

## LA INCLUSIÓN DE LA COMUNIDAD NEGRA EN LAS ADAPTACIONES DE *LIVE-ACTION* DE LOS CLÁSICOS DE *WALT DISNEY*

---

ÁLVARO LINARES BARRONES  
*Universidad de Sevilla*

MARÍA NIEVES CORRAL REY  
*Universidad de Sevilla*

SERGIO JESÚS VILLÉN HIGUERAS  
*Universidad de Sevilla*

### 1. INTRODUCCIÓN

#### 1.1. LA COMUNIDAD NEGRA

El término comunidad negra se refiere a todas aquellas personas africanas y afrodescendientes residentes en cualquier país del mundo que son de etnia negra (CNAAE, s. f.). La adopción oficial de la denominación de afrodescendiente tuvo lugar en diciembre del 2000 en la Conferencia Regional de las Américas en Santiago de Chile. Se trataba de una fase preparatoria de *la III Conferencia Mundial contra el Racismo, la Discriminación Racial, la Xenofobia y las Formas Conexas de Intolerancia* que tuvo lugar en Durban (Sudáfrica) del 31 de agosto al 8 de septiembre de 2001. Como se recogía en la conferencia deben reconocerse mundialmente “a las personas descendientes de los pueblos africanos llegados al continente americano en la época colonial a partir de la trata de personas esclavizadas” (AECID, s.f.). Se trata de personas que a lo largo de los años hasta la actualidad se han convertido en “víctimas de racismo, discriminación racial, pobreza y exclusión, con la consecuente negación reiterada de sus derechos humanos” (AECID, s.f.).

También, otro vocablo muy usual para denominar a las personas de la comunidad negra, que comenzó a utilizarse en los años 80, es

afroamericano o afroestadounidense. Fue promulgado por el excandidato a las primarias presidenciales del Partido Demócrata en 1984 y 1988, Jesse Jackson. Se convirtió en una de las principales figuras de la comunidad negra y declaró que estos preferían ser llamados de esa manera (Márquez, 2012). Independiente del término empleado —africanos, afrodescendientes, afroamericanos o afroestadounidenses—, existe una discriminación racial que está vigente hoy en día y que se pone de manifiesto públicamente.

### 1.1.1. La discriminación racial

La discriminación está presente cotidianamente en diversos ámbitos de la sociedad como pueden ser el clasismo o el sexismo que se articulan respectivamente en la clase o el sexo. Existen muchos otros tipos de discriminación que se configuran con base a criterios etéreos, educativos o lingüísticos. En este caso, se hace referencia a la discriminación racial, o lo que también se titula como racismo, es decir, un tipo de discriminación que se articula a partir de los rasgos o características raciales.

El racismo o discriminación racial aparece en el período de entreguerras (Siglo XX), y después de la Segunda Guerra Mundial se instala definitivamente en la cultura occidental (Blázquez-Ruiz, 1996). Aún así, el racismo existe desde la antigüedad, pero no como un fenómeno reconocido. En la *Convención Internacional sobre la Eliminación de todas las Formas de Discriminación Racial* de la ONU (1965), que entró en vigor en 1969, se define en el artículo 1 la discriminación racial como:

toda distinción, exclusión, restricción o preferencia basada en motivos de raza, color, linaje u origen nacional o étnico que tenga por objeto o por resultado anular o menoscabar el reconocimiento, goce o ejercicio, en condiciones de igualdad, de los derechos humanos y libertades fundamentales en las esferas política, económica, social, cultural o en cualquier otra esfera de la vida pública (párr. 15).

El término discriminación racial o racismo ha sido abordado por autores como Memmi (1982), que lo define como la biologización de lo diferente con el fin de jerarquizar a un grupo de personas. También añade que se trata de un conjunto de actitudes y de conductas que generan un rechazo al otro, lo que él titula como postura heterofóbica. Por su parte,

Taguieff (1988) diferencia entre el racismo universalista fundado en la negación de la identidad y el racismo diferencialista constituido en la negación de la humanidad. En el caso del racismo universalista, es más abstracto ya que no se reconoce el motivo específico de la discriminación de la persona o grupo sino que se rechaza absolutamente todo aquello que es diferente, es decir, una negación de la diversidad humana como valor. En cambio, el racismo derivado de la visión diferencialista consiste en repudiar aquello que es diferente culturalmente, es decir, un rechazo a la naturaleza común en los seres humanos.

Según Wieviorka (1992), la discriminación racial tiene que ver con “la presencia de la idea de un vínculo entre los atributos o el patrimonio — físico, genético o biológico— de un individuo (o de un grupo) y sus caracteres intelectuales y morales” (p. 27). Rodríguez-Piñero y Fernández-López (1986) sostienen que la discriminación racial:

no se limita sólo al sentido biológico y científico de especies cerradas del hombre, con unas variables genéticas diferenciadoras que se reflejan en unas características físicas hereditarias distintas sino que, como relativo a una discriminación, alude más a grupos diferenciados históricamente (p. 184).

Por tanto, la discriminación racial no solo se refiere a posibles diferencias genéticas, sino también a distinciones culturales, étnicas o de procedencia social (Garay Montañez, 2008). Taguieff y Priego (2001) consideran que el racismo tiene un carácter pluridimensional porque se distribuye en múltiples dimensiones como las actitudes, creencias o prejuicios, los comportamientos o las prácticas sociales, los funcionamientos institucionales excluyentes o los discursos ideológicos ligados o no a programas políticos. Este último caso lo definen como racismo de doctrina, el cual nunca se manifiesta en su estado más estricto, sino que siempre va acompañado de otras configuraciones ideológicas como pueden ser el nacionalismo, el colonialismo o el eugenismo. Cuando la discriminación racial está inscrita en la confección de un discurso institucional, es mucho más trascendente porque está dirigida a la reproducción de modelos de sociedad. Se trata de un racismo estructural que delimita las actuaciones que deben tomar la población contra los individuos que son diferentes a ellos (Restrepo, 2004).

Son muchas las causas que se esconden tras la discriminación racial. Algunas de las más comunes son el miedo, el desconocimiento, los prejuicios, la falta de información o las circunstancias socio-económicas. En muchas ocasiones, estas razones se entremezclan, incluso ocurren de forma inconsciente dando lugar a actitudes racistas que vulneran los derechos humanos (Prieto González y Marcos del Cano, 2010).

A pesar de la legislación nacional e internacional y las actuaciones no gubernamentales, la discriminación racial y el racismo ocurre a diario e impide el progreso de millones de personas en todo el mundo porque está muy presente en diversos ámbitos sociales y en todos los aspectos principales de la vida cotidiana, como el empleo o la educación. Por ejemplo, en relación al tema de la investigación, la discriminación racial en el ámbito laboral obstaculiza y dificulta el ingreso y desarrollo de personas con características religiosas o culturales diferentes a las de la sociedad en la que se encuentra inmersa —varios autores hablan del concepto de racismo para defender la diversidad cultural (Baker, 1981; Gallissot, 1985; Taguieff, 1988)—. Por ello, las actuaciones de racismo son diversas en función de las culturas, contextos o momentos históricos, y varían en escala de un país a otro por lo que las medidas para erradicarlo deben ser igual de variables. Aunque socialmente el racismo y la discriminación racial están presentes en nuestro día a día, no es visible en muchas sociedades, culturas o países donde la negación de su existencia lo eclipsa (Dixon, 2002).

## 1.2. LA TÉCNICA DE *LIVE-ACTION*

El concepto de *live-action* traducido al español es imagen real y se trata de una técnica empleada para incluir animación a un producto real o adaptar películas o series que originalmente eran de animación (Cambridge Dictionary, s. f.). Gracias a esta técnica, los personajes animados interactúan con actores de acción real en la pantalla. Con la llegada de los efectos especiales digitales, los espectadores pueden ver personajes animados que no existen en la vida real junto a personas de carne y hueso. En esta era digital, la técnica *live-action* permite a la audiencia observar imágenes inverosímiles en la realidad y mejorar o multiplicar las representaciones de la vida real (Greg Hilty, 2011).

En el terreno audiovisual, es necesario diferenciar el concepto de *live-action* con el de *remake*, ya que habitualmente suelen ir acompañados en las producciones creadas por la compañía *Walt Disney*. El *remake* (término inglés) significa una nueva versión de un producto audiovisual existente que contiene una narración y un título similar a la versión original (Cambridge Dictionary, s. f.). Se trata de una “fuente argumental prolífica en la industria cinematográfica” (Raya, 2017, p. 48) en la que se reutilizan personajes, espacios y relatos actualizados que el público ya conoce con anterioridad. Tiene como objetivo comunicar “una cultura, apelando al aura de sus originales filmes de arte, mientras domestica precisamente los elementos que crearon esa aura en primer lugar” (Leitch, 2002, p. 56). Al mismo tiempo, puede funcionar como una herramienta didáctica para explorar el interés por otras culturas y fomentar la interculturalidad mostrando dos formas diferentes de entender la realidad (Cascajosa, 2005). Además, un *remake* debe proyectar una mejora creativa y artística del filme anterior generando nuevos cambios estéticos y/o narrativos (Orellana, 2017) y ofreciendo una visión enriquecedora que emana de la simbiosis entre la original y la versión nueva (Forrest y Koos, 2022).

Una vez que se implanta la técnica de *live-action*, las películas animadas y las de acción real comienzan a crear sinergias desdibujándose la frontera que las separaba por categoría cinematográfica. Cada vez es más usual ver obras audiovisuales que incluyen mayor cantidad de animación dentro de las historias reales permitiendo incluso a personajes animados convertirse en parte del elenco principal. El director de fotografía Roger Deakins compartía que “there’s a whole wealth of experience of telling stories in live action that is now being applied to animation, from the movement of cameras, to how shots are framed and the mode of lighting” (Verrier, 2011, párr. 13).

Entre la década de los años 20 y los años 30, comenzaron a utilizarse técnicas próximas al *live-action* en el cine mudo. Las primeras producciones que aplicaron la técnica de *live-action* fueron aquellas en las que interactuaban los personajes animados con las personas del mundo real: los tradicionales dibujos animados de Max Fleischer como la producción *Koko the Clown* (1924). Las caricaturas eran creadas por medio del

rotoscopio, una máquina que proyectaba una fotografía en un trozo de vidrio donde el animador trazaba sobre él. Para ello, se grababa inicialmente a un actor generando un movimiento para más tarde copiarlo en un personaje animado (Pointer, 2017).

Con la entrada del sonido en el campo cinematográfico, comienzan a surgir trabajos más próximos a la técnica de *live-action* actual. Un ejemplo de este avance fue el cortometraje de dibujos animados del director Friz Freleng junto con la compañía Warner Bros: *You Ought to Be In Pictures* (1940) (IMDb, s.f.). Más tarde, el director George Sidney en su película  *Anchors Aweigh* (1945), incluyó a personajes animados junto con la imagen real en una de las escenas más célebres del actor Gene Kelly, quien baila con el ratón animado Jerry (IMDb, s.f.).

### 1.2.1. *Walt Disney* como principal promotora del *live-action*

La compañía *Walt Disney* se ha convertido en la principal promotora de la técnica de *live-action* en los últimos años acercándose a dos públicos distintos al mismo tiempo: al adulto que ha crecido con las películas de animación originales y al público infantil que consume ese tipo de contenido (Huerta, 2022). Antes del surgimiento de las películas de *Walt Disney* que incluyeran *live-action*, inicialmente la compañía lanzó unos cortometrajes donde se utilizaba dicha técnica. Un ejemplo fue la comedia de *Alice's Wild West Show* (1924) donde la actriz grabó en un set para más tarde añadir un paisaje animado a la escena (IMDb, s.f.).

Una de las primeras películas que desarrolló *Walt Disney* dentro de este campo fue *The Three Caballeros* (1944) en la que se visualiza al pato Donald bailando con parte del elenco de actores y bailarines reales (Madj y Lee, 2020). Aunque el largometraje de la compañía donde se evidencia mejor —y se recuerda— la utilización formal de la técnica *live-action* es *Mary Poppins* (1964). La historia incluía una secuencia en la que los actores reales (interpretados por Julie Andrews y Dick Van Dyke) viajan a un mundo animado donde tanto los personajes como el paisaje eran de animación. Se realizó por medio de la actuación de los actores frente a una pantalla en blanco iluminada por luces de vapor de sodio donde se proyectaría más tarde la animación (Fanning, 2015).

A lo largo de los años 70 y 80, *Walt Disney* sigue experimentado y utilizando la técnica con otros productos audiovisuales. Por ejemplo, la comedia musical *Bedknobs and broomsticks* (1971) en la que los elementos animados se incluyen en la vida real, *Pete's Dragon* (1977) donde el dragón protagonista de la historia es animado y se mezcla en el entorno real, o la obra pionera en base a la técnica *live-action* (junto a la productora *Amblin Entertainment*) *Who Framed Roger Rabbit?* (1988) en la que el actor Bob Hoskins comparte trama con el personaje animado de Roger Rabbit. Se trata de un largometraje donde se incorpora la interacción de los personajes reales con los dibujos animados con una calidad y naturalidad exponencial (Mollet, 2022).

Durante los años 90, *Walt Disney* no estrena muchas producciones de *live-action* sufriendo un estancamiento en esta disciplina. La más celebre es la película de *101 dálmatas* (1996) dejando lo que sería la primera huella en la adaptación de historias cinematográficas clásicas o *remakes* (en este caso del largometraje *101 dálmatas* de 1961) (Fanning, 2015). A partir de la década de los 2000, la compañía empieza a experimentar una incorporación del *live-action* a través de las adaptaciones de los relatos clásicos (*Alicia en el País de las Maravillas*, 2010; *Maléfica*, 2014; *La Cenicienta*, 2015; *El Libro de la Selva*, 2016; *La Bella y la Bestia*, 2017; *Dumbo*, 2019; *Aladdín*, 2019; *El Rey León*, 2019; *La Dama y El Vagabundo*, 2019; *Mulán*, 2020; y *Pinocho*, 2022), de las misceláneas de historias tradicionales literarias o cinematográficas unidas en una narración nueva (*101 Dálmatas*, 2000; *Alicia a través del Espejo*, 2016; *Christopher Robin*, 2018), o de los relatos donde los personajes carismáticos de las historias originales (en concreto los antagonistas o villanos) se toman como referentes (*Maléfica: Maestra del Mal*, 2019; *CrueLLa*, 2021) (Corona, 2022).

## 2. OBJETIVOS

En esta investigación, nuestro objeto de estudio son aquellos *remakes* producidos por *Walt Disney* que por medio de la técnica *live-action* adaptan historias originales. Es decir, personajes animados, conocidos y populares en el siglo XX, que cobran vida humana representados por

actores reales en el siglo XXI. Temporalmente, el estudio abarca aquellos *live-action* producidos por *Walt Disney* desde el año 2010 hasta la actualidad. Dentro de ellos, se seleccionan las historias que contienen una adaptación de la película original. Los largometrajes nuevos creados por la compañía sin referente narrativo-audiovisual no se toman en cuenta en el análisis. Es decir, se descartan los *live-action* que narran nuevas historias basadas en personajes carismáticos que aparecen en producciones clásicas de *Walt Disney*. Cabe destacar que son analizadas dos adaptaciones de *live-action* más que no se estrenarán hasta el 2023, *La Sirenita* y *Peter Pan & Wendy*.

En cuanto a los objetivos, se quiere comprobar qué adaptaciones de *live-action* producidas por *Walt Disney* incorporan en su elenco algún personaje, actor o actriz perteneciente a la comunidad negra. Cabe puntualizar que cuando nos referimos a este concepto, hacemos referencia a todas aquellas personas de etnia negra, africana o afrodescendiente. Otro de los objetivos es comprobar la adaptación del personaje procedente de la película original y detectar si es una creación nueva. Además, se estudia la línea narrativa que desempeñan los personajes de etnia afrodescendiente dentro de la trama con el objetivo de estudiar la figura que representan, es decir, si realiza hazañas destacables o contiene una connotación peyorativa. Cabe señalar que, para conseguir estos objetivos, en el análisis también se tienen en cuenta la etnia de los actores y actrices que prestan su voz a animales u objetos que se personifican.

### 3. METODOLOGÍA

Los objetivos se van a conseguir a través de una metodología cualitativa, en concreto, mediante un análisis de contenido para describir de manera objetiva y sistemática el contenido manifiesto de la investigación (Berelson, 1952). Este análisis de contenido, que cuenta con su libro de códigos donde se especifica cómo ha de evaluarse cada criterio o variable con claridad y precisión (Krippendorff, 1990), se realiza a través de dos fichas de análisis. La primera está compuesta por tres variables y por diecisiete unidades de análisis correspondientes a los *live-action* producidos por *Walt Disney* desde el año 2010 hasta la actualidad (contando



con las dos adaptaciones de *live-action* que no se estrenarán hasta el 2023). La primera variable, compuesta por las categorizaciones de “sí o no”, hace referencia a si se trata de un *remake*. Si la respuesta es negativa y no se cumple dicha característica analizada, la unidad de análisis es descartada de su posterior estudio. La segunda trata de identificar la película original en la que se basa cada *live-action*. Y, por último, la tercera variable, también categorizada por respuestas de “sí o no”, refleja la existencia de algún personaje de etnia negra dentro del relato. Al igual que la primera variable también es excluyente, ya que se descartan como unidad de análisis las que contengan una respuesta negativa para el siguiente análisis de contenido.

**TABLA 1.** Ficha de análisis de los *live-action* de Walt Disney

Live-action			
Live-action	Remake	Película original	Personaje/s de etnia negra
Nombre de la película	SÍ/NO	Nombre de la película	SÍ/NO

Fuente: elaboración propia

Una vez identificadas las unidades de análisis que cumplan con las variables analizadas anteriormente, se emplea una segunda ficha de análisis compuesta por seis parámetros para estudiar en profundidad cómo se refleja la presencia de los personajes de la comunidad negra dentro de los *live-action* de *Walt Disney*: número de personajes presentes en la historia e identificación nominativa del personaje, etnia del personaje en la película original, comunidad de la representación actoral o de doblaje del personaje tanto en la nueva versión como en la historia audiovisual original y el rol del personaje dentro de la trama. En cuanto a esta última variable, cabe puntualizar que en base a las dos adaptaciones de *live-action* aún por estrenar no se analiza en profundidad debido a su imposibilidad de visionar el contenido narrativo de las mismas.

**TABLA 2.** Ficha de análisis de los remakes de live-action de Walt Disney que incluyen un personaje de etnia negra

Remake de live-action					
Remake	Personajes de etnia negra	Actor/actriz en el live-action	Etnia del personaje/s en la película original	Etnia del actor/actriz de doblaje en la película original	Representación en la trama
Nombre de la película	Nombre del personaje	Nombre del actor/actriz	Blanca/negra/no aparece/animal/objeto	Blanca/negra/no aparece/no habla	Protagonista/secundario

Fuente: elaboración propia

#### 4. DISCUSIÓN Y RESULTADOS

En referencia al análisis y los resultados obtenidos en la primera ficha de análisis, *Walt Disney* desde el año 2010 al 2022 ha producido un total de 15 largometrajes utilizando la técnica *live-action*. Dentro de estos, cuatro producciones no son nuevas versiones o *remakes* basados en la adaptación de películas originales anteriores. Se trata de historias que tienen como referencia personajes, espacios o historias que están ambientadas o relacionadas con largometrajes originales de la compañía como es el caso de *Alicia a través del espejo* (2016), *Christofer Robin* (2018), *Maléfica: Maestra del Mal* (2019) o *Cruella* (2021).

El resto de producciones son adaptaciones de *live-action* que tienen como referencia la película de animación estrenada anteriormente entre los años 40 y 90. Dentro de ellas, hay tres largometrajes que no incluyen dentro de su elenco un personaje perteneciente a la comunidad negra (teniendo en cuenta también actores o actrices de doblaje): *Alicia en el País de las Maravillas* (2010), *Maléfica* (2014) y *Mulán* (2020). Por tanto, ocho son las adaptaciones de *live-action* ya estrenadas que sí incorporan algún personaje, actor o actriz de etnia negra en la historia. También, a este total hay que incluir las dos adaptaciones de *live-action* que cumplen con dicha variable pero que se estrenarán en 2023, *La Sirenita* y *Peter & Wendy*.

A continuación, se desarrolla el análisis y los resultados referentes a la segunda ficha de análisis. Para ello, se explica de manera individual cada

uno de los parámetros estudiados de las diversas unidades analizadas en el estudio.

#### 4.1. LA CENICIENTA (2015)

La primera de las adaptaciones de *live-action* producidas por *Walt Disney* que incorpora un personaje, actor o actriz de etnia negra es *La Cenicienta*, estrenada en 2015. En este largometraje existe un solo personaje de la comunidad afrodescendiente que no tiene referente narrativo en la película original, por lo que es una creación totalmente nueva. Se trata de un personaje secundario que representa un alto cargo, el de capitán, y es interpretado por el actor Nonso Anozie. A pesar de que tiene un rol secundario en la trama, se ofrece una visibilidad de la comunidad negra alejada de lo que habitualmente podría visualizarse en el espacio-tiempo en el que ocurre la trama. Además, y aunque se trate de un personaje nuevo, en la película original estrenada en 1950 no aparece ningún personaje de etnia negra en la historia ni tampoco existe ningún actor/actriz de doblaje que sea de procedencia afrodescendiente.

**FIGURA 1.** Actor que interpreta al Capitán en el *live-action* de *La Cenicienta*



Fuente: fotograma procedente de *La Cenicienta* (2015)

#### 4.2. EL LIBRO DE LA SELVA (2016)

Al igual que en el anterior largometraje, en el *Libro de la Selva* (2016) no se encuentra presente ninguna figura actoral afrodescendiente dentro del elenco de doblaje de la película original estrenada en 1967. En cambio, en la nueva adaptación de *live-action*, aparecen dos personajes de la comunidad negra que dan voz a dos animales de la selva (lugar donde se desarrolla la acción de la producción). El primero es el tigre llamado Shere Khan que tiene el rol del antagonista de la historia y es interpretado por Idris Elba. En la película original, el encargado de doblar al personaje animado fue el actor de etnia blanca George Sanders. Por otra parte, el segundo personaje que es doblado por una actriz de etnia negra en el *live-action* es Raksha, una loba que ejerce de madre adoptiva del protagonista principal de la trama, Mowgli. El personaje es secundario y en la nueva adaptación está presente de forma esporádica en las primeras escenas del relato audiovisual, hecho que en la historia cinematográfica original no ocurre ya que ni siquiera tiene representación vocal. La encargada de dar voz a Raksha en el largometraje estrenado en 2016 fue la actriz mexicano-keniana Lupita Nyong'o.

#### 4.3. LA BELLA Y LA BESTIA (2017)

En esta adaptación de *live-action* estrenada en 2017, se encuentran presentes dos personajes que son interpretados por dos actrices pertenecientes a la comunidad negra, ambas desempeñando un rol secundario. Los dos personajes representan a dos sirvientas del castillo del príncipe Adam (Bestia), Babette y Garderobe, transformadas en objetos domésticos tras el encantamiento de una hechicera (en un plumero y un armario respectivamente). En la película original, ambos personajes también aparecen. 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.

En cuanto a la representación actoral, en la película original ambos personajes son interpretados por dos voces de etnia blanca, Kimmy Robertson como Babbete y Jo Anne Worley como Garderobe. En la adaptación de 2017, se hacen cargo de su representación dos actrices de etnia negra: Gugu Mbatha-Raw dando vida a Babbete y Audra McDonald como Madame Garderobe. Aunque sean objetos domésticos, los personajes hechizados tienen su representación humana antes y después de la maldición. En la versión original, al contrario que Garderobe la cual no aparece su exégesis de persona, Babbete es interpretada por un personaje de etnia blanca. En el caso del *live-action*, las dos actrices de la comunidad negra además de dar voz a estos personajes, también se muestran físicamente en la pantalla en parte del relato cinematográfico (al comienzo y al final).

**FIGURA 2.** Actriz que interpreta a Madame Garderobe en el *live-action* de *La Bella y la Bestia*



Elaboración Propia

Fuente: fotograma/s procedente/s de *La Bella y la Bestia* (1991; 2017)

□□ *DUMBO* (2019)

En el caso de la película *Dumbo* (2019) ocurre algo similar al largometraje de *La Cenicienta* (2015). El único personaje de la comunidad

afrodescendiente que aparece en la nueva adaptación es una creación inédita ya que en la película original no existe dicha figura. Se trata de un personaje secundario, Rongo el Fuerte interpretado por el actor de ascendencia nigeriana Deobia Oparei. Este interpreta a un trabajador del circo y a la mano derecha del maestro de ceremonias Max (ejerce también como contable). Como detalle cabe puntualizar que en la película original estrenada en 1941 no existe la presencia de ningún personaje de etnia negra en la historia, así como ningún actor/actriz de doblaje que pertenezca a la comunidad negra.

#### □□ *ALADDÍN* (2019)

En la película original de *Aladdín* (1992) algo que supo incorporar acertadamente *Walt Disney* a esta producción es la representación de la cultura árabe. A diferencia de lo que ocurre en el largometraje tradicional, en la nueva adaptación de 2019 la historia no solo está descrita en un contexto y ambientación arábica, sino que también incluye a un elenco de actores pertenecientes a esta comunidad. Dicha premisa no se refleja originariamente en la película principal porque los actores y actrices de doblaje seleccionados para dar voz a los personajes son de procedencia estadounidense. En el *live-action*, además de la presencia de esta cultura, la comunidad negra también está presente gracias a la interpretación del actor Will Smith como el genio de la lámpara. Se trata de un personaje tritagonista que no llega a tener el protagonismo narrativo de Aladdín, pero actúa como su mentor/sirviente caracterizado por una personalidad muy identificable. Como paralelismo, a través de este personaje que vive apresado en la lámpara y ejerce como lacayo de su amo, en la nueva adaptación se evidencia la libertad de la comunidad negra ante una cautividad impuesta desde hace siglos a dicho colectivo. Un aspecto notable es que en la película original, el actor estadounidense de etnia blanca encargado de dar voz al genio fue Robin Williams y, que a diferencia del *live-action*, el personaje no tiene representación humana en la historia.

FIGURA 3. Actor que interpreta al Genio en el live-action de Aladdin



Elaboración Propia  
Fuente: fotograma/s procedente/s de *Aladdin* (1993; 2019)

#### 4.5. EL REY LEÓN (2019)

La mejor producción en la que se pone de manifiesto una reinterpretación de la procedencia étnica de todo el elenco es en la adaptación de *El Rey León* (2019). Al igual que ocurre con la anterior película, la ambientación de la nueva versión de *live-action* es indispensable y primordial para la selección del elenco ya que ocurre en las tierras salvajes de África. Este hecho supone que la mayoría de los animales de la historia estén interpretados por actores y actrices pertenecientes a la comunidad negra o afrodescendientes. Al tratarse de animales que no tienen una representación humana en el relato, esta inclusión de la comunidad negra se refleja a través del doblaje. Los encargados de prestar su voz a tres de los protagonistas principales de la historia fueron el actor y rapero Donald Glover como Simba, Chiwetel Ejiofor quien presta su voz al antagonista y usurpador del trono del reino Scar (tío de Simba), o la polifacética de procedencia afrodescendiente Beyoncé que interpreta a Nala. Cabe puntualizar que Beyoncé fue la encargada de dirigir, producir e interpretar la banda sonora de la nueva adaptación titulada *The Lion King: The Gift* (2019) junto a numerosos artistas africanos.

Posteriormente, la artista grabó una película musical llamada *Black is King* (2020) para la plataforma de *Disney+* basada en la música de la película con el objetivo de mostrar, a través de los diversos escenarios y del elenco, la riqueza de las culturas en el continente africano y la diáspora.

**FIGURA 4.** Elenco principal de doblaje en el live-action del *El Rey León*



Elaboración Propia

Fuente: Perfil oficial de *instagram* de la película *@lionking* (2019)



Por otro lado, la representación de la comunidad negra no solo se produce por medio de los personajes principales, sino que también se refleja en los personajes más secundarios como Sarabi (madre de Simba), interpretada por la actriz Alfre Woodard, el sabio chamán del reino Rafiki, al que da vida el actor sudafricano John Kani, o la líder de las hienas aliadas de Scar, Shenzi, que es interpretada por la actriz alemana-ugandesa Florence Kasumba.

En cuanto al largometraje original de *El Rey León* de 1994, se trata de la primera película animada estudiada en esta investigación que incluye la presencia de varios actores y actrices de doblaje de la comunidad negra en su versión inicial. Uno de ellos, se mantiene en el doblaje de la adaptación de *live-action*, James Earl Jones, quien da voz a Mufasa (padre de Simba) en ambas versiones. Otros tres dobladores de etnia negra presentes en la película original son Madge Sinclair, Whoopi Goldberg y Robert Guillaume que interpretan respectivamente a Sarabi, Shenzi y Rafiki. A pesar de esta visibilidad cultural y racial no acaecida hasta el momento, es importante añadir que ninguno de ellos presta su voz a personajes principales, ya que estos son interpretados por actores y actrices de etnia blanca.

#### 4.6. LA DAMA Y EL VAGABUNDO (2019)

Finalmente, en el año 2019, se estrena la adaptación de *live-action La Dama y el Vagabundo*. A diferencia de la película original del año 1955 que no cuenta con la existencia de actores o actrices de doblaje integrantes de la comunidad negra, en la nueva versión están presentes tres actrices de etnia negra que interpretan a su vez a tres personajes secundarios. La primera es Linda, la dueña de la perra protagonista Reina, que es representada por la actriz afrodescendiente Kiersey Clemons, y la segunda es la tía de Linda, Sarah, que es interpretada por la actriz Yvette Nicole Brown. Ambos personajes en la versión original de animación, además de ser visiblemente de etnia blanca, las actrices de doblaje que las interpretan también lo son: Peggy Lee como Linda y Verna Felton como Sarah. Por último, la tercera actriz afrodescendiente que presta su voz a otro de los personajes de la película, Peg una perra callejera, es la artista Janelle Monáe. En el caso de la historia cinematográfica original,

fue interpretado por una actriz de etnia blanca coincidiendo con la misma que representó al personaje de Linda, Peggy Lee.

**FIGURA 5.** Actriz que interpreta a Tía Sarah en el live-action de *La Dama y el Vagabundo*



Elaboración Propia

Fuente: fotograma/s procedente/s de *La Dama y el Vagabundo* (1955; 2019)

#### □□ *PINOCHO* (2022)

La última producción adaptativa de *live-action* hasta la fecha estrenada por la compañía *Walt Disney* ha sido la de *Pinocho* (2022). Se trata de un largometraje que, al igual que ocurre en las nuevas versiones anteriores, incluye al menos la presencia de una actriz de la comunidad negra. Se trata de la actriz afrodescendiente Cynthia Erivo quien interpreta al personaje secundario del Hada Azul. Dicho personaje originalmente en la versión animada de 1940 es de etnia blanca y la actriz de doblaje que la interpretaba también: Evelyn Venable. De nuevo *Walt Disney* vuelve a cambiar su historia cinematográfica inicial incorporando en el elenco del *live-action* intérpretes pertenecientes a la comunidad negra.

**FIGURA 6.** Actriz que interpreta al Hada Azul en el live-action de *Pinocho*



1940

2022

Elaboración Propia

Fuente: fotograma/s procedente/s de *Pinocho* (1940; 2022)

#### 4.8. LA SIRENITA Y PETER PAN & WENDY (POR ESTRENAR)

Por último, se estudia en esta investigación dos obras que aún no han sido estrenadas, pero de las que ya se conoce su elenco actoral, *La Sirenita* y *Peter Pan & Wendy*. Sin profundizar en su contenido narrativo debido a su próximo estreno, en ambas producciones la compañía de *Walt Disney* vuelve a reflejar la representación y visibilidad de la comunidad negra a través de la designación de actores y actrices de dicho colectivo. En cuanto a *La Sirenita*, la productora, contra toda posible crítica social, decide ofrecer el papel principal de Ariel a una actriz de padres afrodescendientes, Halle Bailey. 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. Además, dentro de la nueva versión de *live-action*, hay tres personajes más que pertenecen a la comunidad negra: el cangrejo Sebastián, el consejero del príncipe Eric, Grimsby, y un nuevo personaje que no aparece en la historia cinematográfica original, la reina Selina. Estos serán interpretados respectivamente por el actor y rapero de padre afroamericano Daveed Diggs, el actor nigeriano Jude Akuwudike y la actriz de origen africano (Suazilandia) Noma Dumezweni.

En el caso de *Peter Pan & Wendy*, también se incorporan tres personajes secundarios de etnia negra que originalmente son blancos: Campanilla y tres de los ocho niños perdidos. Es importante señalar que tanto Campanilla como el niño perdido Tootles no son representados por ningún actor/actriz de doblaje en el relato cinematográfico original porque son dos personajes mudos. En la adaptación de *live-action*, el primer personaje es interpretado por la actriz de madre afroamericana Yara Shahidi, y el niño perdido Tootles por el actor, bailarín y músico de etnia negra Caelan Edie. En el caso de las otras dos niñas perdidas, están interpretadas por las gemelas Skyler y Kelsey Yates. En la película de 1953 este personaje no existía ya que en la historia original no solo no había niños perdidos que fueran gemelos, sino que tampoco aparecía ninguno de etnia negra ni de género femenino.

## 5. CONCLUSIONES

Dentro de la franja temporal de estudio, coincide que los dos primeros *live-action* estrenados por la compañía son *Alicia en el País de las Maravillas* en 2010 y *Maléfica* en 2014, por lo que *Walt Disney* no comienza a reflejar en sus historias adaptadas a la comunidad negra hasta el año 2015. A partir de este año hasta la actualidad, la compañía incluye en todas sus nuevas adaptaciones de *live-action* la representación de la etnia negra, exceptuando la película de *Mulán* (2020) ya que está contextualizada en Asia Oriental, en concreto en China.

Lo más destacado del análisis ha sido comprobar cómo la presencia de personajes, actores y actrices pertenecientes a la comunidad negra, africana o afrodescendientes en las películas originales estudiadas es etérea. Tan solo el film de *El Rey León* (1994) incluye cuatro actores de doblaje de etnia negra. Temporalmente, las películas originales analizadas de la compañía abarcan desde los años 40 hasta los años 90, siendo la última estrenada la de *El Rey León* (1994) que casualmente coincide con la única que incorpora un elenco integrado por actores de la comunidad negra. Por ello, la compañía en sus historias cinematográficas originales no apostaba por apoyar la inclusión de la comunidad negra en el terreno audiovisual, fomentando así una discriminación racial en el terreno

laboral que actualmente sigue vigente. En el caso de la película adaptada de 2019, esta es la única propuesta de *live-action* que representa un arquetipo con una visibilidad de la comunidad negra íntegra, ya que la mayoría de los intérpretes que ofrecen su voz a los animales de la película son afrodescendientes. En el resto de adaptaciones existe al menos un personaje de etnia negra en contraposición a su versión original e incluso dos de ellos son inéditos dado que no tienen referencia alguna en la cinematografía inicial. Además, actualmente la compañía en todas aquellas producciones tradicionales en las que se vulneran los derechos de alguna comunidad, apoya y denuncia los actos de discriminación racial con un mensaje significativo y crítico antes del visionado de los largometrajes de animación.

En cuanto al protagonismo de los personajes se concluye que, exceptuando el *live-action* de *El Rey León* (2019), es secundario. *Walt Disney* va incluyendo en sus nuevas versiones la aparición discreta de rostros de la comunidad negra, pero sin llegar a ejercer cambios muy significativos que puedan llamar notoriamente la atención de los espectadores. El punto de inflexión, sin embargo, no llegaría hasta la película de *La Sirenita* (aún por estrenar), siendo esta una producción en la que la compañía ha apostado por la representación de la comunidad negra desde una perspectiva más crítica y valiente. A diferencia de lo ocurrido en *El Rey León* (2019), en la que estaba justificada la procedencia de los actores y actrices de doblaje principales debido a la contextualización de la historia, en el caso del *film* de *La Sirenita* la posibilidad de ver reflejada a la protagonista de la historia original, que es de piel blanca, en una persona de etnia negra, supone un enfrentamiento visual que hace latente los problemas de discriminación actuales en contra de la comunidad negra. Por tanto, la incorporación gradual de los personajes afrodescendientes por parte de *Walt Disney* es un incentivo influyente para dar la visibilidad necesaria a la comunidad negra en las historias más clásicas de los cuentos populares o en las producciones de animación tradicionales. A través de la sustitución en el color de la piel de figuras concebidas desde sus orígenes como personajes de etnia blanca, se impulsa una vía para intentar erradicar conductas de discriminación en la actualidad.

## 6. APOYOS

Esta investigación forma parte del trabajo realizado en los grupos de investigación «HUM-1013: Equipo de Investigación de la Imagen y Cultura Visual en el Ámbito de la Comunicación Audiovisual» de la Universidad de Sevilla, «SEJ-390: Investigación sobre Transformaciones en el Ecosistema de la Comunicación» de la Universidad de Málaga y «HUM-999: Metodologías y Herramientas para la Investigación sobre Cultura Visual» de la Universidad de Málaga.

## 7. REFERENCIAS

- AECID (s.f.). Programa Afrodescendientes. Gobierno de España. Ministerio de Asuntos Exteriores, Unión Europea y Cooperación. Consultado el 6 de octubre de 2022. <https://bit.ly/3jtLjLx>
- Baker, M. (1981). *The New Racism*. Junction Books
- Berelson, B. (1952). *Content Analysis in Communication Research*. Free Press
- Blázquez-Ruiz, F. J. (1996). 10 palabras clave sobre racismo y xenofobia. Editorial Verbo Divino
- Cambridge Dictionary (s.f.). Live-action. Consultado el 8 de octubre de 2022. <https://bit.ly/3WII918>
- Cambridge Dictionary (s.f.). Remake. Consultado el 8 de octubre de 2022. <https://bit.ly/3WD55zl>
- Cascajosa, C. (2005). El remake cinematográfico y la comunicación intercultural. *Razón y Palabra*, 10(44), 1-7. <https://bit.ly/3GfJ9EN>
- CNAAE (s.f.). Comunidad Negra Africana y Afrodescendiente en España. Consultado el 5 de octubre de 2022. <https://bit.ly/3WhHyns>
- Corona, A. (2022, 9 de septiembre). Todos los remakes en acción real de Disney, ordenados de menor a mayor calco. 20 Minutos. <https://bit.ly/3vflonw>
- Dixon, K. (2002). Breve análisis de la discriminación racial y los derechos humanos: los derechos de los no-ciudadanos. *REDEN: revista española de estudios norteamericanos*, 23-24, 233-237. <http://hdl.handle.net/10017/10667>
- Fanning, J. (2015). *The Disney Book: A Celebration of the World of Disney*. Penguin Books
- Forrest, J. y Koos, L. R. (2002). *Dead Ringers. The Remake in Theory and Practice*. State University of New York Press

- Gallissot, R. (1985). *Misère de l'antirazisme*. Éditions de l'Arcantère
- Garay Montañez, N. (2008). Alcances de la discriminación racial o étnica y su vinculación histórica con la discriminación de sexo. *Feminismo/s*, 12, 271-298 <http://dx.doi.org/10.14198/fem.2008.12.11>
- Greg Hilty, A. P. (2011). *Watch me move: the animation show*. Merrell Publishers
- Huerta R. (2022). Motivos visuales en el cine Disney. Retórica de la imagen como mediación educativa para la inclusión. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 17, 49-60. <https://doi.org/10.5209/arte.76274>
- IMDb (s.f.). *Alice's Wild West Show*. Consultado el 4 de octubre de 2022. <https://bit.ly/3C0inh7>
- IMDb (s.f.). *Anchors Aweight*. Consultado el 4 de octubre de 2022. <https://bit.ly/3Gfskdl>
- IMDb (s.f.). *You Ought to Be In Pictures*. Consultado el 4 de octubre de 2022. <https://bit.ly/3Vmqo6I>
- Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido. Teoría y Práctica*. Paidós
- Leitch, T. (2002). Twice-told tales: Disavowal and rhetoric of the remake. En R. Koos y J. Forrest (Eds.), *Dead ringers: The remake in theory and practice* (pp. 37-62). State University of New York Press
- Lion King [@lionking] (2019, 2 de julio). *The Pride*. #TheLionKing [imágenes]. Instagram. Consultado el 7 de noviembre de 2022. <https://bit.ly/3vitVIK>
- Madej, K. & Lee, N. (2020). *Disney Stories. Getting to Digital*. Springer Cham. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-42738-2>
- Márquez, W. (2012, 23 de febrero). Qué término describe mejor a la comunidad negra de EE.UU. BBC News. <https://bit.ly/3GcvmyP>
- Memmi, A. (1982). *Le Racisme. Description, définition, traitement*. Gallimardi
- Mollet, T. L. (2020). *A Cultural History of the Disney Fairy Tale: Once Upon an American Dream*. Springer International Publishing
- Orellana, J. (2017). Reboots, Remakes, Adaptaciones & Secuelas ¿Cuál es su impacto en el mundo del Cine? *Illari*, 4, 60-65. <https://bit.ly/3YIKI5p>
- Organización de las Naciones Unidas (1965). *Convención Internacional sobre la Eliminación de todas formas de Discriminación Racial (Resolución 2106 A (XX)) del 21 de diciembre de 1965*. ONU. <https://bit.ly/33j2DHL>
- Pointer, R. (2017). *The Art and Inventions of Max Fleischer: American Animation Pioneer*. McFarland & Company, Inc., Publishers

- Prieto González, S., y Marcos del Cano, A. M. (2010). La discriminación por motivos étnicos o de raza: alternativas para gestionar la diversidad en las empresas. *Revista De Derecho De La UNED (RDUNED)*, 6. <https://doi.org/10.5944/rduned.6.2010.11006>
- Raya, I. (2017). La recuela: Entre el remake y la secuela. *El caso de Jurassic World. Journal of Communication*, 14, 45-57. <https://doi.org/10.14201/fjc2017144557>
- Restrepo, E. (2004). *Teorías contemporáneas de la etnicidad*. Stuart Hall y Michel Foucault. Editorial Universidad el Cauca
- Restrepo, E. (2008), *Racismo y discriminación*. En A. Rojas (Eds.), *Cátedra de Estudios Afrocolombianos. Aportes para Maestros* (pp. 192-204). Editorial Universidad del Cauca
- Rodríguez-Piñero, M. y Fernández-López, M. F. (1986). *Igualdad y discriminación*. Editorial Tecnos
- Taguieff, P. A. (1988). *La force du préjugé. Essai sur le racisme et ses doubles*. La Découverte
- Taguieff, P. A., y Priego, M. T. (2001). El racismo. *Debate Feminista*, 24, 3-14. <https://bit.ly/3dCtSP8>
- Verrier, R. (2011, 2 de junio). *A Happy Medium Between Animation and Live Action*. Los Angeles Times. <https://bit.ly/3PQNMrV>
- Wieviorka, M. (1992). *El espacio del racismo*. Paidós