

COCO

DIR. LEE UNKRICH, ADRIAN MOLINA



SINOPSIS

Una de las tradiciones de su familia es la enigmática prohibición de estar en contacto con la música. Pero Miguel sueña con convertirse en un músico consumado como su ídolo, Ernesto de la Cruz. Miguel desea con todas sus fuerzas demostrar su talento y acaba en la impresionante y colorida Tierra de los Muertos tras una misteriosa cadena de acontecimientos. A lo largo del camino, conocerá al encantador y tramposo Héctor y juntos emprenderán un viaje extraordinario para desvelar la verdad que subyace en la historia familiar de Miguel

FICHA ARTÍSTICA

Miguel	ANTHONY GONZALEZ
Héctor	GAEL GARCÍA BERNAL
Ernesto de la Cruz	BENJAMIN BRATT
Mamá Imelda	ALANNA UBACH
Abuelita	RENEE VICTOR
Papá	JAIME CAMIL
Papá Julio	ALFONSO ARAU
Tío Oscar	HERBERT SIGUENZA

FICHA TÉCNICA

Dirección	LEE UNKRICH	Casting	CARLA HOOL
.....	ADRIAN MOLINA	Montaje	STEVE BLOOM
Guión	LEE UNKRICH	Diseño de producción	HARLEY JESSUP
.....	JASON KATZ,	Distribuidora	Walt Disney Pictures/Pixar
.....	MATTHEW ALDRICH,	Género	Animación, comedia, aventura
.....	ADRIAN MOLINA	Aspect ratio	2,39:1
Producción	DARLA K. ANDERSON,	Idiomas	Español/Inglés con subtítulos en español
.....	MARY ALICE DRUMM,	Duración	109 min.
.....	JOHN LASSETER	Nacionalidad	Estados Unidos
Música	MICHAEL GIACCHINO	Año de producción	2017

NOTAS DE PRODUCCIÓN

El equipo de Coco encuentra su historia en México

Pixar Animation Studios explora una amplia gama de mundos en sus películas, de París a la Gran Barrera de Coral, del espacio a Monstruópolis. La investigación es la piedra angular para la creación de estos mundos de fantasía pero creíbles, y de los personajes que los habitan, ya signifique deconstruir juguetes clásicos o calcular cuántos globos se necesitan para levantar una casa del suelo.

En *Coco*, los realizadores querían que el público se empapara de la cultura que sostiene su historia. Enfocaron su investigación en muchas direcciones: contrataron consultores y expertos, estudiaron el arte, el cine y la música mexicanos, y viajaron por

todo México para experimentar las tradiciones, encontrarse con la gente y conocer de primera mano dónde vivirían sus personajes.

Consultores culturales

Los realizadores colaboraron con un equipo de consultores culturales, incluido el dibujante político Lalo Alcaraz, el dramaturgo Octavio Solís y la escritora sobre patrimonio y arte, la productora independiente y activista Marcela Davison Avilés. Los consultores, cuyas familias provienen de México, intervinieron en todo, desde el vestuario de los personajes y los decorados hasta la paleta de colores, e incluso en los diálogos, mezclando de forma fluida el español y el inglés en el guión de forma que no necesitase traducción. “Es un reflejo de nuestra educación”, dice
(*Sigue al dorso*)

Solís. “Crecimos en hogares bilingües. Hablábamos indistintamente inglés y español en el patio del colegio”.

Solís, que ha trabajado durante tres décadas en el campo del arte en el Área de la Bahía de San Francisco, dice que los realizadores acogieron muy bien la franqueza de sus opiniones. “A veces no soy políticamente correcto”, dice. Soy consciente de lo que las personas de mi cultura desean para crecer y participar más en el tejido de la sociedad estadounidense”.

Solís animó a los realizadores a no tomarse demasiado en serio a los personajes de la Tierra de los Muertos. “Nuestra manera de honrar a nuestros antepasados es alegre: si alguien es un pesado en vida, es muy probable que también sea un pesado muerto. Creo que la película refleja muy bien esta particularidad”.

Alcaraz, el caricaturista de la tira cómica La Cucaracha, apoyó a los realizadores en su interés por el tema de la familia. “Los latinos tienen una sólida estructura familiar, la familia es lo más importante”, dice. “Es lo que me gusta de *Coco*”.

“Es una historia universal sobre el amor perdurable de una familia”, añade Avilés. “Aunque el Día de Muertos entraña un profundo significado cultural, es importante comprender los aspectos festivos de las vacaciones que hace que los niños de la película participen en la celebración y se diviertan muchísimo”.

“Después de esta película, la gente va a comprender mucho mejor esta cultura, estas tradiciones. Y eso se debe a que Pixar ha hecho un gran trabajo de investigación”, dice Alcaraz.

Según Avilés, que también es responsable y productor de programación cultural mexicana, lo más importante que hicieron los realizadores en su búsqueda de una representación precisa y respetuosa de la cultura mexicana en *Coco*, fue comprender que era imprescindible investigar y documentarse. “Después, ya podían tomar decisiones”, dice Avilés. “Se tomaron tiempo para comprender. Escucharon a expertos de diferentes campos: arqueólogos, músicos y activistas culturales. Y se embarcaron en numerosos viajes de investigación. Todo fue hecho con la máxima sinceridad, respeto y humildad”.

Un cuento de dos mundos

De la Tierra de los Vivos a la Tierra de los Muertos: *Coco* presenta mundos contrapuestos y personajes pintorescos.

Coco se desarrolla en México en dos mundos distintos pero paralelos: la Tierra de los Vivos y la Tierra de los Muertos. Los artistas de Pixar Animation Studios se inspiraron profundamente en sus viajes de investigación. “México es el sueño de un diseñador”, dice el diseñador de producción Harley Jessup. “Supe enseguida que íbamos a reproducir la riqueza de colores y texturas que había por todas partes”.



Pero los diseñadores también tendrían que crear dos mundos completos. Durante casi todo el año, esos dos mundos existen por separado pero armoniosamente uno al lado del otro. Y cada año, por un día, se unen de manera mágica. “El Día de Muertos es como una gran reunión familiar que borra la división entre los vivos y los muertos”, dice el director Lee Unkrich. “Pero no se trata de lamentarse; es una celebración. Se trata de recordar a los familiares y seres queridos que han fallecido y tenerlos cerca”.

Aunque esos mundos se diseñaron como opuestos, el codirector y guionista Adrián Molina dice que en realidad comparten características clave. “Los dos rebosan color, música y alegría”, dice. “Los personajes, ya estén vivos o muertos, son optimistas y están totalmente dedicados a sus familias”.

Hace mucho tiempo que la productora Darla K. Anderson es una admiradora del trabajo del equipo para poblar esos mundos. “En algún momento de la historia, los personajes cobraron vida para mí”, dice ella. “Son únicos y están imbuidos de unas personalidades muy concretas. Sería imposible no enamorarse de ellos. Nos propusimos crear personajes que fueran creíbles y empáticos, trascendentes e interesantes. Son tremendamente reales, pero al mismo son pura fantasía”. Los opuestos se atraen

“Queríamos conseguir el máximo contraste entre la Tierra de los Vivos y la Tierra de los Muertos”, dice Unkrich. “Buscamos la forma de diferenciar ambos mundos. Una era la hora del día: la mayor parte de la acción en Santa Cecilia ocurre durante el día, mientras que en la Tierra de los Muertos es de noche.

“Otra forma de separar los mundos fue a través del color”, continúa diciendo Unkrich. “Teniendo en cuenta la fiesta y la iconografía, sabíamos que la Tierra de los Muertos tenía que ser un lugar visualmente vibrante y colorida, por lo que diseñamos Santa Cecilia para que fuera más discreta. Está claro que no es deprimente ni desprovisto de color, sobre todo desde el día de fiesta, y supimos desde el principio que asumiríamos el Día de Muertos con todo lo que conlleva”. Los personajes que viven en los mundos de *Coco* comparten un objetivo: ser recordados.

Banda sonora

Coco tiene una banda sonora original del compositor Michael Giacchino, autor de la banda sonora de la película de Disney•Pixar, *Up*, que ganó el Oscar. El compositor dice que elige sus proyectos basándose en su reacción inicial a la historia. “Quiero sentir que puedo traducirlo en música”, dice Giacchino. “Cuando vi *Coco*, me invadió un mosaico de emociones. Me hizo pensar en mi familia y en mis conexiones con familiares en Italia. Esta película es para todos”.

