Beauty and The Beast* (2017) Cast. IMDB.
https://m.imdb.com/title/tt2771200/fullcredits/cast/?ref=tt_cl_sm

IMDB.com. (s.f). *Mulan* (1998) Cast. IMDB.
https://www.imdb.com/title/tt0120762/fullcredits?ref=tt_cl_sm

IMDB.com. (s.f). *Mulan* (2020) Cast. IMDB.
https://www.imdb.com/title/tt4566758/fullcredits?ref=tt_cl_sm

IMDb.com. (s.f). *The Lion King* (1994) Cast. IMDB.
https://www.imdb.com/title/tt0110357/fullcredits?ref=tt_cl_sm

IMDb.com. (s.f). *The Lion King* (2019) Cast. IMDB.
https://www.imdb.com/title/tt6105098/fullcredits?ref=tt_cl_sm

IMDb.com. (s.f). *The Little Mermaid* (1989) Cast. IMDB.
https://m.imdb.com/title/tt0097757/fullcredits/cast/?ref=tt_cl_sm

IMDb.com. (s.f). *The Little Mermaid* (2023) Cast. IMDB.
https://m.imdb.com/title/tt5971474/fullcredits/cast?ref=tt_ov_st_sm

Ingals, B. (2015). Actor Chiwetel Ejiofor attends the world premiere for "The Martian" on day two of the Toronto International Film Festival at the Roy Thomson Hall, Friday, Sept. 11, 2015 in Toronto [Fotografía]. Wikipedia.
https://es.wikipedia.org/wiki/Chiwetel_Ejiofor#/media/Archivo:Chiwetel_Ejiofor TIFF 2015.jpg

- Johnson, R. M. (2015). The evolution of Disney princesses and their effect on body image, gender roles, and the portrayal of love. *Educational Specialist*, 6(10).
- Kelesidis, G. Camp and Queerness in Disney Renaissance Films and their Remakes (Doctoral dissertation, ARISTOTLE UNIVERSITY OF THESSALONIKI).
- Kirkland, J. (2020, June 23). *Julio Torres: Life is more complex than one coming out speech*. *Esquire*. <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a32894481/julio-torres-pride-interview-2020/>
- Lesmes, C. D. C. Z., Sierra, Y. P. B., & Yacelly, L. M. T. (2015). Influencia De Las Películas De Disney En El Pensamiento Científico Del Niño/Influence Of Disney's Films In The Scientific Thinking In Children. *Hexágono Pedagógico*, 6(1), 48-65.
- Laemle, J. L. (2018). Trapped in the mouse house: How Disney has portrayed racism and sexism in its princess films.
- Lawrence, K., & Greene, H. (2020). *Customer Loyalty the Disney Way*. *International Journal of Arts & Sciences*.
- Linares, Á., Corral, M. N., & Villén, S. J. (2023). La inclusión de la comunidad negra en las adaptaciones de live-action de los clásicos de Walt Disney. *Convergencia mediática: nuevos escenarios, nuevas perspectivas*.
- Lindgren, A. (2020). *Animated Stereotypes: An Analysis of Disney's Contemporary Portrayals of Race and Ethnicity*.
- Lissitsa S., Kol O. (2016). Generation X vs. Generation Y. A decade of online shopping, *Journal of Retailing and Consumer Services* 31, 304–312

- Liu, J. (2023). The psychological impact of the changing images of female characters in Disney animated films on teenagers. *Communications in Humanities Research*, 4(1), 653–657. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/4/20220999>
- Lin, S., & Wenting, X. (11 de septiembre de 2020). *Poor artistic level, misunderstanding of Chinese culture lead to Mulan failure in China*. *Global Times*. <https://www.globaltimes.cn/content/1200622.shtml>
- López Iglesias, M., & Zamor, M. D. M. (2013). La fémina Disney: análisis y evolución del personaje femenino en cuatro películas de la factoría Disney. *Sociedad y Economía*, (24), 121-142.
- Lorente, S. (19 de marzo de 2018). *Los Diez mejores abrigos del cine para superar una ola de frío siberiano*. [Fotografía]. GQ España. <https://www.revistagg.com/moda/tendencias/galerias/abrigos-cine-actores-tendencias-ola-frio/11389>
- Mahdi, W. F. (2020). *Arab Americans in Film: From Hollywood and Egyptian Stereotypes to Self-Representation*. Syracuse University Press.
- Marín-Díaz, V., & Solís, C. (2017). Los valores transmitidos por las mujeres de las películas Disney. *CS*, (23), 37-55.
- Matyas, V. (2010). *Tale as old as time: A textual analysis of race and gender in disney princess films*.
- Meckesheimer, T. (2021). *Princess or Heroine?—A Qualitative Analysis on How the Portrayal of Female Characters Has Evolved Between Disney’s Originals Films and its Modern Remakes (Doctoral dissertation, Ohio University)*.

Merriam-Webster. (s.f.). Comic relief. In Merriam-Webster.com dictionary. Retrieved February 24, 2024, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/comic%20relief>

Merriam-Webster. (s.f.). Whitewashing. In Merriam-Webster.com dictionary. Retrieved February 24, 2024, from <https://www.merriam-webster.com/wordplay/whitewashing-words-were-watching>

McHenry, J. (2017, March 13). If we're going to cast movie stars in musicals, it's time to bring back dubbing. Vulture. <https://www.vulture.com/2017/03/beauty-and-the-beast-proves-its-time-to-bring-back-dubbing.html>

McLeod, D. S. (2016). Unmasking the quillain: queerness and villainy in animated Disney films.

Moniuszko, S. M. (2 de marzo de 2017). 'beauty and the beast' will introduce world to first gay Disney Character. USA Today. <https://eu.usatoday.com/story/life/movies/2017/03/01/beauty-and-beast-introduce-world-first-gay-disney-character/98593276>

Moreno Sánchez, M. (2018). Valores y universo Disney: Análisis de las películas galardonadas con los premios Óscar desde el punto de vista de su influencia educativa.

Obenson, T. A. (2012, May 8). *Lena Dunham addresses "girls" diversity criticism & why I just don't care...* Shadow and Act. <https://web.archive.org/web/20131013205833/http://blogs.indiewire.com/shadowandact/2c060de0-993b-11e1-bcc4-123138165f92>

Pedrosa, L. P. SOCIALIZACIÓN DE LA INFANCIA EN PELÍCULAS DE DISNEY/PIXAR Y DREAMWORKS/PDI.

Peláez, D. A., & García, P. M. (2015). ¿Se ha vuelto Disney Feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas/Has Disney become feminist? A new model of empowered princesses. *Área abierta*, 15(2), 49.

Phillips, M. (5 de junio de 2018). *"Beauty and the beast" review: Animated Disney Musical's charms lost in translation*. Baltimore Sun. <https://www.baltimoresun.com/2017/03/14/beauty-and-the-beast-review-animated-disney-musicals-charms-lost-in-translation/>

Philo, G. (1993). *Mass media representations of mental health: A study of media content*. Glasgow: Glasgow University Media Group.

Pinterest. (s.f.). Babette from Beauty and the Beast [Fotografía]. <https://ar.pinterest.com/pin/540713498985975283/>

Pizarro, M. (24 de junio de 2019). *¿Por qué "el Rey León" es considerado el mejor Clásico Disney?* eCartelera. <https://www.ecartelera.com/noticias/el-rey-leon-motivos-mejor-clasico-disney-54784/>

Pollard, A. (29 de abril de 2022). Josh Gad: 'we didn't do justice to what a gay character in a Disney film should be'. The Independent. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/features/josh-gad-interview-Disney-gay-b2024275.html>

Reilly, K. (2017). Gugu Mbatha-Raw As Plumette [Fotografía]. Refinery29. <https://www.refinery29.com/en-us/2017/01/138045/beauty-the-beast-character-posters#slide-8>

- Reilly, K. (2017). Audra McDonald As Garderobe [Fotografía]. Refinery29.
<https://www.refinery29.com/en-us/2017/01/138045/beauty-the-beast-character-posters#slide-10>
- Rocha, T. (2009). Desarrollo de la identidad de género desde una perspectiva psico-socio-cultural: un recorrido conceptual. *Interamerican Journal of Psychology*, 43(2), 250-259.
http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-96902009000200006&lng=pt&tlng=es.
- Rojas Bonilla, P. B. Evolución en el tratamiento narrativo de los personajes femeninos en películas live action de Disney.
- Rotten Tomatoes. (s.f.). Beyoncé [Fotografía].
https://www.rottentomatoes.com/celebrity/moira_kelly
- Rotten Tomatoes. (s.f.). Moira Kelly [Fotografía].
https://www.rottentomatoes.com/celebrity/moira_kelly
- Shaheen, J. G. (2003). Reel bad Arabs: How Hollywood vilifies a people. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social science*, 588(1), 171-193.
- Shearer, J. (s.f.). Matthew Broderick at an event for Wonderful World (2009) [Fotografía]. IMDB.
<https://www.imdb.com/name/nm0000111/mediaviewer/rm1743425280/>
- Shyminsky, N. (2011). "Gay" Sidekicks: Queer Anxiety and the Narrative Straightening of the Superhero. *Men and Masculinities*, 14(3), 288-308.
 doi:10.1177/1097184x10368787

- Spence, J. (1993). Gender-related traits and gender ideology: Evidence for a multifactorial theory. *Journal of Personality and Social Psychology*, 64(4), 624- 635.
- Steeves, H. P. (2017). *Beautiful, Bright, And Blinding: phenomenological aesthetics and the life of art*. SUNY Press.
- Stokel-Walker, C. (15 de septiembre de 2022). *¿Por qué siguen existiendo los DVD? hay más de una razón*. *Wired*. <https://es.wired.com/articulos/por-que-siguen-existiendo-los-dvd>
- Suleman, F. Understanding ethnic stereotyping in hollywood movies (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Sundleaf, V. (2020). The Disney Renaissance Historical Influences, the Films, and the Lasting Impacts (1989–1999). <https://www.proquest.com/openview/1f5797c6f16880a75e021a7723e3aa77/1?pq-origsite=gscholar&cbl=51922&diss=y>.
- The little mermaid: The Review. [Fotografía]. The W. (s.f.). <https://www.thewonline.com/article/the-little-mermaid-the-review>
- Towbin, M. A., Haddock, S. A., Zimmerman, T. S., Lund, L. K., & Tanner, L. R. (2004). Images of gender, race, age, and sexual orientation in disney feature-length animated films. *Journal of feminist family therapy*, 15(4), 19-44.
- Trousdale, G., & Wise, K. (Directores). (1991). *Beauty and the Beast* [Film]. Walt Disney Pictures.

- Vágnerová, B. (2018). "Tale as Old as Time": Modernization of Gender Roles in Disney Remakes (Doctoral dissertation, Masarykova univerzita, Filozofická fakulta).
- Van Wormer, K., & Juby, C. (2016). Cultural representations in Walt Disney films: Implications for social work education. *Journal of Social Work*, 16(5), 578-594.
- Veera, S. (2023). The Big, the Bad and the Queer: Analysing the Queer-Coded Villain in Selected Disney Films. *Emerging Scholars*, 62.
- Walt Disney Pictures. (2004). *Diamond in the Rough: The Making of Aladdin* [Documentary]. Disney Studios.
- Wang, Z. (2022). From *Mulan* (1998) to *Mulan* (2020). Disney Conventions, Cross-Cultural Feminist Intervention, and a Compromised Progress" *Arts* 11, no. 1: 5. <https://doi.org/10.3390/arts11010005>
- Wiki, C. to D. (s.f.). *Jafar*. [Fotografia]. Disney Wiki. <https://disney.fandom.com/wiki/Jafar>
- Wiki, C. to V. (s.f.). *Ursula (2023)*. Villains Wiki. [Fotografia]. [https://villains.fandom.com/wiki/Ursula_\(2023\)](https://villains.fandom.com/wiki/Ursula_(2023))
- Yang, L. (2023). The impact of Disney movies on Childrens perceptions of traditional gender roles and sexist stereotypes. *Communications in Humanities Research*, 5(1), 451–455. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/5/20230368>

Yousaf, M., Sial, N., Munawar, A., & Shahzad, M. (2020). ENGLISH-STEREOTYPING OF ISLAM AND MUSLIMS IN HOLLYWOOD MOVIES: AN ANALYSIS OF REPRESENTATION. *The Scholar Islamic Academic Research Journal*, 6(1), 63-95.

Anexos

Anexo 1: Comparación esquematizada - La Sirenita

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/e/2PACX-1vRFgksNC1LyJMTZwW9DZYVCslxthXKQwBEypdmtAM3cbVOnqAwwJ3HfzrCj-ODt0ApdVaKfVw3zZVap/pubhtml?gid=1344052230&single=true>

Anexo 2: Comparación esquematizada - La Bella y la Bestia

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/e/2PACX-1vRFgksNC1LyJMTZwW9DZYVCslxthXKQwBEypdmtAM3cbVOnqAwwJ3HfzrCj-ODt0ApdVaKfVw3zZVap/pubhtml?gid=121887800&single=true>

Anexo 3: Comparación esquematizada - Aladdín

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/e/2PACX-1vRFgksNC1LyJMTZwW9DZYVCslxthXKQwBEypdmtAM3cbVOnqAwwJ3HfzrCj-ODt0ApdVaKfVw3zZVap/pubhtml?gid=1063126583&single=true>

Anexo 4: Comparación esquematizada - El Rey León

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/e/2PACX-1vRFgksNC1LyJMTZwW9DZYVCslxthXKQwBEypdmtAM3cbVOnqAwwJ3HfzrCj-ODt0ApdVaKfVw3zZVap/pubhtml?gid=943396299&single=true>

Anexo 5: Comparación esquematizada - Mulán

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/e/2PACX-1vRFgksNC1LyJMTZwW9DZYVCslxthXKQwBEypdmtAM3cbVOnqAwwJ3HfzrCj-ODt0ApdVaKFVw3zZVap/pubhtml?gid=166949584&single=true>

Anexo 6: Sondeo de opinión - cuestionario

<https://docs.google.com/forms/d/1147z5T8spTpK1fO0vdUbkmVHQIQf8yTnoLYGP-PjXaE/prefill>

Anexo 7: Sondeo de opinión - resultados

Excel:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1BH0tbjSayTqp0NHGpBwP45KAvGPE0-Y9vWerDtVvfpw/edit?usp=sharing>

Pdf:

https://drive.google.com/file/d/1ogtTDg6EhmGXaJoYIXSr-anaSkx66pPG/view?usp=drive_link

Anexo 8: Sondeo de opinión - análisis de resultados

https://docs.google.com/document/d/1tpnKJL2vpAEawNivqmZiAT0iYVQVHHqli79MKI3-7qq/edit?usp=drive_link