

El traspaso de los clásicos animados de Disney a *live action*.

Alumnas: Vanessa Abarca Araneda, Laura Araya Peña, Constanza Sepúlveda Saavedra

Profesor/a guía: Paula Maldonado Rosas

Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2023

Resumen

Disney, especialmente en la última década, ha aumentado el lanzamiento de remakes de sus clásicos animados año a año, estrategia que le ha permitido minimizar costos en sus producciones, aunque tal parece que los recientes estrenos de *Mulán* (2020) y *Pinocho* (2022) no han tenido mucho éxito. Este estudio pretende determinar si en este tipo de remakes se mantienen o no los elementos que hacen tan queribles los clásicos animados por medio de un análisis de narración, banda sonora y arte. Se escogieron tres películas animadas para nuestro ensayo: *La bella durmiente* (1959), *El rey león* (1994) y *Mulán* (1998); y sus respectivos remakes. En los resultados obtuvimos que ninguna película logra mantener los elementos que caracterizan a su clásico animado, sin embargo, sigue existiendo un gran porcentaje de gente que paga para verlas, por lo que podemos afirmar que no conservar la peculiaridad de las películas originales no perjudica la recepción del público.

Palabras claves

La bella durmiente, El rey león, Mulán, Maléfica, remake, Disney, clásicos animados, live action.

Abstract

Disney, especially in the last decade, has been increasing the release of remakes of its animated classics yearly, a strategy allowing it to minimize production costs. However, the recent releases of *Mulan* (2020) and *Pinocchio* (2022) do not seem to have been very successful. This study aims to determine if such remakes maintain or not the elements that make the animated classics so endearing through analyzing the narration, soundtrack and art. For this essay, we chose three animated films: *Sleeping beauty* (1959), *The lion king* (1994) and *Mulan* (1998); and their respective remakes. The results showed that none of the films manages to maintain the elements that characterize its animated classics, however, there is still a high percentage of people who pay to watch them, so it is safe to say that not keeping the quiriness of the original films does not harm the audience reception.

Key words

Sleeping beauty, The lion king, Mulan, Maleficent, remake, Disney, animated classics, live action.

Introducción

En las últimas dos décadas hemos podido presenciar que Disney ha aumentado la producción de remakes de sus clásicos animados, recreándolos en la técnica de acción real (*live action*, que es el término que se usará a lo largo de este ensayo) y tal parece que con esta estrategia encontró su “gallina de los huevos de oro”, puesto que los espectadores conocen y guardan cariño a los personajes de los clásicos y este hecho hace mucho más sencillo lanzar una nueva versión de una obra anterior en lugar de asumir el riesgo con un proyecto completamente nuevo que podría no tener tan buena recepción de parte de la audiencia. Al mismo tiempo, este tipo de decisiones impacta también económicamente, pues se ahorran costos en la preproducción de cada proyecto (Chinnici, 2022). Es necesario aclarar exactamente qué se entiende por remake y, al buscar el significado, obtenemos que es un anglicismo que se refiere a una nueva versión o adaptación, en esta ocasión, de una película (Real Academia Española, s.f., definición 1).

Y en efecto, estos remakes han emocionado al público desde que se retomó su producción en el año 2010, con *Alicia en el país de las maravillas*. De esta manera, cada año han continuado estrenándose varios títulos con mucho éxito en términos monetarios. Un claro ejemplo de lo anterior lo constituye *El rey león* de 2019, lanzamiento que se posicionó como el tercer mejor estreno de una película animada en las salas de cine en la historia (Statista, 2023).

No obstante, recientemente se ha estado evidenciando una crisis en la “compañía del ratón”, la cual se refleja, por ejemplo, con el estreno de *Mulán* en 2020, cuya versión animada de los noventa se volvió la favorita de muchos debido a su historia, canciones y sus personajes entrañables. Sin duda ver esta película transicionar a la representación del mundo real era un espectáculo que el público esperaba con ansias, lo cual condujo a muchos espectadores a contratar el servicio de streaming Disney+ y pagar exclusivamente para ver el estreno (QueVer, 2020). Sin embargo, gran parte de los fanáticos terminó decepcionada, los sitios de reseñas estuvieron plagados de críticas negativas y puntuaciones más bajas que su predecesora. Esta reacción también se evidenció en la taquilla, ya que con un presupuesto de \$200 000 000, solo logró recaudar \$69 973 540 (The Numbers, s.f.).

En esa misma línea, al parecer, el reciente estreno del *live action Pinocho* en el año 2022 fue la gota que rebalsó el vaso, pues, aunque representara la misma historia del clásico animado (con ligeras modificaciones para los nuevos tiempos) recibió un 29% de aprobación (Pinocchio, 2022) y ganó dos premios Razzie (nombrados también anti-Oscars) por peor remake del año y peor actriz (Izurieta, 2023).

Considerando los dos casos mencionados, cabe señalar que muchos critican el hecho de que Disney esté rehaciendo las mismas películas con muy baja calidad, solo con el fin de conseguir dinero fácil, tal como señala la plataforma de noticias Screen Rant, indicando que producir remakes de historias que ya son amadas por la audiencia es una estrategia segura para garantizar un producto exitoso sin tener que gastar dinero en algo que podría no generar ganancias (Chinnici, 2022). Esto último nos conduce a preguntarnos: ¿de qué manera los elementos característicos de los clásicos animados se mantienen en sus remakes?

En consecuencia, el objetivo general de este ensayo consiste en analizar tres remakes para comprobar de qué manera mantienen (o no) los elementos que caracterizan las versiones originales y que cautivaron al público en su momento.

Para ello, nuestros objetivos específicos quedan planteados de la siguiente forma: en primer lugar, analizaremos los elementos de tres películas animadas producidas durante la era de plata (1950-1967) y durante el renacimiento de Disney (1989-1999). Luego, examinaremos los elementos de cada película (los cuales serán especificados en el siguiente párrafo) y del mismo modo analizaremos los remakes de las obras clásicas previamente mencionadas. Finalmente, reflexionaremos acerca de la implicancia de crear estos remakes y sus puntos a favor y en contra.

Respecto a esto, a través de una revisión documental y bibliográfica de escritos como tesis, libros, bases de datos y artículos académicos, extraeremos información para estudiar la era de plata y el renacimiento de Disney, con la finalidad de dar un contexto a los clásicos que serán analizados, refiriéndonos por clásicos a todas aquellas películas de Disney que tienen más de veinte años de antigüedad. Seleccionaremos tres filmes y sus respectivos remakes, los cuales analizaremos respecto a estos parámetros:

En el apartado de narración se hará un resumen de la historia y se describirán sus actos, el narrador presente en la obra, la existencia de saltos temporales, luego se describirán los personajes principales y secundarios, sus aspiraciones y sus arquetipos o simbolismo dentro de la historia.

Para la banda sonora analizaremos la manera en que se utiliza la música y su importancia dentro de la obra, las canciones representativas de la película y sus orígenes.

En el arte, analizaremos las referencias artísticas que se usaron para crear la película, la animación en el caso de los clásicos animados y la cinematografía, refiriéndonos a los planos que se usan en general en la película y el mensaje que se quiere transmitir.

Los largometrajes escogidos son *La bella durmiente* (1959), *El rey león* (1990) y *Mulán* (1989) y sus respectivos remakes: *Maléfica* (2014), *El rey león* (2019) y *Mulán* (2020). Resulta importante escoger estas obras pues cada una representa de una manera distinta su película original. *Maléfica*, que es una reinención de *La bella durmiente*, contada desde la perspectiva del villano; *Mulán*, que si bien conserva la historia de base, presenta modificaciones para ser más culturalmente correcta que su anterior versión y *El rey león*, que, vendría siendo exactamente la misma película, pero en live action.

En nuestra búsqueda hemos encontrado varios artículos académicos acerca de nuestro tema, aunque ninguno lo ha considerado desde nuestro enfoque, sin embargo, nos servirán para enriquecer nuestra investigación en múltiples puntos.

Por ejemplo, en el artículo Reflexiones sobre la adaptación cinematográfica desde una perspectiva iconológica, de 2005, se nos habla de las adaptaciones de literatura al cine y de la recepción que estas tuvieron cuando comenzó a expandirse este fenómeno: aunque gran parte del público comenzó a aceptar las adaptaciones, los críticos opinaron que se trataba de “un ejercicio entorpecedor tanto para la literatura como para el cine” (Frago, 2005). En este sentido, también resultan relevantes las ideas desarrolladas en su tesis por la académica catalana, Irene Floro,

titulada *Qué define el éxito o fracaso de los remakes de Disney* de 2021, que aborda diversos temas que nos serán de utilidad, tales como las distintas razones por las que se realizan remakes en la industria del cine. Por otro lado, la tesis académica llamada *A “whole new world”: race and representation in Disney’s live-action remakes of Aladdin, The lion king, and Mulan* de Amany Yehia Elmogahzy (2018), examina los cambios que ha llevado a cabo Disney en sus ideologías y que han influenciado sus películas live action para lograr una mejor representación cultural, nombrando casos específicos.

Todos estos apoyos bibliográficos nos aportarán una mayor perspectiva para conocer y comprender a partir de este marco conceptual más sobre la historia de los remakes y de Disney. Del mismo modo, nos ayudarán a responder nuestra pregunta de investigación.

Ahora bien, desde una perspectiva enfocada más directamente sobre nuestros objetos de estudio o producciones similares, cabe hacer mención a investigaciones previas que ya han abordado las problemáticas que nos interesan. En este sentido, según Samanta L. Zirger en su tesis académica *Disney’s New Fairytale: An Analysis of Representation in Disney’s Live-Action Remakes of Beauty and the Beast and Aladdin* afirma que Disney ha sido criticado por ser muy conservador en cuanto a los roles de género y mostrar incorrectas representaciones de culturas que no son occidentales en sus clásicos animados. Según Matt Roth, los villanos son estereotipos racistas, homofóbicos y sexistas, además de que son representados como seres grotescos que siempre son vencidos por héroes bellos. Sin embargo, en la actualidad, resulta evidente que Disney está esforzándose en corregir este tipo de caracterizaciones dañinas y dejar atrás esa reputación por medio de sus remakes.

Por otro lado, en los elementos primordiales de las películas de la era de plata de Disney se encuentran los personajes que, especialmente en las películas más antiguas, son representados de una manera muy específica: la princesa que espera ser rescatada por su príncipe y termina casada con él poco tiempo después de conocerse; pero en las nuevas versiones se observan cambios, sobre todo para desarrollar una representación más activa y progresista de las princesas y de la relación que mantienen con su interés amoroso o con el resto de los personajes. A continuación, hay ejemplos de esto explicado a través de diversas citas, como parte de nuestra investigación.

En el remake de *Aladdín* podemos ver un cambio en el personaje de Jasmine, quien ahora presenta una voz propia y no está tan sexualizada como su antigua versión, pues eliminaron escenas controvertidas del largometraje original (por ejemplo, cuando seduce a Jafar para distraerlo) y usa vestimentas más recatadas, lo cual resulta más coherente con su edad y cultura, pues en la película tiene supuestamente quince años.

En *Cenicienta* se agregan escenas que le dan más profundidad a los personajes, por ejemplo, Ella (nombre verdadero de Cenicienta y que no se menciona en el clásico animado) conoce a Kit, sin saber que era el príncipe y ambos se enamoran, no solo por su apariencia física, sino de sus maneras de pensar y ver el mundo. En post del progresismo de nuestra época, la protagonista deja de ser una damisela en apuros, propia de la era de plata de Disney y se vuelve una igual con el príncipe, retratando a los personajes de una manera menos estereotípica, como

señala Linda Houwers en su tesis *The representation of gender in Disney's cinderella and beauty & the beast* de 2017.

Otro trabajo académico, ya mencionado anteriormente, es el de Irene Floro en *Qué define el éxito o fracaso de los remakes de Disney*, en el cual compara *La bella y la bestia* de 1991 y el remake de 2017, donde señala que en ambas películas se mantiene a Bella como una protagonista valiente, inteligente y con intereses propios (como la lectura y el deseo de aventura), lo que siempre la ha diferenciado de las otras princesas más estereotípicas. Por otro lado, aunque los dos protagonistas siempre han sido mostrados como pares, ahora se denota esta igualdad por medio de los planos cinematográficos, ya que en el clásico animado la protagonista siempre tenía que mirar hacia arriba para ver al príncipe; por ejemplo, en la escena del baile, Bella se ve desde un ángulo picado mirando hacia arriba a la Bestia, quien la mira hacia abajo en un plano contrapicado; en cambio en el remake ambos bajan la escalera y se quedan viendo frente a frente en un contraplano.

Por otro lado, algunos personajes, como los objetos “vivos” (Lumière, el candelabro; Din Don, el reloj; la Sra. Potts, la tetera; entre otros), perdieron parte de la esencia de su versión animada, pues si bien no cambian sus personalidades, carecen de identidad y gracia al tener que hacerlos más realistas, al igual que la Bestia, quien pierde su ferocidad e ira (Houwers, 2017).

Todos estos aspectos se analizarán con detención en el desarrollo de este ensayo, aplicados a nuestros objetos de estudio.

Finalmente, el desarrollo de nuestra investigación se organizará en secciones determinadas por los objetivos específicos nombrados anteriormente, para arribar a una reflexión final en el apartado de la conclusión.

La compañía de Walt Disney a lo largo de su historia ha pasado por diferentes etapas marcadas por el desempeño de sus películas y el contexto en el que fueron hechas. Estas etapas son las siguientes: era dorada (1937-1942), era de la Segunda Guerra Mundial (1942-1949), era de plata (1950-1967), era de bronce (1970-1988), era del renacimiento (1989-1999), era post-renacentista (2000-2009), era del resurgimiento (2010-2019) y la era de la pandemia y de la guerra de plataformas (2020-presente) (Pizarro, 2019).

Como antes señalamos, en este ensayo analizaremos películas de dos de los periodos nombrados: la era de plata y el renacimiento, partiendo por orden cronológico.

Era de plata

Se denomina era de plata a la época que tuvo lugar desde los años 1950 hasta 1967, después de la muerte de Walt Disney. Este periodo es posterior a la era de la Segunda Guerra Mundial, donde el estudio recuperó el presupuesto con el que contaba durante la era dorada, no obstante, Disney no podía permitirse un fracaso financiero más, por lo que decidieron volver a sus inicios y adaptar un cuento de hadas protagonizado por una princesa, que vendría siendo *La cenicienta*; para luego continuar con *Alicia en el país de las maravillas*, *Peter Pan*, *La dama y el*

vagabundo, La bella durmiente, 101 dálmatas, La espada en la piedra y, por último, *El libro de la selva*, siendo este el último largometraje en el que trabajaría Walt Disney (Benitez, 2022). Esta era se caracteriza por las distintas innovaciones que se crearon para disminuir los costos de producción y acelerar todo el proceso en sí, como la xerografía, que consiste en fotocopiar los dibujos en lugar de trazar cada uno. Las películas que se produjeron durante este periodo no fueron bien recibidas por la crítica, pero la mayoría logró obtener ganancias en taquilla. Esta decadencia podría deberse a que durante estos años el equipo de Disney estaba más enfocado en la creación de Disneyland y en el desarrollo de películas de acción real.

Para dar principio a nuestro estudio de casos, vamos a comenzar con el análisis de *La bella durmiente* y *Maléfica*, iniciando con la primera de ellas.

La bella durmiente, de 1959, fue el mayor fracaso financiero de la época plateada, pues contó con un presupuesto muy elevado que no pudo ser recuperado en las taquillas, aunque le fue muy bien en sus reestrenos en el cine durante los años 1970, 1979 y 1986. Fue la tercera película de princesas hecha por Walt Disney Productions y, como tal, es bastante tradicional y mantiene varios estereotipos de este género de largometraje, tales como los personajes unidimensionales, la damisela en apuros rescatada por un héroe y el concepto de “el beso de verdadero amor”.

La historia parte en un castillo, donde se está festejando el nacimiento de la princesa Aurora. Aquí las hadas le conceden distintos dones, pero Maléfica, a modo de venganza por no ser invitada a la celebración, le arroja una maldición. Luego, en un intento de protegerla, las hadas la llevan a vivir en una cabaña en el bosque. Antes de cumplir 16 años, Aurora conoce al príncipe Felipe y ambos se enamoran, sin conocer la verdadera identidad del otro; sin embargo, las hadas le cuentan la verdad a la princesa y se la llevan al castillo para que vuelva con su familia verdadera. Una vez allí se pincha el dedo y cae en la maldición, pero el príncipe Felipe va a rescatarla, se enfrenta con Maléfica y rompe la maldición con el beso de amor verdadero y viven felices por siempre.

ACTO 1: Planteamiento

Inicio: El rey y la reina organizan una fiesta para presentar a su recién nacida al reino y la prometen con el hijo de otro rey para unir sus reinos.

Detonante: Maléfica, molesta por no ser invitada, arroja una maldición en la bebé, pero las hadas ponen la condición de que se rompa con un beso de amor verdadero.

Primer punto de giro: Las hadas se llevan a Aurora al bosque para protegerla de la maldición.

ACTO 2: Nudo

Punto medio: Maléfica ha buscado a la bebé por dieciséis años, mientras que Aurora crece oculta sin conocer su verdadera identidad, soñando con su príncipe azul. Conoce a Felipe y se enamora de él.

Segundo punto de giro: Vuelve a su casa y le cuenta todo a sus tías, pero ellas le explican que es una princesa comprometida y que tienen órdenes de devolverla al castillo con sus padres.

ACTO 3: Desenlace

Clímax: Aurora, al llegar al castillo, se pincha el dedo con una rueca y queda sumida en un sueño de muerte. Las hadas hacen dormir a todo el reino a la espera de que alguien rompa el hechizo. Mientras tanto, Maléfica ha secuestrado al príncipe Felipe, pero las hadas lo liberan y la enfrentan; entonces, Maléfica muere.

Final: El príncipe rompe el hechizo, Aurora y el reino despiertan. La pareja regresa al castillo, bailan juntos y viven felices para siempre.

La historia consta de un narrador que cuenta el inicio y el final del filme, además de intervenir un par de veces en partes claves de la historia. Esta narración está hecha por una voz masculina omnisciente, que no pertenece a ningún personaje dentro de la historia y quien pareciera estar leyendo un libro. La película sigue una estructura lineal, según la cual los hechos se desarrollan en orden cronológico e incluye un único salto temporal desde que Aurora es bebé hasta el día en que va a cumplir 16 años.

A continuación, analizaremos individualmente los personajes más importantes de la historia:

- ★ Aurora es una joven de 15 años, rubia, esbelta y de ojos azules o violetas, dependiendo de la iluminación de la escena. Es una joven delicada, cariñosa y un poco ingenua; viste ropas simples y grises cuando es campesina, pero al enterarse de que es princesa se le otorga un vestido más elaborado y elegante de color rosa o azul. Recibió el don de la belleza y el don de poseer una melodiosa voz, regalo que le otorgaron las hadas cuando era una bebé. Su mayor aspiración consiste en encontrar a su príncipe azul, como se deduce de la icónica canción “Eres tú”, siendo este un deseo recurrente o leitmotiv de las princesas de Disney. Aurora representa el arquetipo de la doncella, una joven expuesta a toda clase de peligros y que debe ser rescatada por el héroe (Tejada, 2022).
- ★ Maléfica es definida como una “hechicera”, tiene apariencia de una mujer de mediana edad, alta y delgada con rasgos afilados, piel verde, ojos amarillentos y dos cuernos encima de su cabeza. Se le presenta con una gran capa negra y morada que llega hasta el piso, con el propósito de darle una forma similar a la de un murciélago e intensificar su dramatismo. Es un personaje cruel, sarcástico y malvado y su único fin es vengarse por no haber sido invitada a la fiesta. Maléfica representa el arquetipo de la sombra y es el mal contra el que se enfrenta el héroe. Además, es la única villana de Disney que invoca los poderes de Lucifer, diciendo: “Ahora tendrás que vértelas conmigo, príncipe y con todos los poderes de Lucifer”.
- ★ Felipe es un joven príncipe de otro reino, no se sabe con exactitud su edad, pero es unos años mayor que Aurora. Representa al héroe que lucha contra la sombra y salva a la doncella. Aunque en la actualidad se critica a los príncipes de los cuentos de hadas, los guionistas le dieron un papel diferente al de los anteriores “héroes”, pues Felipe es el primer príncipe de Disney que tiene un nombre propio y además es el único hasta ese momento, que lucha por amor hacia su amada.

- ★ Las hadas Flora, Fauna y Primavera son algo torpes, pero de buenas intenciones, que aman como una hija a Aurora y hacen todo por ella. Inesperadamente se volvieron el “alivio cómico” de la película y sus diseños más redondeados contrastan con las formas angulosas de los demás personajes. Es gracias a las intervenciones de las hadas que transcurren las acciones dentro de la historia, pues le dan la oportunidad a Aurora de romper la maldición con un beso de amor verdadero, liberan al príncipe y le dan el equipamiento para combatir a Maléfica. No hay un arquetipo específico para las hadas, pero simbolizan una fuerza materna que ayuda al “niño” a encontrar la felicidad (Tejada, 2018).
- ★ El rey Stefan es el padre de Aurora y quiere proteger a su hija; además de eso no se sabe mucho más, puesto que es casi un personaje terciario.
- ★ El cuervo, llamado Diablo, es un fiel secuaz de Maléfica y en quien más confía. Termina convertido en piedra por una de las hadas, pero es todo lo que se sabe de él.

Por otra parte, la música es un elemento muy relevante para este filme, ya que está notoriamente presente a lo largo de toda la obra y, además de cumplir la función de ambientar las escenas, destaca la manera en que ayuda a hacer énfasis en los movimientos más amplios o bruscos que realizan los personajes y en las decisiones más importantes que toman. No solo eso, sino que en ocasiones sigue a la animación haciendo *Mickey Mousing*, término que se usa cuando la música y las acciones de los personajes están totalmente sincronizados. Esto último sucede especialmente cuando las hadas se hacen pequeñas o cuando aparecen animales en escena.

Además de este uso de las melodías, la película cuenta con una banda sonora con canciones características, como el tema icónico de “Eres tú el príncipe azul” (originalmente llamado “Once upon a dream”), que es la canción principal de la obra y representa el amor entre la princesa Aurora y el príncipe Felipe, ya que, además de sonar una versión instrumental al principio y al final de la obra, ambos personajes la cantan cuando se conocen por primera vez y a lo largo del filme es tarareada por ellos cuando piensan en el otro. Este tema está basado en la obra “Grande Valse Villageoise”, que fue compuesta por Pyotr Ilyich Tchaikovsky para el ballet *La bella durmiente*, estrenado en el año 1890. Disney deseó crear una pieza de arte única, razón por la que contrató a George Bruns para que adaptara todo el ballet de Tchaikovsky; debido a esto, varias piezas del *soundtrack* son adaptaciones de dicho ballet (Pizarro, 2019).

Por otra parte, cada personaje está relacionado con melodías o instrumentos propios que suenan con su aparición. Por ejemplo, cuando aparecen las hadas es notoria la presencia de sonidos más finos y agudos, mientras que cuando aparece Maléfica la música se vuelve más grave y dramática o en escenas donde está todo el pueblo suele haber canciones cantadas por un coro.

La cinematografía, a la vez, se caracteriza por usar planos con angulaciones neutras, aunque existen algunos picados y contrapicados que vienen con movimientos de cámara, como *travelling* usados para explorar el entorno donde se desarrolla la acción. También, en ocasiones, se aprecian unos *zoom-in* para destacar ciertas expresiones de los personajes.

Brian Sibley, historiador de animación, comenta que como *Blancanieves y los siete enanitos* y *Cenicienta* tienen una historia similar a la de *La bella durmiente*, Disney trató de darle una esencia nueva y distinta a cada una. Para *La bella durmiente*, la innovación consistió en la animación detallada, la cual tomó alrededor de nueve años en completarse, pues, como comenta Miguel Ángel Pizarro (2019) respecto a la entrevista de Eric Larson (co-director de *La bella durmiente*), extraída del libro *Once Upon a Dream: From Perrault's Sleeping Beauty to Disney's Maleficent*, Walt Disney procuró que fuera perfecta, como un tapiz animado, sin importarle el tiempo que tardará en realizarse (párrafo 3). De hecho, a los animadores se les dificultó tanto crear a Aurora, por su diseño preciso y exigente, que solo se les pedía tener listos ocho dibujos de ella al día; es por esta razón que la protagonista solo aparece quince minutos en su película.

A pesar de que *La bella durmiente* solo recaudó la mitad de su costo y además fue altamente criticada por el ritmo lento y el casi nulo desarrollo de personajes, hoy es considerada una auténtica joya de la animación debido a Walt Disney, por impulsar que estuviera perfectamente animada; y al director creativo Eyvind Earle, a quien se le dio total libertad en el ámbito artístico y gracias a ello le otorgó un estilo único a la película e introdujo una nueva manera para la realización de fondos dentro del estudio (Begué, 2018).

La animación y el arte de *La bella durmiente* son los factores más destacados del largometraje, pues son lo que le da estilo visual único y vanguardista que lo llevaría a ser un referente para los siguientes largometrajes del estudio en cuanto al cuidado visual y trabajo artesanal.

Maléfica (2014) es uno de los primeros remakes modernos que Walt Disney Studios produjo. Con este filme empieza la actual tendencia de esta compañía de elaborar reinversiones de sus clásicos animados, transformándolos en live action. Esta película en particular, a diferencia de su predecesora, se basa en temas más profundos, influenciada por el contexto social que se vive actualmente y dándole un nuevo significado al “beso de verdadero amor” que caracteriza a la película original.

La historia se desarrolla en un mundo donde existen dos reinos vecinos: el reino de los humanos, el cual está corrupto y el Páramo, en el que habitan seres mágicos en armonía, incluyendo a Maléfica, una joven hada que posee grandes alas y quien un día conoce a Stefan, un niño humano con quien entabla una amistad que con el tiempo se transformó en amor. Después de no haberse visto durante años, Stefan busca a Maléfica para robarle sus alas y presentarlas ante su rey, para volverse el sucesor del trono. A causa de esto, Maléfica deja de creer en los humanos y en el amor verdadero y decide vengarse de Stefan, maldiciendo a su hija recién nacida, Aurora y destinándola a quedar en un eterno sueño cuando cumpla dieciséis años. El rey decide esconder a su hija y la manda a vivir con tres hadas en una cabaña escondida, en la que se quedará hasta que la maldición ya no sea un peligro, sin saber que Maléfica desde el principio la está vigilando e, involuntariamente, se encariña con la princesa a medida que crece. Eventualmente, intenta deshacer la maldición, pero, a pesar de sus esfuerzos, no lo logra y Aurora cae en un eterno sueño, del cual despierta luego de que Maléfica bese su frente con arrepentimiento, sin darse cuenta de que ese era “el beso de verdadero amor” que rompería el

hechizo. Luego de derrotar al corrupto rey Stefan, Aurora se vuelve reina del reino humano y del Páramo, así terminando el conflicto entre estos dos mundos.

ACTO 1: Planteamiento

Inicio: Existen dos reinos hostiles entre ellos. Maléfica, un hada del Páramo, conoce a Stefan, del reino humano, y se enamoran.

Detonante: Stefan le roba las alas a Maléfica y el rey, como recompensa, lo convierte en su sucesor para el trono.

Primer punto de giro: Maléfica maldice a la recién nacida Aurora.

ACTO 2: Nudo

Punto medio: Las hadas se llevan a Aurora a vivir en una cabaña oculta. Maléfica y Diaval las vigilan desde cerca sin que se den cuenta. Las hadas no saben cuidar a la bebé y son finalmente Maléfica y su cuervo quienes terminan vigilando y protegiendo a Aurora.

Segundo punto de giro: Maléfica trata de revertir su propio hechizo, pero es irrompible y Aurora termina sucumbiendo a la maldición del sueño eterno.

ACTO 3: Desenlace

Clímax: Maléfica rompe el hechizo con el beso de amor verdadero y pelea contra el rey Stefan para escapar del castillo con Aurora.

Final: Aurora es coronada reina del Páramo y del reino humano y se va a vivir con Maléfica en el Páramo, felices para siempre.

Con *La bella durmiente* como base, *Maléfica* toma los personajes originales y les da dimensionalidad, con aspectos positivos y negativos, haciéndolos más interesantes y complejos. Ahora los analizaremos uno a uno de manera más profunda:

- ★ Maléfica, quien en esta ocasión es la protagonista, se nos presenta como un hada (no como una hechicera) que protege a los seres mágicos del Páramo. Cuando era una niña, era bondadosa, afectuosa e inocente y jugaba con las otras criaturas del bosque, quienes confiaban en ella y le guardaban afecto. Después de ser traicionada por el humano que ella amaba, su personalidad cambia y se vuelve una persona antipática y fría, tendiendo a intimidar al resto de espíritus del Páramo y ser cruel con los humanos, hasta que conoce a Aurora. Maléfica representa dos roles y esto se ve reflejado por su aspecto, tiene alas como los ángeles, representando su bondad, pero también tiene cuernos y poder destructivo; es buena y vengativa al mismo tiempo. Maléfica desempeña un rol maternal con Aurora, a pesar de no haberla alumbrado, es ella la que se encarga del cuidado y protección de la princesa y es, finalmente, su beso maternal, un beso de amor verdadero, el que rompe el hechizo. Este hecho hizo esta historia diferente de la que ya todos conocemos, ya que rompe con el estereotipo del héroe que despierta a su princesa con un beso: ahora es el amor de una “madre” el que hace que Aurora despierte.

- ★ Aurora es una niña alegre, curiosa, aventurera y mucho más independiente que su contraparte animada. No manifiesta interés en buscar a alguien de quien enamorarse, su único propósito es vivir con Maléfica y las demás criaturas en el Páramo.
- ★ Las hadas Flora, Fauna y Primavera son personajes con una función más cómica que no juegan un papel imprescindible en la trama, tienden a ser torpes e ineptas, constantemente olvidando cuidar de Aurora. A diferencia de la versión animada, no desarrollan un cariño por la princesa, más bien lo ven como un trabajo que se vieron obligadas a realizar por miedo al rey Stefan.
- ★ El príncipe Felipe es un personaje secundario que solo aparece en la segunda mitad de la película, cuando conoce a Aurora. Más tarde Maléfica lo lleva al castillo con la esperanza de que él pueda romper el hechizo, pero no lo logra.
- ★ El rey Stefan en este filme se convierte en el villano; de niño soñaba con ser rey y vivir en mejores condiciones. Él forja una relación cercana con Maléfica y terminan enamorándose, pero por su avaricia decide traicionarla para convertirse en rey; de ahí en adelante su codicia empieza a controlarlo y se vuelve obsesivo con la idea de matar a Maléfica.
- ★ El cuervo, el fiel compañero de Maléfica, ahora recibe el nombre de Diaval y nos muestra cómo ambos se conocieron: Maléfica lo rescata de un granjero y él, en agradecimiento, le jura lealtad. Diaval puede ser considerado la voz de la razón de Maléfica, ayudándole a desarrollar su relación con Aurora y a superar su propio trauma. Es el principal soporte de Maléfica, ya que es referido como “sus alas”.

La banda sonora es dirigida por James Newton Howard y cumple la función de ambientar la escena y las circunstancias, pero no de la forma en que lo hacía su antecesora, pues no usa recursos como el *Mickey Mousing* y lo más notorio es que el filme carece de canciones con letra, a excepción de la versión *pop* de “Once Upon a Dream” (o “Eres tú”) que suena en los créditos finales. Esta reinterpretación de la canción original es ejecutada por Lana Del Rey y suena más oscura que la versión de *La bella durmiente*, a pesar de tener exactamente la misma letra. Además, carece del contexto romántico que tiene la original, gracias a la escena animada ligada a ella, donde se conocen Aurora y Felipe y la cantan a dueto. Ya que la canción solamente suena cuando la película termina, es difícil considerarla como representativa de esta, pero por sí sola no es una pieza desconocida, principalmente debido a que es interpretada por una cantante famosa y contemporánea. En general, la música no es un elemento que llame mucho la atención de esta película, es bastante regular y algunos críticos la llaman un trabajo muy flojo para el reconocimiento que tiene James Newton-Howard (Morabito, 2014).

Respecto a la cinematografía, hay mucha más variedad de planos y movimientos de cámara que la versión animada, esto último debido, obviamente, a que durante la realización de *La bella durmiente* no había tantos avances tecnológicos. En los momentos de acción hay algunos *zoom-in* muy bruscos para enfatizar el drama del momento. Las cámaras parecen responder a la perspectiva de Maléfica, como cuando recupera sus alas y comienza a volar,

entonces vemos a los soldados en un plano picado o cuando se queda viendo a Aurora feliz y se ralentiza la toma.

Por otro lado, la recepción que tuvo *Maléfica* entre los críticos fue bastante regular, con reseñas tanto positivas como negativas. En Metacritic obtuvo 56 de 100 puntos y en Rotten Tomatoes alcanzó un puntaje promedio de 5.73 de 10 (Maleficent, 2014). Algunos critican el hecho de que se cambie la historia original y el trasfondo simbólico que había en la película sobre Aurora, el cual indica que, al pincharse el dedo con la rueca, la niña entra en la pubertad y se despierta como una mujer, lista para encontrar el amor y un matrimonio (Tejada, 2018).

Tanto Angelina Jolie (*Maléfica*) como Elle Fanning (Aurora) tuvieron un buen desempeño en sus papeles, lo que las llevó a ser nominadas en varios premios, como los de la Academia de ciencia ficción, fantasía y películas de terror y los Teen Choice Awards; en ambas cada una obtuvo una nominación. Además, Angelina Jolie se llevó un par de premios, como el de Villana Favorita en los Kids' Choice Awards de 2015. La película también ganó otros numerosos premios de parte de la audiencia y tuvo una nominación importante a los Oscar como mejor diseño de vestuario.

Para finalizar con una comparación, en términos generales, podemos decir que ambas películas tienen distintos propósitos: *La bella durmiente* se enfoca en la parte estética del filme; en cuanto a la música, se mantiene fiel al ballet de esta obra y se crearon piezas musicales importantes solo para la película. En relación a lo visual, se puso un especial cuidado al diseño de los fondos, personajes y a la animación. John Canemaker, historiador de esta materia, en el documental *Picture Perfect: The Making of Sleeping Beauty* extraído del canal de YouTube de Sean Dudley, afirma: “Creo que fue el fin de una era. El fin de una clase de animación que no volverá a verse, de una opulencia, una suntuosidad y una meticulosidad que ya ha desaparecido” (Canemaker, 2008. Traducido por Pizarro, M.) y Andreas Deja, ex animador jefe de Walt Disney Studios, dice: “Los animadores de las siguientes generaciones sentimos una gran admiración por “*La bella durmiente*”. Es un arte y una habilidad de un nivel difícil de encontrar hoy en día” (Deja, 2008. Traducido por Pizarro, M.). Obviamente, todo lo que se refiere a animación se pierde al hacer una reinención en live action de la historia; además, el director creativo de *La bella durmiente* había utilizado distintas referencias para darle un estilo único a la cinta, tales como pinturas europeas, tapices franceses, miniaturas persas e incluso grabado japonés. Nada de lo anterior se conserva en el largometraje de *Maléfica*, ya que el director opinaba que mezclar tantos elementos distintos no habrían dado un resultado creíble para la audiencia, pues quería que se acercara más al realismo, aunque fuera dentro de un estilo fantástico y surrealista. Por el lado de la banda sonora, ya hemos señalado que la del live action es sumamente distinta a la de la obra original, pues la música solo cumple la función de ambientar la escena y acompañar las acciones de una manera en que pase desapercibida, al contrario de la original, que se destaca mucho gracias a la técnica del *Mickey Mousing*.

El foco de *Maléfica* estuvo puesto principalmente en la narración, pues, al contrario de su predecesora, que presenta una historia con una trama básica y personajes planos, este remake desarrolla más a profundidad los personajes, cambiando totalmente los roles y las personalidades

de la mayoría, haciendo que parezcan personas completamente distintas. En consecuencia, el mensaje de la película también fue alterado, pues ahora se trata más de una película con una tendencia que podría llamarse feminista, con protagonistas empoderadas e independientes: Maléfica en esta versión es un hada que en principio no tenía malas intenciones, quien comete errores por vengarse de quienes la lastimaron, pero finalmente se vuelve la heroína de la historia y la persona que rompe el hechizo. Y aquí, a la vez, Aurora no está interesada en encontrar el amor y su único deseo es vivir libre en el Páramo. En esta película no hay un príncipe que salva el día y besa a la princesa, sino que las heroínas son las mismas protagonistas.

En conclusión, podemos decir que el remake de *La bella durmiente* no mantiene los elementos que caracterizan a la versión original y la hicieron tan querida. A pesar de que ambas películas gozan de buena calidad y gran estima del público y de que el remake conservó ciertos elementos casi idénticos de la película anterior, como el castillo del rey Stefan o la escena donde Maléfica maldice a Aurora, en general, esto no es suficiente para negar que cada una destacó por razones diferentes y dieron como resultado dos películas muy distintas.

Era del renacimiento

Este período transcurre entre los años 1989 y 1999 y se denomina renacimiento porque las películas producidas durante este tiempo vuelven a adoptar la narración musical y hay un resurgimiento creativo.

Durante la década de los ochenta, Disney se encontraba en una crisis bastante profunda, ya que un animador, Don Bluth, dejó su puesto de trabajo y junto a él se fueron alrededor de once animadores de la productora con quienes abrió su propio estudio: Don Bluth Productions, el cual se convertiría en la principal competencia de Disney en la industria de la animación durante ese tiempo. La empresa pasó por muchos cambios de organización e incluso estuvo a punto de ser comprada por el empresario Saul Steinberg. Finalmente, quedó en manos de Michael Eisner junto con su socio Jeffrey Katzenberg como directores ejecutivos.

Michael Eisner creía firmemente que la época de los dibujos animados había acabado, pues en las últimas décadas se observaba que el éxito de los largometrajes animados había ido cayendo en picada a medida que el interés del público se expandía hacia la imagen real, los parques temáticos y la televisión. Es por esto que tuvo el plan de cerrar los estudios de animación de la empresa para dejar el espacio libre para las películas de imagen real, pero Roy E. Disney, ejecutivo sénior y sobrino del fundador, solicitó quedarse a cargo de este departamento para que el legado de su tío no fuera borrado. Eisner aceptó con la condición de que Katzenberg hiciera una reorganización, lo que significó que el equipo de animación fuese trasladado a Burbank, a unos almacenes y remolques temporales. No fue hasta 1988 con *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* que el estudio comenzó a volver a su antigua gloria, dando pie a la era del renacimiento, aunque los animadores no recuperaron sus antiguos puestos de trabajo hasta los próximos diez años, así que la mayoría de las películas de este periodo fueron creadas en medio de la nada, en remolques y almacenes (Ceballos, 2019).

Durante esta era se crearon once largometrajes: *El rey león*, *La sirenita*, *Hércules*, *Pocahontas*, *Mulán*, *Aladdín*, *El jorobado de Notre Dame*, *Tarzán*, *Bernardo y Bianca en Cangurolandia*, *La bella y la bestia* y *Fantasia 2000*. Todas estas obras son consideradas éxitos de taquilla (Benitez, 2022), además de que casi todas tuvieron alguna nominación de la Academia y seis de estas películas ganaron por lo menos un premio Oscar.

A continuación, seguiremos con el análisis de *El rey león* de 1994 y *El rey león* de 2019, comenzando con el clásico animado.

El rey león de 1994 es la quinta película creada durante la era del renacimiento de Disney y se volvió el filme más taquillero en su año de lanzamiento, además de ser la película de animación tradicional con mayor recaudación de la historia. A diferencia de *La bella durmiente*, aquí existe una historia más compleja y personajes con más profundidad, aunque se presentan estereotipos homófobos y sexistas. La historia está basada en *Hamlet* de William Shakespeare y en algunas escrituras bíblicas.

La historia se sitúa en alguna parte de África, donde vemos a todos los animales del reino asistir al nacimiento del hijo del rey Mufasa, Simba, quien será su heredero. Esto provoca resentimiento en Scar, el hermano del rey, quien hasta ese momento era el siguiente en la línea de sucesión. El tiempo sigue su curso y Scar se alía con las hienas para planear matar a Mufasa y a su hijo para convertirse en el nuevo rey. Su plan tiene éxito, resultando en la muerte de Mufasa y, a la vez, Scar le hace creer a Simba que todo es su culpa. El príncipe trata de huir, pero es interceptado por las hienas, quienes tienen la misión de matarlo. Simba logra escapar y huir lejos, hasta que lo vemos en un plano desértico muy deshidratado, cuando Timón y Pumba lo salvan, enseñándole a no preocuparse por el pasado. Luego de un largo tiempo, Simba ya ha crecido y se ha criado sin preocupaciones, es entonces cuando se encuentra con su amiga de la infancia, Nala, quien le cuenta que todos en el reino se están muriendo de hambre porque Scar ha dejado que las hienas acaben con el ciclo de la vida. Entonces, Simba decide ir a desafiar a su tío para recuperar su trono. El joven león logra vencer a Scar y salvar el reino.

ACTO 1: Planteamiento

Inicio: Simba nace y es presentado al reino como el heredero del rey Mufasa, su padre, quien debe enseñarle a ser un buen rey.

Detonante: Scar causa la muerte de Mufasa y culpa a Simba.

Primer punto de giro: Simba escapa y Scar se vuelve rey, diciéndole al resto de la manada que Simba ha muerto junto a Mufasa.

ACTO 2: Nudo

Punto medio: Simba vive un largo tiempo junto a Timón y Pumba, sin preocupaciones.

Segundo punto de giro: Nala lo encuentra y le dice que tiene que volver al reino, pero Simba se siente culpable de la muerte de su padre y teme enfrentar su pasado, hasta que aparece el espíritu de su padre para pedirle que vuelva.

ACTO 3: Desenlace

Clímax: Simba se enfrenta a Scar y a las hienas por su trono.

Final: Simba salva al reino y se vuelve rey.

No existe un narrador dentro de la historia y hay algunos saltos temporales: cuando Simba nace y después pasa a ser un cachorro y durante la secuencia de la canción “Hakuna Matata”, cuando vemos a Simba crecer de adolescente a adulto.

- ★ Simba (que significa león en idioma suajili) es hijo del rey Mufasa junto a la reina Sarabi y es heredero de las tierras del reinado. Es un león juguetón, ingenuo, seguro de sí mismo e impulsivo, lo que lo lleva a ponerse en situaciones de peligro para demostrarle a su padre lo valeroso que es. Aún no entiende el significado de ser un verdadero rey, pues él cree que gobernar significa poder hacer lo que quiera y no tener que seguir órdenes, pero su padre se encarga de enseñarle sobre el ciclo de la vida y el papel que juega el rey dentro de este. Mufasa y Simba tienen una relación especialmente cercana, pues el pequeño león venera a su padre, lo idealiza y desea poder ser como él, aunque teme no poder estar a su altura y ese miedo lo persigue hasta su juventud. Ambos son lo más importante el uno para el otro, es por esto que la muerte de su padre deja totalmente deprimido al cachorro y más el hecho de creer que ha sido su culpa. Afortunadamente, conoce a Timón y Pumba y, como estos desconocen su pasado, le dan un espacio para que pueda dejar atrás su dolor y vivir sin angustias a través de su filosofía “Hakuna Matata” que, literalmente, significa “no te angusties”. Simba pasa todo el resto de su juventud viviendo feliz y sin preocupaciones en el paraíso tropical, hasta que un día se encuentra con su amiga de la infancia, Nala, quien le recuerda sus responsabilidades en el reino y le exige que vuelva a casa para recuperar su puesto como rey, a lo que él continúa negándose hasta que la imagen de su padre se le aparece y le hace entender que no puede seguir escapando de su pasado y que él siempre lo estará acompañando, porque vive dentro en él. Esto lo lleva a juntar el valor para pelear por el trono y convertirse en un verdadero rey. Simba representa el arquetipo del héroe, siente que tiene un destino que cumplir y protege a los demás de las fuerzas del mal.
- ★ Scar es el hermano menor de Mufasa y el tío de Simba. Su aspecto es muy diferente al del rey: rostro anguloso y afilado, cuerpo delgado, con la melena negra y con un pelaje de tono más oscuro que el resto de su familia. Por sus facciones se puede inferir que posee rasgos árabes estereotipados (lo cual se denomina racialización), de hecho, posee mucha similitud en atributos con el villano Jafar de *Aladdín* de 1992; además, cuando Scar canta “Be prepared” (en español “Listos ya”) se muestra una media luna, símbolo comúnmente asociado al islam y que después vuelve a aparecer cuando Scar sube al trono. Disney solía inspirarse en “enemigos” del sistema norteamericano para diseñar a los villanos de sus películas y en esta ocasión podemos recordar que durante el año 1994 el presidente de Estados Unidos sostenía una guerra con Irak (Rivera, 2004). Además, durante el mismo número musical se ve a las hienas marchando, haciendo una clara referencia al régimen nazi.

Siguiendo con Scar, podemos decir que es astuto y él mismo considera tener un intelecto mayor que el de su hermano. Es sarcástico, posee cierta exageración al hablar y tiene un actuar más femenino, lo que era mal visto en varones en esa época, pues estos rasgos se solían asociar a la homosexualidad (este hecho en tiempos actuales es duramente criticado por codificación *queer*). También existe la teoría de que representa a un colonialista británico o a un aristócrata europeo debido a la combinación de todos los rasgos mencionados anteriormente (Demarchi et al., 2014). Scar siempre ha sentido cierto recelo por no ser parte de la línea directa al trono y envidia el poder de su hermano.

- ★ Mufasa en idioma suajili significa “rey” y, como su nombre lo indica, es el rey de los animales que habitan esas tierras, además de personificar el arquetipo de gobernante. Es un león fuerte, con una frondosa melena rojiza y pelaje dorado. Mufasa se nos muestra como un ser superior, casi como un dios que se encarga de proteger el orden natural; infunde respeto hacia los animales y miedo a quienes osan desafiarlo. Aunque Mufasa es el rey, no se le ve desempeñar otro papel que no sea alejar a las hienas de su territorio, pero aun así su reino es próspero y perfecto, mientras la distribución de recursos se da por sí sola.
- ★ Existen tres hienas principales: Shenzi, Banzai y Ed. Los tres son los secuaces de Scar, teniendo un rol más cómico en la película. Dentro del sistema político del reino las hienas representan a los barrios pobres; además, en el idioma original del filme tienen un marcado acento reconocido como parte de las comunidades afroamericanas, mientras que en el doblaje para Latinoamérica el acento es mexicano. Las hienas, en palabras de algunos personajes, son sucias y roñosas y se les muestran como parásitos que devoran todo a su paso. Habitan en un lugar oscuro y sucio, donde no crece la vegetación y el agua no es limpia. Se puede decir que vendrían siendo una alegoría de los inmigrantes desde el punto de vista de ciertos estadounidenses (Rivera, 2004).
- ★ Timón y Pumba son un dúo cómico de la película; Pumba es un jabalí que, por tener mal olor y sufrir de gases, aleja a todos los animales de él, a excepción de Timón, un suricato que se vuelve su amigo y llegan a vivir en un paraíso tropical sin reglas ni preocupaciones, lugar al que eventualmente invitan a Simba a quedarse luego de la muerte de su padre. Aunque al inicio ayudan a Simba por mero interés, desarrollan una amistad real y al final de la película estos dos personajes lo ayudan a recuperar su hogar.
- ★ Nala es la amiga de la infancia de Simba y la cómplice de sus travesuras; ella suele ser la voz de la razón de Simba cuando el león busca el peligro, además de ser quien le recuerda a Simba su responsabilidad de ser rey y salvar el reino cuando este vive en la ignorancia y despreocupación, cumpliendo principalmente un rol de apoyo.
- ★ Sarabi es la reina de la sabana, cuyo pelaje también es amarillo, pero, al igual que el resto de las leonas, es opaco y no brilla como el del rey. Al final del día, su único rol queda reducido a acompañar a su esposo.

La banda sonora en *El rey león* es rica en canciones con letra compuestas específicamente para ciertas escenas del largometraje, de las cuales muchas son globalmente reconocidas e interpretadas por cantantes famosos.

Originalmente, el *soundtrack* cuenta con doce canciones, de las cuales nueve aparecen durante la película y las otras tres restantes son otras versiones de las canciones previamente escuchadas, pero esta vez son interpretadas por Elton John. Además, está la existencia de “El reporte de hoy”, canción que fue incluida en el año 2002 con el relanzamiento para pantallas IMAX, reemplazando la escena de la versión de 1994, donde Mufasa le enseña a Simba a cazar sus propias presas.

La música cumple un papel muy importante en este filme, pues mediante el uso de música tradicional africana y ritmos étnicos nos logra situar en el espacio en que se desarrollan las escenas. Esto, combinado con coreografías y operetas que logran integrar cada canción en la historia, potencian la emoción que nos quiere provocar. Para lograr esto, el encargado de la musicalización de la película fue Hans Zimmer, quien había participado en otras películas ambientadas en África, tales como *La fuerza de uno* (*The power of one*) y *Un mundo aparte* (*A world apart*), pero su contribución en *El rey león* fue la que le otorgó un Oscar a la mejor banda sonora original en 1994. Este no fue el único Oscar que ganó el largometraje por su música, pues también le fue otorgado el Oscar a la mejor canción por “Esta noche es para amar” (en inglés, “Can you feel the love tonight”), hecha por Elton John y Tim Rice, quienes, además de esta, participaron en la escritura de cuatro canciones más para la película, incluyendo una de las más icónicas: “El ciclo sin fin” (o “Circle of life”, en su idioma original), que es lo primero que se escucha, justo al inicio de la película. La idea era crear canciones pop que todo el público pudiera disfrutar sin importar su edad, inspirándose en la entretenida banda sonora de *El libro de la selva* (John, 1997).

Las canciones en esta película, además de ser conocidas y atractivas rítmicamente, cumplen una función narrativa, pues sirven para presentar el ánimo de la escena mientras se explican los pensamientos u objetivos de los personajes y se resuelven partes de la trama, como cuando Simba canta “Yo quisiera ya ser el rey” (en inglés “I just can’t wait to be king”), donde habla de querer reinar para no tener que seguir órdenes, mientras que la canción dentro de la escena sirve como distracción para que los leones logren escapar de Zazu.

La canción “The lion sleeps tonight” hace una aparición en una escena, donde es interpretada por los personajes Timón y Pumba. Esta es una versión de la canción africana originalmente llamada “Mbube”, compuesta por Solomon Linda, quien no recibió ningún pago de derechos de autor ni de parte de The Tokens (los intérpretes de la versión que se hizo popular) ni de Disney por incluirla en la película. Esto provocó molestias para la familia de Linda, quienes demandaron a Disney por infracción a los derechos de autor y eventualmente se logró llegar a un acuerdo.

En cuanto a la cinematografía, los planos en *El rey león* son usualmente generales, ya que le dan gran énfasis a los fondos y a la naturaleza, usando a menudo planos de establecimiento y contemplativos. Por otro lado, también se utilizan *zooms* de alejamiento y acercamiento para

agregar más dramatismo a distintas escenas, por ejemplo, durante la reacción de Simba ante la muerte de su padre. Además, podemos ver el uso de la cámara lenta en los momentos de más tensión, como la escena de Mufasa cayendo a su muerte y la pelea final entre Simba y Scar.

El arte de *El rey león* está principalmente centrado en el contexto de la naturaleza. Rob Minkoff, uno de los directores de la película, quería que el público sintiera la naturaleza de la sabana a su alrededor, recreando la enormidad de los ambientes usando varios planos generales, planos de establecimiento y movimientos de cámara.

Asimismo, querían perfeccionar las acciones y comportamientos de los animales para hacer que los personajes se sintieran reales, incluso trayendo leones al estudio de animación para que los animadores pudieran ver con sus propios ojos cómo estos animales actuaban. A pesar de este realismo, en algunas secuencias como “Yo quisiera ya ser el rey” y “Listos ya” se puede ver el uso de colores más saturados y alejados de esta realidad, además del uso de patrones de la cultura africana para dar un sentido más fantástico a la escena. Como se menciona en *The Ringer*, escoger lo alejado del realismo fue una decisión intencional de Minkoff, quien sabía que esta canción (refiriéndose a “Yo quisiera ya ser el rey”) necesitaba sentirse más artificial y humana para separarla de los temas más oscuros y elementos visuales realistas de esta película (Kring-Schreifels, 2019). Otra forma de añadir aspectos no realistas al filme fue mostrando a los animales realizando acciones que normalmente no estarían haciendo, como bailar o cantar, sin entrar en conflicto con el realismo que propone la película.

Respecto a la animación, Disney durante este periodo quiso expandir los límites de la tecnología de esta destreza, ya que no se había visto un cambio significativo en esta área en años y para esto usaron diferentes técnicas, tales como multiplanos para darle profundidad a sus tomas, líneas de contorno de colores en vez del negro generalmente usado, diferentes efectos de cámara y el uso de un invento muy reciente para la época, el CGI.

Una de las escenas más icónicas de esta película es la estampida que causó la muerte de Mufasa. El proceso de esta escena comienza con varios intentos de animaciones que aún no lograban convencer ni a los directores ni a los animadores. Aquí es cuando uno de los primeros usos de CGI es aplicado en Disney, creando una versión tridimensional de un solo ñu corriendo, copiándolo y pegándolo muchísimas veces hasta lograr el resultado que se observa en el filme.

Lo anteriormente mencionado también se puede apreciar en la secuencia inicial “Ciclo sin fin” y en “Listos ya”, donde en lugar de dibujar los animales uno por uno, se puede ver como reutilizan la animación de los antílopes saltando y la animación de las hienas marchando, respectivamente. Pero este efecto por sí solo no es suficiente para que la escena se vea completa y aquí entra el uso del multiplano: usar este tipo de planos les permite a los animadores trabajar en diferentes instancias de la escena por separado, creando profundidad entre las capas y, en este caso, agregando efectos de polvo y cambiando el foco de la cámara para recrear el caos y movimiento de la estampida.

Los elementos distintivos de *El rey león* de 1994 son sin duda su animación y todo lo que compone su estética: los colores, las coreografías y la exageración de gestos faciales. Los

movimientos exagerados y alejados de la realidad que ejecutan los animales son un factor importantísimo para darle una personalidad única y reconocible a cada personaje.

Por otro lado, *El rey león* del año 2019 es una película en 3D basada en la película homónima de animación de 1994 y al igual que la versión original, rompió récords con su estreno, posicionándose como el tercer mejor estreno de una película animada en las salas de cine en la historia, con una recaudación de \$1.600.000.000 (Statista, 2023). Mantiene la narrativa, comienza y termina de igual manera e incluso hay escenas que prácticamente están calcadas, pues las cámaras, las angulaciones e incluso los movimientos de los personajes son idénticos; es por esta razón que no haremos un desglose profundo de actos, como en el caso anterior. No obstante, existen ciertas diferencias, pues la película más reciente dura casi media hora más que su contraparte animada, lo que se debe a que alargaron algunas tomas, agregaron líneas y escenas nuevas durante el segundo acto y además cambiaron la personalidad de personajes secundarios.

Las escenas nuevas, en su mayoría, les dan más protagonismo a las leonas principales, ya que, como señalamos en el análisis anterior de personajes, observamos que las hembras eran relegadas a un segundo plano o solo se dedicaban a acompañar al protagonista.

En esta película, Nala de cachorra es más cautelosa y precavida y, a medida que crece bajo el reinado de Scar, se vuelve decidida, valiente, dispuesta a luchar por su hogar y enfrentar a Scar sola si es necesario. Ayuda a Simba a liberarse de las hienas mientras luchan juntos y se enfrenta a Shenzi sola. Por otro lado, Sarabi, la madre de Simba, se nos muestra como la líder dentro del círculo de las leonas, quienes la respetan y la siguen, incluso si Scar amenaza con matarlas de hambre. Cabe mencionar que en esta película Shenzi toma el rol de matriarca de las hienas, mientras que Banzai y Ed continúan siendo los torpes secuaces, esto quizás para apegarlos más a la realidad, pues las hienas forman sociedades matriarcales.

La música de ambiente de esta película funciona de la misma manera que en su versión original, sin embargo, hay partes en las que se siente más cohesiva, puesto que la película en general mantiene un tono más serio que su predecesora, por lo tanto, no salta tanto entre las partes más alegres y más tristes.

El tono más serio de la película se siente especialmente en el cambio que se hizo a los personajes de las hienas y a Scar, pues en la versión de 1994 estos personajes tienen personalidades más sarcásticas y humorísticas. Esto último se ve reflejado en el número musical de "Listos ya", pues en la original se escuchan líneas de diálogo humorístico entre los personajes de la escena y las risas de las hienas, además de que se incluye gran variedad de instrumentos y matices que le dan una melodía rítmica, pero sin dejar de sonar siniestra, además de que se siente ambientada en la sabana, tal como el resto de la banda sonora. Mientras tanto, la versión actual es mucho más oscura, con menos presencia de instrumentos, además de los notorios tambores, los coros de fondo y la poderosa voz del cantante; aunque en gran parte de la canción, en lugar de cantar, habla con ritmo. Por otro lado, de la letra original solamente un verso fue rescatado, que es el más descriptivo acerca de su plan. La crítica Becky Fuller indica que en este número

Scar pareciera estar entregando información a la audiencia que pudo ser transmitida mediante el diálogo, al contrario de la extravagantemente siniestra interpretación del villano en *El rey león* de 1994 (Fuller, 2019).

En esta versión agregaron, además, un nuevo número musical, “El león rey duerme ya”, que es interpretada por Timón y Pumba como en la original, pero con la suma de todos los animales insectívoros que fueron añadidos en este filme y ya no cantan solo un fragmento a capela, sino que el número tiene más de un minuto de duración, con armonías e instrumentos integrados.

Respecto a la dirección de arte, este remake está completamente hecho con imágenes generadas por computadora (CGI), incluyendo tanto los personajes como los fondos. Teniendo un enfoque más fotorrealista, los personajes parecen estar sacados directamente desde la selva africana, simulando el pelaje, los músculos y los movimientos de cada animal, pero, como consecuencia de este fotorrealismo y al ser completamente CGI, se pierde el *acting* de los actores de voz y la individualidad entre ellos.

Al ser todo CGI, se podría pensar que no hubo un set de grabación, ya que todo fue hecho por computadora. Sin embargo, este no es el caso, ya que hubo un set de grabación, pero este era completamente virtual. Asimismo, el diseñador de producción, James Chinlund, añade que había más set en esta película que en cualquier otra en las que él hubiera trabajado (Deckelmeier, 2019), pues el equipo visual no solo se recreó las locaciones icónicas de la versión animada, como la Roca del Rey o el Cementerio de Elefantes, sino que querían crear un espacio cohesivo y realista. Debido a lo anterior, crearon un mapa virtual de todo este ecosistema, poniendo todos estos lugares en ubicaciones exactas e incluso agregaron lugares que no se verían en la película, impulsados solamente por la misión de hacer verosímil para la audiencia que este mundo sí existe.

En cuanto a la cinematografía, hay muchos planos generales y panorámicos que nos dejan contemplar la sabana y los animales que ahí habitan, hay cambios de ángulos y frecuentes movimientos de cámaras, además se añaden primerísimos primeros planos, para ver a los ojos a los personajes y generar la empatía que se pierde cuando los personajes se vuelven más reales (Floro, 2021).

Para concluir, si bien el remake de *El rey león* es una película visualmente hermosa y un gran avance para la animación por computadora, tanto que llega a parecer un documental de National Geographic, ese es precisamente su principal fallo. En pos de hacer una versión más hiperrealista se pierde “la magia” de la animación tradicional, limitando las expresiones faciales y los movimientos de los personajes, lo que causa que en momentos musicales, emotivos o de gran tensión, los personajes no logren transmitir de manera efectiva sus sentimientos al público y terminan viéndose estáticos y sin emoción, además, aunque Mufasa conserva cierta elegancia e impronta, se pierde gran parte del humor que aportan las hienas o el dúo de Timón y Pumba. Otro problema que surge es que no se aprovecha el uso de los colores para crear impacto o acompañar el sentimiento de la escena, quitando la exageración en ciertas partes (como en la escena de “Listos ya”, donde originalmente se usan muchos tonos verdes), ya que se intenta

hacer todo más fiel a la realidad y la paleta de colores más cohesiva. Asimismo, esto afecta los diseños de personajes, ya que se quitan las características que una vez los distinguían, los leones se ven similares y es difícil distinguir entre personajes como Nala y Sarabi, las hienas entre ellas, etc.

Otro tema se relaciona con el personaje de Scar, a quien se le corrigieron ciertos elementos que en su momento fueron muy criticados, como sus rasgos aparentemente mediorientales, pues esto no tenía ninguna finalidad dentro de la película más que ridiculizar y villanizar esa cultura; además, le quitaron su teatralidad y exageración al hablar, lo que le daba un deje distintivo al personaje y le otorgaron cierto “interés amoroso” por Sarabi, para despojarse de los rumores acerca de su homosexualidad, lo cual en esa época era percibido como una cualidad negativa y por eso estaba presente solamente en el villano de la historia.

En este remake no se mantienen los elementos que hicieron que la original fuera tan querida, que en nuestra opinión son los movimientos visualmente entretenidos que se logran con la animación: los colores saturados, los números musicales y las personalidades extravagantes y cómicas de los personajes, pues al enfocarse en hacer que cada aspecto del remake sea realista, termina pareciendo un documental. Sin embargo, a gran parte de la audiencia esto no le molestó, lo que podemos inferir por la puntuación que tiene en Rotten Tomatoes, con un 88% de aprobación de parte de más de cincuenta mil calificaciones verificadas (The Lion King, 2019); lo cual probablemente se deba en gran parte a la música, pues se conservan en su mayoría las canciones icónicas y bien apreciadas de la original, con la interpretación de artistas famosos, como Beyoncé.

Finalizamos nuestro ensayo con el análisis de *Mulán* de 1998 y luego con su remake del mismo nombre, del año 2020. *Mulán* fue estrenada el 25 de junio de 1998 y fue la primera película de Disney en presentar una heroína asiática. Su historia está basada en la leyenda china “Hua Mulán” originada entre los años 386 y 581 D.C, la cual fue registrada por primera vez en un poema llamado *La balada de Mulán*, que relata la historia de una guerrera que se disfraza de hombre para evitar que su padre sea reclutado por el ejército.

Desde los años ochenta, Disney ha empezado a realizar un cambio en sus personajes femeninos, el que coincide con el auge del feminismo en Norteamérica. *Mulán* forma parte de esta tendencia, la cual consiste en representar mujeres valientes e independientes que se exponen a situaciones peligrosas con el fin de salvar a los demás; dejando en el olvido las antiguas aspiraciones convencionales de encontrar marido o un hombre que la rescate del mal (Gonzalez, 2013).

La historia nos transporta a China, donde se ha iniciado una guerra contra los hunos y el emperador se ve en la obligación de reclutar a un hombre de cada familia para que luchen por su país. En la familia de *Mulán*, solo hay un varón, su padre, Fa Zhou, quien ya está muy viejo y se encuentra enfermo, así que ella decide robar su armadura, se viste de varón y ocupa su lugar en el ejército. Al enterarse de este hecho, la abuela de *Mulán* le pide ayuda a los ancestros, quienes pretenden enviarle la compañía del Gran Dragón de Piedra para ayudarla en su viaje, pero

termina acompañándola un pequeño dragón llamado Mushu. La joven llega al campo de entrenamiento y, aunque al principio le cuesta seguir el ritmo de sus compañeros, luego de una ardua preparación representada en un montaje musical, comienza a mejorar sus habilidades físicas junto con los demás. En este momento, su capitán, Li Shang, recibe un mensaje de su padre indicándole que viaje con sus tropas hacia las montañas y se unan al ejército imperial, sin embargo, al llegar descubren que los hunos habían asesinado al general y a todos sus hombres. Deciden viajar a la Ciudad Imperial, pero pronto son interceptados por el ejército de los hunos y su líder, Shan Yu. Luego de una intensa pelea, logran vencerlos gracias a una avalancha planeada por Mulán, quien sale herida en el proceso, lo que provoca que su verdadera identidad sea descubierta. Li Shang, entonces, se siente traicionado, pero le perdona la vida y la abandona en la nieve, mientras los soldados se van a la Ciudad Imperial. No obstante, Mulán ve como algunos hunos se levantan y van tras de ellos, así que decide seguir a las tropas para advertirles, pero nadie le presta atención por ser mujer. Los hunos capturan al emperador, pero Mulán logra entrar al palacio con la ayuda de los soldados que sí confiaron en ella y rescata al emperador, derrotando al líder de los hunos. Finalmente, regresa a casa para reencontrarse con su familia.

ACTO 1: Planteamiento

Inicio: Mulán intenta hacer sentir orgullosa a su familia, pero falla al ser rechazada por la casamentera.

Detonante: Lllaman a su padre a la guerra, a pesar de su cojera y vejez.

Primer punto de giro: Mulán se hace pasar por hombre y va a la guerra en lugar de su padre.

ACTO 2: Nudo

Punto medio: Mulán vive junto a los soldados y se vuelve uno de ellos.

Segundo punto de giro: Se descubre la identidad de Mulán y es abandonada, mientras que los hunos que lograron sobrevivir el enfrentamiento contra la armada imperial deciden ir a asesinar al emperador.

ACTO 3: Desenlace

Clímax: Los hunos toman al emperador como rehén, pero Mulán logra salvarlo y se enfrenta con Shan Yun, el líder de los hunos.

Final: Mulán salva a toda China.

No existe un narrador ni saltos temporales importantes, aunque se podría decir que desde que Mulán huye de casa hasta que termina la guerra transcurren varios meses o incluso un año. Para continuar, analizaremos individualmente los personajes más importantes de la historia:

- ★ Mulán es una joven esbelta de largo cabello y ojos negros, precipitada, luchadora y valiente, aunque también algo torpe y descuidada. Forma parte de una familia tradicional china, donde es su padre, un hombre valiente llamado Fa Zhou, quien se encarga de tomar las decisiones, mientras las mujeres, es decir, la señora Fa Li y la abuela Fa, apenas

intervienen. Mulán y Fa Zhou, en lo general, mantienen una buena relación, ya que, en un principio, a pesar de que la protagonista falla con la casamentera, su padre no parece molesto y le da su apoyo. El único momento cuando se le ve muy enojado es cuando Mulán le sugiere no ir a la guerra, pues lo toma como una ofensa a su honor.

Al inicio de su historia, Mulán sabe que debe convertirse en una novia, pues es lo que todos, su familia incluida, esperan de ella, ya que es el papel que las mujeres tienen en esta sociedad para traer honor a sus familias: casarse con un buen partido y tener muchos hijos. Para ello, acuden a la casamentera, pero desde el comienzo, Mulán, al contrario de las demás jóvenes, no está muy ilusionada o preparada para esto: tiene los apuntes escritos en el antebrazo, llega tarde para alistarse y no sabe muy bien qué hacer frente a la casamentera. Se nos deja claro que no encaja con el papel de ser una mujer callada, reservada o equilibrada, como el resto espera de ella; más bien es torpe y carece de las aptitudes como ama de casa y esposa perfecta (descritas en la canción “Nos vas a brindar honor”), lo que la misma casamentera grita frente a todo el pueblo. Luego de su evaluación, Mulán tiene presente el daño y deshonor que sus actos trajeron a su familia y es por esta razón que piensa en unirse a la guerra, tomando el lugar de su padre, sacrificando su vida por él y por su devoción a la familia. Más tarde, cuando descubren su verdadero género en el ejército, Mulán reflexiona sobre sus actos y se da cuenta de que salir de su esfera doméstica para reemplazar a su padre en la guerra no fue algo que hizo solamente por él, sino por ella, para descubrir su propio valor y abrirse al mundo.

La vestimenta y maquillaje de Mulán van evolucionando a medida que avanza la película: al comienzo de la historia vemos a la joven desordenada y despeinada, mientras intenta ser femenina para encajar en la sociedad; luego de que se alista en el ejército, su apariencia se vuelve completamente masculina; y, finalmente, cuando se enfrenta a los hunos, tiene el cabello suelto y un *hanfu*, mezclando ambos roles: femenino y masculino.

Cabe destacar una escena importantísima en la trama, que es el punto de inflexión en la historia: en un acto de rebeldía, Mulán se corta su larga cabellera para lograr parecer un hombre. El pelo también posee una carga simbólica relacionada con la honra; por ejemplo, podemos observar que el emperador tiene una gran barba, símbolo de piedad y virilidad (D’Alessandro, 2022). Para Mulán, su cabello representa su feminidad y, como le ha fallado a su familia, decide cortarlo con la espada de su padre, objeto que antes le había traído honor. Carlos Palop en su tesis *Evolución de la figura femenina en las producciones Disney de Blancanieves a Mulán y Elsa*, indica que hasta ese momento ninguna princesa de Disney había protagonizado una escena con tanto empoderamiento (Palop, 2016).

El coraje y la valentía de Mulán son rasgos nunca antes vistos en una mujer de Disney y sin duda la convierten en una de las primeras protagonistas que rompe el estereotipo de la damisela en apuros que se había instaurado hace ya un tiempo y su historia nos deja una lección: buscar algo en lo que eres bueno y valerte por ti mismo.

Como resultado, esta princesa Disney es y seguirá siendo una gran inspiración para muchas niñas.

Mulán representa los arquetipos de la heroína, ya que tiene un papel activo en su propia historia y se sacrifica para que su padre no tenga que ir a la guerra; y la sombra, por los sentimientos reprimidos que surgen cuando descubren que es una mujer y no logra su objetivo de traer honor a su familia.

- ★ Mushu es un pequeño dragón rojo que solía ser un guardián de los ancestros, hasta que fue degradado por haber llevado a un miembro de la familia a la muerte. Por ende, ahora solamente se encarga de hacer sonar el gong y despertar a los demás espíritus. El líder de los ancestros le pide que despierte al espíritu de El Gran Dragón de Piedra, pero Mushu no tiene éxito al intentarlo y, además, por accidente, rompe su estatua. Es aquí cuando conoce a Grillo, quien lo convence para que él sea el guardián que acompañe a la protagonista, pues Mushu llega a la conclusión de que, si ayuda a la joven a traer honor a su familia, los ancestros le devolverán su puesto como guardián. Durante la película, el pequeño dragón es quien le ocasiona la mayoría de los problemas a Mulán y son estas situaciones las que le agregan mucho humor a la cinta. Mushu representa el arquetipo del mentor, ya que guía a Mulán durante su trayectoria, enseñándole a ser un “verdadero hombre” y la ayuda a lograr sus objetivos; aunque también representa al heraldo, cuando ayuda a poner la trama en movimiento, por ejemplo, cuando se hace pasar por el general a fin de escribir una carta para que Mulán y el resto del ejército puedan ir al campo de batalla.
- ★ Li Shang es el capitán de la tropa de Mulán, hijo del general y el encargado de entrenar a los novatos, por eso recibe el arquetipo del mentor. Es disciplinado, exigente y valiente, aunque a menudo el consejero del emperador le dice que es muy joven y que solo fue nombrado capitán por el vínculo con su padre. Es determinado y está dispuesto a morir por salvar a su país. Se vuelve cercano a Ping (nombre falso que utiliza Mulán para infiltrarse entre los hombres), quien llega a salvarle la vida y es por esta razón que Shang perdona a Mulán cuando descubren que es una chica. Se evidencia un interés amoroso de Shang hacia Mulán.
- ★ Yao, Ling y Chien-Po son un gracioso trío de amigos que, al comienzo, cuando conocen a Ping, le hacen la vida imposible en el entrenamiento, pero luego de pasar tiempo juntos y conocerse mejor se vuelven amigos. Después de saber la verdadera identidad de Mulán, son ellos los que le prestan su apoyo cuando nadie creía en ella por ser mujer. Cada personaje se caracteriza por una cualidad: Yao es tosco y de fuerte carácter, Ling es gracioso y Chien-Po es dulce y glotón.
- ★ Los hunos son el ejército enemigo de China y son representados como seres despiadados, sin compasión. Su malvado líder Shan Yu es grande y fuerte, con garras y colmillos, su piel es casi de un color grisáceo y lo que más destaca de sus ojos es el color amarillento de sus pupilas. Estas tropas tienen el objetivo de asesinar al emperador para ocupar su lugar y poder quedar al mando de China.

Respecto a lo anterior, cabe señalar que algunos grupos de personas en Turquía alegaron que los hunos presentan de manera despectiva a sus ancestros, los Xiongnu, y solicitaron la cancelación de las proyecciones de la película en el país (Lopes, 2019).

En cuanto a la banda sonora de este filme, fueron creadas siete canciones, de las cuales cuatro son interpretadas por los personajes dentro de la película y las demás suenan durante los créditos, incluyendo dos versiones de “Mi reflejo”, una cantada por Lucero y otra por Christina Aguilera, quien inició su exitosa carrera artística con su participación en este largometraje.

Las canciones tienen gran relevancia narrativa, pues suenan en los momentos más importantes de la historia y sirven para mostrar los objetivos y pensamientos de los personajes y, en casos puntuales, también se muestra la progresión que estos tienen desde que comienza un número hasta que termina, tal como sucede en “Hombres de acción”, la cual suena desde el inicio del entrenamiento, en los momentos donde los guerreros todavía son demasiado torpes para el combate y, en medio de la canción, Mulán es expulsada del ejército por su falta de habilidad, pero se decide a completar el desafío que Shang les puso antes de que comenzara la música y termina lográndolo, lo que lleva a que todos los soldados mejoren su desempeño y terminan la canción con el ejército preparado para la batalla.

En contraste, la banda sonora de esta película está llena de leitmotivos que se hacen especialmente evidentes durante la escena de pelea final, que toma lugar en el palacio del emperador. En esa instancia claramente se pueden identificar dos: el que representa al clan de los hunos, especialmente al líder, Shan Yu; y el que representa el espíritu guerrero de Mulán y, posteriormente, a Li Shang, una vez que este se vuelve su aliado. Este último leitmotiv se escucha por primera vez cuando la protagonista se corta el pelo, en determinación de reemplazar a su padre en la batalla. Luego de esto, se sigue haciendo presente a lo largo del filme y suele aparecer en aquellos momentos cuando Mulán se muestra determinada a luchar.

Por otro lado, ya que Shan Yu es un personaje sin mucha profundidad, no necesita un sentimiento específico para que suene su leitmotiv y, por ende, suena cada vez que aparece en escena. Esto no ocurre durante escenas largas en las que se enfrentan con el ejército comandado por Shang, tales como la escena de la montaña y la pelea final, aquí solo suena su leitmotiv cuando los hunos se sienten en ventaja y es interrumpido por la melodía de Mulán o por otra música de batalla cuando dejan de tener el control de la pelea.

También existe una tercera melodía que funciona como leitmotiv, la cual se escucha cuando Mulán está con su padre, Fa Zhou. La primera vez que aparece es al principio de la historia, mientras él la consuela luego de fallar la prueba con la casamentera y no haber podido brindarle honor a su familia como una futura esposa y suena una versión distinta al final de la historia, en el momento en que Mulán regresa a casa y le obsequia a Fa Zhou la espada y el emblema que le fueron otorgados por el emperador.

Otro elemento a destacar es que al principio de la película siempre acompañan a Mulán melodías e instrumentos suaves y delicados, que representan su lado femenino, ya que, a pesar de no ser habilidosa como futura esposa, sigue intentando calzar en el lugar que le otorgó la

sociedad. Sin embargo, esto cambia cuando se corta el cabello y empieza a ser más frecuente su leitmotiv de espíritu de pelea, marcando el punto de giro de la historia.

A su vez, la música que se escucha a lo largo de *Mulán* acompaña los sentimientos de cada escena, a menudo surgen cambios muy repentinos que suceden cuando se muestran distintos personajes que, en la misma escena o en dos escenas contiguas, tienen emociones muy contrastantes. Un ejemplo de esto es la primera escena, en la que se nos presenta a Mulán, la cual comienza con una melodía muy delicada y tranquila, en oposición a la música tensa que suena en la escena anterior, donde se retrata el ataque de los hunos. La escena continúa con un ritmo más animado, cuando Mulán se levanta energéticamente de la cama y comienza a realizar sus labores diarias, pero cambia cuando vemos a Fa Zhou rezando en el templo, donde es acompañado por una melodía tranquila, la cual se transforma en algo más energético nuevamente, cuando el padre es interrumpido por el perro y las gallinas corriendo a su alrededor.

A la vez, el arte de *Mulán* (1998) constituye una de las partes más importantes de la producción, inspirándose en el arte chino tradicional, el cual era destacado por contener elementos simples y planos, enfocándose más en los fondos y lo que representan en lugar de los personajes. Hans Bacher, quien fue el principal diseñador de los fondos, tomó la decisión de hacerlos simples y grandes, usando los espacios negativos y diferentes formas en vez de enfocarse en los detalles, ya que el propósito de estos era acentuar a los personajes en escena y, tal como menciona Pam Coats, productora de la película, cada fondo era creado específicamente para que resalten los personajes (VHS BTS, 2019).

Como se había mencionado anteriormente en el análisis del arte de *El rey león*, *Mulán* también aprovechó el uso de CGI para una de sus escenas más icónicas: el ejército de los hunos cabalgando por la montaña nevada hacia el batallón de Mulán. Creando versiones 3D de los hunos, usando un programa para que los modelos de estos personajes no se atravesaran entre sí y otro para que cada uno tenga movimientos diferentes mientras corren en una dirección en general. El uso de esta herramienta no solo fue para animar escenas difíciles, sino también para darle magnitud a las escenas; la batalla en la montaña no habría causado el mismo impacto sin la gran cantidad de enemigos con los que se enfrenta Mulán. Esto también es visto en el palacio del emperador, donde se puede apreciar el tamaño del palacio en sí y la cantidad de gente del reino, todos estos personajes del público siendo completamente CGI. Así, en el desenlace de la película, cuando Mulán salva al emperador, se puede ver cómo esta gran cantidad de personas se reverencia ante ella y nos muestra la importancia de sus acciones como heroína de toda China.

Debido a la relevancia de la enormidad de las locaciones en *Mulán*, muchos de los planos eran generales y de establecimiento. Esto se puede presenciar especialmente durante la canción “Mi chica es la razón”, donde la tropa de Mulán viaja para unirse al ejército imperial y se les ve atravesando locaciones inspiradas en lugares turísticos de China, como las Montañas de Guilin, las Grutas de Longmen y las terrazas de arroz, entre otros.

Lo anterior no le impide a la película hacer primeros planos, para mostrarnos especialmente cómo Mulán reacciona a su entorno y en momentos emotivos. La secuencia donde Mulán decide ir a la guerra en lugar de su padre comienza con un plano detalle de la protagonista

caminando hacia el altar familiar, luego prende el incienso, mira el reflejo de la espada, se corta el pelo y abre el mueble donde se encuentra la armadura de su padre. Además, se acentúa la energía e importancia de la escena con los colores grises y apagados, la lluvia y, especialmente, el sonido de trueno que acompaña cada cambio de plano.

Creemos que el elemento que caracteriza a *Mulán* de 1998 es sin duda su narrativa, especialmente la construcción del personaje de la protagonista, pues nos presentan una chica normal que debe hallar su lugar en el mundo y se esfuerza por lograr sus objetivos, algo con lo que cualquier niña puede verse reflejada.

El remake live action de *Mulán* fue lanzado el 4 de septiembre del 2020, aunque la fecha de su estreno estaba prevista para marzo, pero fue retrasado varias veces debido a la pandemia. La historia tiene algunos cambios respecto a su contraparte animada: el tono es mucho más dramático y de acción, se eliminaron algunos personajes y situaciones cuya función era aportar humor a la historia, se crearon nuevos personajes y se quitaron todas las canciones con letra que estaban presentes en la película, exceptuando “Mi reflejo”, cantada nuevamente por Christina Aguilera durante los créditos.

Podríamos decir que el remake de *Mulán* es el punto intermedio entre una nueva reinterpretación y un remake, pues no es tan fiel a su antigua versión como sucede en el caso de *El rey león*, pero tampoco es un producto nuevo como *Maléfica*.

Por otro lado, esta nueva versión tenía la intención de representar de manera más fiel a la cultura china y para ello corrigieron algunos errores históricos, las locaciones, los vestuarios y reunieron un elenco de actores de ascendencia china, incluyendo actores marciales de alto renombre del cine asiático, como Donnie Yen y Jet Li. Sin embargo, esto no fue suficiente, ya que la mayoría del equipo de producción estaba conformado por personas blancas, incluyendo a la directora, por lo que la película recibió múltiples críticas, al igual que por la falta de representación, sensibilidad cultural y fidelidad histórica en el filme.

La historia comienza cuando vemos a una niña llamada Mulán, quien posee un gran *chi*, sin embargo, este poder solo puede ser utilizado por los hombres, pues las mujeres que lo usan se arriesgan al deshonor y es por esto que Mulán desde joven se empeña en ocultarlo. Un día, los hombres del emperador vienen a buscar un varón de cada familia para que se una al ejército imperial y así luchar con los rouranos, pero el único hombre de la familia, el padre de Mulán, está muy enfermo y débil, así que Mulán roba su espada y armadura y se encamina a la guerra en su lugar. La joven llega al campo de entrenamiento y, como a todos los demás, le cuesta aprender y mejorar sus habilidades, hasta que deja de ocultar su chi y se convierte en la mejor del batallón. Al terminar el entrenamiento, las tropas se dirigen al campo de batalla para enfrentarse a los rouranos y a su líder, Bori Khan. Al llegar, Mulán se separa de su escuadrón y es interceptada por la bruja Xianniang, quien intenta asesinarla, pero la protagonista logra escabullirse para ayudar a sus hombres y logra derrotar a los rouranos. Después de que la batalla termina, Mulán revela su verdadera identidad y es expulsada del ejército. Más tarde, la protagonista se encuentra con Xianniang, quien le cuenta que el ataque era una distracción para matar al emperador, así que la

joven vuelve para advertir a las tropas. Mulán llega y todos sus compañeros le brindan su apoyo, entonces el general la nombra capitán del regimiento. Mulán los guía por la Ciudad Imperial, donde se encuentra con que Bori Khan ha secuestrado al emperador. La joven lucha con el líder de los rouranos, lo vence y salva al emperador para después regresar a casa a disculparse con su familia.

ACTO 1: Planteamiento

Inicio: Mulán intenta que su familia se enorgullezca, ocultando su chi.

Detonante: Llamam a su padre a la guerra, a pesar de su cojera y vejez.

Primer punto de giro: Mulán se hace pasar por hombre y va a la guerra en lugar de su padre.

ACTO 2: Nudo

Punto medio: Mulán vive con los soldados y deja de esconder sus poderes.

Segundo punto de giro: El ejército imperial se enfrenta contra el imperio Rouran. Mulán, después de pelear con la hechicera Xianniang, decide dejar de esconder su identidad, pero es exiliada. Luego descubre por la bruja que este ataque era una distracción para que Bori Khan pudiera ir a asesinar al emperador, lo que la hace decidir arriesgar su vida, con el fin de informarle a su general las verdaderas intenciones de Bori Khan.

ACTO 3: Desenlace

Clímax: Bori Khan exige un duelo con el emperador, quien acepta. Mientras esto sucede, el resto de los rouranos invaden el palacio, cuando llega Mulán y su equipo.

Final: Mulán logra rescatar al emperador, derrotar a Bori Khan y decide volver a casa para disculparse con su padre, pero él solo se alegra por verla viva.

A diferencia de la versión original, en esta historia existe un narrador que se presenta desde la primera escena y que pronto descubrimos es el padre de la protagonista, Hua Zhou. El narrador funciona para explicarnos quién es Mulán, qué es el chi que posee y por qué debe ocultarlo por el simple hecho de ser mujer. Vuelve a aparecer cuando Mulán llega al campo de entrenamiento, luego cuando la joven decide no ocultar su verdadero género y finalmente, para contarnos qué fue de ella después de la última escena.

Solo hay un salto temporal importante, el cual ocurre cuando Mulán pasa de ser una niña a ser una joven. Luego, no se especifica cuánto tiempo pasa entre el entrenamiento y la guerra, pero podría ser uno o dos años.

A continuación, analizaremos individualmente los personajes más importantes de la historia:

- ★ Al inicio de la película, vemos a Mulán como una pequeña niña risueña, inquieta y juguetona. Además, tiene un don que la hace ser muy especial: posee un poderoso chi (energía ilimitada de la vida, pero que pocos pueden desarrollar de una forma tan espectacular) que le permite ser una luchadora muy hábil y rápida, pero solo los guerreros

varones pueden usarlo, ya que las mujeres se arriesgan a la humillación, deshonra e incluso el exilio.

Su padre, Hua Zhou, solía acompañarla cuando entrenaba con su chi, mientras le enseñaba a controlarlo. Se sentía orgulloso y por un tiempo no fue capaz de contarle a Mulán que dicho poder solo puede ser empuñado por hombres, hasta que las personas de la aldea comienzan a mirar mal a su hija y él le exige ocultar su chi.

Su familia, a diferencia de la versión animada, está conformada por su padre, madre y hermana menor, Hua Xiu. Con este cambio podemos apreciar una comparación entre las hermanas: Xiu es una niña tranquila que no se mete en problemas y Mulán es todo lo contrario. A pesar del poco tiempo en pantalla que comparten ambas hermanas, parecen tener una relación cercana, aunque Mulán también actúa de manera protectora hacia Xiu.

Al pasar el tiempo, Mulán se vuelve una joven esbelta con un largo cabello negro y con una energía desbordante. Cuando llega el momento de ir con la casamentera para conseguirle un buen marido, al igual que en la versión animada, falla y trae deshonra a su familia, pero Mulán no tiene tiempo para reflexionar sobre cómo se siente ella o sus cercanos respecto a este fracaso, ya que rápidamente se presenta un problema mayor: llegan las tropas imperiales para buscar a los hombres.

Tras hablar con su padre, Mulán toma la decisión de robar la armadura y reemplazarlo en la guerra, aunque la escena pierde la fuerza y la solemnidad que la música y los planos le habían dado a la versión animada, la cual fue meticulosamente planeada para mostrar el poder de esta decisión y un punto sin retorno para la protagonista.

Al llegar al campo de batalla, la nueva Mulán no tiene que esforzarse por llegar al nivel físico de los hombres, pues ella ya es superior gracias a su chi. Su arco de aprendizaje es más bien interno, donde su dilema proviene de aceptar su verdadera identidad, pues en esta película se agrega un nuevo valor que se quiere transmitir: la verdad, ya que Mulán, al no ser sincera respecto a su género, no es capaz de desarrollar su verdadero potencial.

Disminuye la empatía que el espectador generaba con la protagonista, pues antes era una chica normal que tenía que esforzarse para lograr sus objetivos, mientras que esta nueva Mulán desde el inicio es especial.

- ★ Xianniang representa al halcón que siempre estaba acompañando a Shan-Yu en la versión animada 1998, pero ahora es una mujer con un poderoso chi que no teme mostrar, lo que es considerado una deshonra y una humillación, siendo el motivo por el cual es exiliada de su pueblo y nombrada “bruja”. Es una mujer de largo cabello negro que se maquilla una franja en los ojos y usa un tipo de corona en su cabeza. Xianniang decide trabajar con Bori Khan quien le promete libertad cuando conquiste China, pero en el fondo él no la ve más que como una esclava y utiliza sus poderes a su conveniencia. Ella tiene el poder de convertirse en halcón y de controlar la mente y cuerpo de las otras personas. Este personaje actúa como un futuro alternativo para Mulán, siendo una mujer igual a ella,

pero que ha tomado las decisiones equivocadas y que finalmente se da cuenta de ello (Floro, 2021), intentando enmendar al salvarle la vida a Mulán.

- ★ Bori Khan es el líder del imperio Rouran que busca venganza por las guerras pasadas, en las que el emperador mató a su padre. Es un hombre grande y fuerte, que posee un largo cabello negro; es muy hábil, astuto y rápido. A pesar de que le promete un hogar a Xianniang, en realidad él solo la ve como una herramienta que le ayudará a alcanzar su cometido.

En cuanto a la banda sonora de esta película, a lo largo de todo el filme la música acompaña los sentimientos de la escena con instrumentos tradicionales asiáticos, que nos ayudan a ubicarnos en el espacio y la era en donde se desarrolla la historia.

No hay canciones con letra durante la historia, pues, según la directora de la película, Niki Caro, no calzaban con el tono realista al que apuntaban, pues señala que normalmente la gente no comienza a cantar mientras entran a la guerra (Caro, 2020). Sin embargo, en ciertas ocasiones suenan versiones instrumentales de las canciones icónicas de la versión de 1998.

Al principio de la historia, cuando Mulán se está arreglando para ver a la casamentera, al igual que en la versión original, suena la melodía de “Nos vas a brindar honor”, aunque la escena no es tan larga como para un número musical completo y, como se indicó antes, los personajes no están cantando. Más tarde, mientras Mulán está terminando su entrenamiento con el resto del ejército, en lugar de “Hombres de acción”, tocan la melodía de “Mi reflejo”, siendo esta la canción original que más se repite en la película, pues es usada para expresar el poder de Mulán y los momentos en los que triunfa, en contraste con la contraparte animada, donde la canción era interpretada en el momento más débil de la protagonista, mientras sentía la tristeza y culpa de haber deshonrado a su familia y mientras cuestionaba su identidad.

Por otra parte, en esta versión no existen tantos leitmotifs como en su predecesora, pero aun así hay uno que acompaña o reemplaza la melodía de “Mi reflejo”, cuando Mulán está empoderada.

Existen tres canciones vocales en la banda sonora de *Mulán* de 2020, las cuales suenan en los créditos del filme. La primera se titula “El mejor guerrero”, que también tiene una versión en inglés titulada “Loyal brave true” y ambas fueron interpretadas por Christina Aguilera. Esta es la única canción original que no está presente en el filme de 1998 y fue creada inspirada en la música china e instrumentos tradicionales chinos, como el guzheng.

Las otras dos canciones son reinterpretaciones de “Mi reflejo”, canción original de la película de 1998, que, en ese entonces, fue cantada por Christina Aguilera y ahora, veintidós años más tarde, vuelve a serlo, esta vez en una versión mucho más poderosa y épica, en contraste con la anterior que era mucho más tranquila y acústica. La última canción, como fue indicado antes, también es un *cover* de “Mi reflejo”, pero cantada en chino por la actriz protagónica de la obra, Yifei Liu.

Respecto al arte y la cinematografía, Mandy Walker diseñó la cámara con la que se filmará Mulán basándose en que Mulán siempre fuera el centro de atención, usando el color rojo

para destacarla respecto a los tonos más apagados de la película. Además, el aparato se diseñó teniendo en cuenta las secuencias de artes marciales, para poder captar los movimientos de los actores en su totalidad (Chitwood, 2020).

Al igual que su antecesora, esta película también le dio importancia al uso de los colores, usando colores cálidos y rojos en un principio, para representar el afecto que Mulán le tiene a su familia y la comodidad de su hogar. Así, cuando la película avanza, enfocándose en el entrenamiento de Mulán durante la guerra, estos colores cálidos están ausentes, predominando los grises y colores opacos, mostrando la gran diferencia entre estos dos mundos y el cambio que tiene que experimentar Mulán para poder ayudar a su padre.

Ahora bien, al igual que en la balada en la que están basadas estas dos películas, *Mulán* de 1998 nos muestra una joven normal de la época que tiene un conflicto muy común para las personas de su edad: no conoce su identidad y quiere encontrar su lugar en la sociedad. Aunque tenga que fallar una y otra vez para poder alcanzar su objetivo, es gracias a su esfuerzo y dedicación que logra salvar a su padre y a China, usando sus propios métodos y aceptando su lado “femenino” y “masculino”. Esto se puede apreciar especialmente en el clímax de la película, cuando el emperador es secuestrado y el batallón de Shang intenta entrar al palacio a la fuerza, pero sin éxito. Mulán, al ver esto, propone un plan, haciendo que sus compañeros se vistan como mujeres y usen los listones de sus vestidos para entrar al castillo escalando; un paralelo a la secuencia de entrenamiento en "Hombres en acción". Además, en la pelea final contra Shan Yu, quien es más grande y fuerte, Mulán lo derrota usando un simple abanico, un accesorio “femenino”, mostrándonos su astucia y capacidad sin la necesidad de usar la fuerza bruta, lo cual es considerado “masculino”. Esta versión nos deja el mensaje de que no importa el género o cualquier otra distinción, pues con esfuerzo puedes triunfar al igual que cualquier otro y convertirte en su par.

Por otro lado, la Mulán de 2020 es una protagonista completamente diferente, pues desde la niñez tiene una habilidad sobrehumana para las artes marciales, por lo tanto, no tiene espacio para desarrollarse como personaje y termina siendo la misma durante toda la película, lo que causa que sea más difícil empatizar con ella, ya que de por sí es especial y no tiene que esforzarse para lograr su metas, haciéndola parecer más un cliché de "el elegido": un personaje común de las películas occidentales (como Luke Skywalker de *Star Wars* o Harry Potter de la franquicia con su nombre), que es el único destinado a salvar al mundo. *Mulán* de 2020, nos termina diciendo que si tienes talento puedes triunfar y ser respetada, sin embargo, si no tienes uno, solamente puedes conformarte con lo que la sociedad pide de ti.

Otro problema con este remake es que le restó importancia al crecimiento de Mulán y a la relación con su padre al borrar varios momentos emotivos, como, por ejemplo, la escena donde la joven reflexiona sobre su identidad y el deshonor que le trajo a su familia, cuando se muestra que, pese a ello, su padre sigue aceptándola; o la secuencia donde Mulán se prepara para ir a la guerra, donde se corta el pelo, va al templo a rezar, se despide de su familia en medio de la noche y se pone la armadura; y por último, la escena del final, cuando Mulán se reencuentra con su

padre y le entrega el medallón del emperador y la espada del enemigo para honrarlo, pero él termina tirando todo al suelo para abrazar a su hija.

En conclusión, este remake no logra capturar la peculiaridad o esencia de *Mulán* ni el conflicto central de la protagonista, que es lo más importante dentro de la historia original y que hace que todos queramos volver a verla siempre que tengamos oportunidad.

Todas las películas que analizamos son muy distintas entre sí y tienen distintos grados de fidelidad hacia su obra de origen, con tonos totalmente diferentes y, por ende, los elementos que las caracterizan también son variados.

La bella durmiente, como era de esperarse al ser la más antigua, tiene un tono muy romántico que es icónico en las primeras películas de princesas. El desarrollo de los personajes y de la trama son muy simples, pero son acompañados de la impecable estética en cada aspecto, pues destaca su diseño de fondos, de personajes y su muy bien cuidada animación. Por otro lado, *Maléfica* posee características muy diferentes, sin tomar en cuenta que la historia está contada desde una perspectiva completamente distinta, inmediatamente se nota una mayor profundidad en la trama y en los personajes, quienes ahora tienen trasfondo, objetivos y varias capas en su personalidad. Estéticamente se entiende que es distinta por el formato utilizado, pero aun así posee una gran calidad visual y recibió premios por vestimenta y maquillaje, aunque está claro que el principal enfoque estuvo en la historia. Por eso mismo se puede decir que los elementos que caracterizan a la obra anterior no se conservaron, porque ese no era el objetivo para la creación de este remake.

El rey león es un caso bastante distinto, ya que su remake pretendía ser tan parecido a la obra original como se pudiera o esa impresión deja la escena de apertura, que está calcada de la versión animada. Sin embargo, para la versión de 1994 lo que más destaca es su atmósfera colorida y sus personajes icónicos, impulsados por la animación que les da gran expresividad a los animales y nos ayuda a empatizar con ellos de una forma más profunda, elemento que el live action no tiene, pues querían que, al contrario de la original, se viera más realista, por lo tanto, a pesar de que la historia es casi idéntica, tiene un tono mucho más serio y oscuro. Tampoco conserva los elementos de *El rey león* original.

Finalmente, *Mulán* también apuntaba a ser la misma historia hasta cierto punto, pues tiene la misma protagonista y la misma base, que vendría siendo la balada original. A pesar de esto, ambas historias son muy distintas entre sí, pues la mayoría de los personajes no coinciden, ya que a muchos les cambiaron el nombre, los eliminaron o son completamente nuevos para la historia. Además, la evolución de Mulán como protagonista, es prácticamente lo opuesto a la original, lo que provoca que no exista un desarrollo profundo ni la misma empatía con el personaje, que es un elemento central dentro del filme de 1998, ya que la primera es una chica normal que pasa por un largo y esforzado camino para conseguir sus metas, mientras que la más reciente es poderosa desde pequeña y su único desarrollo es que pasa de esconder sus poderes a mostrarlos orgullosa.

Conclusión

La tendencia que adoptó Disney de traspasar sus clásicos animados a live action ha ido en aumento en los últimos diez años; cada año estrenan uno o dos remakes. Sin embargo, recientemente se ha observado un fracaso con los lanzamientos de *Pinocho* (2022) y *Mulán* (2020), lo cual nos llevó a preguntarnos lo siguiente: ¿de qué manera los elementos característicos de los clásicos animados se mantienen o no en sus remakes? Y, para encontrar la respuesta, nos planteamos los objetivos de realizar una revisión de la “era de plata” y del “renacimiento” de Disney, con el fin de dar contexto a los filmes elegidos, continuando con un análisis de tres remakes: *Maléfica* (2014), *El rey león* (2019) y *Mulán*. En estos examinamos los parámetros de narración, banda sonora y arte, del mismo modo que lo hicimos con sus correspondientes películas animadas: *La bella durmiente* (1959), *El rey león* (1994) y *Mulán* (1998). Lo anterior nos condujo a la conclusión de que cada una de estas tres películas animadas posee características propias que las hacen queridas por el público. Después de llevado a cabo el análisis en esta investigación, nos resulta posible afirmar que claramente los elementos característicos de los clásicos de Disney no se mantienen en sus remakes, ya que resulta evidente que manifiestan una dirección distinta a la de sus versiones originales.

En primer lugar, estos remakes se producen principalmente para modernizar las obras originales y, de esa manera, renovar audiencia, lo que se hace evidente en el caso de *Maléfica*, donde las protagonistas dejan ver un enfoque más feminista que en *La bella durmiente*, siendo empoderadas y sin necesidad de un príncipe que las rescate. Esto último da cuenta de la visión de la sociedad que prevalecía en el momento de la realización de la película original, la cual ahora parece obsoleta y es repudiada por gran parte de la población.

Además, en algunos de estos remakes se eliminaron todos los estereotipos raciales y homófobos presentes en las obras originales, como mostrar a los hunos de *Mulán* como seres grises, con garras, colmillos y ojos amarillos, haciéndolos ver como monstruos; o las características asiáticas y *queer* que posee Scar de *El rey león*, siendo una inapropiada representación, por estar incluidas solamente en el antagonista de la obra, de manera burlesca.

Asimismo, se aprovecha de corregir los errores y la falta de representación verídica de las culturas que son retratadas en las películas. Lo anterior se intentó lograr con *Mulán*, como mencionamos antes, reemplazando los personajes de los hunos por los rouranos, siendo fieles a la época histórica donde tiene lugar el filme y con la inclusión de todo un elenco de actores de ascendencia china. Sin embargo, estos cambios no funcionaron, debido a la incoherencia entre lo que se dijo que se iba a hacer y lo que realmente se hizo, pues la película sigue mostrando varios errores culturales, producto de la falta de expertos e historiadores pertenecientes al país en el equipo de producción, lo que causó grandes críticas de parte de la audiencia china.

Estos cambios, cuando son bien ejecutados, son positivos, ya que le otorgan mayor importancia a retratar las culturas en cada película de una manera adecuada, lo que nos permite disfrutar de estas sin los estereotipos dañinos que incluían sus versiones originales. Esto último, sumado a los personajes empoderados y los protagonistas de distintas etnias, sirven de

inspiración para muchos infantes que los tienen de referente, permitiéndoles verse reflejados como los héroes en la pantalla. Sin embargo, incluir diversidad cultural y racial también podría ser un arma de doble filo, pues hay grupos conservadores que no están dispuestos a ver la película a menos que se mantengan los personajes tal y como eran en la versión original. No obstante, esperamos que este público no detenga a Disney en su decisión de continuar con la representación de minorías, pues la inclusión y diversidad son aspectos muy necesarios actualmente y es de los mayores cambios positivos que aportan estos remakes.

Por otro lado, un factor que perjudica a los remakes es el cambio de formato a live action, pues el traspaso de animación a imagen real le quita gran parte de la vida a las películas, ya que el fin del medio original era conducir a los espectadores allí donde la acción real era incapaz de llegar (Ceballos, 2019) y estos remakes pierden ese atractivo, pues tienden a limitarse con el realismo, lo que se ve especialmente reflejado en *El rey león*, donde los personajes no son expresivos ni se diferencian entre ellos, razón por la cual, a pesar de conservar la misma historia, resulta mucho más difícil introducirse en el relato y disfrutar el filme.

Aquellos remakes que funcionan como reinterpretaciones, cambiando la mayoría de los aspectos de la narrativa original, tienen la posibilidad de aportar elementos nuevos que los hacen destacar sobre los otros. Contrario a esto, las películas que intentan mantenerse fieles a la original en todos los aspectos no aportan ningún elemento nuevo y, además, le quitan elementos característicos de sus respectivas versiones animadas, provocando que no logren ser eficaces como películas independientes. Paradójicamente, aquellas películas que no intentan ser un producto nuevo siguen siendo exitosas entre el público, como es el caso de *El rey león* que, como mencionamos desde un principio, fue el tercer mejor estreno de una película animada en el cine (Statista, 2023). Pensamos que, en definitiva, al no haber cambiado drásticamente, muchas personas la vieron por nostalgia de la versión animada, además de que estrenos como este reviven el interés del público por la película original y, asimismo, funcionan para atraer a las nuevas generaciones.

Sin embargo la mayoría de estos remakes parecen enfocarse más en aparentar ser correctos moralmente, quitándole los elementos controversiales que tenían las películas originales, lo cual es positivo ya que permite que el filme sea apreciado en la actualidad. No obstante, todos estos esfuerzos se ven oscurecidos por una historia mediocre que no aporta nada nuevo ni permite que la película pueda ser eficaz de manera independiente.

En un futuro se podría indagar con más profundidad sobre el éxito que tienen estos remakes en cuanto a la audiencia y las ganancias de la empresa, sin embargo, nuestra investigación se vio limitada en este aspecto, pues, por las características de este ensayo, no se pudo llevar a cabo un estudio de ese tipo y no tenemos acceso a tal información. Asimismo, nos habría gustado tener tiempo para analizar más remakes y sus respectivos clásicos animados y, de esa manera, corroborar de manera más concreta el hecho de que no se mantienen los elementos en la mayoría de este tipo de películas, además de estudiar los casos de los remakes que van a ser estrenados próximamente, para contar con una visión más actualizada de lo que se está haciendo en cuanto a la producción de estos largometrajes.

Listado de referencias

Aiello, J. (13 de agosto de 2019). *El Rey León 2019 es la película animada más taquillera de la historia*. Indiehoj.

<https://indiehoj.com/cine/el-rey-leon-2019-es-la-pelicula-animada-mas-taquillera-de-la-historia/>

Begué, P. (2018). *El tiempo y el arte. Reflexiones sobre el gusto IV: Vol. 21. De Perrault a Disney: la representación del paso del tiempo en La bella durmiente*. Zaragoza, España: Diputación Provincial de Zaragoza, Institución "Fernando el Católico".

<https://ifc.dpz.es/recursos/publicaciones/37/01/20beguehernandez.pdf>

Benitez, R. (2022). *Análisis y estructura de las fuentes de inspiración, de los aspectos históricos, narrativos, productivos, artísticos, simbólicos y tecnológicos en la edad de oro de los largometrajes de Walt Disney Studios (1937-1942)* [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid].

<https://eprints.ucm.es/id/eprint/75837/>

Ceballos, N. (16 de julio de 2019). Cómo el Renacimiento de Disney convirtió a una generación en fans de por vida. *GQ España*.

<https://www.revistagq.com/noticias/articulo/renacimiento-de-disney>

Chinnici, C. (2022). Why Is Disney Making So Many Live-Action Remakes? *ScreenRant*.

<https://screenrant.com/why-disney-remake-animated-movies-live-action/?fbclid=IwAR0nVyxZzVaQFOcZMvjCcB88n3nrK7nfgFiFCG75oiDNcvPDoL4j99DaIfI/>

Chitwood, A. (7 de septiembre de 2020). Mulan cinematographer Mandy Walker on color and the battle scene. *Collider*.

<https://collider.com/mulan-disney-plus-cinematographer-mandy-walker-interview/>

D'Alessandro, S. (25 de noviembre de 2022). *La política del cabello masculino en la historia china*. La ruta china.

<https://larutachina.com/la-politica-del-cabello-masculino-en-la-historia-de-china/>

Deckelmeier, J. (29 de julio de 2019). *Understanding The Lion King 2019's Complex Set Design*. ScreenRant.

<https://screenrant.com/lion-king-2019-set-design-cgi-practical/>

Demarchi, P., Martínez, A., Domínguez, L., Formigoni, D. & Peralta, H. (2014).

Representaciones sociales en el cine infantil. Nacionalidad, raza, cultura y clase en “El Rey León”. *Aposta*.

<http://apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/pdema.pdf>

Elmogahzy, A. (2018). *A "Whole New World": Race and Representation in Disney's Live-Action Remakes of Aladdin, The Lion King, and Mulán*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Auburn].
<https://etd.auburn.edu/handle/10415/6466>

Floro, I. (2021). *Qué define el éxito o fracaso de los remakes de Disney* [Tesis de Fin de Grado en Comunicación Audiovisual, Universidad de Barcelona].
<https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/180132>

Frago, M. (2005). Reflexiones sobre la adaptación cinematográfica desde una perspectiva iconológica. *Dialnet*, vol. XVIII (Núm. 2), 49-82.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2001955>

Fuller, B. (21 de julio de 2019). *The Lion King 2019 Gets All The Songs Right (Except Be Prepared)*. ScreenRant.
<https://screenrant.com/lion-king-2019-be-prepared-villain-song-bad/>

González, P. (2013). Cenicienta, Bianca y Mulán, la representación de la mujer a lo largo de la historia en Margarida, A. y Ferreira, C., *La familia en la literatura infantil y juvenil* (págs. 157-176). ANILIJ.
https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=730881&orden=0&info=open_link_libro

Henry, B. (13 de enero de 2020). *The Director Of "Mulan" Just Revealed Why There Won't Be Any Songs In Disney's Live-Action Remake*. BuzzFeed News.
<https://www.buzzfeed.com/benhenry/mulan-director-niki-caro-q-and-a>

Houwers, L. (2017). *The Representation of Gender in Disney's Cinderella and Beauty & the Beast: A Comparative Analysis of Animation and Live-Action Disney Film* [Tesis de Licenciatura, Universidad Radboud de Nimega].
<http://theses.uhn.nl/handle/123456789/4654>

Izurieta, B. (11 de marzo de 2023). *RAZZIE 2023: lista completa de ganadores*. Tomatazos.
<https://www.tomatazos.com/articulos/819064/RAZZIE-2023-lista-completa-de-ganadores>

Kring-Schreifeils, J. (19 de julio de 2019). *How the Original 'Lion King' Came to Life*. TheRinger.
<https://www.theringer.com/movies/2019/7/19/20699678/the-lion-king-original-animation-1994>

Lopes, T. (2019). Mulan | Há mudanças que vem para o bem. *HQzona - Quadrinhos, cinema, televisão e muito mais!*

<https://www.hqzona.com.br/2019/07/08/mulan-ha-mudancas-que-vem-para-o-bem/>

Maleficent. (30 de mayo de 2014). Metacritic.

<https://www.metacritic.com/movie/maleficent>

Maleficent. (30 de mayo de 2014). Rotten Tomatoes.

https://www.rottentomatoes.com/m/maleficent_2014

Morabito, S. (2014). 'Maleficent': Once Upon A Screed. The Federalist.

<https://thefederalist.com/2014/06/06/maleficent-once-upon-a-screed/>

Núñez, C. (18 de noviembre de 2020). *Mulán fue un éxito en Disney+ y tuvo una gran recaudación*. Cinemascomics.

<http://www.cinemascomics.com/Mulán-fue-un-exito-en-disney-y-tuvo-una-gran-recaudacion/>

Palop, C. (julio de 2016). *Evolución de la figura femenina en las producciones Disney de Blancanieves a Mulán y Elsa* [Tesis de Grado en Comunicación Audiovisual, Universidad Jaume]

https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/163753/TFG_2015_palopC.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pinocchio. (8 de septiembre de 2022). Rotten Tomatoes.

https://www.rottentomatoes.com/m/pinocchio_2022

Pizarro, M. A. (29 de enero de 2019). 'La bella durmiente', el elegante lienzo en movimiento de Disney. *eCartelera*.

<https://www.ecartelera.com/noticias/curiosidades-la-bella-durmiente-disney-51849/>

QueVer. (17 de septiembre de 2020). *Fracaso pero no tanto: aseguran que Mulan ya ganó más dinero que Tenet*.

<https://www.quever.news/cine/2020/9/17/fracaso-pero-no-tanto-aseguran-que-Mulán-ya-gano-mas-dinero-que-tenet-898.html>

Real Academia Española. (s.f.). Remake. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 23 de julio de 2023.

<https://dle.rae.es/remake>

Rivera, J. (2004). El ciclo sin fin: Una mirada a El Rey León desde la lectura de la imagen. *Razón y Palabra*.

<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n40/jleon.html>

Roth, M. (s/f). The Lion King A short history of Disney-fascism. *Ejumpcut* (Número 40), 15-20.

<http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC40folder/LionKing.html>

Sean Dudley. (6 de abril de 2018). *Picture Perfect: The Making of Sleeping Beauty (Full documentary)* [Archivo de Video]. YouTube.

https://youtu.be/fP8AZ-G_uqg

Statista. (7 de febrero de 2023). *Ranking mundial de las películas de animación más taquilleras de la historia*.

<https://es.statista.com/estadisticas/937483/ranking-mundial-de-las-peliculas-de-animacion-mas-taquilleras-de-la-historia/>

Tejada, N. (2018). *Simbolismo y feminismo en Disney: Estudio de La bella durmiente y su reescritura Maléfica*. [Tesis de Grado en Comunicación Audiovisual, Universidad de Sevilla].

<https://idus.us.es/handle/11441/79854>

The Lion King. (19 de julio de 2019). Rotten Tomatoes.

https://www.rottentomatoes.com/m/the_lion_king_2019

The Numbers. (s.f.). *Mulán (2020)*.

[https://www.the-numbers.com/movie/Mulán-\(2020\)#tab=summary](https://www.the-numbers.com/movie/Mulán-(2020)#tab=summary)

VHS BTS. (22 de marzo de 2019). From Legend to Life The Making of Mulan [Archivo de Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=iUMh3si5lxs>

White, Timothy (4 de octubre de 1997). Elton John: The Billboard Interview. *Billboard* (en inglés). pp. 95-96

https://books.google.cl/books?id=1wkEAAAAMBAAJ&pg=RA1-PA27&redir_esc=y&hl=es#v=onepage&q&f=false

Zinger, S. L. (2020). *Disney's New Fairytale: An Analysis of Representation in Disney's Live-Action Remakes of Beauty and the Beast and Aladdin* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Colorado Boulder].

<https://scholar.colorado.edu/downloads/b2773w68q>