



FECHA DE RECEPCIÓN: 25/04/2022
FECHA DE APROBACIÓN: 29/06/2022

APROPIACIÓN CULTURAL EN LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL. UN ANÁLISIS SOCIO JURÍDICO DE UNA PROBLEMÁTICA INTERNACIONAL DE LOS ÚLTIMOS VEINTE AÑOS

Cultural appropriation in the audiovisual industry. A socio-legal analysis of an international problem of the last twenty years

Aldo Fabrizio Modica Bareiro*

Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción

* Vicepresidente de la Asociación Paraguaya de Agentes de la Propiedad Intelectual (APAPI); Secretario del Comité de Derecho de Autor y de la Academia de la Asociación Interamericana de la Propiedad Intelectual (ASIPI) y miembro del Comité de Conocimientos Tradicionales de la Asociación Internacional para la Protección de la Propiedad Intelectual (AIPPI). ORCID: 0000-0003-3567-5684. Contacto: aldo.modica@uc.edu.py

Resumen:

El objetivo del presente trabajo es analizar la problemática internacional de la apropiación cultural en la industria audiovisual en los últimos veinte años, desde una perspectiva tanto sociológica como jurídica, y su vinculación con los derechos de propiedad intelectual. Se partirá de una conceptualización del término para luego ir delimitando su análisis hacia las expresiones culturales tradicionales y sus diversas formas de tutela en el ámbito internacional. Se conocerán los números de la industria cinematográfica y luego el estudio se centrará en los diversos componentes de la apropiación cultural en películas, tanto en los aspectos extrapatrimoniales —representaciones negativas, estereotipos y conductas discriminatorias— como en los aspectos patrimoniales —explotación sin autorización y aprovechamiento económico indebido de derechos colectivos—. Finalmente, se realizará un estudio pormenorizado de dos obras audiovisuales de la empresa Disney, *El Rey León* y *Frozen*, con posibles elementos de apropiación cultural y las soluciones adoptadas en cada uno de estos casos.

Abstract:

The aim of this paper is to analyze the international problem of cultural appropriation in the audiovisual industry during the last twenty years, from a sociological and legal perspective, and its linkage with intellectual property rights. It will start from a conceptualization of the term and then delimit its analysis towards traditional cultural expressions and their various forms of protection in the international arena. The economic numbers of the film industry will be known and then the study will focus on the various components of cultural appropriation in films, both in the extrapatrimonial aspects (negative representations, stereotypes, and discriminatory behaviors) and in the patrimonial aspects (unauthorized exploitation and undue economic exploitation of collective rights). Finally, a detailed study of two audio-visual works by Disney (*The Lion King* and *Frozen*), will be carried out.

Palabras clave:

Apropiación cultural – Industria audiovisual – Propiedad intelectual – Derecho de autor – Expresiones culturales tradicionales – Diversidad cultural – Representaciones negativas – Aprovechamiento indebido – Disney – *El Rey León* – *Frozen*

Keywords:

Cultural appropriation – Audiovisual industry – Intellectual property – Copyright – Traditional cultural expressions – Cultural diversity – Negative representations – Undue advantage – Disney – *The Lion King* – *Frozen*

Sumario:

1. Introducción – 2. Apropiación cultural – 3. Expresiones culturales tradicionales – 4. La industria audiovisual – 5. La apropiación cultural en la industria audiovisual – 6. Película *El Rey León* – 7. Película *Frozen* – 8. Conclusiones – 9. Lista de referencias

1. INTRODUCCIÓN

La pandemia del COVID-19 trajo consigo muchos cambios en nuestra forma de consumir y acceder a los diversos contenidos audiovisuales. En sus inicios, y con el cierre total de todas las actividades externas —lo que significó necesariamente quedarnos encerrados en nuestras casas—, tuvimos más tiempo de ocio para el entretenimiento digital, como los videojuegos, la música y, especialmente, las películas. Pasar varias horas disfrutando de contenidos audiovisuales en las principales plataformas de *streaming* se convirtió en algo cotidiano para todos y, por supuesto, con una gran variedad de acceso a diversas propuestas entre los que se encontraban aquellos “clásicos”.

Sin embargo, al momento de reproducir en cierta plataforma algunas películas animadas que tanto habíamos disfrutado de niños, nos encontrábamos con un aviso legal sobre “representaciones culturales anticuadas” o bien un texto durante los créditos iniciales que decía “este programa incluye representaciones negativas y/o maltrato de personas o culturas; sus estereotipos eran incorrectos entonces y lo son ahora”. A todo esto, se sumó otra plataforma de *streaming* que retiró, si bien momentáneamente, una de las películas más taquillera de la historia del cine por considerar que “glorificaba a la esclavitud”. Y, por si fuera poco, aparecieron nuevas adaptaciones de películas animadas con las mismas críticas sobre determinados aspectos culturales que habían sido denunciados al momento de estrenarse la versión original, como así también otros nuevos largometrajes que incorporaban elementos culturales de pueblos o comunidades indígenas minoritarias de manera poco reflexiva, o bien se apropiaban de nombres, personajes y hasta de dioses de las mitologías de otras culturas.

Todo esto nos llevó a plantearnos la cuestión conocida como apropiación cultural, pero referida la industria audiovisual que, si bien no es un tema nuevo —ya que siempre estuvo presente— en los últimos tiempos se hizo más visible con los recientes acontecimientos políticos y culturales que impactaron a nivel mundial, especialmente con el resurgimiento de movimientos de lucha civil contra el racismo y la xenofobia en los Estados Unidos. Pero la gran pregunta por responder es de qué manera la apropiación cultural en las industrias del audiovisual puede o no comportar una cuestión de interés para la propiedad intelectual, en la medida que hemos presenciado casos concretos de creación de obras audiovisuales exitosas basadas en la usurpación cultural de comunidades indígenas con fines meramente lucrativos, “faltando al respeto”, reconocimiento y compensación sobre el verdadero origen y significado de estas expresiones culturales tradicionales. Sin embargo, también hemos visto casos de cómo una adecuada colaboración ha llevado a beneficiar y potenciar a las comunidades y empresas.

2. APROPIACIÓN CULTURAL

No es fácil encontrar una definición clara de la expresión y mucho menos establecer sus límites en el ámbito legal. El Diccionario de la Real Academia Española (RAE) no la define¹, mientras que el Diccionario de Cambridge establece que la apropiación cultural es “el acto de tomar o usar cosas de una cultura que no es la propia de uno, especialmente sin demostrar que se entiende o respeta esta cultura”². A su vez, el Diccionario de Oxford la define como “el acto de copiar o usar las costumbres y tradiciones de un grupo o cultura en particular, por alguien de un grupo más dominante (poderoso) en la sociedad”³.

Una definición más completa establece que la apropiación cultural ocurre “cuando un elemento cultural de una comunidad o cultura marginada es copiada, imitada, recreada o mercantilizada por la cultura o grupo dominante contra la voluntad de la original” (Springer, 2018). También se describe a la apropiación cultural como una modalidad en la que “forasteros toman pres-

¹ Al escribir el término *apropiación cultural* en el buscador de la RAE, se informó que la búsqueda no produjo resultados. En <https://www.rae.es/search/node?keys=apropiación+cultural&op.x=0&op.y=0> (consultado el 25/04/2022).

² <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/cultural-appropriation> (consultado el 25/04/2022).

³ <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/cultural-appropriation> (consultado el 25/04/2022).

tados productos no solo por su valor intrínseco, sino también para invocar, describir o caricaturizar a la comunidad de origen” (Sacafidi, 2001).

De las definiciones dadas, identificamos dos aspectos fundamentales en la apropiación cultural. Por un lado, tenemos un aspecto patrimonial vinculado al aprovechamiento indebido de elementos culturales por parte de los grupos dominantes contra los grupos o comunidades subordinadas. En este aspecto, identificamos cuatro características en la apropiación cultural: 1) un cambio en el contexto cultural del elemento tomado y del resultante; 2) un desequilibrio de poder entre el tomador y el titular; 3) una ausencia de autorización por parte titular; y 4) un beneficio para el tomador. Por otro lado, tenemos un aspecto extrapatrimonial de la apropiación cultural que comporta un acto de ridiculización o falta de respeto hacia determinadas comunidades marginadas.

Cierta corriente anglosajona, sin embargo, distingue entre apropiación cultural (lícita) y apropiación cultural indebida (ilícita). La primera se refiere a la simple idea de tomar un elemento prestado, compartir e inspirarse en otras culturas, mientras que en la apropiación cultural indebida se va más allá de la neutralidad en el intercambio cultural, de la apreciación y se entra en el terreno del “colonialismo cultural”⁴. En esta distinción:

El uso del término apropiación indebida supone que hay: 1) instancias de apropiación neutral; 2) la instancia a la que se hace referencia específica no es neutral y es problemática, incluso si la intención es benévola; 3) constituye un acto de robo o acto deshonesto en que ha tenido lugar la atribución; y 4) el juicio moral del acto de la apropiación es subjetiva a la cultura específica de la cual está comprometida (Engle, 1998, pp. 575-586).

Siguiendo con esta corriente, la apropiación cultural debería ser vista como una práctica positiva de admiración hacia otras culturas, beneficiando y enriqueciendo todo el proceso de modificación e integración de prácticas interculturales. En otras palabras, estaríamos en presencia de un intercambio

⁴ La expresión *apropiación cultural*, empero, es relativamente reciente y emergió en el ámbito anglosajón durante los últimos 20 años del siglo XX, como parte del vocabulario de la crítica post colonial del expansionismo occidental. Se tiene como antecedente el libro de Kenneth Cousts-Smith llamado *Some General Observations on the Concept of Cultural Colonialism* (“Algunas observaciones generales en el concepto de colonialismo cultural”) lanzado en 1976. Se acuñó el término, que en español puede traducirse literalmente como “colonialismo cultural”, el cual se derivó de la noción marxista de *apropiación de clase*, que puede definirse como la situación que se da cuando la “clase dominante” se apropia y define la cultura en una comunidad. Luego, el “colonialismo cultural” mutó al que conocemos, el cual se adoptó en el Diccionario de Oxford oficialmente en su edición de 2007 (Rivero, 2019, p. 315).

cultural, consistente en compartir elementos culturales comunes, sin que una cultura predomine sobre otra, manteniendo el respeto mutuo. Sin embargo, es necesario trazar el límite con la apropiación cultural indebida cuando se está afectando o denigrando algún elemento cultural de la comunidad, promoviendo un sentimiento de enemistad y agravios, o lo que es peor aún, la cultura de los grupos minoritarios se convierte en una fuente de lucro y de beneficios económicos para el grupo dominante.

Más allá de estas diferencias doctrinarias existentes entre la apropiación cultural lícita y la ilícita, en este trabajo utilizaremos apropiación cultural como sinónimo de apropiación indebida. También es importante aclarar que la apropiación cultural es un fenómeno multidisciplinario que se proyecta en los principales campos de las ciencias sociales: sociología, antropología, filosofía, psicología, historia y, por supuesto, en el derecho. Desde un punto de vista legal, esta problemática atenta contra las prácticas culturales de los pueblos y comunidades originarias minoritarias, afectando en su gran mayoría a los pueblos indígenas, teniendo en cuenta que los miembros de estas comunidades son los únicos titulares de los derechos colectivos sobre sus costumbres, tradiciones, prácticas y elementos culturales ancestrales.

Desde una perspectiva más vinculada a la propiedad intelectual, la apropiación cultural puede describirse como “el proceso por el cual los grupos dominantes toman y a menudo se benefician de las producciones artísticas, musicales y de conocimiento de los grupos subordinados” (Engle, 1998). En otras palabras, la apropiación cultural constituye un atentado al derecho colectivo de propiedad intelectual de las comunidades locales, abarcando un amplio rango de formas de expresión creativas tanto tangibles como intangibles, configurando a su vez un acto de explotación ilícita de las expresiones culturales tradicionales.

3. EXPRESIONES CULTURALES TRADICIONALES

Para la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) los términos:

Expresiones culturales tradicionales y las expresiones del folclore designan las formas materiales e inmateriales por cuyo medio se expresan, comunican o manifiestan los conocimientos y las culturas tradicionales, como además de la música y las interpretaciones o ejecuciones, las narraciones, nombres y símbolos, los diseños y las obras arquitectónicas de carácter tradicional (OMPI, 2021).

Continúa el documento afirmando que los términos expresiones culturales tradicionales y expresiones del folclore se utilizan como sinónimos intercambiables y se puede hacer referencia a ellos simplemente como ECT/EF.

Siguiendo con lo establecido por la OMPI, las ECT se caracterizan porque forman parte de la identidad cultural y social de las comunidades indígenas y de los pueblos autóctonos; comprenden sus experiencias, conocimientos, valores y creencias fundamentales; se transmiten de generación en generación; y su adecuada protección fomenta la creatividad, la diversidad cultural y el fortalecimiento en la preservación del patrimonio cultural.

En esencia, las ECT son de creación colectiva, concretamente anónimas, por lo que no es posible atribuir autoría a una persona en particular. Se habla más bien de una titularidad asociada a un determinado grupo o colectivo humano que las crea y perpetúa a través del tiempo. Frecuentemente están asociadas con los pueblos originarios o comunidades indígenas, que son minorías a su vez.

En lo que se refiere a la protección de las ECT por medio de los derechos de propiedad intelectual, encontramos dos sistemas vigentes. Por un lado, tenemos la tutela tradicional del sistema de propiedad intelectual referido al derecho de autor (por ejemplo, adaptaciones contemporáneas de obras del folclore) y los derechos conexos (por ejemplo, interpretaciones o ejecuciones del folclore)⁵, las indicaciones geográficas, las denominaciones de origen y las marcas (por ejemplo, palabras, nombres y otros signos tradicionales). Por otro lado, algunos países cuentan con una legislación especial o *sui generis* para la protección del ECT o folclore, formando a su vez parte de una legislación más amplia para la protección de los conocimientos tradicionales⁶.

⁵ Un ejemplo es México, que, en su última reforma de la Ley Federal de Derecho de Autor del 2020, modificó el capítulo III (“De las culturas populares”) e incluyó a las expresiones culturales tradicionales, quedando redactado el nuevo capítulo “De las culturas populares y de las expresiones culturales tradicionales”. El artículo 157 establece que la presente ley protege las obras literarias, artísticas, de arte popular y artesanal, primigenias, colectivas y derivadas de las culturas populares o de las expresiones de las culturas tradicionales, de la composición pluricultural que conforman al Estado Mexicano, en las que se manifiestan elementos de la cultura e identidad de los pueblos y comunidades a que se refiere el artículo segundo Constitucional, a quienes esta Ley reconoce la titularidad de los derechos.

⁶ Panamá cuenta con la Ley N° 20 del 26 de junio de 2000 sobre el Régimen Especial de Propiedad Intelectual sobre los Derechos Colectivos de los Pueblos Indígenas para la Protección y Defensa de su Identidad Cultural y de sus Conocimientos Tradicionales. El artículo 1 se establece que esta Ley tiene como finalidad proteger los derechos colectivos de propiedad intelectual y los conocimientos tradicionales de los pueblos indígenas sobre sus creaciones, tales como invenciones, modelos, dibujos y diseños, innovaciones contenidas en las imágenes, figuras, símbolos, gráficos, petroglifos y otros detalles; además, los elementos culturales de su historia, música, arte

A nivel internacional, uno de los primeros instrumentos jurídicos para la protección de las ECT fue la Ley Tipo UNESCO-OMPI⁷. Por su parte, el instrumento jurídico que se refiere a los derechos de propiedad intelectual de las comunidades indígenas es la Declaración de las Naciones Unidas sobre los Derechos de los Pueblos Indígenas⁸. Otros instrumentos importantes son la Convención de la UNESCO sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales⁹;

y expresiones artísticas tradicionales, susceptibles de un uso comercial, a través de un sistema especial de registro, promoción y comercialización de sus derechos, a fin de resaltar los valores socioculturales de las culturas indígenas y hacerles justicia social.

⁷ Las Disposiciones tipo para Leyes Nacionales sobre la Protección de las Expresiones del Folklore contra la Explotación Ilícita y otras Acciones Lesivas del año 1985. En esta ley tipo se mencionan a dos clases de expresiones de folclore, las que tienen un autor identificable y que entran en el tratamiento general de los Derecho de Autor, y las que no la tienen. Se considera como uso indebido de las expresiones del folclore la explotación ilícita consistente en cualquier utilización que se realice fuera del contexto tradicional o acostumbrado, con o sin fin de lucro, sin contar con la autorización de una autoridad competente, a menos que se trate de actividades didácticas de utilización con fines de ilustración, toma de elementos del folclore para la creación de una obra original, objetos en que se hayan incorporado a las expresiones del folclore de manera permanente y que sean visibles desde lugares públicos, y utilización incidental, por ejemplo, para información de actualidad (Michaus, 2021, pp. 220-221).

⁸ La Asamblea General de las Naciones Unidas adoptó la Declaración de las Naciones Unidas sobre los Derechos de los Pueblos Indígenas en 2007, en la que se reconocen los mismos derechos humanos para los pueblos indígenas que para todos los demás pueblos contra cualquier forma de discriminación y en la que se fomenta el respeto mutuo y las relaciones armoniosas entre los pueblos indígenas y los Estados. Artículo 31: 1. Los pueblos indígenas tienen derecho a mantener, controlar, proteger y desarrollar su patrimonio cultural, sus conocimientos tradicionales, sus expresiones culturales tradicionales y las manifestaciones de sus ciencias, tecnologías y culturas, comprendidos los recursos humanos y genéticos, las semillas, las medicinas, el conocimiento de las propiedades de la fauna y la flora, las tradiciones orales, las literaturas, los diseños, los deportes y juegos tradicionales, y las artes visuales e interpretativas. También tienen derecho a mantener, controlar, proteger y desarrollar su propiedad intelectual de dicho patrimonio cultural, sus conocimientos tradicionales y sus expresiones culturales tradicionales. 2. Conjuntamente con los pueblos indígenas, los Estados adoptarán medidas eficaces para reconocer y proteger el ejercicio de estos derechos.

⁹ La Convención sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales es una convención internacional que fue adoptada por la UNESCO en 2005. Entró en vigor el 18 de marzo de 2007.

Los objetivos de la Convención se enuncian en el artículo 1: a) proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; b) crear las condiciones para que las culturas puedan prosperar y mantener interacciones libremente de forma mutuamente provechosa; c) fomentar el diálogo entre culturas a fin de garantizar intercambios culturales más amplios y equilibrados en el mundo en pro del respeto intercultural y una cultura de paz; d) fomentar la interculturalidad con el fin de desarrollar la interacción cultural, con el espíritu de construir puentes entre los pueblos; e) promover el respeto de la diversidad de las expresiones culturales y hacer cobrar conciencia de su valor en el plano local, nacional e internacional; f) reafirmar la importancia del

y la Convención de la UNESCO para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial¹⁰.

A nivel local, hemos identificado que toda normativa que pretenda establecer una tutela efectiva para las ECT debería de prever ciertos lineamientos mínimos a saber: a) protección contra la explotación sin autorización; b) autorización por escrito de los pueblos y comunidades indígenas; c) identificación de la comunidad titular; y d) solución de controversias. En el primer caso, la protección de las ECT tendría una doble finalidad: 1) por un lado, impedir el acceso ilegítimo a tales conocimientos o su uso con ánimo de lucro por parte de terceros sin una distribución equitativa de los beneficios, estableciendo las respectivas sanciones; 2) por otro lado, que la propia comunidad de origen pueda realizar una explotación activa y adecuada para establecer sus propias empresas culturales, teniendo en cuenta sus procedimientos internos.

En segundo lugar, la autorización por escrito sería el consentimiento fundamentado, previo y otorgado por protocolo entre la comunidad o el representante autorizado por esta y el tercer interesado en el uso o explotación de las ECT. Debe de establecerse claramente los términos y condiciones por lo que se conceden dichas licencias de uso o explotación y la participación en los beneficios derivados de esas ECT.

En tercer lugar, cuando existan dudas acerca de la comunidad o pueblo a quien deba de solicitarse la autorización escrita, se debería poder consultar con un registro u órgano técnico local o regional que permita su correcta identificación. Por último, y en el caso de posibles conflictos, se deberían de arbitrar los medios administrativos para que una entidad del Estado especializada tome

vínculo existente entre la cultura y el desarrollo para todos los países, en especial los países en desarrollo, y apoyar las actividades realizadas en el plano nacional e internacional para que se reconozca el auténtico valor de ese vínculo; g) reconocer la índole específica de las actividades y los bienes y servicios

culturales en su calidad de portadores de identidad, valores y significado; h) reiterar los derechos soberanos de los Estados a conservar, adoptar y aplicar las políticas y medidas que estimen necesarias para proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales en sus respectivos territorios; i) fortalecer la cooperación y solidaridad internacionales en un espíritu de colaboración, a fin de reforzar, en particular, las capacidades de los países en desarrollo con objeto de proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales.

¹⁰ La Convención fue aprobada por la UNESCO en 2003 y entró en vigor el 20 de abril de 2006. Tiene las siguientes finalidades: la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial; el respeto del patrimonio cultural inmaterial de las comunidades, grupos e individuos de que se trate; la sensibilización en el plano local, nacional e internacional a la importancia del patrimonio cultural inmaterial y de su reconocimiento recíproco; y la cooperación y asistencia internacionales.

una adecuada y rápida decisión al respecto, con la participación de todas las partes involucradas.

Entre los casos más emblemáticos a nivel internacional de apropiación cultural y afectación de las expresiones culturales tradicionales, mencionaremos tres casos vinculados a la industria de la moda. El primero de ellos, tuvo como protagonistas a la empresa multinacional Nike y a la tribu indígena guna de Panamá. En el 2019 el fabricante de ropa deportiva norteamericana tuvo que cancelar la comercialización de una versión de su modelo clásico de zapatillas Air Force 1 luego de un comunicado emitido por la comunidad guna. El diseño de las zapatillas había sido presentado como una edición conmemorativa para Puerto Rico “como homenaje a una gran cantidad de culturas en los últimos tiempos”, pero en realidad, el calzado no tenía nada portorriqueño y se trataba más bien de una clara copia de las molas, arte textil tradicional con diseños geométricos o figurativos llenos de color que representa la cosmovisión de los gunas¹¹.

En segundo lugar, otro caso involucró al estado mexicano y a la compañía Carolina Herrera. En el 2019 la Secretaría de Cultura de México envió una carta a Carolina Herrera en reclamo del uso sin autorización de diseños y bordados exclusivos de pueblos originarios de la región, utilizado en la nueva colección Crucero 2020 que fue promocionada como inspirada en “un amanecer en Tulum, la luz de Lima, un paseo por la ciudad de México (...) o lo colores de Cartagena”. Si bien la compañía respondió la carta manifestando que la colección representaba una muestra de amor e inspiración por el pueblo mexicano, ello no fue considerado como una disculpa suficiente por el gobierno de México, ya que no sugirieron compartir ningún beneficio por las ventas de las prendas con las comunidades locales (Martínez, 2019).

Por último, se tiene en Estados Unidos el caso de *Urban Outfitters* y el pueblo navajo. En el 2012 la marca *Urban Outfitters* fue demandada por el pueblo navajo por apropiarse de diseños y productos propios de su cultura sin la debida autorización, que incluían ropas y joyas etiquetadas como “navajo o navaho”, al igual que la comercialización de licores con patrones navajo, aprovechándose de la reputación ganada por la calidad y diversidad de las artes

¹¹ El Comunicado de las Cuatro Naciones Guna expresaba respecto al problema: “Nosotros, quienes suscribimos este comunicado, representantes legales del pueblo guna (...) damos a conocer nuestro total rechazo al uso y comercialización de la mola guna por una empresa multinacional sin el consentimiento previo, libre e informado de nuestras comunidades, solo con el afán de generar millones de dólares a espaldas de nuestras madres, hermanas gunas que por siglos han preservado este conocimiento tradicional colectivo” (Alonso Cascallana, 2019).

de este pueblo. En el año 2016 las partes llegaron a un acuerdo de suministro, colaboración y licencia; por ende, el caso fue desestimado¹².

4. LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL

Antes de adentrarnos en la industria audiovisual, es necesario que comprendamos primeramente qué se entiende por industrias culturales y creativas. Para la UNESCO hoy en día las industrias culturales y creativas se pueden definir “como los sectores cuya actividad organizada tiene como objetivo la producción, la promoción, la difusión y la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial”¹³.

Para la UNESCO estas industrias son consideradas como el centro de la economía creativa, que a su vez la define como “una actividad que abarca los ámbitos de economía, cultura y tecnología, focalizándose en la importancia de los servicios y del contenido creativo. Existe una vinculación de la cultura con la economía gracias a estas industrias culturales, que mercantilizan el tiempo, la cultura y la experiencia de la vida”.

El audiovisual es un claro ejemplo de industria cultural, dado que “industria” alude al proceso económico de producción de bienes y servicios. Mientras que “cultura” se refiere a toda actividad creadora de contenido simbólico, caracterizándose por producir un bien cultural (películas), otorgar un servicio cultural mediante sus diferentes modos de distribución y exhibición, y promover industrias conexas al audiovisual, completando de esta manera el proceso de comercialización que pueden realizarse dentro del mismo país o por la conjunción de elementos de varios países al mismo tiempo (Onaindia y Maedo, 2013, p. 184).

Dentro del conjunto de las industrias culturales y creativas, las audiovisuales comprenden tradicionalmente al cine, la televisión, la radio, la música grabada y los videojuegos¹⁴. En este trabajo, sin embargo, no nos referiremos a la mú-

¹² <https://enriqueortegaburgos.com/apropiacion-cultural-urban-outfitters-y-el-pueblo-navajo/> (consultado el 25/04/2022).

¹³ <https://unimooc.com/que-son-las-industrias-culturales-y-creativas/> (consultado el 25/04/2022).

¹⁴ Para los países integrantes de la Organización Mundial del Comercio (OMC), la Clasificación Sectorial de los Servicios establece que los servicios audiovisuales están enmarcados en los servicios de comunicación, junto a los servicios postales, de correos, de telecomunicaciones y otros. Los servicios audiovisuales esencialmente comprenden: a) los servicios de producción y distribución de películas cinematográficas y cintas de video, b) los servicios de proyección de películas cinematográficas, c) los servicios de radio y televisión, d) los servicios de transmisión de sonido e imágenes, e) la grabación sonora y f) otros.

sica ni a los videojuegos (por ser consideradas industrias independientes) y la expresión del audiovisual la limitaremos a las obras cinematográficas.

En general, las legislaciones de derecho de autor definen la obra audiovisual como:

Toda creación expresada mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada, susceptible de ser proyectada o exhibida a través de aparatos idóneos, o por cualquier otro medio de comunicación de la imagen y del sonido, independientemente de las características del soporte material que la contiene, sea en películas de celuloide, en videogramas, en representaciones digitales o en cualquier otro objeto o mecanismo, conocido o por conocerse. La obra audiovisual comprende a las cinematográficas y a las obtenidas por un procedimiento análogo a la cinematografía¹⁵.

Las obras cinematográficas se incluyen dentro de las audiovisuales, estando estas destinadas principalmente a su explotación comercial en salas cinematográficas, aunque no necesariamente debido a la producción directa para televisión o en los últimos años para las plataformas *streaming* de internet. En función de su contenido, las obras cinematográficas suelen clasificarse en ficción, documentales y animación; en función de su duración, en largometrajes, medimetrotrajes y cortometrajes.

En lo que se refiere a la industria audiovisual en números, y de acuerdo con las últimas estadísticas publicadas, el 2020 fue, sin duda, un año negro para la industria cinematográfica mundial. A consecuencia de la pandemia de COVID-19, muchas salas de cine se mantuvieron cerradas durante meses y, una vez permitida su reapertura, existieron fuertes restricciones de aforo. Todo ello se tradujo en los peores datos de taquilla de las últimas dos décadas. Los cines de América Latina, por ejemplo, generaron unos ingresos por venta de entradas de 500 millones de dólares estadounidenses frente a los casi 3.000 millones de 2019 (Orús, 2022).

En contrapartida, durante el primer trimestre de 2021, los ingresos por *streaming* de Netflix en América Latina rondaron los 836,7 millones de dólares estadounidenses, lo que representa un incremento de alrededor del 5,4 % en comparación con lo recaudado de enero a marzo de 2021. Se pronostica que, para finales de 2023, el número de espectadores de Netflix en dicha región superará los 88 millones de dólares (Statista Research Department, 2023).

¹⁵ Art. 2, inc. 18 de la Ley 1328/98 de Derechos de Autor y Derechos Conexos de Paraguay.

Entre las principales industrias cinematográficas a nivel mundial con mayor número de largometrajes producidos, encontramos que en el 2019 la India lideraba el ranking de cine nacional global en términos absolutos con más de 1.500 películas producidas al año, seguido de Nigeria, China, Japón y Corea del Sur, con una producción que totalizaban más de 4 000 largometrajes (Islas y Muñoz Hénonin, 2020).

La industria cinematográfica estadounidense a pesar de no ser la que más películas produce, sin embargo, es la que posee mayor impacto a nivel mundial. En el año 2019 la superproducción de Marvel/Disney *Avengers: EndGame*, se convirtió en la película más taquillera de la historia a nivel mundial con una recaudación cercana a los 2.8 mil millones de dólares estadounidenses, de los cuales 860 millones correspondieron solamente a los Estados Unidos. Mención especial merecen el segundo y tercer lugar de las películas que más recaudaron a nivel mundial en ese año, correspondiendo a *El Rey León* con 1,7 mil millones y a *Frozen II* con 1,5 mil millones¹⁶, ambas con elementos culturales particulares que serán analizados más adelante en este trabajo.

El éxito en taquilla de títulos de Disney como *El Rey León*, *Toy Story 4* o *Frozen 2* ha contribuido al auge que la animación parece haber experimentado recientemente. Y es que, entre los tres largometrajes, la industria recaudó a nivel mundial más de 4 000 millones de dólares estadounidenses en 2019. Una cifra que apuntaba a ser todavía mayor al año siguiente, pero que finalmente se quedó en previsiones truncadas debido a la pandemia de COVID-19, como ya lo habíamos mencionado.

Siguiendo con las estadísticas de ese mismo año, de las diez películas más vistas a nivel mundial, ocho fueron producidas, coproducidas o distribuidas por *Walt Disney Studios*, una por *Warner Bros* y la restante por *Sony Pictures*. Esto demuestra el gran impacto de los principales estudios de Hollywood en definir y moldear a estas industrias culturales. En otras palabras, “el cine de superhéroes y las películas animadas para niños sustentan a la industria global estadounidense, y Disney se ha convertido en su emporio clave y en el aparato cultural occidental más importante de nuestro tiempo” (Islas y Muñoz Hénonin, 2020).

The Walt Disney Company, fundada en octubre de 1923 por los hermanos Walt y Roy O. Disney, no es solo la mayor empresa de medios de comunicación y entretenimiento en términos de valor de mercado, sino que se trata además de una de las compañías con la mejor reputación del mercado actual. Si bien

¹⁶ <https://www.boxofficemojo.com/year/world/2019/> (consultado el 25/04/2022).

en sus comienzos se centró en la industria de la animación, actualmente su actividad económica se extiende más allá del cine. Así, a la producción cinematográfica, se le incluye parques temáticos, canales de televisión y diversos productos licenciados (Orús, 2023).

5. LA APROPIACIÓN CULTURAL EN LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL

La industria audiovisual se impone hoy en día como uno de los principales referentes en el proceso de comunicación de la diversidad cultural, entendida esta como la multiplicidad de las formas en que se expresan las culturas de los grupos y las sociedades. Para la UNESCO, la diversidad cultural también se manifiesta “a través de distintos modos de creación artística, producción, difusión, distribución y disfrute de las expresiones culturales, cualesquier que sean los medios y tecnologías utilizadas”¹⁷. Sin embargo, cuando en las narrativas de las películas las expresiones culturales de las comunidades y los pueblos minoritarios no son respetados o reconocidos adecuadamente, entramos en el campo de la apropiación cultural, según lo visto al inicio de este trabajo.

Desde una perspectiva sociológica y filosófica, la apropiación cultural en la industria audiovisual puede manifestarse de distintas maneras. Quizás la más común, es la que está relacionada con los estereotipos, entendidos estos como “un conjunto de atributos asignados a un grupo social” (Moral e Igartu, 2005, p. 45). En este aspecto, las películas se caracterizan por utilizar personajes que representan una visión banalizada y simplista de determinadas culturas —generalmente contraria a la cultura Occidental dominante— o bien por encontrarse presentes elementos raciales.

En el primer caso, la apropiación cultural se manifiesta por medio de la “exotificación”, entendida esta como la creación de una versión propia sobre un aspecto cultural en concreto y la normalización de ella, convirtiendo a determinada cultura en una fuente extraíble de beneficios económicos (Johnson, 2015).

Así, pues, si se hace una película sobre Hawái, es probable que no veamos la realidad del país o la profundidad cultural de la que gozan los nativos hawaianos, sino la visión comercial que tiene América de ello: un paraíso utópico, siempre vacacional y con mujeres sexualizadas bailando el hula a diario (Santos, 2017).

¹⁷ Art. 4 de la Convención sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales.

Para quien así opina, la visión capitalista simplifica la complejidad cultural de determinado pueblo, ignorando aspectos significativos y trivializando sus múltiples dimensiones, reduciendo toda la cultura a una simple selección de piezas de interés, haciendo que sea muy difícil de respetar. Entre las películas de personajes occidentales que usan Hawai como fondo estético, algunos ejemplos de películas que se mencionan son *Forgetting Sarah Marshall* (2008) o *Blue Hawaii* (1961), entre otros.

En cuanto a la presencia de elementos raciales, tenemos las películas consideradas ofensivas para determinadas comunidades por contribuir a la exaltación de estereotipos raciales y fomentar conductas discriminatorias. También se caracterizan por la poca presencia de minorías étnicas en papeles de liderazgo, así como el elevado número de papeles secundarios y de villanos asignados a estas minorías. Esto último se puede observar, por ejemplo, cuando estos grupos aparecen en películas representando roles como el amigo-bufón de diversidad étnica, integrantes de una banda enemiga, o bien como esclavos o sirvientes. Uno de los clásicos del cine y ganador de ocho premios Oscars, *Lo que el viento se llevó* (1939), fue retirada brevemente en el 2020 de la plataforma de *streaming* de audiovisual HBO por considerar que “glorificaba la esclavitud”¹⁸.

Tras el lanzamiento de la plataforma de *streaming* de Disney+, en 2019, se añadió a varias películas de su catálogo un aviso legal sobre “representaciones culturales anticuadas”. Películas como *Dumbo*, *Peter Pan*, *Aladdin*, *La dama y el vagabundo*, *Los aristogatos*, *El libro de la selva*, entre otras, incluyen ahora un texto durante los créditos iniciales que dice: “Este programa incluye representaciones negativas y/o maltrato de personas o culturas. Esos estereotipos eran incorrectos entonces y lo son ahora”.

A continuación, veremos tres ejemplos de los mencionados. La película infantil *Dumbo* (1941) fue una de las más criticadas por su representación estereotípica de las comunidades afroamericanas de los Estados Unidos. El líder de una bandada de cuervos pobres y con poca educación, llamado Jim Crow (nombre de las leyes que establecieron la segregación racial en los Esta-

¹⁸ Dos semanas estuvo fuera de la plataforma hasta que finalmente regresó al catálogo, habiendo recibido una multitud de críticas por juzgar con la moral actual una cinta de 1939 que se ambienta en la Guerra de Secesión. Ante la polémica ocasionada, la empresa HBO decidió optar por recuperar la cinta en su catálogo con una advertencia y un vídeo explicativo que contextualiza las representaciones racistas de la obra. Recordemos que esto tuvo su origen en la ola de indignación y protestas en los Estados Unidos contra el racismo y la xenofobia tras el asesinato por asfixia del afroamericano George Floyd en el 2020 a manos de la policía, cobrando un gran protagonismo el movimiento *Black Lives Matters* (Las vidas negras importan).

dos Unidos), utiliza una jerga y lenguaje vulgar asociado con las poblaciones negras. Además, al principio de la película, unos trabajadores negros sin rostro montan una carpa de circo. Mientras lo hacen, cantan una canción que dice: “Trabajamos todo el día, trabajamos toda la noche. Nunca aprendimos a leer ni a escribir. Somos ayudantes felices”, y continúan, “Cuando otros se van a dormir, nosotros trabajamos hasta morir” (Breuer, 2021).

En otra cinta animada, *Peter Pan* (1953), aparece una tribu de nativos norteamericanos a los que se los llama *injuns* (término despectivo para decir *indians* en Estados Unidos) basándose en estereotipos raciales llamándolos con palabras ofensivas y poniéndoles a los personajes pieles rojas. Un nativo americano muy rojo y obeso con dos dientes aparece en la escena mientras una pipa de la paz es compartida alrededor, en el que un grupo de hombres bailan la canción *What Made the Red Man Red* (Qué hace al pielroja tener la piel roja) mientras Peter Pan usa un tocado.

Finalmente, *Aladdin* (1992) generó protestas del Comité Anti-Discriminación Estadounidense-árabe por su canción de apertura *Arabian Nights*, que describía a *Agrabah* como una tierra “donde te cortan la oreja si no les gusta tu cara” y “es bárbaro, pero bueno, es mi hogar”. Además, según el crítico de cine Roger Ebert, el filme estaba salpicado de estereotipos raciales sobre los árabes, afirmando que “la mayoría de los personajes árabes tienen rasgos faciales exagerados —narices aguileñas, ceños fruncidos, labios gruesos—. Sin embargo, Aladino y la princesa parecen adolescentes blancos estadounidenses” (Agencia AP, 2017).

También tenemos otras formas de apropiación cultural en la industria audiovisual que afectan a colectivos culturales y raciales al mismo tiempo, mejor conocida con el nombre de *whitewashing* o “blanqueo”, haciendo referencia:

A la práctica de dar a actores blancos tratamiento preferencial en los castings. En concreto, este término se refiere a la opción de colocar a actores blancos en papeles que deberían ser dados a otras etnias. Esta práctica reduce de forma significativa las posibilidades de actores de etnias minoritarias, al mismo tiempo refuerza la idea que los actores blancos son más rentables para los estudios (Castelo, 2016).

En la década de 1950 era muy popular en la industria cinematográfica norteamericana utilizar el *blackface*, es decir, el maquillaje teatral para que una persona blanca pudiera representar a una persona de color. Esto no solo caracterizaba a los personajes, sino que también buscaba ocultar la realidad social de minorías étnicas. El ejemplo más conocido es el de la versión cinema-

tográfica de la película *Otelo* (1965) donde el actor norteamericano y blanco Laurence Olivier interpreta al personaje protagonista, que era de raza negra. También se encuentra la práctica conocida como *yellowface*, donde personas blancas interpretan a personas de origen asiático, menospreciando sus culturas, costumbres y comportamientos. Un ejemplo es la película *Ghost in the Shell* (2017), donde el personaje principal es una mujer asiática interpretada por la actriz norteamericana Scarlett Johansson, entre otros casos.

Siguiendo con esta última autora, la práctica de *whitewashing* o blanqueo suele manifestarse principalmente de tres formas: 1) Un personaje originalmente no blanco es transformado en blanco, por ejemplo en *Airbender: El Último guerrero* (2010); 2) Un actor blanco interpretando a un personaje de una etnia minoritaria, como ocurrió con la película ganadora del Óscar en 2013, *Argo*; y 3) Un personaje blanco es incluido en una historia, donde originalmente no existía, como ocurrió en la película *El Último Rey de Escocia* (2006)¹⁹.

De los diversos casos vistos de apropiación cultural en la industria audiovisual vinculados a estereotipos y conductas raciales, entendemos que, si bien desde una visión sociológico-filosófica (incluso política) estas prácticas puedan ser consideradas incorrectas, condenables y repudiables, desde un punto de vista estrictamente jurídico vinculado a los derechos de propiedad intelectual, no percibimos que las producciones artísticas, conocimientos o expresiones culturales de estos pueblos o comunidades se hayan visto afectadas o violentadas. A continuación, analizaremos algunos casos de posible apropiación cultural en dos películas cinematográficas de Disney donde consideramos que estuvieron involucrados elementos de propiedad intelectual.

¹⁹ Algunas de las películas tanto de ficción como de hechos reales que aplicaron el *whitewashing* son las siguientes: *Argo*—Película ganadora del Óscar que relata la crisis de los rehenes en Irán, tiene como protagonista a Ben Affleck, quien interpreta al agente de la CIA Tony Mendez, una persona de origen latino;

Juegos del Hambre— en los libros, la heroína, Katniss Everdeen, interpretada por Jennifer Lawrence, es descrita como una persona de piel oscura; *Goku – DragonBall Evolution*: Para interpretar Goku, fue elegido Justin Chatwin, un actor blanco, nacido en el Canadá; *Desayuno con Diamantes*: La interpretación de Mickey Rooney de un descendiente japonés es considerada una de las caracterizaciones más estereotipadas de la historia del cine; *El Príncipe de Persia*: Las Arenas del Tiempo: Mientras los actores de origen iraní siguen interpretando terroristas, Hollywood opta por un actor blanco de ojos claros para interpretar al príncipe persa; *Airbender: El último guerrero*, considerado como uno de los mayores casos de *whitewashing*, en la adaptación a los cines de la serie, los héroes, personajes asiáticos son interpretados por actores blancos, mientras el villano, que en el original, es presentado como alguien con la piel más clara, es interpretado por Dev Patel (Castelo, 2016).

6. LA PELÍCULA *EL REY LEÓN*

Esta obra audiovisual producida por Disney en 2019 es un *remake* o versión fotorrealista de la película animada del mismo nombre lanzada también por la misma empresa en el año 1994. Esta adaptación se convirtió rápidamente en todo un éxito de taquilla, pasando a ocupar a nivel mundial el segundo lugar en el ranking de las películas cinematográficas más vistas y con mayores ingresos del 2019, como ya lo señalamos en este trabajo. Sin embargo, hemos identificado tres cuestiones controversiales que pueden llegar a ser catalogadas como posibles casos de apropiación cultural, dos de ellas vinculadas a músicas de la banda sonora de la película y una tercera cuestión referida a un posible caso de plagio por la existencia de una serie de similitudes con otra serie animada.

El primer y más reciente caso tuvo que ver con el uso de la expresión *Hakuna Matata*, término que se menciona varias veces en una de las canciones de la película y que fue solicitada por Disney como marca en 1994 ante la Oficina de Marcas y Patentes de los Estados Unidos, habiendo sido finalmente otorgado el registro en el 2003 para proteger remeras, ropa, sombreros, etc.²⁰. La expresión *Hakuna Matata* significa “no te preocupes” y proviene del suajili, idioma africano muy utilizado en países del sur como Kenia, Tanzania, Uganda, Ruanda, Burundi, Mozambique y la República Democrática de Congo. Si bien la música se hizo mundialmente famosa en la película gracias a los personajes de Timón y Pumba que la cantaban, el grupo musical que la popularizó en 1982 fue la banda keniana *Them Mushrooms*, cuyo sencillo platino *Jambo Bwana (Hello, Mister)* tenía incluidas las palabras *Hakuna Matata* (Terracota, 2018).

En el 2018 y con el estreno de la nueva versión de la película, varios críticos consideraron que el éxito de *Hakuna Matata* en una película de Disney constituía una forma de apropiación cultural, sumándose a todo esto la petición realizada por el activista canadiense de origen zimbabuense, Shelton Mpala, quien solicitó en la página web “change.com” que Disney renuncie a su marca *Hakuna Matata* por considerar que no pueden comerciar con algo que no inventaron, habiendo conseguido dicha petición más de cien mil firmas.

Para el profesor Kimani Njogu, director de un grupo de trabajo de economía creativa encargado de promover el avance de los derechos culturales y lingüístico en Kenia, ha sugerido que la acción de Disney es poco ética, afirmando que:

²⁰ <https://tmsearch.uspto.gov/bin/showfield?f=doc&state=4810:ayely.2.17> (consultado el 24/04/2022).

Estas grandes compañías en el norte están tomando ventaja de expresiones culturales, estilos de vida, y bienes culturales procedentes de África. Ellos están muy conscientes de que esa expresión [Hakuna Matata] es propiedad de la gente, creada por la gente y popularizada por la gente. [...] ¿Acaso es ético apropiarse de los productos que provienen del sur, en África, sin que los creadores de esos productos tengan beneficios, o sin el permiso de aquellos que los hicieron? (citado por Terracota, 2018).

Pero Disney aclaró más tarde que el hecho de que la empresa tenga una marca registrada no significa que cualquier africano o cualquier persona del mundo no pueda usarla.

El segundo caso cobró notoriedad gracias a la película documental de Netflix titulada *Remastered: La parte del león* (2019) que tiene que ver con la historia de la famosa canción *The Lion Sleeps Tonight* presente en la película *El Rey León*. En el documental se detalla la historia y el legado de la canción, así como los esfuerzos realizados por el periodista sudafricano Rian Malan para dar a las hijas herederas del creador original de la música, Solomon Linda, una parte legítima de las ganancias obtenidas de ella.

Según el documental, la canción ha sido objeto de numerosos *covers* a lo largo del tiempo y de gran éxito comercial para Disney por todos los ingresos generados desde su inclusión en la película *El Rey León*, en contraposición a lo recibido por las tres hijas del compositor sudafricano que murió en la absoluta pobreza. Para muchos, la canción fue más conocida como un éxito pop lanzado por el grupo *The Tokens* en 1961, con letra escrita por George David Weiss, pero en realidad esta se inspiró en la canción *Mbube* escrita, grabada e interpretada por el músico sudafricano Solomon Linda.

Mbube, que significa *león* en zulú, fue grabado por Linda y su grupo *The Evening Birds* en *Gallo Records*, donde trabajaba como empaquetador de discos, y fue lanzado en 1939. Se convirtió en un éxito en toda Sudáfrica en 1948, vendiendo 100 000 copias en África, así como entre los inmigrantes sudafricanos negros en Gran Bretaña y pronto llamó la atención de Pete Seeger del grupo folclórico *The Weavers*. Seeger comenzó a interpretar la canción en una gira y pronto el grupo lanzó su propia versión en 1951, llamándola *Wimoweh* después de escuchar erróneamente el coro de la canción de Linda de *Uyimbube*, que significa "Eres un león". Cuando la canción se hizo popular en las listas de éxitos, *Gallo Music* logró que Linda le cediera sus derechos de autor, a pesar de que su hija afirmaba que su padre no sabía leer ni escribir, y posteriormente negoció los derechos de licencia de *Wimoweh* y más tarde de *The Lion Sleeps Tonight*, que lo dejó a él y a su familia sin dinero.

En julio de 2004, la canción se convirtió en objeto de una demanda, entre los herederos de Linda y Disney, después de que un célebre abogado sudafricano de derechos de autor tomara el caso. El argumento de la demanda fue que, a pesar de que Linda cedió sus derechos por diez chelines poco después de que se hiciera la grabación, esos derechos deberían haber revertido a los herederos de Linda durante veinticinco años después de su muerte en 1962 porque la ley británica todavía estaba en vigor. También se argumentó que Disney debía \$ 1,6 millones de dólares en regalías por el uso de *The Lion Sleeps Tonight* en las producciones teatrales cinematográficas y musicales de *El Rey León*, pero las tres hijas de Solomon Linda terminaron llegando a un acuerdo con el estudio y con la compañía editora de Weiss llamada *Abilene*, titular de los derechos de autor en todo el mundo y que habían licenciado la canción a Disney en 2006.

En la película documental de Netflix se muestra que las hijas Elizabeth, Delphi y Fildah recibieron \$ 250.000 dólares cada una, pero que esto no era nada comparado con lo que la canción había hecho ganar a los compositores y titulares de derechos de autor que se apropiaron del trabajo de su padre y se beneficiaron de él. Finalmente, y a pesar de que Solomon Linda ahora figura como compositor en la nueva versión de *El Rey León* y en la banda sonora, el acuerdo de conciliación prohíbe a la familia Linda hacer más reclamos contra *Abilene* o los tres estadounidenses acreditados como compositores de *The Lions Sleeps Tonight* (Flint, 2019).

La tercera controversia de la película fue —cronológicamente hablando— la primera en darse con el lanzamiento de la película animada en 1994 y que volvió a hacerse eco tras la última versión fotorrealista del 2019, referida a una vieja acusación contra Disney por presunto plagio cometido por la copia de varios elementos de la historia y de los personajes de una serie animada japonesa de la década de 1960 llamada *Kimba El León Blanco*, creado por Osamu Tezuka (mejor conocido como el padre del manga japonés), serie que estaba basada a su vez en un manga (historieta) escrita también por el mismo autor en la década de 1950 llamada *Emperador de la Jungla*, con la que comparte muchas similitudes.

Por un lado, las tramas de *El Rey León* y la de *Kimba El León Blanco* o *el Emperador de la Jungla* comparten ciertos elementos muy amplios. Ambas son historias sobre la llegada a la adultez y centradas en un cachorro de león africano, donde los padres de ambos cachorros son asesinados en el primer acto, pero *Kimba* incluye varios personajes humanos además de animales, y se centra en los conflictos entre la civilización invasora y la naturaleza. Sin em-

bargo, existen varias similitudes entre las dos obras que difícilmente puedan ser consideradas como coincidencias.

En *El Rey León*, el villano principal es un león malvado llamado *Scar* que tiene una melena negra y una cicatriz sobre el ojo izquierdo. En *Kimba*, el villano principal es un león malvado llamado *Garra* que tiene una melena negra y una cicatriz en su ojo izquierdo. Los secuaces de *Claw* incluyen dos hienas manchadas. Los secuaces de *Scar* incluyen tres hienas manchadas. Tanto Simba como Kimba tienen, entre su pequeño círculo de asesores, un mandril sabio y un pájaro llamado Zazu, que en la película *El Rey León* es un pájaro cálao, mientras que Pauly de *Kimba* es un loro. Incluso hay piezas de arte conceptual tempranas para *El Rey León* que representan a Simba como un león blanco. Curiosamente, la similitud entre los nombres *Simba* y *Kimba* probablemente sea una coincidencia, ya que “simba” es la palabra suajili para león. Pero las imágenes de *El Rey León* y *Kimba* presentan varias escenas y tomas que parecen reflejarse entre sí, algo que los críticos sintieron que era la evidencia más fuerte de que los artistas de Disney tomaron prestados elementos de Tezuka.

La respuesta de Disney fue primeramente que ninguno de los directores involucrados en la creación de *El Rey León* conocía a *Kimba* o Tezuka, para luego pasar a afirmar que el trabajo de Tezuka no tuvo influencia en el desarrollo de la película. Las declaraciones de Disney llevaron a un conocido animador japonés, Machiko Satonaka, a enviar una carta abierta al estudio, acompañada de una petición firmada por otros 82 artistas y cientos de fans de Tezuka, en el que mencionaba que:

Para los japoneses, las obras del Sr. Tezuka son un legado nacional. Por lo tanto, el respeto y la admiración que sentimos los japoneses por Disney Co. se ve gravemente disminuido. No es posible explicar el daño infligido a nuestro amor por este aspecto de la cultura japonesa, terminando la carta con una solicitud de que incluyan algunas líneas que respeten el origen de la historia al comienzo de la película.

El asunto se dio por terminado oficialmente con las declaraciones del presidente de *Tezuka Productions*, manifestando que la posición oficial de la compañía era que “El Rey León es absolutamente diferente de El Emperador de la Jungla y es el trabajo original de Disney. Si Disney tomó elementos del Emperador de la Selva, nuestro fundador, el difunto Osamu Tezuka, estaría muy complacido con eso” (Keeley, 2019).

Finalmente, un punto positivo para resaltar con la nueva versión fotorrealista de la película es que Disney se esforzó en cierta manera en responder a

algunas críticas realizadas sobre otro aspecto vinculado a la apropiación cultural en la película animada original de *El Rey León*. En ese sentido, a pesar de que el largometraje de animación de Disney estaba ambientado en África, la película de 1994 contó con un elenco mayoritariamente blanco, con canciones originales de Elton John y Tim Rice. La nueva película presenta un elenco mayoritariamente negro, con canciones originales de Beyoncé, habiendo lanzado un álbum completo de música inspirado en la película que ella llamó “una carta de amor a África”.

7. LAS PELÍCULAS FROZEN

La película *Frozen: Una aventura congelada* es una película de animación estrenada por Disney en el 2013 y ganadora de dos premios Óscar por mejor película animada y mejor canción original por *Let It Go*, además de haber sido la película con mayor recaudación a nivel mundial del 2013 con la suma de US\$ 1.288.219.009²¹. El guion está inspirado en la historia de *La reina de las nieves* de Hans Christian Andersen, mientras que la historia narra las aventuras de dos hermanas del reino de *Arendelle*, en el que la princesa Anna sale en busca de su hermana mayor Elsa, ya reina, quien se alejó a vivir en solitario en un palacio de hielo debido a sus poderes mágicos.

Luego de su estreno, la película fue atacada por ser irrespetuosa con la cultura sami, un pueblo indígena escandinavo con una población aproximada de 80.000 personas repartidas principalmente en Noruega, como así también entre Suecia, Finlandia y Rusia, que antiguamente vivían en la zona conocida como Laponia o el área Sápm²². En primer lugar, la película fue acusada de *whitewashing* por supuestamente blanquear al pueblo indígena de los samis, ya que según las críticas estos habrían sido originalmente un pueblo de personas asiáticas al momento en que es ambientada la película, a diferencia de lo que son hoy en día —que parecen blancos o de raza aria— debido a la mezcla genética que ha tenido lugar desde el siglo XIX (Ussir, 2014).

En segundo lugar, los críticos argumentaron que en la película *Frozen* además de tergiversar la cultura sami, la música comporta un claro ejemplo de apropiación cultural por contener el *yoik* (canto) tradicional sami. Sin embargo, cabe señalar aquí que la música que contiene el *yoik* fue escrita por un músico

²¹ [https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Películas_con_mayores_recaudaciones_\(2013\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Películas_con_mayores_recaudaciones_(2013)) (consultado el 24/04/2022).

²² <https://www.visitnorway.es/tipico-de-noruega/el-pueblo-sami/> (consultado el 24/04/2022).

sami profesional, Frode Fjellheim, a quien Disney le encargó que escribiera la partitura de la música de apertura de la película. Además, aunque algunos samis consideraron que la representación de Disney de la cultura sami constituía una falta de respeto, muchos otros tuvieron una opinión diferente, considerando que el uso del *yoik* sumado al talento musical del compositor, hizo que la cultura sami se expanda a audiencias cada vez más nuevas (Ussir, 2014).

En palabras de Cristina Henriksen, vicepresidenta del Consejo sami,

después de la primera película se tenía la sensación de que Disney había cruzado la línea de la apropiación cultural. Reconocimos que era probable una secuela, así que abrimos un diálogo con Disney para asegurarnos de que, si volvían a incluir detalles de nuestra historia, no se equivocaran.

Y efectivamente Disney lanzó la secuela de *Frozen 2* en el 2019, pero no sin antes haber firmado un convenio de colaboración con el pueblo sami acordando retratar respetuosamente su cultura. Como ya lo habíamos adelantado en este trabajo, la película *Frozen 2* tuvo la mayor apertura mundial de todos los tiempos para una película animada, pasando a recaudar U\$1.45 mil millones en todo el mundo y convirtiéndose en la tercera película más taquillera de 2019.

En la secuela de la película vemos que las hermanas Anna y Elsa se embarcan más allá de su reino de *Arendelle* y se encuentran con una tribu de indígenas llamada *Northuldra*, tribu inspirada en la cultura sami en cuanto a sus principales aspectos culturales: canciones, vestimentas, conexión con la tierra y sus elementos. Los representantes de Disney habían viajado a Sápmi mientras investigaban para la primera película, pero trabajar con ellos en la segunda, según lo afirmado por productor de la película, Peter del Vecho, ayudó a afinar los detalles de los personajes inspirados en los samis de la película. Resultó que trabajar con los samis estaba en línea con los esfuerzos de Disney para crear “mundos fantásticos pero creíbles con los que se pudiera relacionar” dando como resultado referencias más precisas a los samis (McGwin, 2020).

De acuerdo con los términos establecidos en la “versión ceremonial no confidencial”²³ del convenio de colaboración para *Frozen 2*, firmado por del Vecho y por los representantes del parlamento sami, en el preámbulo se establece el reconocimiento a los samis sobre la propiedad de su cultura individual y colectiva, incluidos sus elementos estéticos, musicales, idiomáticos, históricos, y otras expresiones culturales que les pertenecen, debiendo respetarse sus

²³ https://www.samediggi.fi/wp-content/uploads/2019/09/Agreement_WDAS_SAMI.pdf (consultado el 24/04/2022).

tradiciones por medio de un proceso de sensibilización basado en el consentimiento previo, libre e informado de su cultura que permita una adecuada distribución de beneficios. Así mismo, describe el deseo de Walt Disney Animation Studios de colaborar con los samis en un esfuerzo por garantizar que el contenido de *Frozen 2* sea culturalmente sensible, apropiado y respetuoso con los samis y su cultura.

En la distribución de beneficios del acuerdo, se establece la cooperación de Disney y los samis para: a) Realizar una versión de *Frozen 2* doblada al idioma de los samis; b) Agradecer a los samis en la sección de créditos al final de la película por su cooperación y colaboración; c) Crear un grupo de expertos constituidos por personas de origen sami para asegurar que el contenido de la película que está inspirada en los samis sea culturalmente sensible, apropiado y respetuoso con su cultura; d) Buscar oportunidades de aprendizaje mutuo y realizar contribuciones a la sociedad de los sami.

Con posterioridad a la firma del convenio, un medio de comunicación sueco informó que Disney también había acordado pagar a los samis una parte de las ganancias de la película (recordemos que había recaudado US \$1.45 mil millones en ventas de taquilla en todo el mundo). Según se afirma, los representantes samis que ayudaron a negociar el acuerdo no respondieron a las solicitudes de comentarios sobre la colaboración, pero la vicepresidenta del consejo sami describió la asociación como ganar-ganar: “Disney recibe crédito por trabajar con los samis y los samis tienen la oportunidad de exponer su cultura, sin tener que preocuparse por cómo sería retratada”²⁴.

La película de *Frozen II* no constituye el único caso en el que Disney reconoció la problemática asociada a los posibles casos de apropiación cultural en sus películas animadas, habiendo escogido el camino de la colaboración y el respeto en la representación cultural de las comunidades o minorías étnicas. Entre otros ejemplos, mencionamos a la película *Moana* (2016), que retrata a una niña de un pueblo polinesio; *Coco* (2017), cinta que además de ganar el Oscar a mejor película de animación, recibió elogios del público mexicano estadounidense por la representación de la cultura mexicana y la festividad del día de los muertos; y *Encanto* (2021), película que cuenta la historia de una familia indígena zenú de Colombia, en el que los creadores trabajaron en estrecha colaboración con artistas y artesanos zenúes para crear una representación auténtica del pueblo.

²⁴ https://www.samediggi.fi/wp-content/uploads/2019/09/Agreement_WDAS_SAMI.pdf (consultado el 24/04/2022).

8. CONCLUSIÓN

La apropiación cultural en nuestro análisis comporta una infracción a los elementos tanto sociológicos como jurídicos de las comunidades más vulneradas, vinculados los primeros a aspectos extrapatrimoniales o denigratorios y los segundos a aspectos patrimoniales o económicos. En el campo de la propiedad intelectual, la apropiación cultural se vincula al uso indebido de los derechos colectivos de titularidad de las comunidades autóctonas, pudiendo estas reclamar una protección no tan eficaz por medio de los institutos existentes de los derechos de propiedad intelectual tradicional, o bien, recurrir a la aplicación eficaz de un *derecho sui generis* de tutela del patrimonio cultural inmaterial de estas comunidades en los pocos países que los reconocen.

Consideramos que esta segunda opción constituye la mejor manera de tener una adecuada salvaguarda de las expresiones culturales tradicionales. Ante la falta de un tratado internacional que las reconozca debidamente, cada país debería arbitrar los medios necesarios para contar con una normativa local que las incluya, estableciendo una mínima protección contra la explotación sin autorización.

Sin perjuicio de ello, también hemos visto que se debería de prestar especial cuidado a los aspectos extrapatrimoniales que comporta la apropiación cultural, sobre todo aquellas cuestiones relacionadas con estereotipos, elementos raciales y conductas discriminatorias. Los últimos acontecimientos sociales y movimientos civiles nos demostraron que por más exitosa que pueda llegar a ser una producción audiovisual, si no se respetan estos aspectos sensibles o se decide ir en contra de lo “políticamente correcto”, la obra está destinada al fracaso porque las consecuencias serían iguales o quizás peores que las que provocaría una infracción contra los derechos patrimoniales de ella.

Pareciera que la empresa Disney finalmente ha aprendido de los conflictos suscitados en los últimos veinte años, decidiendo cambiar de estrategia y optando por la firma de acuerdos de colaboración. Esto genera beneficios para todas las partes involucradas, entendiéndose que la mejor manera de hacer frente a esta problemática de la apropiación cultural en la industria audiovisual es por medio del respeto y el trabajo en conjunto en el reconocimiento expreso de los diferentes elementos de los grupos o etnias locales sobre la diversidad y las expresiones culturales tradicionales.

9. LISTA DE REFERENCIAS

- Agencia AP. (30 de noviembre de 2017). “Estereotipos raciales y culturales en Disney: un problema con larga historia”. *La Nación*. <https://www.nacion.com/viva/cine/estereotipos-raciales-y-culturales-en-disney-un/S52JRFHQSZAWHBZTQD5B7SLLU4/story/>.
- Alonso, T. (29 de agosto de 2019). “Indígenas 1 – Multinacional 0. Así es el pueblo que ganó la batalla a Nike”. *Nobbot*. <https://www.nobbot.com/pueblo-guna-contra-nike/>.
- Breuer, R. (8 de diciembre de 2021). “‘Encanto’: Disney y la polémica sobre apropiación cultural”. *DW*. <https://www.dw.com/es/encanto-disney-y-la-pol%C3%A9mica-por-narrativas-racistas-o-de-apropiaci%C3%B3n-cultural/a-60050958>.
- Castelo, S. (29 de abril de 2016). “Whitewashing”, una manifestación más del racismo en Hollywood. *UnitedExplanations*. <https://www.unitedexplanations.org/2016/04/29/whitewashing-mas-una-manifestacion-del-racismo-en-hollywood/>
- Engle, S. (1988). Law, Culture, and Cultural Appropriation. *Yale Journal of Law & the Humanities* 10: 575-603. <http://hdl.handle.net/20.500.13051/7263>
- Flint, H. (15 de julio de 2019). “‘The Lion King’ and the controversial history of ‘The Lion Sleeps Tonight’”. *YahooMovies*. <https://uk.movies.yahoo.com/the-lion-king-and-the-controversial-history-of-the-lion-sleeps-tonight-163027597.html?guccounter=1>.
- Islas, H. y Muñoz Hénonin, A. (4 de junio de 2020). “Las principales industrias filmicas del mundo”. *Icónica*. <https://revistaiconica.com/las-principales-industrias-filmicas-del-mundo/>.
- Johnson, M. Z. (14 de junio de 2025). “What’s Wrong with Cultural Appropriation? These 9 Answers Reveal Its Harm”. *Everyday Feminism*. <https://everydayfeminism.com/2015/06/cultural-appropriation-wrong/>.
- Keeley, P. (22 de julio de 2019). “Big Little Lions: Disney’s New ‘Lion King’ Dodges the ‘Kimba’ Similarity Issue”. *The Hollywood Reporter*. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/lion-king-kimba-white-lion-does-disney-need-come-clean-1225822/>.
- Martínez, J. (2 de julio de 2019). “México contra Carolina Herrera: ¿existe o no apropiación cultural al utilizar elementos de pueblos originarios?”. *AméricaEconomía*. <https://mba.americaeconomia.com/articulos/reportajes/mexico-contra-carolina-herrera-existe-o-no-apropiacion-cultural-al-utilizar>.
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual [OMPI]. (2021). *Glosario de los términos más importantes relacionados con la propiedad intelectual*

y los recursos genéticos, los conocimientos tradicionales y las expresiones culturales tradicionales. https://www.wipo.int/meetings/es/doc_details.jsp?doc_id=360536.

- Orús, A. (19 de abril de 2022). “Evolución anual de la recaudación en taquilla en los cines mundiales desde 2004 hasta 2021, por región”. *Statista*. <https://es.statista.com/estadisticas/635335/recaudacion-en-taquilla-en-cines-mundiales-por-region/>
- Orús, A. (7 de febrero de 2023). “Walt Disney Company - Datos estadísticos”. *Statista*. https://es.statista.com/temas/3541/walt-disney-company/#topicHeader__wrapper.
- Statista Research Department. (13 de marzo de 2023). “Ingresos por streaming de Netflix en América Latina del primer trimestre de 2019 al primer trimestre de 2022”. *Statista*. <https://es.statista.com/estadisticas/1224507/ingresos-streaming-netflix-america-latina/>.
- Terracota, S. (19 de diciembre de 2018). “Critican a Disney por apropiación cultural”. *Tomatazos*. <https://www.tomatazos.com/noticias/356276/Critican-a-Disney-por-apropiacion-cultural>.
- McGwin, K. (3 de febrero de 2020). “How a collaboration with Disney shaped the way Sámi cultural details were portrayed in Frozen 2”. *Arctic Today*. <https://www.arctictoday.com/how-a-collaboration-with-disney-shaped-the-way-sami-cultural-details-were-portrayed-in-frozen-2/>.
- Michaus, M. (2021). La protección de las culturas populares y expresiones culturales tradicionales en la Ley Federal del Derecho de Autor ¿protección eficaz?. En H. Gómez Apac *et al.* (dirs.). *La propiedad industrial y el derecho de autor en Iberoamérica: tendencias para la tercera década del siglo XXI*. ASIPI.
- Moral, F. y Igartua, J. (2005). *Psicología social de la comunicación: aspectos teóricos y prácticos*. Aljibe.
- Miguel, J. y Madedo, F. (2013). La industria audiovisual. *Palermo Business Review* 8: 183-217. https://www.palermo.edu/economicas/cbrs/pdf/rwe8/PBRespecial_05onaindiaWEB.pdf
- Rivero, M. (2019). Apropiación cultural: ¿infracción al derecho de propiedad intelectual colectivo o simple inspiración? *Revista Jurídica CEDUC-EC* 28: 313-324. <https://www.revistajuridicauc.com.py/wp-content/uploads/2020/12/RJ-2019-313-324-Apropiacion-Cultural.-Maria-Gabriela-Riveros.pdf>
- Santos, C. (2017). *Hollywood contra el mundo: la apropiación cultural y la representación de las culturas nativas de América y del Pacífico*. Universitat de Lleida. <http://hdl.handle.net/10459.1/62695>.

- Scafidi, S. (2001). Intellectual property and cultural products. *Boston University Law Review* 81: 793-842.
- Springer, D. (11 de septiembre de 2018). "Resources On What 'Cultural Appropriation' Is and Isn't". <https://medium.com/@DevynSpringer/resources-on-what-cultural-appropriation-is-and-isn-t-7c0af483a837>.
- Ussir, M. (9 de enero de 2014). "Disney's Frozen Whitewashing Controversy". *Know Your Meme*. <https://knowyourmeme.com/memes/events/disneys-frozen-whitewashing-controversy>.