



**Universidad del
Rosario**

Moana: un acercamiento de Disney a la cultura polinesia

Juanita Pérez Jiménez

Universidad del Rosario

Escuela de Ciencias Humanas

Periodismo y Opinión Pública

Bogotá, Colombia

2022

Moana: un acercamiento de Disney a la cultura polinesia

Juanita Pérez Jiménez

Trabajo presentado como requisito para obtener el título de:

Profesional en Periodismo y Opinión Pública

Directora: Danghelly Giovanna Zúñiga Reyes

Universidad del Rosario

Escuela de Ciencias Humanas

Periodismo y Opinión Pública

Bogotá, Colombia

09/ 2022

Tabla de contenidos

1. Agradecimientos	4
2. Planteamiento del problema	4
3. Justificación	4
4. Objetivos	5
a. General	6
b. Específico 1	6
c. Específico 2	6
d. Específico 3	6
5. Estado del arte	6
6. Referentes conceptuales	9
7. Metodología	10
8. Presentación del especial	12
a. Acceso directo	12
b. Justificación	12
c. Objetivo	12
d. Sinopsis	12
e. Diseño	12
f. Distribución de información	13
g. Menús	13
h. Vínculos	13
i. Conexión con la audiencia y redes sociales	14
9. Anexos de contratos y cesión de derechos de autor	14
10. Bibliografía	15

1. Agradecimientos

Gracias a mi familia, por apoyarme y motivarme durante todo el proceso de mi carrera profesional y durante el desarrollo de mi trabajo de grado. Gracias a mis amigos por hacer mi vida universitaria tan memorable y siempre confiar y creer en mí. Gracias a mi directora Danghelly por su acompañamiento y colaboración. Gracias a cada una de las personas que hicieron parte del especial.

2. Planteamiento del problema

Mediante la literatura y las artes visuales se ha buscado reforzar la cultura oceánica (Wendt, 1976), entendida como la comprensión de los seres humanos en el océano y la influencia de los océanos en la vida humana (Red de Escuelas Asociadas de la UNESCO, s. f.). Por consiguiente, la industria cinematográfica ha basado algunas de sus historias en la cultura oceánica (Smith y Mentz, 2020), tales como *Océanos* (2009), *La vida de Pi* (2012) y *Aquaman* (2018). Disney no es la excepción, ya que ha buscado enriquecer el orgullo y las identidades de las personas de la región pacífica por medio de películas como *Lilo y Stitch* (2002) y *Moana: un mar de aventuras* (2016).

Sin embargo, luego del estreno de la película *Moana* en el 2016, diferentes habitantes de Polinesia, Samoa, Tonga y Nueva Zelanda acusaron a Disney de apropiación cultural y de promover estereotipos racistas (Verne, 2016). Por un lado, hay quienes consideran que Disney entendió mal la imagen del semidiós Maui porque debió ser retratado como un joven delgado, que llegaba a la mayoría de edad y era bastante astuto (*The Things*, 2018) y no aprueban el personaje de Tana por retratarla como una dama ‘loca’ por aferrarse a las prácticas culturales y contar historias de su gente (Sloss, 2020). Y, por otro lado, algunos isleños consideran que la película le ha dado voz a muchas personas del Pacífico que no habían sido escuchadas cuando se discutían temas sobre la cultura y la gente de ese contexto (Talanoa, 2016).

Tomando en cuenta esa discusión, este trabajo pretende graduar los parecidos de los mitos de creación del Pacífico con la representación de la cultura polinesia que realizó Disney la película *Moana* (2016). En un análisis cualitativo y periodístico se expondrán los tipos de estereotipos de raza o género sobre los indígenas polinesios en la película *Moana* y se establecerán las transformaciones fenotípicas y de personalidad que sufre el semidiós Maui en la producción. Además, se buscará establecer el papel de la representación de la navegación de la cultura polinesia en el filme.

3. Justificación

Disney ha basado algunas de sus películas en historias mitológicas, como el conocido caso de *Hércules* (1997). Y, a pesar de que en la mayoría de los filmes conservan las características principales de las culturas, muchas veces los realizadores se ven obligados a cambiar particularidades por ser películas animadas (Emerson, 2019). La empresa se ha encargado de crear símbolos para el consumo y, a pesar de que toman algunos personajes de los relatos

mitológicos, suelen embellecer las historias reales para transmitir éxito y bienestar (Gallego, 2016).

Disney tiene una gran responsabilidad al representar otras culturas distintas de la estadounidense porque puede llevar a una comprensión errónea y a que las personas se sientan ofendidas (Nauta, 2018) y además, es la empresa más grande en términos de valor de mercado (Orús, 2020). Sin embargo, en los años 90 la compañía intentó retratar culturas no occidentales en películas como Aladdín (1992), Pocahontas (1995) y Mulan (1998); en esas ocasiones las películas recibieron algunas críticas basadas principalmente en los roles de género, estereotipos y la hibridación con la cultura estadounidense (Neuta, 2018). Ahora, dos décadas después, Disney fusionó historias sobre el semidiós Maui para crear un personaje mitológico en Moana, una película con más de 643 mil millones de ganancias a nivel mundial. Pero en esta ocasión la empresa fue acusada de apropiación cultural (Talanoa, 2016). Ya que, según los isleños del Pacífico, el personaje era humilde y fuerte y no gruñón ni muy grande como se representa en la película (Sloss, 2020). El impacto ha sido tal que la empresa llegó a retirar de su merchandising internacional el disfraz basado en el protagonista Maui por promover estereotipos racistas (Verne, 2016).

Moana es la duodécima película con la mayor recaudación del 2016, con un total de \$643.331.111, y se convirtió en la quinta película más taquillera de los clásicos de Disney y la #117 de las más taquilleras del mundo (IMBd, 2016). Por lo tanto, esta representación ha llegado a miles de territorios y por supuesto, Colombia está entre ellos. En el país, la película fue vista por 1,289,737 espectadores en su primera semana en cines (Publimetro, s. f.).

A pesar de que la película Moana tuvo un alcance tan grande en Colombia, no existe un amplio seguimiento periodístico en el país sobre la aceptación por parte del público o las diferentes percepciones que el filme causó sobre la cultura polinesia. Únicamente, El Espectador contiene información al respecto, pero la fuente en todas las notas es la Agence France-Presse. Y una de las notas habla sobre el posicionamiento de la película en las taquillas de Estados Unidos, sin información sobre la taquilla en o sus ganancias en el país.

Dicho lo anterior, este estudio plantea graduar los parecidos de los mitos de creación del Pacífico con la representación de la cultura polinesia que realizó Disney en la película Moana: un mar de aventuras de Disney. Además, se busca establecer las transformaciones fenotípicas y de personalidad que sufre el semidiós Maui en la producción de Disney y exponer los tipos de estereotipos de raza o género sobre los indígenas polinesios en el mismo producto audiovisual y establecer el papel de la representación de la navegación de la cultura polinesia en éste, teniendo en cuenta el grupo Oceanic Story Trust que creó la empresa para la investigación; y así, realizar un análisis sobre una de las películas más nuevas de Disney y comprender su importancia en la sociedad actual.

4. Objetivos

Los objetivos que se tendrán en cuenta para esta investigación son:

a. General

El especial tiene como objetivo analizar los aspectos más relevantes de la mitología y cultura polinesia que fueron representados en la película Moana de Disney.

b. Específico 1

Exponer los tipos de estereotipos de raza o género sobre la princesa Moana en la película Moana de Disney.

c. Específico 2

Establecer las transformaciones fenotípicas y de personalidad que sufre el semidiós Maui en la producción de Disney: Moana.

d. Específico 3

Examinar el papel de la representación de la navegación de la cultura polinesia en la película Moana de Disney.

5. Estado del arte

Walt Disney Company se ha destacado por fabricar historias que manifiestan diferentes temas y culturas en el mundo desde 1930. Sin embargo, a partir de Hércules (1998), se ha estudiado la representación que realiza la compañía sobre las culturas.

En 2016 la compañía estadounidense estrenó Moana, una película que está inspirada en las Islas del Pacífico y relaciona culturas de la región como el océano y la representación del semidiós Maui (Leslie, 2017). Para realizar el filme, Disney creó un grupo de investigación llamado Oceanic Story Trust para lograr autenticidad cultural (Guedes & Hamacher, 2017), pero la compañía se inventó un folclore nativo y terminó entrelazando una cultura falsa con conceptos y prácticas reales (Yoshinaga, 2019).

En el libro de John White se compilan tradiciones maoríes que mantienen las relaciones entre los miembros de esa cultura (Tylor, 1890). Entre esas tradiciones se encuentra la expresión en la literatura oral maorí que heredaron de su tierra nativa Polinesia y destacables leyendas y mitos como el de Maui, que no solo se consideran entretenimiento, sino que explican las creencias del fuego, la pesca y la muerte (Palma Ortíz, 2017). A lo largo de la historia, el semidiós Maui se ha representado como un héroe en un tipo de literatura llamado círculo heroico (Luomala, 1940). Esta figura de Maui ha sido reconocida en Melanesia, Micronesia y toda la región de la Oceanía, pero normalmente se le ubican en los mitos polinesios y se presentan diferencias entre la Polinesia occidental y oriental (Zhang-Cziráková, 2013). No obstante, el mito de Maui comparte características con los mitos sobre las catástrofes universales causadas por el agua, fuego o agresiones solares (García Martínez, s. f.). Por ejemplo, el hecho de que la obtención del fuego se le atribuya a un hombre joven y fuerte como lo es Maui, pero que se remitan a la aparición de la primera mujer para hablar del mal; en el caso de la polinesia la hija de Tane (Galvañ Martínez, 2009).

De esta manera, diferentes culturas se han reforzado con las artes visuales, como lo es la oceánica (Wendt, 1982). Mediante la industria cinematográfica se ha querido representar la memoria cultural de la Oceanía (Smith & Mentz, 2020) como los sistemas de navegación desde los tiempos del Capitán Cook (Walker, 2012). Por lo tanto, el Pacífico es considerado un gran campo de investigación porque muchos proyectos han salido de allí (Sanga & Reynolds, 2017)

Robertson (2016), en su texto *Navigating Polinesia*, explica que el grupo Oceanic Story Trust realizó viajes para aprender la importancia de la navegación para los isleños del Pacífico y que realizaron un arduo trabajo con los programas especiales para que todo se viera lo más cercano posible. Robertson (2016) agrega en el artículo *Making of Moana* que dicho equipo tuvo que investigar la historia, la cultura y diferentes aspectos físicos de la zona del Pacífico en la que está inspirada para llevar al público a un lugar donde pocas películas animadas lo han logrado. Así, Disney aprovechó una brecha histórica que existe sobre la razón por la cual los polinesios dejaron de navegar por varios años y creó una producción hablando al respecto (Herman, 2016).

El cine se ha incorporado a la enseñanza en campos como las ciencias sociales y ha servido para favorecer a la clarificación de valores (Gutiérrez, 2014). Esto sugiere relación directa entre el manifiesto del mito con los medios de comunicación como el cine (Gallego García, 2016). La cultura visual ha tenido un gran impacto en la sociedad porque se ha usado como recurso en la educación a lo largo de la historia (V.M Monleón-Oliva, 2020). Así, el Cine de Animación generado por Walt Disney Productions y Pixar también es una herramienta para la educación en valores porque combina ocio y aprendizaje (Martínez-Cabeza Jiménez & Martínez-Rodrigo, 2017)

Sin embargo, como indica Nauta (2018), diferentes estudios (Giovanni, 2003; Tian & Xiong, 2013; Benhamou, 2014; Setiawati, 2016; Streiff & Dundes, 2017) han enfatizado en las tergiversaciones de culturas o estereotipos ofensivos hechos por Disney. En 1992 la compañía buscó retratar a Oriente Medio, en 1995 la conquista de los españoles a América y la historia de la hija del mayor jefe de la confederación algonquina, en 1998 la historia de Mulan y la leyenda china y, en el 2013, se intentó patentar el Día de muertos en la película *Coco*. Sin embargo, en esas ocasiones los realizadores han cambiado las historias originales para generar elevación emocional (Keoseyan, 2016) y conservan sólo algunas de las características principales de las culturas (Emerson, 2019). Es decir, a pesar de que se tomen prestados los personajes de diferentes mitologías, se embellecen las historias reales y se saquea el material (Gitlin, 2001), por lo que las producciones y los parques de Disney son una representación del capitalismo y de la fantasía (Arnal, 2021).

Otro aspecto a tener en cuenta es que en las películas de Disney se presenta un rasgo común que es el lenguaje artístico (Pérez-Simón, 2019). Sin embargo, Guadaño y Mozo (2019) explican que muchas veces el contenido de la película se ve restringido por las traducciones que se realizan y es difícil adaptarse a la historia para que la letra se sincronice con la imagen.

Las ilustraciones de Moana tratan de homogeneizar a todas las culturas de Polinesia y representar a la tierra de una manera femenina, exactamente como las creencias polinesias (Tamaira et al., 2018). Además, este personaje es considerado un ícono del feminismo por salvar a su gente y dejar atrás la caracterización de una niña dócil (Martín Alegre, 2021). A diferencia de las anteriores princesas de Disney, Moana no tiene como primer motivo el amor de un hombre (Stålnacke, 2019), debido a que los protagonistas sólo desarrollan una relación de amistad y se logra romper la directriz de Disney de defender el amor romántico como una necesidad para la mujer y un privilegio para el hombre (V. M. Monleón-Oliva, 2020).

Por lo tanto, el papel femenino en las películas de Disney ha ido cambiando en los últimos tiempos y se han creado estereotipos femeninos según el contexto social y económico (González-Vera, 2020). En Moana se demuestra con la representación de la conexión de las mujeres a través de generaciones y edades, además de que el personaje principal buscaba obedecer a la matriarca de su pueblo (la abuela) y no a la autoridad patriarcal (su padre) (Griffith, 2017). Se exhibe entonces que Disney ejerce un poder simbólico que formaliza el significado de la mujer y que el rol de la princesa delicada e indefensa ha cambiado con el paso de los años (Hernández Gutiérrez, 2020).

Algunos productos periodísticos (Laurens, 1997; Contreras, 2020; Mullor, 2020; Sanguino, 2019) se han enfocado en explicar las historias de personajes como Mulan, Pocahontas, Aladin y Hércules y las incongruencias entre los relatos originales y las películas de Disney. Sin embargo, desde el estreno de Moana: un mar de aventuras, diferentes medios han realizado un cubrimiento sobre las opiniones de los isleños del Pacífico y la apropiación global de esa cultura.

En inglés existen múltiples productos periodísticos acerca del impacto de la película en medios internacionales. BBC se ha enfocado en las críticas que le han dado los polinesios a la representación del semidiós Maui (Brook, 2016) y en demostrar que la película le ha dado voz a muchas personas del Pacífico que no solían ser escuchadas (Talanoa, 2016). Ainge (2016) agrega, en una noticia de The Guardian, que la representación de Maui encaja con los estereotipos típicos de Estados Unidos.

Por consiguiente, en ese país son varios los medios que han hablado sobre la película, tales como, ScreenRant (García, 2019; Potier, 2020), Jstor Daily (Caldwell, 2017) que se enfoca en la mitología propia de la región, CBS News (The Associated Press, 2016), y BuzzFeed que, por su parte, ha entrevistado a múltiples isleños del Pacífico para que den sus opiniones sobre la primera película de Disney con una princesa Polinesia (Sloss, 2020; Varner, 2016)

Además, existen páginas web estadounidenses que han publicado artículos con diversas opiniones sobre el filme. Por un lado, se considera que Moana es uno de los esfuerzos culturalmente más auténticos hasta la fecha (Robinson, 2016) y se destaca que los mitos y tradiciones del Pacífico que se tomaron prestados para realizar la película fueron examinados por una coalición de expertos culturales (Yamato, 2016) que se tomaron aproximadamente 5

en su investigación para lograr representar a la naturaleza de manera antropomorfizante (Machado, 2016) . Pero, por otro lado, se dice que dicho personaje no se apejó a la historia original del semidiós (TheThings, 2018) y que en la película no se ilustran todas las características del mismo (Forrest, 2020).

Los medios informativos angloamericanos enfatizan en el trabajo de los directores John Musker y Ron Clements. Cinema Blend dice que ambos se interesaron en la mitología de Maui por su cambio de forma y que la idea de la producción surgió de allí (Einsenberg, 2016). Mientras que Gizmodo, brinda información sobre las personas que hicieron el doblaje de la película –Dwayne Johnson y Auli’i Cravalho- y sus raíces del Pacífico (Lussier, 2016). Para terminar de hablar de los medios anglosajones, es importante resaltar que en Nueva Zelanda, uno de los países involucrados en la película, también se han publicado productos periodísticos en dos medios principalmente: NZ Herald (NZ, 2016) y The Spinoff (Perris, 2018) donde se tienen como fuentes oriundos destacados del país como una diputada y una jugadora Rugby; y los manuscritos de la zona.

También fueron consultados medios en portugués que cubrieron la polémica en Polinesia por la manera en la que se retrató el semidiós (Da France Presse, 2016) y la previa investigación de la producción con la que se buscaba ser fiel a las características culturales y naturales de las islas d la Polinesia (Pastorello, 2017).

Ahora bien, la información en español sobre aspectos relacionados con la película está principalmente en España. Los medios La Vanguardia (J.K., 2016), El País (Costa, 2016; Jan, 2016; Verne, 2016), Huffington Post y Fotogramas (Mullor, 2020; Redacción Fotogramas, 2016) han hablado sobre la importancia de los tatuajes tanto en la cultura, como en la película (Le Breton, 2016) y aspectos de la personalidad de Maui como ser tímido y hacer artimañas (Martín Nieva, 2017). En cambio, en México solo hay dos medios que pusieron la lupa en el tema: Publimetro (Ortiz, 2016) y López Dóriga, (López Dóriga, 2017) y en Chile y en Argentina solo uno: BioBioChile (Contreras, 2020) y La Nación (Balamaceda, 2017), respectivamente.

Por último, en Colombia existe una nota de El Espectador que, al igual que otros artículos mencionados anteriormente, cuenta con información sobre la controversia de la película, brindada por la Asociación de Prensa Francesa (AFP, 2020). Y, en otra nota de Publimetro, se encuentra la cantidad de espectadores de Moana y otras películas de ese momento, sin especificar edad u otros datos relevantes (Publimetro, s. f.).

6. Referentes conceptuales

A nivel mundial existen diversos mitos de creación, que son relatos con los que se busca presentar el inicio del universo, la vida o los elementos necesarios para el ser humano, como el agua y el fuego. Pero, además, existen paralelismos en la mitología universal que podemos definir como el ámbito de la literatura mitológica en el que existen evidencias con método

comparativo que a nivel universal los dioses comparten, no solo funciones espirituales, sino hasta los mismos nombres, en occidente y oriente (García Martínez, s. f.).

Para la investigación es necesario puntualizar sobre qué es el término estereotipo. Goffman y Guinsberg (1970) lo describen como un fenómeno que ocurre cuando una persona es rechazada por la sociedad porque se considera que un atributo del individuo se puede desacreditar. El estereotipo o estigma no ocurre cuando no existe un grupo social de referencia, ya que solo lo diferente frente a cierto grupo social puede ser estereotipado. En ese sentido, pueden existir estereotipos por raza o género que serán analizados en este trabajo.

Oceanía es un continente insular que se constituye por tierras principales como Australia, Nueva Guinea, Nueva Zelanda y un conjunto disperso de islas menores. Todas las islas han sido agrupadas en tres conjuntos: Melanesia que integra Nueva Guinea, Nueva Bretaña, Nueva Irlanda y otros archipiélagos; Micronesia se compone por más de 2000 diminutas islas entre las que se encuentran las Marianas, las Palaos y las Marshall; Polinesia, por último, es una extensión en forma de triángulo que tiene en sus vértices a la Isla de Pascua, Polinesia y Hawái, y en el centro se encuentran otras como Samoa y Tonga.

La población del Océano Pacífico ha desarrollado habilidades de navegación porque, por su ubicación, viven con un instinto de supervivencia. Uno de los mayores exploradores y cartógrafos de la historia fue un inglés llamado James Cook. En 1779 el capitán Cook llegó al archipiélago hawaiano y gracias a sus escritos se ha podido demostrar la eficacia de la navegación oceánica. No obstante, existe un misterio que muchas veces llaman “La larga pausa”, este hace referencia a un descanso de casi 200 años que tomaron los polinesios después de llegar a Fiji, Samoa y Tonga y se desconoce su razón hasta el momento (Herman, 2016).

7. Metodología

Esta investigación utilizó una metodología de investigación cualitativa cuyo objeto de estudio era la película Moana, titulada Moana: un mar de aventuras en Hispanoamérica, Vaiana en España y Oceanía en Italia, que se estrenó el 23 de noviembre de 2016 en Estados Unidos. Esta es una película animada por computadora, producida por Walt Disney Animation Studios y distribuida por Walt Disney Pictures que comenzó su desarrollo en 2011 con las investigaciones realizadas por John Musker y Ron Clements. Por lo tanto, para comenzar el desarrollo del especial se buscó explicar el contexto social e histórico de la película, teniendo en cuenta que la producción realizó diversos viajes para entender mejor la cultura del lugar.

En segundo lugar, se realizó un análisis de contenido de Moana dividido en unidades de análisis o ejes temáticos. En el primer eje, de lenguaje, se identificó el tipo de lenguaje que se usa en la película entre los personajes y, principalmente al momento de referirse al semidiós Maui. Esto con la ayuda de las investigaciones de Guadaño, Bermejo Mozo (2019) y Stålnacke (2019) que particularmente, analizan aspectos de la narrativa y el papel de la traducción.

En este eje, también se lograron identificar los momentos o escenas claves de la película que estén directamente relacionados con la cultura polinesia o con el semidiós Maui. Se identificaron algunos, tales como el momento en el que describen la vida del semidiós y su primer encuentro con la princesa en el que le explica su vida, la transformación de Te Fiti a Te Ka y cuando los miembros de la tribu Motunui explican la manera en la que funciona su comunidad. Así, dichos elementos fueron explicados a través de una línea del tiempo realizada con la herramienta Timeline JS con ilustraciones que permitieron entender mejor su importancia.

La segunda unidad del análisis se enfocó en los personajes, porque se determinaron las características principales de ellos, considerando la propuesta de Grossocordón Cortecero (2019), que incluye la siguiente información: tipo de personaje, descripción física, atributos físicos, defectos físicos, herencia y lugar en la comunidad. Los personajes que fueron analizados son: Moana, Maui, Gramma Tala, Tui, Te Fiti y Te Ka.

El último eje de análisis fue el relacionado con la animación. En él, se especificó y se descubrieron cuáles fueron los tipos de programas y técnicas de animación que se utilizaron, con el fin de entender el arte cinematográfico de la película y poder describir los dibujos de aspectos relevantes como sus indígenas y paisajes.

Teniendo en cuenta la animación del filme, se pudo identificar la importancia de la navegación en la cultura polinesia y cómo se representa en la película. Esta labor se llevó a cabo considerando los mapas que los polinesios han usado y a los que se tiene acceso, y la condición territorial en la que se encuentran los países que componen la subregión involucrada en la película. Así, se describieron las técnicas de navegación para contrastarlas con las que utiliza la princesa Moana y evaluar la importancia de las estrellas en su náutica, representado en una yuxtaposición realizada con la herramienta Juxtapose JS que permite comparar las dos piezas y explicar los cambios entre una y otra.

El análisis anteriormente descrito permitió demostrar las clases de estereotipos de raza o género que existen sobre los indígenas polinesios y sobre las princesas de Disney a lo largo del filme. Sin embargo, también se examinaron las características diferenciales de la representación del semidiós Maui en la película y en la mitología literaria del Pacífico. Para cumplir con esa tarea, se realizará un cuadro comparativo, representado en una infografía, que incluyó elementos de su personalidad, así como de su físico y que se acompañe de imágenes ilustrativas para el lector.

Finalmente, con el fin de que el resultado de ese análisis fuera más simbólico, se realizaron las siguientes entrevistas semiestructuradas:

- Danielle Stephenson, oriunda de Australia con ascendencia propia de Filipinas y abogada en la Universidad de Sidney.
- Gabriela Martínez, colombiana con ascendencia polinesia y habitante de Nueva Zelanda

- Dionne Fonoti, antropóloga y cineasta oriunda de Nueva Zelanda con padres samoanos, profesora en el Centro de Estudios Samoanos (CSS) de la Universidad Nacional de Samoa.
- Jaime Tenorio, Director de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos del Ministerio de Cultura
- Felipe Fierro, diseñador especializado en animación, actual Director Creativo de Pigmalion Animation Studio, nominado a los premios Macondo como mejor director de Efectos Visuales.
- Tea Belén Tuki Pakarati, administradora Turística Cultural y gestora cultural de la Corporación Municipal de Isla de Pascua.

8. Presentación del especial

a. Acceso directo

<https://moanapolinesia.com/>

b. Justificación

Se decidió presentar la investigación periodística como un especial multimedia debido a que el producto analizado es una película y mediante un hipermedia existe la facilidad de mostrar sus personajes, canciones, afiches promocionales, actores de doblaje, entre otros. De esta manera, a través de una manera interactiva los reportajes que se exponen en el especial se acompañan con imágenes, línea del tiempo, yuxtaposición, ilustración, video, tuits y gifs.

c. Objetivo

Moana: un acercamiento de Disney a la cultura polinesia tiene como objetivo analizar los aspectos más relevantes de la mitología y cultura polinesia que fueron representados en la película Moana de Disney.

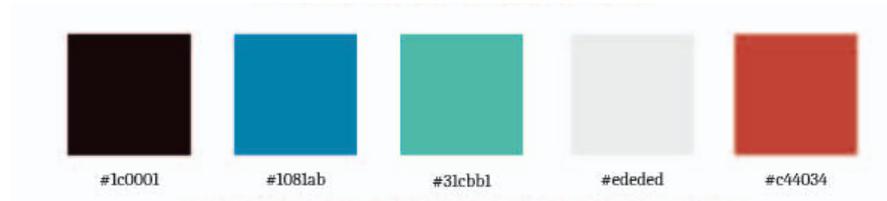
d. Sinopsis

Este proyecto busca analizar la representación de la cultura polinesia en la película de Disney Moana: un mar de aventuras. Para ello, se realizó una investigación sobre la preproducción, la producción y la postproducción de la película; se analizaron los personajes, las escenas claves y los aspectos más importantes de la cultura representada en el producto audiovisual. Además, se entrevistaron personas oriundas de la Polinesia, animadores, directores y personas que trabajaron directamente con la compañía estadounidense, con el fin de conocer sus opiniones sobre el filme y las impresiones que esta dejó en ellos.

e. Diseño

El especial multimedia fue diseñado en WordPress, utilizando la herramienta Elementor y complementándolo con el lenguaje de código HTML y CSS. En él, se podrá navegar en 3 sábanas que contienen infografía, video, línea del tiempo, gifs, imágenes, ilustración y

algunos tuits citados. Lo anterior fue elaborado teniendo en cuenta la siguiente paleta de colores:



f. Distribución de información

El trabajo periodístico *Moana: un acercamiento de Disney* se distribuye de la siguiente manera:

- *Inicio*: En esta sábana se realiza un resumen del proyecto, se presentan los agradecimientos y la información de contacto.
- *Creación*: En esta sección se explica cómo Disney investigó la cultura polinesia para llevar a cabo el filme y se habla sobre los viajes de exploración y las herramientas utilizadas para la elaboración del largometraje. Además, se realiza un contexto sobre la trayectoria de la compañía, explicando otros proyectos que ha realizado sobre otras culturas, incluyendo la colombiana.
- *Representación*: Este apartado se centra en exponer el uso del lenguaje en la película, enumerar los aspectos culturales expuestos en ella y explicar cómo se sienten los isleños del Pacífico con la representación que realiza Disney sobre ellos.

g. Menús

El especial cuenta con tres menús. En primer lugar, hay uno fijo en la parte superior de cada sábana que permite dirigirse a los apartados. En segundo lugar, en el footer o pie de página hay uno también fijo que cumple con la misma función. En tercer y último lugar, hay un menú que se encuentra únicamente en la página de inicio que permite dirigirse a las otras dos sábanas y se compone con íconos que representan las secciones.

h. Vínculos

Por medio del especial se pueden acceder a links de Twitter que contienen videos e imágenes que complementan la información pertenecientes a las siguientes cuentas: @DisneyAnimation, @EncantoMovie y @TheRock. De igual forma, se incluyeron algunos vínculos que permiten acceder a artículos de The New York Times, National Geographic, DW y Raising Race Conscious Children.

i. Conexión con la audiencia y redes sociales

Se buscará promocionar el especial multimedia en las redes sociales Instagram, Facebook y Twitter. La estrategia de difusión se dividirá en tres fases que permitan dar a conocer el proyecto: expectativa, lanzamiento y difusión.

La primera de ellas será la campaña de expectativa, la cual dará a conocer la fecha de lanzamiento del especial. Por medio de historias y publicaciones se buscará atraer a la audiencia que esté interesada en temas como cinematografía, Disney, representación de culturas y periodismo cultural.

Más adelante, se llevará a cabo la campaña de lanzamiento. Allí, se publicarán posts que demuestren lo que se puede encontrar en el especial, explicando cada una de las sábanas con una corta descripción y publicando el link de acceso. La última, la etapa de difusión, se centrará en atraer audiencia para tener un mayor alcance y aumentar el tráfico del sitio web, a través de publicaciones con fragmentos del texto del especial y elementos gráficos que lo componen, como las infografías.

Adicionalmente, para permitir la conexión con la audiencia, en la primera sábana (inicio) se encontrarán los datos de contacto de la autora, como las redes sociales y el correo electrónico. Así, los lectores tendrán la posibilidad de comunicarse para que puedan resolver dudas o realizar futuros proyectos.

9. Anexos de contratos y cesión de derechos de autor

El especial multimedia cuenta, en su mayoría, con contenido perteneciente a la compañía estadounidense Disney, la cual aprobó el uso de las imágenes de la película y lo relacionado a ella en correo que se muestra más adelante. También se estableció contacto con la empresa animum3d, quienes confirmaron que los frames y clips utilizados por ellos son públicos y autorizaron el uso de su contenido o texto.

Teniendo en cuenta lo anterior y el artículo 22 de la Decisión Andina 352 de 1993, explicado por la Dirección Nacional de Derecho de Autor del Ministerio del Interior, los recursos utilizados a lo largo del especial cuentan con los créditos correspondientes y, la mayoría, son de dominio público, como los tuits y los videos. Mientras que las infografías son de autoría propia.

Dear Ms Pérez,

Thank you for contacting us with your inquiry regarding permission to utilize excerpts from The Walt Disney Animation Studios Motion Picture MOANA (2016) as part of your thesis project for the Journalism and Public Opinion curriculum entitled *Moana: Un Acercamiento De Disney A La Cultura Polinesia*.

As you may know under Copyright Law, the United States Congress grants a limited exception for intellectual property reuse during the course of face-to-face teaching activities in a classroom or similar place devoted to instruction for educational purposes (rather than for entertainment). Traditionally, Disney has been willing to grant such permission provided that a teacher or student simply exhibits the content for purposes of class discussion. However, in light of the implementation of the 21st Century Department of Justice Appropriations Authorization Act, which provides exemptions to the Copyright Law with regard to distance learning classes, we have expanded our policy. This will confirm that we have no objection to your use of the above-mentioned content in the manner requested, provided access to the final thesis is restricted to students and/or faculty. Unfortunately, such permission does not include uploading the final thesis featuring our content to a YouTube Channel or any additional public facing distribution of our intellectual property.

Thank you again for contacting us with your request and we wish you great success with your educational efforts.

Sincerely,

Jesse Haskell
Manager, Rights Administration
Walt Disney Studios Legal
2600 West Olive Avenue
Burbank, CA 91505-7284
(818) 560-3235 PHONE
(818) 569-3333 FAX

: Solicitud fotografías

urdes Millán Tomás <lourdesmillan@animum3d.com>

23/08/2021 4:17 AM

a: Juanita Perez Jimenez <juanita.perezj@urosario.edu.co>

la Juanita,

acias por contactarnos, suponemos que te referies a este artículo sobre Moana
<https://www.animum3d.com/blog/making-of-moana/>

mo verás, nos hacemos eco del trabajo de Disney, por lo que las imágenes son frames y clips públicos de Disney
podrías usar citando al estudio.

igual manera, si quieres compartir nuestro contenido o texto puedes hacerlo enlázandonos sin problema.

acias por tu interés, un saludo!

4. Así pues, será lícita la cita de una obra protegida siempre y cuando se cumplan los requisitos establecidos para citar obras precedentes al interior de una nueva obra, descritos en el artículo 22 de la Decisión Andina 351 de 1993, a saber: la indicación de la fuente y el nombre del autor, que se realice de acuerdo con los *usos honrados* (es decir, que en desarrollo de dicha cita no se atente contra la normal explotación de la obra, ni se cause un perjuicio injustificado al autor) y en la medida que exista una proporcionalidad entre el fin perseguido y el uso de la obra. **En consecuencia, no está determinado un porcentaje o número de líneas o fragmentos para realizar la cita, ni tampoco un formato único para redactarla.**

10. Bibliografía

AFP. (2020, marzo 24). ¿Por qué las islas del Pacífico rechazan a «Moana», la última película de Disney? ELESPECTADOR.COM.

Ainge, E. (2016, junio 27). Disney depiction of obese Polynesian god in film Moana sparks anger. The Guardian.

Arnal, W. (2021). The segregation of social desire: Religion and Disney World. Pascal and Francis Bibliographic Databases.

Balamaceda, T. (2017, enero 17). “Moana no es una princesa de Disney, es mucho más”, aseguran sus directores—LA NACIÓN. La Nación.

Rayna Breuer. (2021, diciembre 8). "Encanto": Disney y la polémica por narrativas racistas o de apropiación cultural. DW.

Brook, T. (2016, noviembre 28). The controversy behind Disney's groundbreaking new princess. BBC News.

Caldwell, E. C. (2017, junio 6). The Polynesian Origin Myths Behind Disney's Moana. JSTOR Daily.

CNET. [Cnet]. (2016, noviembre 16). How Disney's 'Moana' created its amazing water effects [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=S-HG8IA-2TI>

Collaboration between Production Technology, Character Technical Director, and Look Development teams. (2018, Julio). *Tonic*. Walt Disney Animation Studios.

Contreras, E. (2020, julio 7). 7 errores históricos (e imperdonables) de las películas animadas de Disney. BioBioChile - La Red de Prensa Más Grande de Chile.

Costa, J. (2016, diciembre 1). Crítica | Una princesa polinesia. El País.

Da France Presse. (2016, septiembre 23). «Moana», da Disney, causa polémica no Pacífico por retratar ser lendário [G1]. Cinema.

Einsenberg, E. (2016, noviembre 21). Moana Originally Focused On The Rock's Character, Here's Why Disney Changed It. CINEMABLEND.

Garcia, E. (2019, julio 27). 10 Things You Didn't Know About Disney's Moana. ScreenRant.

Emerson, D. (2019). Mythology in Children's Animation. *Mythlore*, 38(1 (135)), 259-266.

Forrest, S. (2020, junio 2). Is Disney's «Moana» Based On a True Story? Showbiz Cheat Sheet

Gallego García, T. (2016). Los retos de la mitocrítica ante las nuevas formas del mito en el mundo globalizado. *Çédille: Revista de Estudios Franceses*, 12, 521-526.

Garcia, E. (2019, julio 27). 10 Things You Didn't Know About Disney's Moana. ScreenRant.

Gitlin, T. (2001, abril 30). La tersa utopía de Disney. *Letras Libres*, 28.

Goffman, E., & Guinsberg, L. (1970). *Estigma: La identidad deteriorada*. Amorrortu Buenos Aires. <https://sociologiaycultura.files.wordpress.com/2014/02/goffman-estigma.pdf>

González-Vera, P. (2020). Pascua Febles, I. (coord.) 2019. Traducción y género en el cine de animación. Un diálogo alrededor del mundo. *AILIJ. Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, 18. <https://doi.org/10.35869/ailij.v0i18.2667>

Graham. (2017, septiembre 17). La versión traducida de 'Moana' apoya una lengua indígena. *The New York Times*.

Guadaño, I. C., & Bermejo Mozo, M. R. (2019). La traducción de canciones para doblaje: Qué hay más allá en la traducción de Vaiana. Universidad Pontificia.

Guedes, C. B., & Hamacher, D. W. (2017, febrero 14). How far they'll go: Moana shows the power of Polynesian celestial navigation. *The Conversation*.

Gutiérrez, A. F. (2014). CINE Y EDUCACIÓN MEDIÁTICA: CONSTRUYENDO PEDAGOGÍAS CRÍTICAS. *Ábaco*, 79, 81-87.

Herman, D. (2016, diciembre 2). How the Story of «Moana» and Maui Holds Up Against Cultural Truths. *Smithsonian Magazine*.

Hernández Gutiérrez, J. C. (2020). Moana (Vaiana): El empoderamiento femenino en Disney. *Analéctica*, 6(38). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4091483>

Jan, C. (2016, diciembre 5). Vaiana: Una de aventuras con una heroína de armas tomar. *El País*. https://elpais.com/elpais/2016/12/02/mamas_papas/1480681837_841072.html

J.K., J. (2016, noviembre 27). Antes de ver Moana (o Vaina), deberías saber estos interesantes conceptos del mundo polinesio. *La Vanguardia*.

Keoseyan, R. (2016, septiembre 21). Psicoanálisis de Walt Disney y su Mundo Fantástico. Un lugar de encuentro, donde se hace y se enseña psicoanálisis.

Laurens, M. (1997, julio 20). LA MITOLOGÍA, POR DISNEY. *El Tiempo*.

Le Breton, M. (2016, diciembre 2). Por qué los tatuajes son un personaje más en «Vaiana». *El HuffPost*.

Leslie, C. (2017). Island Idols: CUSTOM, COURAGE AND CULTURE IN DISNEY'S MOANA. *Screen Education*, 86, 18-27. ProQuest Central.

López Dóriga, Joaquín. (2017, octubre 29). Activista califica como racista disfrazarse de personajes de otra cultura. *López-Dóriga Digital*.

Luomala, K. (1940). NOTES ON THE DEVELOPMENT OF POLYNESIAN HERO-CYCLES. *The Journal of the Polynesian Society*, 49(3(195)), 367-374.

Lussier, G. (2016, julio 9). 15 Fascinating Facts About the Making of Disney's Moana. *Gizmodo*.

Machado, Y. (2016, noviembre 23). «Moana» Directors Reveal How They Made Disney's Next Hit. *Moviefone.Com*.

Martín Alegre, S. (2021). Gender in 21st century animated children's cinema [Info:eu-repo/semantics/book]. Dipòsit Digital de Documents de La UAB.

Martín Nieva, N. (2017, marzo 15). «Vaiana»: ¿Sabes cómo murió según la mitología Maui, el semidiós que aparece en la película de Disney? SensaCine.com.

Martínez-Cabeza Jiménez, J., & Martínez-Rodrigo, E. (2017). Posibilidades educativas del cine de animación. El caso de Vaiana. En NUEVAS REALIDADES EN LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL (pp. 135-150).

Moana. (2021). IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt3521164/>

Monleón-Oliva, V. (2020). El mantenimiento de una estructura social de clases a través de los largometrajes de la colección «Los clásicos» Disney (1937-2016). *Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educación Crítica y Social*, 3, Article 3.

Monleón-Oliva, V. M. (2020). La Lucha Cinematográfica entre Oriente y Occidente: Studio Ghibli versus Disney. *Cuestiones pedagógicas: Revista de ciencias de la educación*, 29, 112-121.

Mullor, M. (2020, junio 16). La verdadera Pocahontas no era como Disney te la enseñó. *Fotogramas*.

NZ, H. (2016, junio 28). Is Moana's Maui a Polynesian stereotype, or are haters bodyshaming? *NZ Herald*.

Ortiz, A. (2016, diciembre 11). Moana, una de las cintas más ambiciosas de Disney. *Publimetro México*.

Orús, A. (2020, abril 27). Walt Disney Company—Datos estadísticos. *Statista*.

Palma Ortiz, J. I. (2017, abril 16). MITOLOGÍA MAORÍ HEBE NOVICH.

Pastorello, F. (2017, febrero 2). Moana: Filme da Disney foi inspirado nas ilhas do Tahiti. *Viagens Cinematográficas*.

Pérez-Simón, A. (2019). Intertextuality and autonomous fictional worlds in Disney: The case of Moana (2016). *22(2, Supplementum)*, 72-82. <https://doi.org/10.5817/TY2019-S-6>

Perris, S. (2018, julio 3). What marks out our Māui from all the Māui? It's partly down to vagina dentata. *The Spinoff*.

Potier, L. (2020, junio 20). Moana: The Polynesian Origins & Real Life Inspirations Explained. *ScreenRant*.

Publimetro. (s. f.). 'El paseo' y 'Rogue One' mandan en las taquillas de Colombia y EEUU. *Publimetro*. Recuperado 18 de marzo de 2021.

Red de Escuelas Asociadas de la UNESCO. (s. f.). Cultura oceánica para todos. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado 15 de abril de 2021.

Redacción Fotogramas. (2016, diciembre 5). «Vaiana»: En un principio la princesa no iba a ser la protagonista. Fotogramas.

Robertson, B. (2016a, diciembre). MAKING OF MOANA. *3D World*, 215, 18-22. ProQuest Central.

Robertson, B. (2016b). Navigating Polynesia. *Computer Graphics World*, 39(6), 8-14.

Robinson, J. (2016, noviembre 16). How Pacific Islanders Helped Disney's Moana Find Its Way. *Vanity Fair*.

Sanga, K., & Reynolds, M. (2017). To know more of what it is and what it is not: Pacific research on the move. *Pacific Dynamics Journal of Interdisciplinary Research*, 1, 198-204.

Sanguino, J. (2019, julio 18). Fotos: Las mentiras que cuela Disney para no traumatizar a los niños. *El País*. https://elpais.com/elpais/2017/11/16/fotorrelato/1510846899_302699.html

Sloss, M. (2020, mayo 1). Here's What Pacific Islanders Really Think Of «Moana». *BuzzFeed*.

Smith, J. L., & Mentz, S. (2020). Learning an Inclusive Blue Humanities: Oceania and Academia through the Lens of Cinema. *Humanities*, 9(3), 67. <https://doi.org/10.3390/h9030067>

Stålnacke, A. (2019). Idioma y género en Disney: Un estudio de los rasgos de habla femenina en Moana, la princesa moderna de Walt Disney Company. Uppsala University.

Streiff, M., & Dundes, L. (2017). From Shapeshifter to Lava Monster: Gender Stereotypes in Disney's Moana. *Social Sciences*, 6(3), 91. <https://doi.org/10.3390/socsci6030091>

Talanoa, A. (2016, septiembre 21). How did Disney get Moana so right and Maui so wrong? *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/world-europe-37430268>

Tamaira, M. K., Hereniko, V., Qolouvaki, T., Hopkins, J. U., & Steiner, C. E. (2018). Moana by Jared Bush (review). *The Contemporary Pacific*, 30(1), 216-234. <https://doi.org/10.1353/cp.2018.0016>

The Associated Press. (2016, noviembre 30). Disney's "Moana" a box office hit, but is it offensive? *CBS News*.

TheThings. (2018). The Disturbing REAL STORY Behind Moana. <https://www.youtube.com/watch?v=7-zjVbOB6Qg>

Tylor, E. B. (1890). The Ancient History of the Maori: His Mythology and Traditions John White. *The English Historical Review*, 5(18), 391-393.

Varner, W. (2016, diciembre 10). Some Things About Disney's «Moana» That Real Polynesians Want You To Know. BuzzFeed.

Verne. (2016, septiembre 24). Disney retira un disfraz de la película «Vaiana» tras ser acusado de ofensivo. Verne; Ediciones El País.

Vivarelli, N. (2018, noviembre 18). Disney Changes 'Moana' Title in Italy, Where It Has Porn Star Connotations. *Variety*

Walker, M. (2012). Navigating oceans and cultures: Polynesian and European navigation systems in the late eighteenth century. *Journal of the Royal Society of New Zealand*, 42(2), 93-98. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/03036758.2012.673494>

Wendt, A. (1982). Towards a New Oceania. En G. Amirthanayagam (Ed.), *Writers in East-West Encounter* (pp. 202-215). Palgrave Macmillan UK. https://doi.org/10.1007/978-1-349-04943-1_12

Yamato, J. (2016, noviembre 23). The Revolutionary 'Moana': Disney's Most Unapologetically Feminist Princess Yet. *The Daily Beast*.

Yoshinaga, I. (2019). Disney's Moana, the Colonial Screenplay, and Indigenous Labor Extraction in Hollywood Fantasy Films. *Narrative Culture*, 6(2), 188-215.

Zhang-Cziráková, D. (2013). Maui: Polynesian Culture Hero, Variations of Motifs in Maui's Mythological Cycle in East and West Polynesia. *Journal of Sino-Western Communications*, 5(2), 148-152.