

Animación tradicional y animación por CGI: *El Rey León* (1994) y *The Lion King* (2019)

Alumnos: Lucas Bravo y Sebastián Rivero

Profesor guía: Juan Pablo Silva

Facultad de Ciencias Sociales y Arte, Escuela de Animación Digital, Universidad Mayor

Santiago, Chile

2023

INDICE

Resumen:.....	2
Abstract:.....	2
Introducción:	3
DISNEY Y SU TRANSICIÓN DEL 2D AL 3D/CGI.....	5
COMPARATIVA DE LAS DOS VERSIONES DE EL REY LEÓN	8
VARIACIONES ENTRE AMBAS VERSIONES.....	9
CAMBIOS NO ATRIBUIBLES AL CAMBIO DE TÉCNICA.....	10
MODIFICACIONES QUE SE EXPLICAN POR EL CAMBIO DE TÉCNICA	10
ANÁLISIS DEL EFECTO DRAMÁTICO EN LA CINEMATOGRAFÍA DE EL REY LEÓN	14
Conclusión:	16
Bibliografía:.....	18

Resumen:

La técnica CGI/live-action ha estado presente en mayor medida durante las últimas dos décadas, enfocándose en el desarrollo e innovación de efectos visuales en las películas contemporáneas, además de su uso en series. Considerando lo anterior, decidimos desarrollar nuestra investigación enfocándonos en llevar a cabo una comparación y un análisis de los siguientes películas de animación: *El Rey León* (1994) y *The Lion King* (2019). Esta inquietud nos condujo a formular la siguiente pregunta de investigación, la cual funcionó como hilo conductor de nuestro ensayo: ¿Cómo afecta la utilización de diferentes estilos visuales la narrativa de las películas *El Rey León* y *The Lion King*?

El objetivo de este ensayo es el de analizar la narrativa visual y reflexionar acerca de como esta influye en el modo en que la historia no es narrada. La investigación se centra en describir los métodos de animación utilizados en las dos versiones de la película, buscando identificar los cambios atribuibles y no atribuibles a cada una de las técnicas utilizadas.

En definitiva, el analisis de los diferentes estilos visuales utilizados en ambas películas nos permitio demostrar los diversos usos expresivos que se inscriben en cada una de las películas analizadas.

Palabras clave:

CGI, live action, animación tradicional, 2D, 3D

Abstract:

The CGI/live-action technique has been present to a greater extent during the last two decades, focusing on the development and innovation of visual effects in contemporary films, in addition to its use in series. Considering the above, we decided to develop our research focusing on

carrying out a comparison and analysis of the following animated films: *The Lion King* (1994) and *The Lion King* (2019). This concern led us to formulate the following research question, which served as the common thread of our essay: How does the use of different visual styles affect the narrative of the films *The Lion King* and *The Lion King*?

The objective of this essay is to analyze the visual narrative and reflect on how it influences the way in which the story is not narrated. The research focuses on describing the animation methods used in the two versions of the film, seeking to identify the changes attributable and not attributable to each of the techniques used.

In short, the analysis of the different visual styles used in both films allowed us to demonstrate the various expressive uses that are inscribed in each of the analyzed films.

Keywords:

CGI, live action, animation traditional, 2D, 3D

Introducción:

Dentro del mundo de la animación existen muchos formatos y fenómenos que han marcado tendencias en la forma de producir animaciones. En este contexto, Disney durante el siglo XX logró revolucionar la industria gracias a su innovador estilo de animación en su momento, el cual llamaremos animación tradicional, que constituye la técnica usada para la creación de dibujos animados en dos dimensiones y consiste en realizar una película a partir de una serie de dibujos que simulan el movimiento por medio de ligeros cambios progresivos (Philip Kelly Denslow, s/f), logrando producir en este estilo sus emblemáticas películas, tales como *La Bella y la Bestia* (1991), *Blancanieves* (1937), *Pinocho* (1940), *La Cenicienta* (1950), entre otras.

A finales de los noventa, Disney experimentó una creciente tendencia a desarrollar películas descartando este estilo de animación tradicional, en favor de sus técnicas modernas, tales como el uso del Computer-Generated Imagery (en adelante CGI), técnica que refiere a las escenas, los efectos y las imágenes producidos a través de un software informático. Esta técnica puede ser estática, dinámica, en 2D o en 3D y, a la vez, puede utilizarse sutilmente o de forma muy evidente. Por otro lado, cabe decir que también Disney desarrolló durante este periodo largometrajes de *Live action*, técnica de películas no animadas y actuadas por personas reales. Del mismo modo, se estrenaron obras que incorporan una mezcla de 2D/3D, como también se hicieron remakes (que consisten en una versión nueva o diferente de una película o canción antigua) de sus películas antiguas.

Como nos habla Irene Floro (2020), Disney inició con remakes tales como *El Libro de la selva* (1994), junto a *101 dálmatas* (1996) y lanzando un live action de *Alicia en el país de las maravillas* (2010), siendo esta una secuela de *Alicia en el país de las maravillas* (1951). Sin embargo, este tipo de producción obtiene mayor relevancia con el lanzamiento de *Maléfica* (2014), *La Cenicienta* (2015) y *El libro de la selva* (2016). El éxito de estas películas fue importante para Disney porque cimentaba que el estudio pudiera seguir lanzando más adaptaciones de sus clásicos (Acuna, 2020).

Ahora bien, existen diversas formas en las que se pueden abordar las adaptaciones (remakes) de obras originales, de las cuales Pérez Bowie (2004) habla de aquellas en las que hay adaptaciones que se mantienen fieles a la historia original, pero cambian únicamente la estética de la obra. Otras adaptaciones se enfocan en mantener la atmósfera ambiental del trabajo original, haciendo leves o grandes cambios a la trama para generar una historia nueva. También hay adaptaciones que mantienen los valores ideológicos de la obra original con el fin de generar las mismas sensaciones y emociones de la historia original. Finalmente, están las adaptaciones donde se mantienen los personajes y/o la locación, pero se reescribe gran parte de la historia con la finalidad de chocar con el texto base, creando así una historia nueva e independiente. En resumen, las adaptaciones pueden abordarse de diversas maneras y cada una tiene sus propias ventajas y desventajas, lo que hace que el proceso de adaptación sea siempre interesante y desafiante.

Debido a lo anterior, surge la idea de investigar y analizar *El Rey León* (1994) y *The Lion King* (2019), con el objetivo de comparar ambas historias que comparten la misma trama, pero son presentadas por dos técnicas de animación distintas. Esta diferencia de estilos visuales que mantiene la misma narrativa despierta nuestro interés para desarrollar esta investigación.

Llevaremos a cabo, entonces, un análisis comparativo enfocado en el impacto visual en la narrativa dentro de *El Rey León* (1994) y el remake *The Lion King* (2019). La primera fue lanzada el 24 de junio de 1994, la cual fue dirigida por Rob Minkoff junto con Roger Allers, siendo una película que usó un estilo de animación tradicional. Por otra parte, la segunda obra analizada fue estrenada el 18 de julio del 2019, dirigida por Jon Favreau, usando un estilo de animación por CGI.

En términos más específicos, aunque ambas versiones mantienen una narrativa similar, existen diferencias notables en ciertos puntos determinados de la historia. Estas diferencias incluyen la personalidad de algunos personajes, diálogos en escenas que antes no existían y la revisión de algunos aspectos del trasfondo de la historia. Además, también hay cambios estéticos en la versión live action, como el uso de colores en pantalla, técnicas de animación y composiciones de cuadro. A pesar de esto, consideramos que la versión live action es un remake que se mantiene fiel a la historia original, enfocándose principalmente en cambiar la estética visual.

En base a todo lo anteriormente señalado, nuestra tesis tiene como objetivo general comparar y analizar los proyectos animados *El Rey León* (1994) con *The Lion King* (2019), con la finalidad de reconocer sus principales características desde la animación y narrativa visual y cómo estas influyen en la narración de la historia.

De este modo, buscamos así analizar conceptos tales como la puesta en escena, los métodos y características de animación empleados en las obras, composición del cuadro y cómo estos estilos potencian o debilitan la narrativa. Con eso dicho, limitaremos nuestra investigación solamente al análisis visual en la narrativa de ambos proyectos cinematográficos y cada uno será analizado detalladamente para evaluar el resultado del uso de los diferentes estilos visuales y cómo estos aportan o limitan la narrativa.

En definitiva, con esta investigación se buscará ofrecer una mejor comprensión del uso de la estética visual dentro de la narrativa en las obras investigadas, permitiendo a quien la lea, comprender de una mejor manera el trabajo y resultado que genera realizar una animación

originalmente en 2D, llevándola al live action CGI, manteniendo el relato original, pero con una estética de personajes en vida real y *Backgrounds* (BGS) grabados en la vida real.

Con la finalidad de abordar en mayor profundidad el tema de investigación seleccionado se busca responder la pregunta de investigación, la cual corresponde a: ¿Cómo afecta la utilización de diferentes estilos visuales en la narrativa de las películas *El Rey León* (1994) y *The Lion King* (2019)?

Las obras elegidas en esta investigación pasarán por un proceso donde se describirán los métodos de animación utilizados en cada una, luego se comparará la puesta en escena presentadas en ellas junto al uso de la cámara y la composición de ambas películas. Por último, se analizará el efecto dramático del tipo de animación y la cinematografía para relacionar de qué manera aporta/afecta a la narrativa.

Para alcanzar nuestro objetivo general y encontrar una respuesta a la pregunta de investigación planteada, hemos optado por utilizar una metodología específica. En primer lugar, nos enfocaremos en describir de manera detallada los diferentes métodos de animación utilizados en las películas seleccionadas, basándonos en bibliografías y tesis previas que aborden temas relacionados con la animación, tanto tradicional como en CGI. Posteriormente, definiremos conceptos más específicos, tales como la puesta en escena, la composición y la estética, para luego comparar e identificar las diferencias y similitudes entre las obras analizadas. Finalmente, reflexionaremos acerca de los diversos elementos analizados y cómo estos influyen en las narrativas de cada una de las películas. En resumen, nuestra metodología nos permitirá obtener una visión completa y detallada de los aspectos claves que conforman las películas seleccionadas y, de esta manera, llegar a una conclusión sólida y fundamentada.

DISNEY Y SU TRANSICIÓN DEL 2D AL 3D/CGI

Según nos cuenta Laura Lopez (2021), Disney es reconocida como una de las mayores producciones en la industria del entretenimiento. Su fundación se remonta a 1923, cuando Walter Elias Disney, conocido como Walt Disney, junto a su hermano Roy y su socio Ub Iwerks, comenzaron a vender cortos humorísticos. Su gran momento llegó en 1926 cuando se les dio la oportunidad de concebir un nuevo personaje, creando así a Oswald the Lucky Rabbit para poder rivalizar contra Felix The Cat, teniendo el primero un rotundo éxito. En este contexto, en 1928 Disney lanzó su primer cortometraje animado *Steamboat Willie* que combinaba el trabajo de imagen y sonido, fundando un estándar que seguirán todas las futuras producciones del estudio (Lopez, 2021).

En las últimas dos décadas, Disney inició un proceso a través del cual dejó de producir sus películas en animación 2D, las cuales habían tenido su comienzo con el estreno de *Blancanieves y los Siete Enanos* (1937) y cuyo último proyecto realizado utilizando dicha técnica fue *La princesa y el sapo* (2009), cambiando a versiones generadas por computadora en live action/CGI, tales como *La bella y la bestia* (2017) y *Aladdin* (2019); mientras que por el lado del 3D tenemos a *Enredados* (2010), *Coco* (2017), *Raya y el Último Dragón* (2021). Lo anterior generó una disminución en el lanzamiento de películas 2D, puesto que se esperan cada vez

mejores y complejas visiones de efectos CGI, generando así una alta demanda por películas en 3D o un complejo nivel de CGI, razón por la cual las industrias terminaron invirtiendo en lo que les generará más dinero (Lopez, 2021).

A pesar de los cambios de animación del 2D al CGI ambos lados poseen tanto pros como contras, los cuales especificaremos a continuación:

Comenzando con el hecho de que a pesar de que la animación 2D tuvo una disminución de lanzamientos, esta contaba con muchos puntos fuertes, tales como comenta Jerina Kivistö (2019), una de las ventajas más destacadas de dicha técnica es que, por su propia naturaleza, suele ser más expresiva que la animación en 3D. La animación 2D ha desarrollado un estilo propio, con imágenes abstractas y altamente estilizadas que no están limitadas por la realidad para crear imágenes atractivas y planas. Sin embargo, la emulación de este estilo en la animación 3D es difícil, ya que los límites los establece el software 3D y, por tanto, la creatividad del animador se ve restringida por estas limitaciones tecnológicas.

Pongamos como ejemplo el tema de la exageración en las expresiones y acciones de los personajes. Al momento de intercalar en animación 2D, uno puede estirar y agrandar la cara a 1 o 2 *frames* para dar la sensación de una acción más fluida, incluso puede convertir al personaje en una masa toda desordenada para exagerar la acción.

De acuerdo a lo explicado por Kivistö (2019), la animación 2D también es una forma rentable y rápida de crear animaciones para pequeñas producciones. A diferencia de la animación 3D, a menudo no requiere software especial ni conocimientos de este, lo que la hace más accesible para estudios pequeños y desarrolladores independientes. El flujo de trabajo simple y la representación visual hacen que el tiempo de producción para trabajos menos complejos sea más corto y rápido, lo que a menudo la convierte en una alternativa más rentable que la animación 3D.

Por otro lado, según lo dicho por Roberto Padilla (2016), se puede deducir que la animación 2D, aunque ofrece una mayor expresividad que la animación 3D, debido a su naturaleza dibujada a mano, también presenta ciertas desventajas en comparación con el CGI. El proceso de animación 2D requiere una gran cantidad de trabajo manual, precisión y habilidad, lo que lo hace poco práctico para la producción a gran escala que se demanda en la actualidad. Además, la animación 2D no es tan efectiva como las películas en 3D para financiar los costos de producción. De igual forma, las animaciones 2D son más difíciles de crear y reutilizar, lo que puede resultar una desventaja en la producción a largo plazo.

En consecuencia, cabe aclarar que la animación 3D y el CGI son términos relacionados pero no necesariamente iguales. La animación 3D es una técnica de animación que utiliza software especializado para crear objetos y personajes tridimensionales, que luego se mueven y animan en un entorno virtual (Kivistö J, 2019). Por otro lado, el CGI se refiere a cualquier imagen generada por una computadora, ya sea 2D o 3D. En otras palabras, el CGI es un término general que se refiere a cualquier imagen generada por una computadora, mientras que la animación 3D

es una técnica específica dentro del CGI que se enfoca en la creación de objetos y personajes en un entorno virtual tridimensional (Serrano A, 2011).

En este contexto, las películas de live action también han aprovechado los avances en la tecnología CGI para mejorar la calidad visual de sus producciones, utilizando la técnica de animación 3D que ha logrado generar representaciones fotorrealistas de objetos, locaciones y personas, lo que ha convertido al CGI en una herramienta indispensable en el cine moderno.

Ahora bien, cabe considerar las siguientes palabras de Walt Disney: "La animación puede explicar todo lo que la mente del hombre pueda concebir" (Randi 2006). Por esta razón, la técnica de 3D es tan poderosa, ya que al estar inclinada hacia la realidad también tiene el poder de dar vida a la imaginación, permitiéndonos producir imágenes llamativas y cada vez más complejas. Además, las técnicas de iluminación y superficie mejoran la integración de la imagen proporcionada en la estética visual de una obra.

La precisión y consistencia son otros puntos fuertes de la animación 3D, puesto que animar imágenes y objetos complejos con métodos tradicionales consiste en una tarea que requiere habilidades técnicas avanzadas. En cambio, la facilidad del trabajo de cámara y las dimensiones que se pueden representar fácilmente en una computadora hacen que el 3D sea una herramienta poderosa para la animación, dando así una buena imagen compuesta en CGI.

Sin embargo, la animación 3D también presenta algunas limitaciones. Kivistö (2019) nos menciona que el 3D, al estar ligado al realismo, se encuentra limitado por los medios. Incumplir ciertas reglas del realismo puede constituir un obstáculo importante para la animación 3D. Por otro lado, la animación 2D ofrece más libertad visual y permite a los espectadores aceptar eventos abstractos, como cambios de color en paisajes y personajes o decoraciones que aparecen repentinamente en una escena.

Como nos explica José Serrano (2011), la animación 3D depende de más procesos de producción que la animación 2D, por lo que requiere de más tiempo y esfuerzo para producir. Además, la producción CGI requiere software y conocimientos de estos más específicos. La animación 3D también requiere mucha potencia informática y tiempo de renderizado. Por estas razones, la animación 3D no siempre resulta ser la forma más eficiente cuando las producciones tienen presupuestos y plazos ajustados.

En resumen, la principal diferencia entre la animación 2D y el CGI la constituye la forma en que se crea la imagen en movimiento. En la animación 2D, los animadores dibujan cada cuadro individual a mano, creando la ilusión de movimiento cuando se proyectan juntos en secuencia, teniendo estas más flexibilidad y libertad visual. Por otro lado, el CGI se crea utilizando software informático que construye modelos 3D de objetos, personajes y entornos y luego los anima mediante la manipulación digital de sus movimientos y apariencia, dando como resultado final una imagen, ya sea 2D o 3D.

Ahora bien, por otro lado, muchas de las recientes películas de Disney han sido catalogadas como remakes. Estos, según Sandra Sánchez Lopera (2016), consiste en aquellas obras que fueron rehechas a partir de un proyecto original que, a pesar de llegar a poseer ciertos cambios tanto argumentales como estéticos, mantienen suficiente esencia del proyecto original, para reconocerlo en el resultado final, como la trama central y los personajes.

COMPARATIVA DE LAS DOS VERSIONES DE EL REY LEÓN

Una vez establecida claramente la diferencia entre ambas técnicas (2D y 3D), nos centraremos en la comparación de las dos versiones. En términos de trama, prácticamente no hay diferencias. Ambas versiones narran la historia de Simba en las mismas locaciones y tiempos, iniciándose en la roca del rey y el manantial como zonas claves del primer acto, en el que nos cuentan la infancia de Simba, un cachorro que sería el próximo en suceder al trono. Este personaje protagonista es manipulado (a través del intento de subestimarle) por su tío, Scar y, debido a esto, se adentra junto con Nala, una amiga, en un cementerio de elefantes, con tal de poder mostrar su valía, sin saber que el lugar estaba habitado por hienas, quienes guardaban un gran rencor contra su padre y por consecuencia contra Simba. En esta situación, tras ser emboscado y atacado por las hienas, su padre, Mufasa, llega a tiempo a su rescate, llevándolo a salvo, mientras Scar, a lo lejos, los observa irse. Este sería el primer intento fallido por parte de Scar de intentar matar a Simba.

El siguiente movimiento de Scar, coludido con las hienas, consiste en llevar a Simba a un desfiladero donde estas provocan una estampida de ñus. Scar, cansado, advierte a Mufasa acerca de la estampida y este corre -seguido por Scar- a salvar a Simba. Tras haber rescatado a Simba, Mufasa intenta salir de la estampida, subiendo el desfiladero, pero al llegar a la cima es traicionado por Scar, quien lo arroja de vuelta, provocando su muerte. Simba, quien solo ve a su padre caer e influenciado por las falsas palabras de Scar se ve a sí mismo como el culpable de la muerte de Mufasa, razón por la cual se ve impulsado a escapar de su reino y, siendo perseguido por las hienas, bajo las órdenes de Scar logra escapar hasta caer desmayado por el cansancio. Ahora, sin un rey ni heredero, Scar se autoproclama el nuevo rey, contando con las hienas como su ejército personal.

Simba, por otro lado, es encontrado y salvado por Timon y Pumba, quienes lo acogen y le enseñan a vivir sin preocupaciones por meses en una selva, hasta que este se vuelve un adulto. Tras encontrarse nuevamente con Nala y, bajo las enseñanzas de Rafiki, Simba decide volver a su reino para recuperar el trono y es así como se enfrenta finalmente con Scar y entonces todas las verdades salen a la luz, desde los intentos de asesinato por parte de Scar hasta la del verdadero culpable de la muerte de Mufasa. Scar, tras ser derrotado por Simba es traicionado por las hienas, quienes -se da a entender- devoran a Scar hasta su muerte. Ahora, sin su tío en el trono, Simba toma el control de su reino nuevamente, comenzando así su reinado.

Por tanto, la versión en CGI se mantiene fiel al relato de la obra original, aun así, se observan variaciones en ciertas escenas. Para dar cuenta de estos cambios nos hemos centrado en analizar cuatro elementos visuales.

Como primer punto, hemos considerado la puesta en escena. De acuerdo a lo propuesto por Ferreras (2007), se puede definir como el conjunto de elementos y decisiones artísticas que dan forma y representación a una obra teatral, cinematográfica o cualquier otra forma de expresión escénica. Incluye la disposición y diseño del escenario, los decorados, el vestuario, la iluminación, el sonido y la posición y movimientos de los actores. La puesta en escena es crucial para transmitir la atmósfera, el mensaje y la estética de la obra, creando una experiencia visual y sensorial única para el público.

También hemos tenido en consideración la estética visual, que según nos exponen Maria Fernandez y Enrique Lopez (2019) está compuesta con dos elementos primordiales: la luz y el color. El primero aporta realismo y naturalidad a la escena y es fundamental para poder crear una determinada atmósfera. Esto se obtiene mediante diversas técnicas de iluminación, que consiste en contrastes y sombras influyendo en el significado de la imagen. A la vez, así se expresan emociones, diferencian aspectos, se generan ambientes, se amplifica la nitidez de la imagen o se difumina. Por otro lado, el segundo elemento, el color, proporciona mayor adecuación de la imagen a la realidad, reflejando una mayor naturalidad de los diversos elementos de un plano, con fines efectistas, con diversos colores dominando la emoción del entorno visto.

Además, identificamos si se usaron diferentes ángulos de cámaras o planos cinematográficos para las escenas de la versión live action comparadas con su versión animada, detallando si su uso benefició a la escena o perdió la peculiaridad de lo que quería representar.

Finalmente, analizamos la composición que, de acuerdo a Melissa Flores (2019) consiste en establecer un orden y distribución espacial de los elementos que aparecen en una obra de arte, una fotografía, una película o cualquier otra forma de expresión visual. Se trata de cómo se colocan y se relacionan entre sí los distintos elementos, tales como valor del plano, movimiento de cámara, densidad y cantidad de iluminación, temperatura de color y los personajes y elementos necesarios para la escena.

VARIACIONES ENTRE AMBAS VERSIONES

Como ya se ha señalado, la técnica visual del remake experimentó un cambio drástico en comparación con la versión original, ya que decidieron reemplazar la animación 2D por CGI, con el objetivo de lograr un efecto similar al realismo. A partir de la comparación, hemos podido determinar que las limitaciones y potencialidades de cada técnica supusieron modificaciones en determinadas escenas para soslayar y sacar provecho de las particularidades del CGI. Sin

embargo, también se aprecian cambios que, sin modificar la trama, no se justifican por el cambio de técnica.

CAMBIOS NO ATRIBUIBLES AL CAMBIO DE TÉCNICA

Durante el transcurso de la película podemos observar que aun habiendo cambiado gran parte del diseño, hubieron cambios los cuales no se les puede adjuntar a un cambio debido a la técnica puesto que fueron estipuladas de acuerdo al nuevo guión. Modificando escenas y escenarios tales como, el cementerio de elefantes, que se caracterizaba en su versión animada por ser un terreno muerto con muchos huesos y un gran cadáver de un elefante, en la versión de CGI es reemplazado por un terreno más árido, sombrío y carente de vegetación, sacando gran parte de los huesos, volviéndose más solitario y abandonado, resaltando la sensación de muerte y desolación que genera el lugar.

La escena en la que Simba logra escapar de las hienas, en ambas obras es presentada en locaciones diferentes, ya que mientras en la versión animada Simba se encuentra en unos matorrales con espinas que impiden que lo puedan atrapar, en la versión CGI, Simba cae en un agujero del barranco, donde se esconde hasta no ver a la hienas.

En la escena previa al momento cuando Rafiki descubre que Simba está vivo, lo que le permite averiguarlo en la versión la animada son los residuos de su olor en los pétalos de flores que volaron desde el oasis hasta la roca del rey; mientras que en la versión CGI fueron unos mechones de cabello de Simba que se trasladaron desde diversas formas hasta las manos de Rafiki.

En otro aspecto, a diferencia de la versión original en la que Nala solo aparecía en la selva contando por qué llegó hasta allá, la nueva versión añade dos escenas más de ella, en las que nos muestran ese relato ya contado en la versión 2D, desde su disconformidad con el reinado de Scar hasta el momento de su huida en busca de ayuda, dándole más importancia y peso como personaje.

MODIFICACIONES QUE SE EXPLICAN POR EL CAMBIO DE TÉCNICA

El paso de la versión 2D de la película estudiada a 3D, resultó en una transformación visual y un cambio en nuestra percepción de los personajes y los escenarios. Los personajes fueron los más afectados, ya que al pasar a la animación desde la técnica 2D perdieron su expresividad facial y sus movimientos corporales característicos.

En lo que respecta al diseño de los personajes, hubo cambios visuales notorios en comparación a sus versiones originales, puesto que, al dejar la animación tradicional en la versión

CGI, se trabajaron modelos realistas, lo que provocó un cambio en los colores característicos de los personajes, ya sea en los pelajes de los animales o en detalles como en la melena de los leones. Esto, en pos de acercarlos a las versiones realistas de los animales que representan.

Mufasa conservó su imponente y venerable presencia. Por su lado, la personalidad astuta y sarcástica de Scar, presente en la versión animada, se diluye debido al enfoque realista que se intenta presentar, lo que resulta en un personaje más sombrío, amenazante y menos expresivo.

Respecto a las hienas, al igual que ocurre con otros personajes, perdieron sus expresividades características, en especial las hienas como Ed o Banzai, quienes en la versión CGI se vuelven unas hienas comunes y corrientes, eliminando las expresiones y posturas bobas de Ed o la picardía de Banzai. Por otra parte, Shenzi, en lugar de formar parte del trío principal de hienas, está asumiendo más un papel como líder de la manada de hienas, siendo más una representante de estas.

Con Zazú, en la versión animada sus expresiones influyen mucho al momento que aparece en escena, apoyado por el diseño de sus ojos; ya en la versión CGI, la emoción y su expresividad son cambiadas por una versión más realista de la especie, lo que no le permite gesticular y expresarse de igual manera.

Por parte de Timón y Pumba, en su versión animada se ve claramente cuando están relajados, nerviosos, asustados y furiosos; pero en la versión live action, no se logra apreciar la emoción que experimentan sin el contexto de la escena, lo que se trata de arreglar con los diálogos y movimientos que estos dicen y hacen en el transcurso de sus apariciones.

Existen también ciertas diferencias en el caso de diversas escenas. Por ejemplo, en la versión 2D Scar se mofa de Mufasa cuando este lo regaña por no ir a la presentación de Simba, haciendo gestos de burla y de falso arrepentimiento, dando un claro enfrentamiento entre ambas partes. Mientras, en la live action, al ser rostros de leones reales no se aprecia la misma emoción, sino que Scar se siente como alguien resentido e indiferente hacia su hermano y su autoridad, dándole la espalda en cada ocasión posible.

Del mismo modo mantiene igual lo más que puede el momento en el que Scar va a “alertar” a Mufasa de que Simba está en peligro, como en la versión 2D, ya que, al querer que los personajes mantengan la estética realista, Scar no puede apoyarse en las rocas, como lo hace en la animada cuando alerta a Mufasa.

También en la escena cuando Timon y Pumba deben ayudar a Simba a distraer a las hienas para lograr entrar a la roca del rey, usan una idea similar, pero implementada de manera diferente. En la versión animada, donde tienen la libertad de exagerar, Timón presenta a Pumba como la carnada cantando una canción, mientras este último posa como el típico cerdo asado; mientras que en la versión live action Timón presenta a Pumba solamente con un fingido acento francés parado encima de él, mientras Pumba tiembla de miedo por su posible destino, para intentar mantener el realismo de las acciones y expresiones.

Las locaciones que se presentan en la película, de igual forma que los personajes, son pasados de sus estilos 2D a CGI, obteniendo así una mayor profundidad, pero también agregando o quitando elementos que pudieran afectar a su propuesta de realismo, partiendo así con la roca del rey, donde se percibe una mayor profundidad en la versión live action, en relación a la versión animada, agregando también más flora y fauna, presentándonos una zona más “viva” durante el reinado de Mufasa, para luego verse árido y seco cuando Scar toma el control, o en otros casos como el oasis (la selva donde transcurren las películas) que muestra más diversidad en la fauna que lo habita en la versión live action, dotándola de mucha más vida y variedad en las escenas. Este lugar también se ve influenciado por el trabajo de color e iluminación, mientras que en la versión 2D hay momentos en que parece que solo está habitado por Timón, Pumba y Simba, dando una sensación de ser un lugar más solitario y pacífico, a diferencia de los colores y vida de su versión en CGI.

Un aspecto importante que consideramos señalar es que según en el documental *Como se hizo el rey león* (Dan Boothe, 1994), en la escena del desfiladero o “la estampida de los ñus” como la conocen algunos, en la versión 2D también fue trabajada mediante el CGI. Esa sería la primordial similitud que poseen ambas escenas. Unos detalles que también cambiaron de manera mínima fueron la variación del movimiento de los ñus, para que se pudiera apreciar más el movimiento propio de cada uno individualmente, a diferencia de la versión 2D que solo se usó uno y se fue replicando; además, cabe mencionar que tomó más de dos años animar dicha secuencia en la versión 2D.

Si bien el remake mantiene las iluminaciones de la película original, se optó por colores más realistas en lugar de los tonos vivos y simbólicos de la animación 2D, dando mayor prioridad al realismo que se busca alcanzar. Las escenas que se vieron afectadas por estos cambios de iluminación incluyen la canción de Scar, “¡Listos YA!”, donde las tonalidades verdes, tanto en sombras como en iluminación, fueron reemplazadas por una iluminación más apagada y natural, propia de la noche y la luz proveniente de la luna.

Del mismo modo, en la escena en la que Mufasa hace su aparición en forma de fantasma: mientras que en la versión original se hace un juego de iluminación entre la aparición astral y Simba, quien, ante la presencia del evento, este se ve alumbrado, en la versión CGI, sin embargo, este se mantiene a oscuras de la noche. Mientras que la imagen de Mufasa solo es representada por unas nubes que son iluminadas por unos rayos que aparecen ocasionalmente, esto genera una pérdida del simbolismo de la escena, puesto que la iluminación acá jugaba un rol clave que representaba la luz guía que permitiría a Simba tomar una decisión importante con la ayuda de su padre. Esto provoca poco asombro y una falta de guía visual que nos indique tanto el tiempo como la imponencia y sabiduría de Mufasa, en comparación de su versión animada.

Por parte, respecto de los colores, hay un gran cambio generado tanto en los personajes como en los fondos, pero también unas similitudes obvias. Todo esto en beneficio del realismo que se quiere generar. Con Pumba se cambió su característico tono carmesí a un tono entre gris y café y Timón ya no posee sus “cabellos” rojos en la cabeza, si no un pelaje más completo; Rafiki fue el que más mantuvo su similitud.

Con Mufasa, Simba y Scar se optó por unos colores de melenas más similares al de sus pelajes, perdiendo así por parte Mufasa y Simba su notable melena rojiza que representaba su valor y fuerza, por unas melenas más naturales tiradas al café. La oscura melena de Scar, que lo hacía ver como un personaje más sombrío, es reemplazada por una melena más desordenada y descuidada, con un café más claro y sus ojos pasan de sus verdes amarillos fuertes por unos café más naturales. Estos cambios sutiles pero importantes provocan que estos personajes pierdan parte de la identidad que los caracterizaba tanto respecto a la versión original.

Con respecto a los fondos, se conservan las distintas paletas cromáticas que representan cada ubicación de manera coherente. Por ejemplo, se destacan los marrones del cementerio de los elefantes, los tonos azules y amarillos del desierto, los verdes vibrantes de la jungla. Pero las tierras del reino, devastadas por Scar, en su versión animada tienen tonos grisáceos verdes que dan la sensación de soledad y muerte, similares a los que hay en las tierras de las hienas, mientras que en la versión CGI solo hay tonos café áridos, para dar a entender que la tierra está “muerta”. El hogar de las hienas también cambia: en la versión animada se puede apreciar la presencia de géiseres, que iluminan ciertas partes del lugar para hacerlo más sombrío, mientras que en el CGI, si bien los géiseres se mantienen, estos presentan un vapor más natural tirado a los grises, lo que genera una pérdida de la esencia del lugar original.

Por otro lado, se generaron re-interpretaciones de las canciones, las cuales han transicionado de sus musicales fantásticos y animados, a unos seguimientos de cámara del personaje, cambiando la magia animada con tal de contemplar más el entorno 3D.

De este modo, lo que también se mantiene similar es el diálogo de la escena cuando Mufasa le ruega a Scar que lo ayude a escalar el acantilado, solo que en la live action, se usaron planos *over the shoulder*, ya que al no poder gesticular con el cuerpo de los personajes se optó con generar tensión entre ambos, marcando aún más su presencia en pantalla, mientras que en la 2D, para dar más impacto a las escena, se usaron planos medios teniendo a ambos personajes en pantalla, para poder gestualizar tanto el pánico de Mufasa como la expresión malvada de Scar; finalizando con primerísimo primer plano de sorpresa por parte de Mufasa ante las intenciones/acciones de Scar.

Con respecto a los tipos de cámara, estas también se han visto alteradas debido a que al momento de transformar la animación 2D a un live action/CGI, tanto expresiones como acciones caricaturescas se vieron eliminadas para dar lugar a algunas más adecuadas a la acción real que se estaba buscando representar. Como ángulos de normal a picado con *traveling* para presentar algunos escenarios. Por otro lado, con respecto a los planos cinematográficos, algunos tipos de tomas de cámaras se llevaron a cabo desde ángulos más alejados en la versión live action para poder apreciar mejor el entorno realista en el que se encuentran los personajes y su dimensionalidad, a favor de llamar la atención en los distintos fondos. Por otro lado, en la versión animada lo que nos interesa más son los personajes en sí, así que la cámara permanece cerca de ellos, a la vez que también se mueve con ellos la mayoría del tiempo y los fondos no se sienten el mismo tipo de dimensiones que en la versión CGI.

Cabe señalar también que en base al video *Rey León 2019- detrás de cámaras 2020* (DeTrás de Cámara, 2020), donde se aprecia un poco el desarrollo del CGI/Live action, se aprecia

que el movimiento de cámara se hizo en un lugar que simula las dimensiones del entorno que se quiere grabar y luego se trabajó en modelos 3D, en base al ángulo que generó dicha cámara. También cabe destacar el uso de la cámara lenta en escenas de dramatismo y conflicto, tales como la caída de Mufasa o la pelea final entre Simba y Scar, para generar más tensión en la escena.

ANÁLISIS DEL EFECTO DRAMÁTICO EN LA CINEMATOGRAFÍA DE EL REY LEÓN

En cuanto al efecto dramático, visualizado en la adaptación en CGI, este se caracterizó por la atmósfera de intensidad y la emotividad que se buscaba transmitir al espectador, a través de la historia y las imágenes en pantalla. A pesar de que se experimentó un proceso en el que existió una eliminación y reemplazo de algunas escenas, la versión live action permaneció fiel a la trama principal del proyecto original.

En tanto, en la adaptación en CGI de la película original, del año 2019, se trabajaron diversos elementos visuales y narrativos; con esto, algunas de las características del efecto dramático, conseguidas con un estilo realista, aplicados a los personajes y entornos, resultan eficaces al facilitar una mayor inmersión al mundo presentado. Los animales, entonces, se ven y se mueven de manera similar a sus contrapartes de la vida real, lo que podría ayudar al espectador a conectar de manera más cercana con los personajes. En este sentido, al apreciar las expresiones faciales y los movimientos de cuerpo más realistas, se puede comprobar que se eliminaron aspectos representativos de la animación tradicional, desde las gestualidades, los colores saturados, el dinamismo y las exageraciones. Esto último, genera una pérdida de las expresiones de los personajes en algunas escenas importantes de la obra, lo cual tuvo que compensarse con una mayor cantidad de primeros planos o, en su defecto, planos generales. En este sentido, se produce un impacto visual, en tanto la representación realista de la fauna africana y los paisajes exuberantes crean una estética llamativa visualmente. Este logro visual resulta un acierto importante, en tanto ayuda a compensar en gran medida escenas musicales eliminadas debido a su inverosimilitud y algunas escenas significativas, que pasaron de ser escenas coloridas y dinámicas, a largos seguimientos de cámara, enfocando al personaje en su recorrido por el entorno o en muchos cortes de planos. En este sentido, el atractivo de los entornos naturales y la atención al detalle en los animales resultan deslumbrantes por la calidad de su realización. De este modo, a través de los efectos visuales, se busca, entonces, transmitir el efecto de estar presenciando la vida salvaje en su entorno natural, lo cual genera un efecto de autenticidad en la narrativa.

Un ejemplo de lo anteriormente descrito lo constituye el reencuentro de Simba y Nala, que en la versión animada compartían miradas y expresiones. Sin embargo, debido al enfoque en el realismo visual, estas interacciones se pierden en la nueva versión. Aunque se omitieron algunos de estos gestos y expresiones en la versión original, se lograron compensar mediante el uso de técnicas cinematográficas, tales como la utilización de cámaras y modificaciones en el

entorno donde interactúan los personajes en las diferentes escenas, con el fin de generar un efecto similar al que brindaba la versión original.

Respecto al trabajo de cámaras, la versión de CGI se caracteriza principalmente por hacer un gran uso de los planos generales y primeros planos. Esto, como se ha dicho anteriormente, funciona para compensar la falta de expresión de los personajes, a través de la mirada o para demostrar la calidad gráfica de los escenarios que incluye esta versión, siendo esta forma, una de las razones por la cual la cinta se extendió por más de 30 minutos, respecto a la versión original.

Sin embargo, este recurso no siempre resultó eficaz, como, por ejemplo, en la canción "Listos YA!". Aunque la amenaza que representa Scar permanece presente en ambas versiones, en la de CGI, Scar no se distingue de manera clara entre las hienas en la oscuridad. Como resultado, la escena se ve obligada a cambiar constantemente de encuadre, para evitar perderlo en pantalla, lo que reduce su presencia imponente en la escena. Se recurre, entonces, a varios cortes para mostrarlo, lo que afecta la fluidez y la cohesión visual.

El diseño de los escenarios, en tanto, en la versión CGI de *El Rey León* conserva en su mayoría las paletas cromáticas originales, aunque algunas experimentaron modificaciones para lograr una tonalidad más realista, acorde al ambiente deseado. Estos cambios resultan más evidentes en el cementerio de elefantes y en la selva habitada por Timón y Pumba. En el cementerio de elefantes, se mantiene el aspecto sombrío y los colores apagados, pero se eliminan los tonos verdosos presentes en la película original. Esto refleja un escenario más natural y pierde la presencia del verde característico de las películas de Disney, asociado a los villanos, lo cual transforma este lugar en una zona desolada y sin vida, generando un efecto de desolación. Por otro lado, en la selva de Timón y Pumba ocurre lo contrario, ya que en lugar de reducir los colores, se añaden más tonalidades, creando un entorno natural más diverso y vibrante. Este cambio contribuye a un mayor efecto dramático, ya que el escenario adquiere más vida en comparación con la versión original y potencia aún más escenas claves de la obra.

El trabajo de iluminación, por su parte, se vio afectado en la versión CGI, puesto que se optó por utilizar iluminaciones y sombreados más naturales, lo que eliminó los colores simbólicos presentes en la animación tradicional. Esto último limitó el trabajo de sombreado e iluminación, ya que, al tratarse de una versión regida por lo realista, no permitía generar propuestas más creativas con su trabajo, lo cual eliminó algunas iluminaciones representativas de ciertos personajes, tales como el verde en presencia de Scar o los rojos cuando Mufasa se encontraba en pantalla. Este aspecto, si bien influye mucho en varias escenas, también se observa durante los planos generales, en los que se intenta mostrar el escenario.

Si analizamos la escena en la que Simba habla con el espíritu de su padre, podemos observar diferencias significativas entre la versión animada y la live action. En la animación, durante esta conversación, el espíritu de Mufasa se transforma gradualmente de una representación en las nubes a una aproximación de su forma física en vida. Los colores originales del personaje se complementan con una iluminación cálida, generando un efecto visual impactante. De manera inversa, cuando el espíritu desaparece, las nubes se separan lentamente, dejando el cielo semi despejado. En la versión live action, sin embargo, solo se aprecia la forma de los ojos y el hocico de Mufasa, iluminados por relámpagos en momentos específicos de su

diálogo. Las nubes simplemente se alejan en forma gradual. Esta diferencia en el tratamiento visual de la escena afecta el impacto dramático.

A partir, entonces de, lo expuesto a lo largo de este análisis, consideramos, en definitiva, que, si bien la versión en CGI buscó transmitir los mismos efectos y creación de mundo respecto de la versión original animada, a través de un estilo realista, este no consiguió conservar todas las características esenciales o propias de la versión animada, puesto que se vio enfrentada a limitaciones, con tal de mantener la verosimilitud del realismo, perdiendo, de esta manera, expresividad y gestualidad por parte de los personajes. Sin embargo, consiguió un gran impacto visual en los escenarios generados, compensando así las carencias en el diseño de los personajes y escenas claves, manteniendo sus colores originales, pero agregándole mezcla de tonalidades más realistas, junto a iluminación acorde a los lugares y tiempos de la historia. Como consecuencia, estas decisiones tuvieron una influencia en el efecto dramático propuesto, ya que en algunos casos no se logró generar el efecto que se buscaba ni plasmar la emoción que los personajes debían expresar en su momento en la historia. No obstante, esto se complementó con ayuda de los escenarios, efectos especiales generados y trabajo de cámaras e iluminación, implementados en las escenas.

En definitiva, el uso de los diferentes estilos visuales en las películas *El Rey León* y *The Lion King* afectan de diferentes maneras a ambas versiones: la versión en CGI del 2019 tiene un impacto significativo en la forma en cómo se presenta la historia, a pesar de que logra proporcionar una visualización más general al mundo. Mientras, en la versión de 1994, el estilo de animación tradicional logra generar un mundo lleno de energía y emoción. Ambas películas ofrecen experiencias visuales distintas y pueden ser apreciadas de formas diferentes.

Conclusión:

En definitiva, entonces, resulta posible afirmar que aunque la versión en CGI no logró capturar completamente el encanto de la película original, no se puede negar el maravilloso trabajo realizado en la puesta en escena y los impresionantes logros visuales presentes en cada plano, reflejando la extensa investigación y dedicación invertida en el proyecto. Consolidando, de esta manera, el CGI como una herramienta fundamental en el cine contemporáneo.

Aun así, el CGI y el enfoque en lograr el mayor realismo visual se convierten, de manera paradójica, en el principal obstáculo de la película, puesto que la insistencia en representar objetos y animales de manera realista provoca una descaracterización de los personajes animados. Un león no sonríe, gesticula o se expresa de la misma forma que un ser humano, por lo que pretender que lo haga resulta en un intento absurdo, perdiendo verosimilitud, que dificulta la empatía del espectador. A la vez, la falta de expresión de los personajes no se alinea con las voces que los acompañan, lo cual hace que no resulte creíble transmitir el sarcasmo de Scar de la misma manera que en la versión animada.

Además, este enfoque de remake, recreando la película de forma casi idéntica plano por plano, incluyendo solo algunas variantes y una extensión de más de 30 minutos basada principalmente en la exhibición de fondos en lugar de nuevas subtramas o elementos novedosos en comparación con la versión original, juega en contra. En otras palabras, no se aporta nada nuevo en términos de valores cinematográficos ni se ha modificado el mensaje de la historia original. En cambio, se destaca principalmente en la evolución y desarrollo de la técnica 3D/CGI en el realismo visual, por la construcción de los personajes, escenarios y efectos visuales.

El análisis realizado permite afirmar que se intentó compensar la pérdida del efecto dramático producto de la descaracterización de los personajes, con movimientos de cámara para favorecer la escena, con el trabajo de iluminación y efectos especiales, para potenciar las diversas escenas adaptadas al CGI. Sin embargo, estos recursos no resultan suficientes para reemplazar los elementos fantásticos ni los movimientos antropomórficos de los personajes de la versión original.

Como se ha mencionado a lo largo del ensayo, el desarrollo del CGI ha generado una revolución de la industria de la animación en las últimas décadas, aportando una gran variedad de posibilidades creativas y visuales. A medida que dicho método ha ganado prestigio, la animación tradicional ha quedado, parcialmente, fuera de escena.

Entonces, resulta fundamental considerar las fortalezas y beneficios de ambos métodos. Por un lado, la animación tradicional ha cautivado a la audiencia a lo largo de generaciones, desde los clásicos de Disney hasta la actualidad. Este enfoque ha capturado la atención y ha servido de inspiración debido a su estilo único y enfoque clásico. Por otro lado, el CGI ha logrado llevar la animación a un nivel técnico innovador, especialmente en términos visuales. Si bien el CGI ha demostrado su habilidad y capacidad para crear experiencias visuales impactantes, la animación tradicional sigue siendo apreciada por su encanto y emocionalidad.

En ese sentido, la elección entre animación tradicional y animación por CGI depende del estilo artístico que se le quiera dar a la historia, la naturaleza orgánica de los personajes y entornos, el presupuesto disponible y la necesidad de efectos visuales complejos o, en palabras más simples, depende de una combinación de factores. La animación tradicional se destaca por su flexibilidad estética, especialmente en casos de historias que busquen estilos únicos y propios a la hora de narrar la trama, la creación de diseños de personajes y entornos con formas orgánicas, fluidas y suaves, ya que los dibujos a mano pueden capturar matices, detalles sutiles y trazos expresivos que agregan una sensación de expresividad y emotividad a los personajes y a las acciones que estos realizan. Por otro lado, la animación por CGI funciona de manera adecuada para crear mundos virtuales complejos, con una mayor importancia al detalle, movimientos realistas con mayor precisión, lo que la hace adecuada para producciones que requieran simulaciones físicas, efectos o secuencias de acciones complejas y la interacción con elementos reales, en casos de que se deba realizar una mezcla entre live action con objetos creados por CGI, proporcionando una mejor integración y composición con imágenes reales. Otras obras como *Atlantis: El Imperio Perdido*, *El Planeta del Tesoro*, *Spiderman Into Spiderverse*, *Mitchel Contra Las Maquinas*, entre otras, han optado por una combinación de ambas técnicas, con el propósito

de aprovechar las fortalezas de cada una, logrando un resultado visualmente impactante y coherente.

Bibliografía:

Acuna, K. (2020). Por qué Disney sigue haciendo tantos “remakes” de sus películas animadas. [Informe Noticiario] business insider. Recuperado de: <https://www.businessinsider.es/disney-sigue-haciendo-tantos-remakes-peliculas-animadas-642229>

Floro, I. (2021). *Qué define el éxito o el fracaso de los remakes de Disney*. [Tesis de pregrado]. Departament de Biblioteconomia, Documentació i comunicació Audiovisual, Universitat de Barcelona. España. Recuperado de: https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/180132/1/TFG_IreneFloro.pdf

Pérez Bowie, J. A. (2004). La adaptación cinematográfica a la luz de algunas aportaciones teóricas recientes. En *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 13. Recuperado de: <https://www.cervantesvirtual.com/obra/la-adaptacin-cinematografica-a-la-luz-de-algunas-aportaciones-tericas-recientes-0/>

Pilling, J. (Ed.). (1998). *A Reader In Animation Studies*. John Libbey Cinema and Animation. [Informe análisis y estudio]

Kivistö, J. (s/f). Hybrid animation: The process and methods of implementing 2D style in 3D animation. (Tesis de pregrado). Tampere University of Applied Sciences. Finlandia. Recuperado de: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/265116/Kivisto_Jerina.pdf

López López, L. (2021). Historia técnica de Disney: su influencia en la evolución estética del cine animado occidental. (Trabajo Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla, Sevilla. Recuperado de: <https://idus.us.es/handle/11441/130355>

Serrano Ayala, J. R. (2011). Métodos de integración entre imágenes por computador (CGI) y video real (Tesis de pregrado). Universidad de las Américas, Quito. Recuperado de: <https://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/1591>

Randi, J (2006). *OpenGL Shading Language*. Addison-Wesley Professional. 2 edition. Recuperado de: https://wiki.labomedia.org/images/1/10/Orange_Book_-_OpenGL_Shading_Language_2nd_Edition.pdf

Padilla, R. (2016). La animación tradicional en la era digital: una perspectiva desde el punto de vista tecnológico. Recuperado de: <https://disenoensintesisojs.xoc.uam.mx/index.php/disenosintesis/article/download/340/339>

Sánchez, S. (2016). Traduciendo la mirada. Sobre la práctica del montaje en los remakes norteamericanos de las películas de terror japonesas contemporáneas. Universitat Ramon Llull, España. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=83079>

Ferreras , J. G., (2007). Lecciones de Puesta en Escena: Análisis de las Técnicas de Filmación en el Cine de John McTiernan. Razón y Palabra, (56). ISSN: . Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520729012>

Boothe, D. y Schreiber, S. (productores), Boothe, D. (director). (1994). Como se Hizo El Rey León. [Documental]. EE.UU: Walt Disney Pictures. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=Z6amN-mjYcU>

Favreau, J. (2020, 7 marzo). REY LEÓN 2019- Detrás de Cámaras 2020 [Vídeo]. YouTube. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=fnQtTUfLLJs>

López, E. y Fernández María.(2017, 27 enero). La estética cinematográfica: luz y color.[Documento Informativo] Disponible en:

<http://www.centrocp.com/la-estetica-cinematografica-luz-color/>

SOLO USO ACADÉMICO