



UNIVERSIDAD DE SEVILLA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN
GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Trabajo Fin de Grado

EL SIMBOLISMO EN EL CINE DE PIXAR

Estudio de caso: *Coco*



Autor: Fernando Zamora Reche
Fdo:

Tutora: Dra. M^a Ángeles Martínez García
Fdo:

Curso académico: 2017/2018

RESUMEN

El cine de animación creado por Pixar se ha convertido en un referente del sector. A partir de unos valores simbólicos introducidos estratégicamente en sus películas, la factoría ha conseguido que estas creaciones dejen huella en cualquier espectador, independientemente de la edad que tenga.

En este trabajo se investiga la propuesta de cine que ha desarrollado Pixar durante sus escasos años de vida, donde películas como *Toy Story*, *Los Increíbles* o *Buscando a Nemo* son conocidas y admiradas a escala mundial. Para determinar cuál es el motivo de esta repercusión se ha analizado *Coco*, la última película de la compañía, en diferentes niveles de significación tomando de referente el método de análisis propuesto por el historiador Erwin Panofsky.

PALABRAS CLAVE

Cine, animación, simbología, iconografía, Pixar, Disney, Erwin Panofsky, Coco

ABSTRACT

The animation cinema created by Pixar has become a benchmark in the sector. Based on symbolic values strategically introduced in his films, the factory has managed to make these creations leave a mark on any viewer, regardless of their age.

This work investigates the cinema proposal that Pixar has developed during its few years of life, where films like *Toy Story*, *The Incredibles* or *Finding Nemo* are known and admired worldwide. To determinate the reason for this impact, *Coco*, the company's latest film, has been analyzed at different levels of significance, taking as a reference the method of analysis proposed by the historian Erwin Panofsky.

KEYWORDS

Cinema, animation, symbology, iconography, Pixar, Disney, Erwin Panofsky, *Coco*.

INDICE

1. Introducción	5
2. Planteamiento	6
2.1 Objetivos	6
2.2 Hipótesis	6
2.3 Justificación y delimitación del tema	7
3. El cine de animación	8
3.1 Los orígenes del cine de animación	8
3.2 Walt Disney y su consolidación en la industria	10
3.3 El cine de animación japonés	13
3.4 El cine de animación en la actualidad	14
3.5 La creación de Pixar	17
3.6 Evolución y temáticas en el cine de Pixar	20
4. Metodología y simbolismo	25
4.1 El origen de la simbología	25
4.2 El método panofskyano	28
5. Estudio simbólico en Pixar: <i>Coco</i>	33
5.1 Sinopsis	33
5.2 Contextualización	34
5.3 Análisis	36
5.3.1 Primer nivel: universo diegético y lenguaje cinematográfico	37
5.3.2 Segundo nivel: repertorio temático	44
5.3.3 Tercer nivel: valores simbólicos	50
6. Conclusiones	54
7. Referencias	56
7.1 Bibliografía	56
7.2 Webgrafía	57
7.3 Filmografía	58

1. INTRODUCCIÓN

El cine se ha convertido en uno de los sectores más prolíficos del ocio en la sociedad del S.XXI. A pesar de que la subida de precios en la industria cinematográfica y la amenaza de la *piratería* ha rebajado considerablemente la asistencia de espectadores a salas de proyección, siguen apareciendo títulos que llaman la atención de la gran masa social debido a las grandes inversiones que se realizan actualmente en campañas promocionales. Sin embargo, la repercusión que alcanza una película en su taquilla mundial, no tiene por qué ser sinónimo de un producto de calidad.

Uno de los géneros que promueve esta forma de actuar es el cine de animación. Las grandes compañías suelen aprovechar fechas sonadas como Navidad o los meses de verano para lanzar sus películas animadas, que al mismo tiempo se convierten en ingresos extras de *merchandising* en todo lo que rodea a la obra. Al pensar en películas de animación lo asociamos directamente con el público infantil, aunque resulta destacable que los primeros pasos de este género no guardan ninguna relación con entretener a los más pequeños. Actualmente, es cada vez mayor la cantidad de propuestas animadas que son lanzadas para un público más adulto que también precisa el consumir este tipo de cine.

Los creadores de Pixar, una empresa que nació a finales del siglo pasado, hacen de cada una de sus películas éxitos mundiales de taquilla, en cooperación con el gran coloso Disney. Este mundo de imaginación, éxito y cifras millonarias tiene su origen en la mente de Ed Catmull, el gran artífice de los estudios Pixar, quien no se dejó amilanar por aquellos que veían en sus ideas unos estúpidos sueños de niño - que más tarde pudo hacer realidad - aunque no fuese un camino sencillo de transitar.

En este trabajo de investigación se pretende descubrir cuál ha sido el factor para conseguir la importancia que a día de hoy tiene en el género de la animación la marca Pixar y cómo ha sabido evolucionar con el paso del tiempo, para crear obras llenas de una peculiar simbología que han conseguido cautivar a crítica y espectadores.

2. PLANTEAMIENTO

2.1 Objetivos

El principal objetivo de esta investigación es averiguar cuál es la metodología seguida por Pixar para que sus películas gusten a niños y adultos. En este contexto, la imagen tiene un gran poder en el subconsciente de la persona, por lo que a partir de ella, determina el mensaje de forma simbólica que pretende ser mandado al espectador. Aparte del objetivo principal expuesto, los siguientes objetivos específicos también completan el trabajo:

1. Demostrar la madurez que ha ido adquiriendo con el paso del tiempo la marca Pixar. El hecho de descubrir una línea temática que ha ido enriqueciéndose desde sus primeros proyectos hasta la actualidad, con títulos más complejos y adultos.
2. La idea de que una película de animación no tiene que estar dirigida solamente a los niños, ya que se pueden hacer obras que tengan mensajes adultos, sin perder la atención a los espectadores de menor edad.
3. Analizar, a partir de un método específico de significación en la imagen, cuáles son los detalles que hacen tan diferentes a las películas de Pixar del resto de producciones animadas.

2.2 Hipótesis

Con esta investigación se pretende demostrar que la simbología utilizada por Pixar en sus películas juega a su favor, lo que permite a los adultos llevar a los más pequeños al cine, ya que juntos van a disfrutar de una experiencia diferente según el punto de vista al ver la cinta. Esta sería la gran baza que suele tener la empresa estadounidense para diferenciarse de las demás compañías, haciendo de sus películas todo un evento cinematográfico desde los primeros rumores en cuanto a la temática de la obra hasta los días posteriores de su estreno.

2.3 Justificación y delimitación del tema

La principal motivación para escoger este tema es comprender el motivo de la repercusión social que tienen las películas creadas por Pixar en el ámbito cinematográfico. Estamos acostumbrados a escuchar noticias de cuáles son los proyectos que tiene en mente la compañía hasta los próximos cinco años en adelante, por lo que es visible la importancia que se le dan a sus películas. Entre las múltiples propuestas que ha ido aportando Pixar es reseñable la madurez de estos metrajes, que junto a aquellos incondicionales que esperan impacientemente cada obra de la marca, han ido creciendo y viendo la consolidación de la compañía en el sector audiovisual animado. En este crecimiento ha tenido mucho protagonismo la simbología utilizada por sus creadores en las temáticas de sus proyectos, siendo este factor el motivo principal para la elección del tema de trabajo.

Con la mente puesta en *Los Increíbles 2* (2018), el próximo estreno de Pixar durante el verano del año presente que se intuye otro gran éxito de la marca, el último gran ejemplo de éxito ha sido *Coco* (2017), ambientada en la festividad del Día de Muertos en México. La película ha sido todo un éxito de taquilla, acrecentada por su estreno durante las vacaciones navideñas, y la crítica ha alabado su propuesta incluyéndola en las listas de mejores película del pasado año. Entre estas críticas se hace especial énfasis al mensaje adulto que tiene la película, delimitando el trabajo en el profundo análisis que se ha realizado a la misma para determinar cuánto tienen de acertadas las críticas recibidas por la obra.

3. EL CINE DE ANIMACIÓN

3.1 Los orígenes del cine de animación

La animación es la técnica que permite dar sensación de movimiento a cualquier conjunto de imágenes, dibujos, objetos, o cualquier otro formato que podamos imaginar a partir de fotografiar minúsculos cambios de posición para que, por un fenómeno de persistencia visual, el ojo humano asimile el movimiento como algo real.

Para encontrar el origen de este tipo de manifestación hay que trasladarse hacia la época Paleolítica, cuando el hombre de Neanderthal, interesado en dar movimiento a sus imágenes, optaba por dibujar numerosas patas a los animales en sus pinturas rupestres. El concepto de movimiento estaba expresado, pero debido a las obvias limitaciones técnicas no era completamente efectivo. Muchos años después, los expertos afirman (Costa, 2010) que el primer testimonio de la existencia de dibujos animados se remonta 5.200 años atrás, en un cuenco encontrado en Shahr-i Sokhta (Irán). Este objeto aparecía decorado con dibujos secuenciales que representaban una cabra saltando para alcanzar las hojas de un árbol.

A partir del siglo XVII, algunas figuras como Athanasius Kircher comienzan a experimentar en la técnica de la animación con el invento de la linterna mágica. Este aparato era capaz de representar imágenes pintadas sobre un vidrio en una pantalla mediante un sistema óptico de lentes, gracias a una habitación oscura y una pequeña fuente luminosa. El monje jesuita Gaspar Schott mejoró la linterna inventada por Kircher con un dispositivo circular que permitía una mayor rapidez en el cambio de imágenes. Gracias a estos inventos, el científico alemán Pieter van Musschenbroek consiguió proyectar la primera reproducción en movimiento de la historia, representando las fases del movimiento de un molino. Llegados al siglo XIX, Joseph Plateau inventa el fenaquitoscopio, mientras que Emile Reynaud comienza a representar sesiones de dibujos animados de mayor duración gracias a su invento, el praxinoscopio o también llamado teatro óptico.

La prehistoria del arte de la animación terminaría con la llegada de los hermanos Lumière y su famoso cinematógrafo, que permitía la posibilidad de fotografiar el movimiento sobre una tira - o película - en la que se grababan las imágenes. Aunque la animación parte de un arte diferente al cine, ya que el primero consiste en dibujos en movimiento mientras que el otro se trata de fotografías, la consolidación de este último permitió que ambos se desarrollaran entre ellos, siendo así como nacería el cine de animación (Sáenz, 2006).

La experimentación en esta nueva técnica de crear cine hizo que aparecieran los denominados pioneros de la animación. Tal como afirma Martínez-Salanova (2003), James Stuart Blackton rodaría *The Enchanted Drawing* (1900), uno de los primeros proyectos de animación en el que su creador realizaba dibujos en una pizarra donde los personajes cambiaban sus expresiones por medio de trucos de sustitución. Blackton pasaría a la historia del cine al crear *Haunted Hotel* (1907), considerada la primera película de animación. A su vez, el español Segundo de Chomón realizó *El hotel eléctrico* (1908) donde utilizó la manivela de cámara, un invento propio mediante el cual se podía trucar el tiempo y el movimiento de las imágenes. Con estas creaciones, ambos autores plantarían las bases de la técnica del *stop-motion*, el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes sucesivas. Motivado por los proyectos de estos directores, Emile Cohl recogería los conocimientos de ambas obras para crear *Fantasmagorie* (1908), la primera película pura de dibujos animados.

Culminada una primera etapa de observaciones y experimentos en el mundo de la animación cinematográfica, la figura del caricaturista Winsor McCay se erige clave entre los pioneros del dibujo animado, ya que fue el primero en replantearse la idea de dar vida y personalidad a estas creaciones que hasta el momento habían sido meras imágenes independientes. En un primer momento aportó movimiento a su serie *Little Nemo in Slumberland* (1905-14), aunque fue la creación del dinosaurio Gertie el que abriría la ventana de dibujos con personalidad en el cine animado. Con *Gertie, the Dinosaur* (1914), McCay recreaba una hembra de dinosaurio que respondía a las órdenes que le indicaba su creador, por lo que aparentaba ser un personaje con cierta vida y abría el camino de las creaciones que llegarían posteriormente (Costa, 2010).

Inmerso en el primer contexto industrial de la animación, fueron muchos los productores que llevaron a la vida a populares dibujos animados como *Krazy Kat* (George Herriman, 1913- 44) contribuyendo a una industria emergente que se basaba en dar vida a personajes de historietas de prensa. Martínez-Salanova (2003) coincide que a principios de la década de 1920 se abre una nueva etapa en la animación cuando Patt Sullivan y Otto Messmer son contratados para llevar a la vida al Gato Félix, una creación del primero. Estos dibujos gozaron de un enorme éxito, siendo el primer fenómeno de masas en el cine de animación. El camino que había abierto McCay con su dinosaurio fue recorrido exitosamente por Félix, que creaba las bases del dibujo animado clásico. Lucci (2005) sostiene que en pleno auge industrial cinematográfico, Estados Unidos fue el país que más innovaba en cuanto a tecnología, siempre en constante crecimiento. Por ello, la revolución del color y el sonido superaron a un Gato Félix que vio como emergía la figura de Walt Disney y su factoría, convirtiéndose años más tarde en uno de los gigantes del sector.

3.2 Walt Disney y su consolidación en la industria

Walter Elías Disney nació en el seno de una familia humilde de granjeros y seducido por el mundo del dibujo animado estudió en la Escuela de Bellas Artes de Chicago. A pesar de sus gustos, Disney nunca fue un gran dibujante pero sí un gran creador de ideas y un extraordinario productor. En su publicación, Fonte y Mataix (2000) afirman que la creatividad de Walt Disney junto a una gran visión de negocios, le permitieron ser pionero en proyectos arriesgados que más tarde tuvieron su éxito.

Tras fundar Walt Disney Productions, la compañía necesitaba un personaje que fuese la imagen de la empresa. Con la ayuda de Ub Iwerks nacería Mortimer Mouse, la creación que llevaría a Disney al



Figura 1: United Artists / Photofest. (1930). Walt Disney junto a su mascota Mickey Mouse. [Fotografía]. Extraído de <https://www.biography.com/news/mickey-mouse-history>

éxito absoluto. El personaje animado alcanzó su mayor fama en la película *Steamboat Willie* (1928), rebautizado con su nombre definitivo: Mickey Mouse (figura 1). Con la empresa ya consolidada en el mundo de la animación, Disney comienza a plasmar sus experiencias y novedades en cortometrajes denominados *Silly Symphonies* (1929-39), caracterizados por estar protagonizadas por animales y plantas bajo una pieza musical.

El éxito comercial que trajo la llegada del Pato Donald en 1934, hizo replantearse a Disney crear el primer largometraje de animación de la historia. Tras tres años de trabajo e ignorando las críticas hacia la «locura» que pretendía realizar, nació *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) inaugurando una nueva era del cine de animación. La película aportó innovaciones tanto dramáticas como técnicas gracias al uso del *technicolor*, además de usar la nueva cámara multiplano que permitía recrear cinco grados de profundidad simultáneos, algo nunca visto hasta entonces. El éxito fue rotundo ya que la crítica elogió la cinta y la recaudación de taquilla también estuvo a la altura. Por su parte, la Academia premió a Walt Disney con un Premio Especial acompañado de siete Oscar en miniatura como reconocimiento a la grandeza del proyecto.

Al mismo tiempo, la compañía Disney competía contra personajes muy populares del cómic norteamericano como Betty Boop y Popeye, creados por los hermanos Fleischer o los *Looney Tunes* (1930-69), llevados a la pantalla por la recién emergente Warner Brothers Cartoons.

Tras el éxito de *Blancanieves*, los estudios Disney se estrellarían estrepitosamente con sus dos siguientes obras. Por un lado, *Pinocho* (1940) fue estrenada coincidiendo con los comienzos de la Segunda Guerra Mundial, por lo que no tuvo la repercusión suficiente del público en taquilla, más preocupado del conflicto bélico que por ir al cine. En otro lugar, *Fantasia* (1940) fue un experimento de combinar música clásica con dibujos animados, algo extraño para el público de la época que de nuevo no respondió en taquilla. El tiempo puso en su lugar a estas dos películas tratándolas como grandes películas de animación, pero en aquel momento la compañía pasaba por malos momentos y tras una serie de despidos vio cómo estos dibujantes expulsados creaban la UPA (*United Productions of America*) erigiéndose en rivales del gigante americano. Para revertir la situación económica, Disney rodó *Dumbo* (1941), una película de bajo coste que alabada por la crítica volvió a llenar las arcas de la

empresa. Con idénticos resultados llegaría *Bambi* (1942), la fábula del joven ciervo que se convierte en el Príncipe del bosque (Fonte y Mataix, 2000).

Finalizada la Segunda Guerra Mundial se abrió la etapa de consolidación del cine de animación en todo el mundo, en gran parte por la industria estadounidense aunque sin olvidar otro gigante de la animación que comenzaba a emerger como era la animación japonesa. Disney, decidido a recuperar los espectadores que había perdido en Europa por la guerra (Martínez-Salanova, 2003) trabajó en *Saludos, amigos* (1943) y *Los tres caballeros* (1945), ambas películas concebidas para el público latinoamericano, teniendo un excelente éxito en taquilla. Los siguientes años estarían marcados por una cierta irregularidad en las producciones de la compañía, en las que se intercalaban grandes éxitos como *La Cenicienta* (1950), *Peter Pan* (1953), *La dama y el vagabundo* (1955) o *101 Dálmatas* (1961), frente a otros fracasos como *Alicia en el país de las maravillas* (1951) o *La bella durmiente* (1959), obra que tuvo el honor de ser la última película dibujada totalmente a mano, marcando el final de otra etapa en la factoría Disney. Posteriormente, se embarcaría en proyectos muy diferentes como *Merlín el encantador* (1963), *Mary Poppins* (1964), en la que se combinaban personas reales con dibujos animados y *El libro de la selva* (1967), que se convirtió en el mayor éxito de la compañía hasta la fecha.

Por su parte, la Warner Brothers también se encontraba en un continuo crecimiento a mediados de siglo, debido a personajes mundialmente conocidos como El Coyote, El Correcaminos, Piolín, El gato Silvestre, Speedy Gonzales o La pantera rosa. En sus estudios, Wells (2013) explica cómo la animación proyectada hasta esa época era disfrutada por niños aunque también por adultos, por lo que se comenzó a postular la idea de realizar animación no solo para el ámbito infantil. En este género fue pionero Ralph Bakshi, que tuvo suficiente vista en utilizar el dibujo animado para abordar temas y problemas completamente adultos. Alejándose de las tiras cómicas y los *gags* en los que Bakshi consideraba que estaban protagonizados por personajes que carecían de motivación, realizaría largometrajes para adultos como *El gato caliente* (1972) de fuerte temática sexual, *Heavy Traffic* (1973) que fue comparada con el cine de Scorsese y Bertolucci, o la primera adaptación de *El Señor de los Anillos* (1978).

3.3 El cine de animación japonés

No es viable hablar de la animación sin poner los ojos en oriente, concretamente en Japón, ya que según Palacios (2013) el buen momento del cine animado se debe también al *anime* o cine de animación japonés, muy vinculado al *manga* o cómic nipón. El director Osamu Tezuka comenzó a desarrollar la forma en que trataba el cine japonés la idea de la animación en películas como *Historias de una calle* (1962) o las premiadas *Saltando* (1984) y *La leyenda del bosque* (1987).

Aunque la producción de este país se expandió rápidamente por occidente con el estreno en Europa y Estados Unidos de la película *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo, en la que su estilo *cyberpunk* era comparable e incluso superior a películas de acción real estrenadas por la misma fecha, lo que ponía de manifiesto el verdadero potencial de la animación japonesa (figura 2). Algo parecido ocurrió años después con *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii, que no pocos señalan como referente clave de *Matrix* (1999) de las hermanas Wachowski. Es destacable que el cine japonés no se reduce a un sólo ámbito o público, por lo que está abierto a diferentes temáticas, tal y como Palacios (2013) afirma:

La animación japonesa es famosa por su faceta pornográfica, conocida como *hentai* y dirigida exclusivamente al espectador adulto. En Japón, el medio - la animación - no ha sido confundido nunca con un género determinado ni con un segmento concreto de público, sino utilizado para contar historias de cualquier estilo, destinadas a diferentes espectadores de todas las edades, gustos y capacidades (p.100).

A pesar de la importancia de los autores anteriores, el director de cine más influyente de la animación nipona es Hayao Miyazaki, cofundador de Studio Ghibli, la empresa de cine más relevante del país asiático. Martínez-Salanova (2003) añade que las películas de este director se alejan del manga para crear historias originales que reflejan la espiritualidad y el realismo japonés en películas como *El castillo en el cielo* (1986), *Mi vecino Totoro* (1988) o *La princesa Mononoke* (1997). El mayor éxito de Miyazaki llegaría con *El viaje de Chihiro* (2001), una fábula llena de leyendas y tradiciones japonesas que además de ganar el Oscar al Mejor Film de Animación en 2003, también sería premiado con el Oso de Oro del Festival de Berlín en 2002, siendo por primera vez concedido a una película de animación que competía en la categoría principal del certamen.



Figura 2: Akira (1988) de Katsuhiro Otomo. [Fotografía]. Extraído de <https://www.filmaffinity.com/es/film144113.html>

Asimismo, desde mediados de los años sesenta hasta hoy, la apertura del mercado televisivo a los dibujos animados produce una gran cantidad de series animadas como *Doraemon* (1973), *Heidi* (1974), *Marco* (1976) o *Dragon Ball* (1986). Por su parte, en Estados Unidos mientras Disney triunfaba en el cine, la televisión era dominada por Hanna-Barbera cuyas series animadas como *Huckleberry Hound* (1958), *Los Picapiedra* (1960), *El oso Yogui* (1961) o *Scooby Doo* (1969) gozaron de un gran éxito durante la época. Años más tarde, en un ámbito de animación para adultos fueron *Los Simpson* (1989) y *South Park* (1997) quienes recogieron el testigo del éxito en la pequeña pantalla.

3.4 El cine de animación en la actualidad

La década de los años 80 abrió un nuevo camino en la animación (Martínez-Salanova, 2003) gracias a la figura de John Whitney, uno de los grandes pioneros de la animación por ordenador. El interés que le profesaba la técnica de animar por computadora, llevó a Whitney a experimentar con ordenadores primitivos y crear su propia máquina de animación. Sus proyectos unían colores, formas geométricas y música, siendo auténticas innovaciones que marcaron las bases de la unión entre tecnología y animación.

El fallecimiento de Walt Disney y su hermano Roy, provocó que la factoría se estancase en una peligrosa situación, ya que nunca antes había sido dirigida por otros que no fuesen sus fundadores. Esta situación desencadenó una constante lucha por el control de la

compañía, malas decisiones a la hora de rechazar proyectos que tras su estreno fueron grandes éxitos de taquilla (obras como *La guerra de las galaxias* (1977) de George Lucas, *En busca del arca perdida* (1979) y *E.T. el extraterrestre* (1982), ambas de Steven Spielberg) o la creación de películas que ya no interesaban al público de la época. Según Fonte (2001), tras una nueva reestructuración de la empresa con nuevos nombres, llegaría una nueva etapa dorada con películas como *La Sirenita* (1989), *La bella y la bestia* (1991), *Aladdin* (1992) y *El rey león* (1994), todos grandes éxitos de taquilla que devolvían a los estudios la credibilidad perdida hasta entonces.

Atraídos por la idea de innovar y experimentar con distintas técnicas de animación, fue importante a la hora de crear películas de un estilo más adulto como *Pesadilla antes de Navidad* (1993) de Henry Selick, realizada mediante *stop-motion*, pero sobre todo *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (1988) dirigida por Robert Zemeckis. Esta película fue toda una innovación al ser la primera donde los dibujos convivían en el mundo real con los humanos, siendo un largo trabajo dar vida a estos personajes para que el resultado pareciese real.

El momento de esplendor de Disney solamente se vio ensombrecido por la creación de Pixar (Martínez-Salanova, 2003), una pequeña empresa que pasó de ser una desconocida compañía infográfica que experimentaba con ordenadores y animación, a la más importante productora de animación en el mundo. Tras una serie de vaivenes, Pixar y Disney se unieron para crear *Toy Story* (1995), que sería el primer largometraje de cine de animación realizado completamente por ordenador. Después del gran éxito de la película, una nueva ventana se había abierto en el cine de animación, ya que muchas empresas inmersas en pleno desarrollo tecnológico apostaron por la animación en sus proyectos.

En los últimos años, Estados Unidos ha seguido siendo la gran potencia mundial en cine de animación, existiendo una clara competencia entre factorías donde generalmente Disney-Pixar suele salir triunfadora con películas como *Tarzán* (1999), *Monstruos S.A* (2001), *Buscando a Nemo* (2003), *Los Increíbles* (2004), *Wall-E* (2008), *Up* (2009), *Frozen: El reino del hielo* (2013) o *Coco* (2017). Sin embargo, Dreamworks con películas como *El príncipe de Egipto* (1998), *La ruta hacia El Dorado* (2000), *Shrek* (2001) o *Cómo entrenar a tu dragón* (2010); Warner Bros con títulos como *El gigante de hierro* (1999) y *Happy Feet: rompiendo el hielo* (2006); o Universal con películas como *Gru: mi villano favorito* (2010) y

¡Canta! (2016), han puesto el listón bastante alto en el panorama de la animación, que a pesar de caer en la rutina de hacer secuelas de películas exitosas, también ofrecen nuevos títulos originales a lo largo de todo el año.



Figura 3: Avatar (2009) de James Cameron. La técnica del *performance capture* utilizada en la película permite registrar las facciones de los actores reales para recrearlos de forma animada en el resultado final. [Fotografía]. Extraído de <http://www.davidbordwell.net/blog/2010/02/23/motion-capturing-an-oscar/>

En su libro, Costa (2010) indica que a pesar de que Disney quisiera volver de nuevo a la animación clásica, es decir sin ningún trabajo por ordenador con *Tiana y el sapo* (2009), se puede afirmar que ha comenzado una nueva etapa en la animación. Películas como *Avatar* (2009) de James Cameron o la trilogía de *El Señor de los Anillos* (2001 - 2003) de Peter Jackson, han facilitado la creación de un nuevo género híbrido en el que existe cierta fusión entre el cine hecho por animación y los actores reales. Es innegable pensar que la animación seguirá evolucionando con nuevas técnicas como la llamada *performance capture*, que permite registrar los gestos faciales de actores reales y darles vida en la película de forma animada (figura 3).

3.5 La creación de Pixar

A comienzos de la década de 1960 en Granite High School (Salt Lake, EE.UU), un joven llamado Ed Catmull soñaba con formar parte del equipo de animación de Disney. Según indican Capodagli y Jackson (2011), tras vislumbrar que el dibujo no formaba parte de sus habilidades y que en aquella época no existían escuelas de animación, desarrolló su formación en las matemáticas y el diseño gráfico. Al terminar sus estudios, el nuevo objetivo de este joven visionario sería crear la primera película animada por ordenador.

A finales de los años 60, Catmull llegó a la Universidad de Utah para licenciarse en informática y física, a sabiendas que el centro era uno de los más prestigiosos del país en cuanto a la computación gráfica. Finalmente, completaría sus estudios con un posgrado en informática. En uno de sus primeros trabajos en el cine de animación por computadora, dio vida a una mano digitalizada para un proyecto de clase. Ed Catmull no solo se convirtió en un genio de la programación gráfica sino que también era un excelente descubridor de talentos. Dos de estas estrellas determinantes para cumplir el sueño de crear películas por ordenador fueron Alvy Ray Smith, cofundador de Pixar junto a Catmull, y John Lasseter, quien más tarde se convertiría en director de *Toy Story* (1995), la ópera prima de la compañía.

En 1979, la factoría Disney se encontraba en una profunda crisis, no tanto económica sino más bien creativa. Por ello, la directiva del gigante americano decidió contratar a una serie de nombres que se erigían en grandes promesas del mundo de la animación, entre ellos un joven John Lasseter. Estos chicos entusiasmados por ver sus proyectos bajo la marca Disney, no gozaron de tanta libertad como les prometieron ya que los creadores más veteranos de la compañía no querían verse desplazados por nuevos jóvenes idealistas. Lasseter aportó la idea de realizar la primera película creada completamente por ordenador, algo que las altas esferas de la compañía Disney vieron descabellado y sin más reparo decidieron despedirlo. El joven creador tras escuchar sobre un instituto de investigación dirigido por Ed Catmull que estaba siendo pionero en el diseño gráfico de animación, decidió acudir para intentar formular la propuesta que días antes había realizado a Disney (Pérez-Guerrero, 2013). Catmull, ante el gran potencial creativo y las originales propuestas del diseñador, decidió contratarlo en su equipo y le dio total libertad para acometer sus proyectos.

Para entonces, George Lucas tras su gran éxito con *La guerra de las galaxias: una nueva esperanza* (1977) se encontraba inmerso en la realización de la nueva película de la saga: *El imperio contraataca* (1980). Por ello, Lucas decidió comprar la empresa que dirigía Ed Catmull de diseño gráfico para crear los efectos tecnológicos y movimientos de cámara innovadores que la cinta de ciencia ficción necesitaba, e incorporarla a la suya propia, Lucasfilm. Las dos compañías se ayudaron mutuamente con agrado, aunque Catmull destacó que su equipo no estaba realmente interesado en la realización de efectos especiales, sino más bien enfocados a la animación. Por lo que se llegó a un acuerdo para poner en venta la empresa de Catmull tras el estreno del film galáctico, que resultó todo un éxito de taquilla.

En 1985, el precio de salida fue de quince millones de dólares, aunque se daba por sentado que se necesitarían otros quince millones para invertir en la nueva entidad. Tras unas primeras conversaciones sin éxito con Steve Jobs aún siendo máximo dirigente del gigante Apple, se intentó llegar a un acuerdo con otras empresas interesadas en el futuro electrónico como General Motors o Philips Electronics. Finalmente, tal como apunta Pérez-Guerrero (2013) fue Jobs quien se hizo con el estudio gráfico por una cantidad de cinco millones de dólares más otros cinco que invertiría en el desarrollo de la empresa. Esta negociación sería un éxito económico debido a los beneficios que llegarían posteriormente, ya que era el inicio real de lo que conocemos a día de hoy como Pixar Animation Studios.

Después de varios éxitos en cortometrajes incluido un premio Oscar en sus vitrinas y anuncios creados para grandes marcas comerciales, el próximo objetivo de la compañía era realizar un largometraje animado. A raíz de esto, en 1991 se firmaría un nuevo contrato con Disney en el que Pixar se comprometía a producir un largometraje titulado *Toy Story*. Esta sería la primera de tres películas de la cual Pixar se llevaría el diez por ciento de las ganancias y Disney se encargaría de la financiación. Jobs se planteó el hecho de vender la empresa, por lo que el futuro no parecía muy alentador, pero todo concluyó en que *Toy Story* fue un éxito y la compañía despegó por todo lo alto.

El sueño de Ed Catmull ya no era una quimera, la primera película de animación realizada al completo por ordenadores era una realidad. Finalmente en 2006, Steve Jobs vendió Pixar a Disney por siete mil cuatrocientos millones de dólares, aunque seguiría siendo el máximo accionista de la empresa con un 50,6% del total de las acciones. John Lasseter

supervisaría todas las películas que saliesen de los dos estudios de animación y el presidente de Pixar, Edwin Catmull, llevaría la parte financiera de Disney (Pérez-Guerrero, 2013).

Para llegar a la fama que actualmente ostenta Pixar hay que remarcar su innovadora forma de trabajo, un ambiente pionero en el mundo audiovisual hollywoodiense, que saca el mayor potencial a todos sus empleados. Por su parte, Capodagli y Jackson (2011) afirman que la idiosincrasia de la empresa se rige por dos grandes requisitos: por un lado «soñar como un niño», ya que Pixar se cataloga para sus trabajadores como un espacio de juego donde cualquier idea puede hacerse realidad por muy loca que parezca; por otro lado «recordar la magia de la niñez», puesto que si se pretenden crear películas dirigidas a niños, el proyecto debe ser tratado tal como lo verían los mismos. Además, los equipos creativos dirigidos por sus ocho directores más emblemáticos (Andrew Stanton, Brad Bird, Pete Docter, Bob Peterson, Brenda Chapman, Lee Unkrich, Gary Rydstroom y Brad Lewis) no siguen las órdenes de un líder absoluto con el que comentar todos los pasos a seguir, sino que el grupo es su propio líder. Los nuevos detalles, cambios, opiniones o ideas son sugeridos en reuniones grupales en la que todos los componentes del grupo deben estar de acuerdo. El equipo que realiza la película se reúne cada cuatro meses y enseña el producto a los demás grupos creativos retroalimentándose de ideas entre ellos. Ed Catmull define a la perfección su empresa, tal como recogen Capodagli y Jackson (2011):

La creatividad podría fluir en todas las direcciones cuando las personas no están pendientes de quién es más brillante o quién tiene la mejor idea. Los pixarianos se encuentran 100% automotivados para ser tan creativos como puedan y de hacer las mejores películas a su alcance (pp.44 - 45).

De esta forma, se aprecia cómo Pixar hace de sus trabajadores un completo grupo de trabajo que no cae en la rutina, se mantiene activo y lo que es más importante, se divierte trabajando en la empresa fruto de sus éxitos de animación en la taquilla mundial.

3.6 Evolución y temáticas en el cine de Pixar

Los estudios Pixar se han ganado una reputación como ninguna otra en la industria del cine. Estas películas tienen como público objetivo el juvenil, pero a su vez han ido desarrollando temáticas que difícilmente pueden ser apreciadas por niños. Además poseen la capacidad de desarrollar una narrativa a dos bandas, por un lado dirigida hacia el público infantil y por el otro en un ámbito más adulto. Sanguino (2015) escribe que «Pixar ha multiplicado esta complejidad narrativa corriendo riesgos con momentos abiertamente adultos, que los niños son incapaces de percibir, como si fueran ultrasonidos que su cerebro deliberadamente ignora porque no están dirigidos a ellos.» (párr. 1)

Toy Story fue lanzada en las navidades de 1995 y se convirtió en un gran éxito de la compañía, siendo la película más taquillera del año (figura 4). Precedida con el cartel de ser la primera película hecha completamente por ordenador y con una nominación al Oscar por el mejor guion bajo el brazo, Sanguino (2015) afirma cómo toda la saga está envuelta en una gran emotividad ya que los espectadores que vieron la primera película en los años posteriores a su estreno fueron creciendo a la vez que lo hacía Andy, el niño protagonista. Es por ello que *Toy Story 3* (2010) tiene un final tan satisfactorio como agri dulce, pues se presencia la última vez que Andy juega con sus juguetes momentos antes de marchar a la



Figura 4: *Toy Story* (1995) de John Lasseter. Primer largometraje de animación realizado completamente por computadora. [Fotograma]. Extraído de <https://heroichollywood.com/toy-story-4-loses-john-lasseter-director/>

universidad, donde se da una transición entre la etapa adolescente a una madurez adulta. Sin embargo, una de las escenas que más conmovió al público fue aquella en la que los juguetes, que se cuestionan filosóficamente su lugar en el mundo tras perder la esperanza de poder hacer felices a los niños, ven como irremediamente una incineradora va a terminar con sus vidas. Afortunadamente, los protagonistas salen airosos del momento, pero mientras que los niños no advierten lo que realmente ha pasado en la escena, el espectador adulto se puede llegar a plantear la idea de que en algún momento de la vida todo el mundo tiene que enfrentarse a su propia muerte.

Tras el éxito de su primera entrega (Kaplan, 2015), Disney se planteó una secuela concebida en un primer momento como una película de sesenta minutos para su lanzamiento en vídeo. Esta iniciativa era algo que los creadores de la primera parte se negaron rotundamente, quienes finalmente lograron realizar un nuevo proyecto. Una de las escenas más emotivas de esta *Toy Story 2* (1999) era aquella en la que Jessie, uno de los nuevos juguetes de la cinta, explicaba cómo su dueña terminó con su infancia y pasó a la adolescencia, por lo que se aprecia la pérdida de la imaginación infantil.

Consolidada la factoría Pixar, el segundo trabajo que desarrollaron fue *Bichos, una aventura en miniatura* (1998). Esta película pasaría algo desapercibida tras el éxito de su antecesora *Toy Story*, pero aun así fue otro gran éxito de taquilla. Con un uso brillante de las capacidades del ordenador para reproducir la vitalidad del campo, tras la imagen de fábula que tiene el film, Sanguino (2015) afirma cómo su trasfondo es aterrador. Se narra lo que parece ser una dictadura en la que un cruel saltamontes se erige como líder y es capaz de matar a tres de los suyos para infligir terror a las hormigas, que actúan como una sociedad obrera a manos de este dirigente. La película desarrolla toda una revolución de clases obreras que amenazan el privilegio social de los saltamontes.

Pixar se sumergiría en el fondo del océano en *Buscando a Nemo* (2003) con unos decorados marinos espectaculares y una historia brillante que es entretenimiento puro casi desde el principio. La película narra la historia de un padre que busca a su hijo, pero en su trasfondo indica Kaplan (2015) se trata de un llamamiento a que por muchos problemas que aparezcan en la vida nunca hay que rendirse. Aun así, esta cinta no comienza felizmente pues una vez más Pixar nos muestra el lado más duro de la realidad. La muerte de la mujer de

Marlin, el padre de Nemo, devorada por un tiburón junto a todas sus crías excepto el propio Nemo, envuelve al padre en una absoluta soledad tras lo ocurrido, lo que propiciará más tarde el recorrerse medio mundo en busca de la única felicidad que le queda, su único hijo o lo que es lo mismo, la importancia de la familia. Por otro lado, Sanguino (2015) advierte en su publicación cómo uno de los lugares más carismáticos de esta película es la pecera del dentista a la que llega Nemo tras ser capturado. En ella, se pueden apreciar unos graciosos compañeros del pequeño pez en el largometraje, pero la realidad indica cómo la falta de libertad que han tenido estos personajes ha hecho que se conviertan en seres con poca autoestima, inseguros e incluso con desequilibrios de su personalidad. Es decir, se trata del resultado de no haber tenido libertad y la importancia de sociabilizarse con otros en el entorno.

La llegada de *Los Increíbles* (2004) a manos de un Brad Bird que ya había demostrado su potencial narrativo con la aplaudida *El gigante de hierro* (1999), fue el paso de maduración con el que Pixar demostró el hecho de que no solamente creaba cine dirigido a un público infantil. La película de Bird cuenta la historia de una familia con poderes que viven en una sociedad que ha dado la espalda a los superhéroes. Puede parecer la típica historia de héroes (Sanguino, 2015), pero la trama se erige sobre los problemas matrimoniales de la pareja principal, que a su modo de ver llevan una vida gris alejada de sus capas y mallas. Además, una supuesta infidelidad en la pareja o los miedos a ser unos fracasados de Dash y Violetta, los hijos de los protagonistas, son los ejes sobre los que se va creando la trama. Es por ello, que finalmente hacen de la unión de la familia la solución para que los problemas no acaben con ellos.

Brad Bird volvió a repetir en la dirección con *Ratatouille* (2007), que a medio camino entre un proyecto serio y una comedia llegó a las pantallas con cierta incertidumbre por la aparente ridiculez de su trama, pero tras su estreno se convirtió en otra película magistral de la compañía. Uno de los momentos peculiares de la obra es el entender cuáles son los motivos por los que el experto en cocina Anton Ego resulta tan irritante, desconfiado y duro. En un *flashback* se aprecia cómo en su infancia el joven sufrió *bullying* o acoso escolar, y era en la comida de su madre donde se refugiaba del tormento que tenía que vivir en la escuela. Un terrible suceso que había creado una persona con evidente falta de cariño hacia los demás.

Después de todos estos éxitos, Pixar entraría de lleno en su etapa más madura desarrollando dos de sus películas más emotivas, llenas de guiños y temas muy serios. Kaplan (2015) añade cómo la historia de *Wall-E* (2008), un robot abandonado a su suerte en una Tierra aparentemente desolada y apocalíptica, supuso que una primera hora en la que apenas se suceden diálogos llevase el concepto de guion en cine de animación a límites insospechados. A mitad de la película se descubre que el consumismo y la explotación de la Tierra por el ser humano han creado un mundo distópico y aterrador. En medio de una brillante etapa, Pixar crearía otra de sus joyas con *Up* (2009) que dejaría una de las secuencias más importantes de la animación creada hasta la actualidad. En cinco minutos, se muestra la historia de amor de dos personas desde su infancia hasta la muerte de uno de ellos. Poder ver el día a día y los problemas que tienen que resolver, sus ahorros, los sueños que persiguen en sus vidas e incluso su intento de tener un bebé que se ve frustrado a causa de un aborto, hicieron de esta película que cualquier espectador que pasara la barrera de la infancia se identificara con sus personajes y quedara prendado por la nostalgia tan bien llevada en toda la película. Acompañada de una brillante banda sonora, *Up* supuso toda una reflexión sobre el tiempo que pasa y cómo disfrutar la vida. Además de ser un nuevo éxito para Pixar y ganar otro Oscar a la mejor película de animación, estuvo nominada también a mejor película principal en el certamen, un logro solo alcanzado en el mundo de la animación por *La Bella y la Bestia* (1991).

En los últimos años, otro de los grandes éxitos de la compañía ha sido *Del revés* (2015) en la que un contexto original basado en los sentimientos que conviven en cada una de las personas y lo necesarios que son para el ser humano, explican la dificultad para entender esta cinta por algunos niños debido a su complejo guion (Sanguino, 2015). Las emociones (alegría, tristeza, asco, furia...) se erigen como los protagonistas de la película y además aparece el personaje de Bing Bong, que se trata del amigo invisible que muchos niños se inventan durante su infancia, quien durante la película cae al abismo del olvido recreando el paso de una mente infantil a una personalidad más adulta. Aclamada por la crítica por su original idea, fue todo un éxito de taquilla y le concedió a Pixar un nuevo Oscar a la mejor película de animación.

Finalmente, volviendo a la temática sobre la muerte, Pixar estrenaba *Coco* (2017) con la que se desplazaba a México para retratar la festividad del Día de Muertos que se celebra en el país americano. Tal y como recoge Ruíz (2017), la película es una forma de representar cómo la muerte forma parte de la vida, y es en su forma mexicana llena de luces y de colores la mejor forma en que los niños puedan entender este proceso tan difícil de explicar.

Una vez expuestas algunas de las películas que ha desarrollado Pixar, podemos decir que los temas que han ido tratando van en constante crecimiento hacia una etapa más madura. Si dividiésemos en dos partes la filmografía de la empresa, encontraríamos unas temáticas más ligadas al desarrollo de la personalidad del ser humano, como son la infancia o el siguiente paso hacia la adolescencia, el miedo al rechazo o la vejez. Por otro lado, existe una tendencia a introducir temáticas ligadas a elementos relevantes como serían la importancia de la familia, el preocupante futuro que se avecina, el paso del tiempo o por último, la muerte. En este tipo de enseñanzas basa Pixar sus películas, lo que hace bastante accesible que cualquier espectador pueda sentirse identificado al ver algunas de estas obras.

4. METODOLOGÍA Y SIMBOLISMO

La metodología elegida para cumplir los objetivos de este trabajo consiste en la recopilación de información que algunos autores de prestigio han desarrollado sobre el análisis en la imagen y su simbolismo. Tras una adecuada investigación en este sector, se ha realizado un estudio de caso sobre la película *Coco* (2017) en el que se ha analizado por partes su metraje y se compara con los estudios anteriormente mencionados. Para concretar, se ha escogido al historiador Erwin Panofsky por su método sobre los diferentes niveles de significación en la imagen como eje principal de este trabajo, que ayudado por otras fuentes más cercanas al análisis filmico, han aportado la metodología necesaria para cumplir sus objetivos.

4.1 El origen de la simbología

Este trabajo de investigación se sustenta gracias a la situación que ha ido viviendo el cine a lo largo de los años desde su creación, en la que el constante crecimiento de la industria tecnológica ha ido unida al sector. Según García Ochoa (2017) varios autores han recurrido a la iconología como base para crear sus investigaciones. Entre algunos de estos casos encontramos a Ziolkowski (1980), quien aplicó el denominado *método panofskyano* para el estudio de la imagen en cuanto al retrato, la estatua y el espejo dotados de poderes mágicos en la literatura. Por su parte, Arasse (1987) recurrió a todo tipo de documentos (visuales, escritos, etc...) para hallar respuestas a la repercusión que ha tenido la guillotina en el transcurso de la historia, desde su valor simbólico en cuanto a la sociedad hasta la capacidad política y de terror que obtuvo durante la Revolución francesa.

Es necesario acudir a los escritos de Gombrich (1997) para explicar cuál es el punto de partida del ámbito iconológico. Todo artista suele acudir a un modelo previo en su intento por imitar la naturaleza de aquello que le rodea, y es durante los primeros años de vida cuando los psicólogos afirman que el ser humano comienza a plasmar la realidad. Un niño de 18 meses casi con total seguridad garabateará un objeto sobre el papel por el mero hecho de

disfrutar del movimiento, a sabiendas de que a esta edad el control visual es mínimo (figura 5). Varios años después, el mismo niño comenzará a reflejar breves formas de lo que aparentan ser seres que se pueden encontrar a su alrededor, aunque sin mostrar rasgos distintivos concretos, adquiriendo gradualmente el control de su percepción visual (figura 6). Estas observaciones sobre el estudio de la fabricación de imágenes se han dado desde la etapa prehistórica con las pinturas rupestres hasta el Antiguo Egipto, en el que los escribas aprendían el oficio de representar mediante jeroglíficos las escrituras y el significado de estas imágenes.

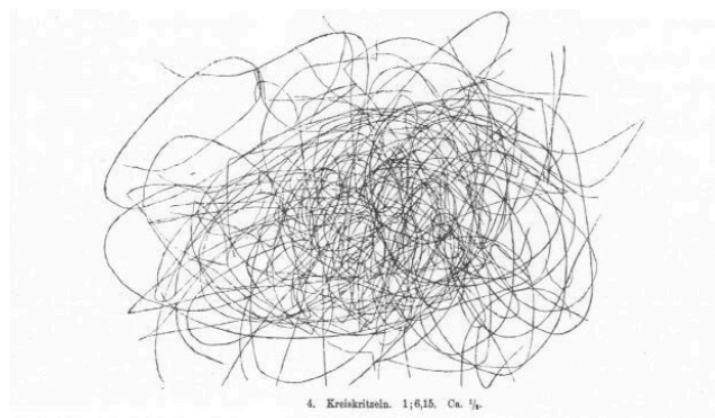


Figura 5: Eng, H. (1927). Garabatos de un niño de dieciocho meses. [Ilustración]. Extraído de Temas de nuestro tiempo. Propuestas del siglo XX acerca del saber y del arte, de E.H.Gombrich.

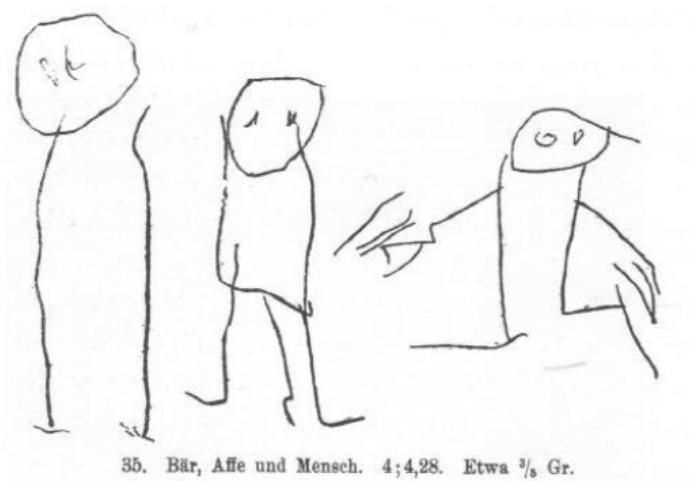


Figura 6: Eng, H. (1927). Oso, mono y hombre. Dibujo del mismo niño a la edad de cuatro años y cinco meses. [Ilustración]. Extraído de Temas de nuestro tiempo. Propuestas del siglo XX acerca del saber y del arte, de E.H.Gombrich.

A su vez, en los diferentes estudios sobre historia del arte, Gombrich (1986) indica que existen diferentes niveles de significado y avisa del constante peligro sobre la trivialidad que desencadena una imagen, ya que algunas de estas formas se las puede clasificar fácilmente, pero otras pueden llevar a muchas interpretaciones siendo difícil su definición. Por ello, aunque las artes visuales no están completamente relacionadas con la literatura, su interpretación en cuanto a categorías y géneros es la misma en ambas por lo que plantea:

El significado pretendido de una obra solo lo podemos determinar una vez que hayamos decidido a qué categoría o género literario se pretendió que perteneciera la obra en cuestión. Si primero no tratamos de averiguar si se pretendió que una determinada obra literaria fuera una tragedia seria o una parodia, es probable que nuestra interpretación resulte errónea (p.16).

El ámbito iconográfico debe gran parte de su temática a la etapa del Renacimiento italiano, en el que los mecenas se inventaban temas que querían ver representados en sus obras o adquirirían el derecho gracias a la colaboración de alguna persona culta de lo que denominaban «*programas*». Estos textos estaban llenos de convenciones relacionadas con la religión cristiana y las creencias de la Antigüedad, que los iconólogos intentaban recrear mediante imágenes sobre los temas que trataban. Aun así, en los análisis sobre las obras de esta época comienzan a producirse diferentes interpretaciones en las que los iconólogos deben determinar cuál es la historia ilustrada, además del significado implícito que lleva la obra según el contexto en el que se realizó.

Uno de los claros ejemplos de esta libre interpretación de las imágenes la podemos observar en la pintura de *La Virgen, el Niño Jesús y Santa Ana* (1510-13) realizada por Leonardo da Vinci (figura 7). Por un lado, Prieto da Novellara indica que el cuadro representa a un Niño Jesús de un año de edad escapando de los brazos de su madre para coger un cordero, símbolo de sacrificio que representa la pasión. Santa Ana, parece querer evitar que su hija separe al niño del animal, aludiendo su figura a la Iglesia que no quiere ver impedida la pasión de Cristo. En el lado opuesto, Girolamo Casio afirma sobre el mismo cuadro que Santa Ana sabiendo que Jesús es la forma humana con la que se pretende expiar el pecado de Adán y Eva, impide a su hija que el niño se aparte del destino de ser sacrificado como una salvación humana. Incluso el padre del psicoanálisis Sigmund Freud observa como la ropa de

la Virgen representa la figura de un buitre que indica una fantasía homosexual relatada por Leonardo en sus escritos; además de que las dos figuras femeninas, las cuales ninguna de ellas parecen ser de mayor edad que la otra, son una clara representación de las dos madres que tuvo en su vida Leonardo (la biológica y la adoptiva) al ser hijo ilegítimo. Por consiguiente, a pesar de que el iconólogo Cesare Ripa intentase clasificar y facilitar la identificación de los atributos simbólicos, la aparición de figuras como Leonardo da Vinci que rompían todas las bases hasta la fecha nunca vistas y aportaban nuevas estructuras iconográficas, permitían apreciar como las imágenes pueden llegar a tener un poder simbólico muy alterno y representativo (Gombrich, 1986).



Figura 7: Da Vinci, L. (1510-13). La Virgen, el Niño Jesús y Santa Ana. [Fotografía]. Extraído de https://es.wikipedia.org/wiki/La_Virgen,_el_Ni%C3%B1o_Jes%C3%BAs_y_Santa_Ana

4.2 El método panofskyano

Regresando al análisis de imágenes, es aquí donde aparece la figura de Erwin Panofsky, uno de los grandes estudiosos de la historia del arte, como el origen de este método analítico iconológico que más tarde sería bautizado como *método panofskyano*. Para entender mejor esta disciplina, García Ochoa (2017) explica que «La iconología o “*ciencia de las imágenes*” se ocupa de cualquier manifestación figurativa en su acepción más amplia (temas, motivos, figuras, personificaciones, alegorías, etc.), determina su origen, y estudia su transmisión y transformaciones a lo largo del espacio - tiempo» (p.69). Una de las características de la iconología es su carácter interdisciplinar, ya que tiene la capacidad de albergar en sí misma manifestaciones culturales de diferentes entornos, siendo este método

analítico un claro ejemplo de esta característica. Hay que recordar que toda esta teoría que fundamentó Panofsky se comienza a gestar en el Instituto Warburg de Hamburgo, gracias a la labor de recopilar información y documentos del también historiador Aby Warburg sobre fenómenos culturales relacionados con la Antigüedad clásica a lo largo de la historia. Este autor comenzaría a crear su *Atlas Mnemosyne* en 1929 dejándolo incompleto tras su fallecimiento, por lo que no fue hasta 2010 cuando fue publicado de manera póstuma. En el libro, Warburg utilizaba la iconología para crear una historia visual de la memoria cultural occidental en la que cobraba mucha importancia la permanencia de las expresiones corporales.

Partiendo de los ensayos de Warburg, considerado el padre de esta rama en la historia del arte, crea Panofsky (1987) un método que servirá para identificar a través de tres niveles diferentes de significación los elementos iconológicos de una obra de arte:

1. *Significación primaria o natural*, a su vez dividida en *significación fáctica* y *significación expresiva*. En primer lugar, la fáctica se aprende identificando formas puras (es decir, configuraciones de línea y color o incluso ciertas masas de piedra o bronce peculiarmente modeladas) como representaciones de objetos naturales, seres humanos, plantas, animales, casas, útiles, etc.; por otro lado, la expresiva identifica las relaciones mutuas como acontecimientos, y captan ciertas cualidades como el dolor que provoca una postura o un gesto, la atmósfera tranquila y doméstica de un interior, etc. La enumeración de todas estas características crea la descripción pre-iconográfica de la obra. En este primer nivel de significación pueden aparecer algunos problemas debido al ámbito genérico por el que se mueve la teoría. Los objetos y acontecimientos visuales que constituyen una obra pueden ser identificados sobre la base de nuestra experiencia. Cualquier persona puede captar las expresiones y los elementos que se ven en la imagen, pero quizás no cuenta con una experiencia práctica lo bastante amplia para entender su significado. Además, puede suceder que estos elementos no sean reconocibles por torpeza del autor o incluso por propia malicia del mismo, limitando al espectador a una libre y trivial interpretación de lo que ve, cayendo en el error de no interpretar correctamente su significado.

2. *Significación secundaria o convencional.* En este nivel se establece una relación entre los motivos artísticos o combinaciones que aparecen en forma de imágenes con respecto a la temática que pretenden representar. La identificación de estas historias, pertenecientes mayoritariamente a la mitología griega y al cristianismo, se han ido creando alrededor de un personaje o un tema para formar la base de lo que denominamos iconografía. Al igual que los problemas que podía generar el anterior nivel, en este análisis iconográfico debemos de estar familiarizados con respecto a lo que simboliza la imagen antes de aplicar nuestra experiencia práctica, ya que sino caeríamos en el error de no entender o interpretar incorrectamente su significado. Por ejemplo, un indígena australiano no reconocerá el significado de la *Última Cena* (1495- 98) de Da Vinci al no estar en relación o tener unos conceptos básicos de los escritos religiosos y no compartir la cultura del contexto en el que se creó la obra.

3. *Significación intrínseca o contenido.* Este último nivel se aprende investigando aquellos principios sobre la mentalidad que tiene una nación, de una época, una clase social, creencia religiosa o filosófica, matizada por una personalidad y puesta en una obra. Todos estos conceptos se vislumbran a partir de la unión de los dos niveles anteriores. A diferencia del anterior apartado, en este nivel hace falta algo más que estar familiarizado con el concepto que trata la obra, es decir tener unas nociones sobre cuáles eran los impulsos que llevaron al autor a crear esta obra, en qué contexto se situaba, etc. Por ello, mientras la significación secundaria tiene un poder más gráfico y descriptivo, en esta interpretación iconológica hay un mayor peso del pensamiento. Con respecto a este apartado, Amilburu (2010) subraya la importancia de Ernst Cassirer en sus ensayos sobre el valor simbólico de las imágenes. Cassirer estuvo toda su vida muy influido por Kant, creando una filosofía en la que tiene mucha importancia los conocimientos sobre las creaciones culturales, para llegar a comprender mejor al ser humano y analizar mejor la estructura de sus obras. Por ello, la experiencia es algo fundamental para Cassirer, ya que la presencia de fenómenos a los que llamará *formas simbólicas* o *símbolos* son el contenido del mundo de la cultura para el ser humano, siendo esta teoría el elemento clave de la filosofía de la cultura de Cassirer. A su vez, el filósofo polaco distingue en sus ensayos entre señales, que son eventos físicos relacionados con aquello que lo emite, y símbolos, que tienen únicamente un valor funcional además de tener cierta flexibilidad,

cuyos significados son intrínsecos a sí mismo. En conclusión, la función simbólica se trata de una capacidad innata en el ser humano que permite transformar un contenido para poder representar algo universalmente aceptado (Cassirer, 1998).

Tras la creación del método analítico sobre la significación que desarrolló Panofsky, el historiador se interesó brevemente por el cine antes de continuar sus estudios en Norteamérica, algo que parece interesante debido al objetivo que trata este trabajo. Para ello, Panofsky utilizó de forma liviana su método en lo que parecen ejemplos sobre análisis iconográficos de géneros, personajes o situaciones. Escogería una película de los hermanos Marx para analizar una de sus secuencias más memorables, en la que Harpo usurpa los mandos de un avión y crea un caos al pulsar varios botones uno tras otro. Panofsky, tras el análisis del metraje indicaría que esta escena refleja la gratuita facilidad con la que un piloto norteamericano lanzó la bomba atómica sobre Hiroshima en 1945. Esta reflexión puede ser discutible, pero no cabe duda que su famoso método podía ser adaptable al estudio de las películas. De esta manera García Ochoa (2017) elaboraba un nuevo método inspirado en el de Panofsky también dividido en tres niveles diferentes:

1. *Primer nivel: Universo diegético y lenguaje cinematográfico.* En este apartado se contempla la operación de identificar los objetos reproducidos en la pantalla, además de los diferentes universos diegéticos en los que se compone la película. El analista también puede leer el lenguaje visual que compone la obra o como indican Villafañe y Mínguez (2009) los diferentes elementos morfológicos de la imagen. Estos elementos (punto, líneas, color, plano, textura) tienen una presencia material y tangible en la imagen, además de ser los que construyen el espacio icónico de la película. Podemos decir que la unión de todos ellos aporta la fuerza visual que requiere el metraje.

2. *Segundo nivel: Repertorio temático.* En el siguiente apartado es dónde se reconocen los diferentes temas de carácter secundario o convencional que aparecen en la película. Es necesario recurrir a fuentes y códigos, que en este caso pueden ser cinematográficos (audiovisuales) o de otro ámbito artístico (literarios, visuales, sonoros...) Se puede también hacer referencia al repertorio de argumentos/o personajes universales, que se repiten reiteradamente en el cine y la literatura.

3. *Tercer nivel: Valores simbólicos.* En el último nivel, el analista debe comprender la motivación de haber utilizado los diferentes códigos (figuras metafóricas, personajes, argumentos) para poder interpretar su significado e importancia en la obra. Estos códigos son denominados como valores simbólicos de un universo cultural determinado, que pueden estar introducidos por los autores de la película o aparecer de manera inconsciente, resultado de una época o una mentalidad condicionada.

En este nuevo análisis, es importante acudir a la figura de Zunzunegui (1995) para remarcar la utilización de la semiótica, que es definida como el análisis de las imágenes en el campo visual que percibimos, lo que permite crear sistemas de comunicación en la sociedad en la que vivimos. La importancia que tiene la semiótica junto al análisis iconológico es indispensable ya que una no puede entenderse sin la otra. Por tanto, los muchos estudios que se han desarrollado sobre el poder de la imagen afirman el claro poder de la simbología durante gran parte de la historia en obras de diferente índole, ya sean artísticas, literarias o audiovisuales.

5. ESTUDIO SIMBÓLICO EN PIXAR: COCO

Ficha técnica de la película: *Coco*

EE.UU. 2017. 105 min. Animación. Color.

Producción: Darla K. Anderson.

Dirección: Lee Unkrich

Argumento: Lee Unkrich, Jason Katz, Matthew Aldrich
y Adrián Molina.

Guion: Adrián Molina y Matthew Aldrich.

Fotografía: Matt Aspbury y Danielle Feinberg.

Música: Michael Giacchino.

Intérpretes: Anthony Gonzalez, Gael García Bernal, Benjamin Bratt, Alanna Ubach, Renée Victor y Ana Ofelia Murguía.



Figura 8: Coco (2017) de Lee Unkrich. [Fotografía]. Extraído de <https://www.filmaffinity.com/es/film893369.html>

5.1 Sinopsis

La historia transcurre en el pequeño pueblo mexicano de Santa Cecilia, donde Miguel, un niño de doce años, sueña con ser músico al igual que su ídolo, el famoso cantante Ernesto de la Cruz. Sin embargo, la familia de Miguel le prohíbe relacionarse con el mundo musical debido a una restricción que se remonta varias generaciones atrás. Tras un gran descubrimiento durante la festividad del «Día de Muertos», la pasión de Miguel por la música le llevará a internarse en la Tierra de los Muertos para descubrir la verdad que rodea a su familia.

5.2 Contexto

La compañía Walt Disney se ha convertido actualmente en una de las grandes productoras del entretenimiento. A su amplia oferta de películas y series, se unen varios canales de televisión y dieciocho parques de atracciones alrededor de todo el mundo, lo que reporta una suma total de treinta y seis mil millones de dólares al año. La gran repercusión mediática que tiene Disney, con al menos un largometraje animado anual, convierte a sus películas de animación como las más consumidas en el mundo, por tanto también se convierten en un gran transmisor de ideas e influencias tanto para mayores como para niños.

En estas circunstancias, el director Lee Unkrich después del gran éxito que obtuvo con *Toy Story 3* (2010), comenzó a buscar nuevas ideas para una nueva película que fuese totalmente original y tal como explica Pereda (2017) no volviese a explotar franquicias de la compañía. Estas fueron las premisas para que siete años más tarde llegase *Coco* (2017) a nuestras pantallas.

Antes de su estreno mundial, los responsables de la película visitaron varias veces diferentes localizaciones de Ciudad de México, Oaxaca y Guanajuato con el objetivo de empaparse de la cultura mexicana y poder llevar a la pantalla con total fidelidad las costumbres del país latinoamericano (Meseguer, 2017). Tras su estreno, la película batió récords de taquilla con diecinueve millones de espectadores y un total de 50 millones de dólares recaudados en México. Su trama ambientada en el Día de Muertos sorprendía a la gran audiencia acostumbrada a un cine original por parte de Pixar, pero no con una temática dónde la muerte fuese una más entre los protagonistas de la obra.

Pérez (2017) explica cómo la celebración del Día de Muertos es una de las tradiciones más antiguas y representativas de la cultura mexicana. En esta fiesta, los vivos se reencuentran con los muertos, ofreciendo una serie de obsequios mediante objetos, alimentos o música para que los vivos no olvidemos a quienes ya no se encuentran entre nosotros y recordemos que la muerte es solamente una transición a otro lugar alejado del plano terrenal. La fiesta, que se celebra desde el día treinta y uno de octubre hasta el dos de noviembre, se remonta a las civilizaciones prehispánicas ya que los antiguos aztecas adoraban a Mictecacíhuatl, la reina de la región de los muertos, que era la encargada junto a su rey de dar

la bienvenida a todos aquellos que morían por causas naturales. Antes de poder recibir el descanso eterno, los fallecidos debían recorrer el Camino de los Muertos para despojarse de todo aquello que provenía del mundo terrenal. Tras la conquista hispánica, la unión de las costumbres indígenas con el catolicismo originó un acontecimiento de carácter festivo y colorido que se ha ido conservando hasta nuestros días.

Regresando al contexto de la película, resulta anecdótico cómo la cultura mexicana se apoderaba de una obra estadounidense tan publicitada a escala mundial en plena era Trump. Es por ello que Unkrich sabía lo verdaderamente deslumbrante que podía ser su idea, sin embargo su emoción inicial se convertía en miedo. Ugwu (2017) afirma que su ansiedad por retratar algo tan arraigado a la cultura mexicana como el Día de Muertos y no ser acusado por apropiación cultural ni caer en clichés y estereotipos, hizo que los responsables de la película fueran aconsejados por consultores culturales externos de origen latino. Esto motivó una nueva forma de trabajar en Pixar, ya que nunca antes habían accedido a compartir sus creaciones e ideas con personas externas a la compañía.

Esta forma de trabajo se formalizó tras una mala idea inicial en 2013, cuando Disney solicitó registrar como suya la frase «*Día de los muertos*» en forma de título alternativo a *Coco*, algo que provocó una reacción violenta entre los habitantes del país vecino. Entre todo este ambiente caldeado, no ayudó en absoluto el discurso del presidente Donald Trump en su carrera hacia la Casa Blanca, que hablaba mal de los migrantes mexicanos e instigaba a construir un muro en las fronteras de ambos países. A pesar de que Trump era apoyado por una encuesta realizada en febrero de 2017, en la que más de un tercio de estadounidenses apoyaba la construcción del muro en pleno momento de gran sentimiento nacionalista y de extrema derecha, *Coco* llegaba a las pantallas. Su director, Lee Unkrich, afirmaba:

Ha sido doloroso para mí y para mucha gente que haya tanta negatividad en el mundo, específicamente y de manera injusta en relación con México. Simplemente nos sentimos honrados y agradecidos de poder traer algo positivo y esperanzador al mundo que quizá pueda contribuir un poco para disolver y borrar algunas de las barreras que existen entre nosotros (Ugwu, 2017, párr,20).

La película se estrenaba mundialmente el veinte de octubre en el Festival Internacional de Cine de Morelia, el más importante en México. Algunos profesionales del sector decidieron boicotear el estreno, ya que no entendían cómo una película hecha por estadounidenses inauguraba un festival que pretendía impulsar el cine de su país. Tras el estreno del largometraje, todo lo que antes eran prejuicios y miedos hacia cómo Estados Unidos iba a retratar a México quedaron aparcados, puesto que Pixar creó toda una obra de amor a la tradición mexicana, librándose de cualquier estereotipo y acercándose de forma respetuosa a su cultura. Los responsables habían creado una historia que apostaba por traspasar fronteras mientras que el presidente estadounidense imponía muros para separarlas (Beauregard, 2017).

Entender el éxito de *Coco* es también reafirmar la gran labor que ha hecho Michael Giacchino con su banda sonora. Tal como indica Meseguer (2017), la música nos lleva de la mano por distintos estilos mexicanos, desde la cumbia hasta el mariachis. Al igual que otras obras son recordadas por canciones emblemáticas, ésta queda marcada por su ya famoso tema «*Remember me*», canción ganadora del Oscar 2018 junto al otro galardón al que optaba la cinta, el de Mejor Película de Animación.

5.3 Análisis

Una vez explicado el contexto de la película, se han desarrollado los diferentes niveles que componen el análisis de la obra como afirmaba García Ochoa (2017) en su nuevo método inspirado en los estudios de Panofsky (1987). El múltiple visionado de la cinta y su segmentación ayudan a explicar por qué tiene un marcado cariño por la cultura mexicana, al igual que se aprecian cuáles son los valores simbólicos y temáticos utilizados por Pixar en sus películas para que sean tan cercanas a todo tipo de espectadores.

5.3.1 Primer nivel: universo diegético y lenguaje cinematográfico

En el análisis de este apartado se han elegido diferentes escritos de Bordwell (2009) y Genette (1998) para explicar la narratividad de la película. Por otro lado, para tratar los elementos morfológicos que aportan el lenguaje cinematográfico de la obra se han utilizado las teorías compuestas por Villafaña y Mínguez (2009).

Comenzando por su marco narrativo, la película pertenece al género de ficción inverosímil puesto que aunque sus personajes sean en mayor medida personas reales que podrían vivir en cualquier lugar del mundo, resulta prácticamente imposible poder viajar entre dos universos paralelos como resultan el mundo de los vivos y el de los muertos. La cinta está compuesta por dos diégesis diferentes: la primera se trata de toda la vida de Miguel, el protagonista de la película, y los diferentes personajes que componen su familia al igual que la historia sobre la que se asienta la tradición de la familia por dedicarse a la zapatería y su odio por la música. Por otro lado, la segunda diégesis es toda la historia que se desarrolla en el mundo de los muertos. Llega un momento en el que ambas diégesis pueden llegar a mezclarse, ya que el personaje de Miguel y su bisabuela, Mamá Coco, resultan el eje sobre el que giran ambas diégesis. Sin embargo en ningún momento llegan a fundirse en una, por lo que quedan finalmente separadas.

La estructura narrativa de ambas diégesis es unitaria, por lo que existe una presentación en la que Miguel nos introduce a la historia explicando el origen de la familia protagonista y su relación amor-odio con la música. El primer punto de giro aparece una vez que Miguel decide no obedecer a su familia y tocar en el certamen del pueblo durante la celebración del Día de Muertos. A partir de aquí se desarrolla el nudo de la historia, que trata todos los acontecimientos que vive Miguel en el mundo de los muertos hasta desencadenar el clímax, en el que se descubre toda la verdad de la historia y cuál es el verdadero pasado de la familia del protagonista. Finalmente, el desenlace de la obra se desarrolla con el regreso de Miguel al mundo de los vivos, donde por fin alcanza su sueño de tocar música y su familia puede estar orgullosa de él.

Una vez aclarados los puntos clave que componen la película, afirmamos que se trata de una estructura de sustitución, en la que su guion comienza con unos acontecimientos específicos para concluir con otros sucesos totalmente diferentes a como empezó la historia. Además, en el inicio el narrador que introduce al espectador en el relato es el propio Miguel, siendo de estilo autodiegético ya que se trata del principal protagonista de la historia que se narra. Atendiendo al carácter temporal narrativo de la película, se trata de una estructura lineal progresiva en la que el tiempo se coloca organizadamente de forma que ocurriría en la vida real. Los únicos saltos en el tiempo que se observan en la película son al principio de la misma, en la que una retrospectiva transporta la narración desde el presente en el que está siendo contada la historia hacia el pasado para ver su origen. Igualmente, existe una gran elipsis temporal al final del relato, poniendo fin a la historia al ver las consecuencias de toda la aventura de Miguel durante el Día de Muertos del año siguiente.

Tras finalizar el apartado narrativo de la película, entramos en la parte morfológica de la misma para descifrar el lenguaje visual que han utilizado sus creadores. Es necesario comenzar este trayecto a través del punto, el elemento más simple en la imagen. A pesar de su simplicidad, cabe destacar la importancia de este elemento ya que propicia al espectador a captar sucesos o entidades claves en la película. El primero de los grandes puntos de atención que se pueden observar sucede al principio de la película, cuando el personaje de Dante, la divertida mascota que acompaña durante toda su aventura a Miguel, aparece por primera vez tras un cartel en el que se puede leer la palabra «*alebrijes*», que hace referencia a ciertas figuras que son consideradas guías espirituales de cada persona en el mundo de los muertos (min. 4:32). En ese primer momento no se llega a apreciar el significado de la escena, pero

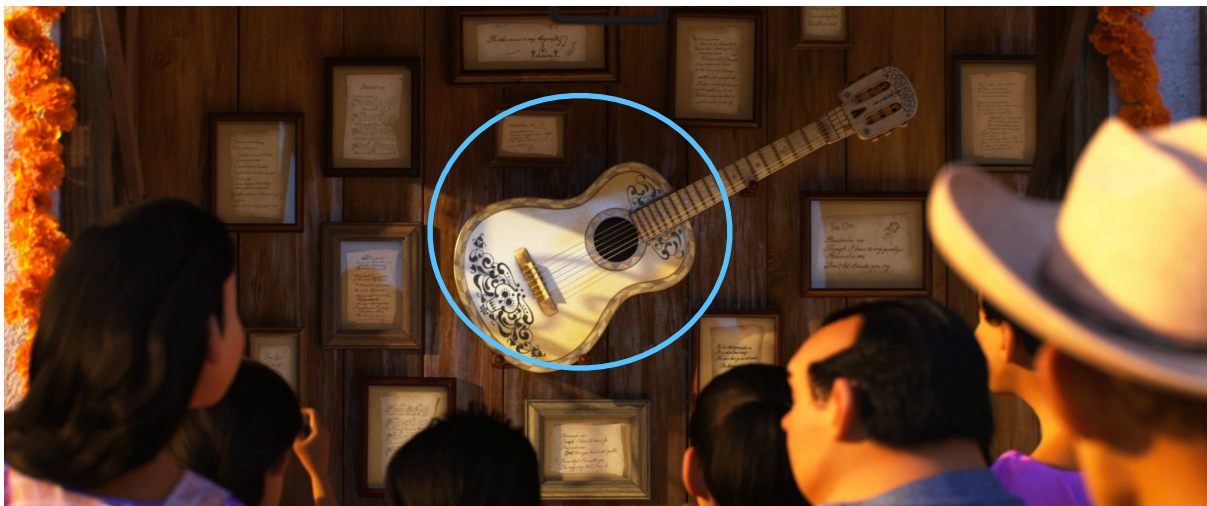


Figura 9: Coco (2017) de Lee Unkrich. [Fotograma]. Extraído de la propia película.

tras un segundo visionado es perfectamente reconocible la relación que existe entre el personaje y el término citado. Por otro lado, la guitarra que tantas veces aparece en la película siempre se erige como un punto de atención geométrico, centrada en la mayoría de los casos en el plano (figura 9). Este punto aporta equilibrio a la imagen y además recalca la importancia que tiene la temática musical en toda la película.

Observamos un claro ejemplo de cómo utilizar el punto de forma variada gracias a su característica de repetición en las escenas que se desarrollan en el cementerio del pueblo (min. 19:40). En la imagen, los puntos de atención se reparten por todo el plano ayudado por la luz de las velas, que crean un ambiente íntimo en el que ningún elemento sobresale más que otro.

Desde el punto de vista del espectador, el punto determina su importancia según la ubicación en la que aparece en el plano. Por ello, en la película los personajes que poseen una gran fuerza en la trama y tienen un carácter marcado se sitúan en un lugar elevado del encuadre. Encontramos un gran ejemplo en el personaje de Ernesto de la Cruz, quien pasa de ser el ídolo de Miguel a convertirse en el villano de la película a mitad del metraje. Todos los planos de este personaje le sitúan dominante en sus encuadres, ya que un punto ubicado en un lugar elevado tiene mayor peso en la escena. Incluso antes de descubrirse la oscura historia del mismo, los creadores juegan en la imagen con el contraste de dos puntos fuertes como son el propio Ernesto y el protagonista de la película (figura 10).

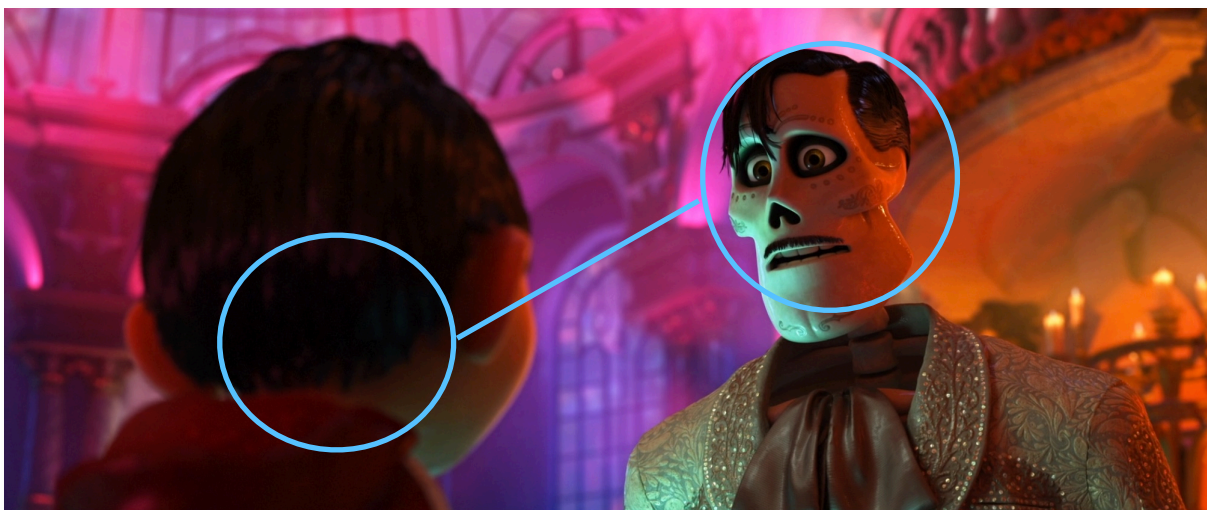


Figura 10: Coco (2017) de Lee Unkrich. [Fotograma]. Extraído de la propia película.

Junto a la relevancia visual que tiene el punto, otra de las características que también posee es su naturaleza sinestésica. Hablamos de sinestesia cuando el elemento puede ser representado y percibido a través de canales sensoriales diferentes. En este caso, las canciones que se dan en la película son momentos muy importantes en el metraje, convirtiéndose en claros puntos de atención para el espectador.

Al igual que el punto, este rasgo sinestésico también es característico de la línea, el siguiente elemento morfológico que se ha analizado. La melodía continua, a ritmos de guitarra o maracas, que acompaña durante gran parte del metraje aportan esta línea sinestésica en la obra. La naturaleza de la línea no es compleja, por lo que hacen a este elemento uno de los que mayores funciones puede desempeñar en la representación. Al ser una película de animación, uno de los factores importantes que cumple en este caso la línea es el de dar forma a los elementos de la imagen. Podemos apreciar como las figuras poseen líneas bastante redondeadas en el dibujo de sus personajes. En este sentido, también apreciamos el ejemplo de línea figural que poseen en algunas escenas los personajes muertos de la película (min. 22:50). Esta característica, que les aporta un áurea brillante alrededor de su forma, nos percata del rasgo paranormal que tienen los personajes en cuestión, como algo divino que los seres humanos no poseen.

Aunque al igual que el punto, la línea no tiene por qué aparecer físicamente en la imagen, la película incluye bastantes ejemplos de líneas perceptibles. Junto a las ya citadas figurales, encontramos líneas implícitas como la recta que compone el puente que une el mundo de los vivos con el de los muertos (figura 11). Se trata de un elemento muy marcado, que puede hacer referencia a la estrecha relación que tiene el más allá con el mundo terrenal, a pesar del carácter sobrenatural del primero. Por otro lado, las edificaciones que aparecen en el citado mundo de los muertos al igual que sus calles, parecen tener unas estructuras muy serpenteantes, aportando bastante dinamismo a esta ciudad de la que solo podemos disfrutar una escasa porción de lo que aparenta ser (min. 25).

La línea también guía visualmente la lectura del metraje, por lo que la película se sirve de esta característica para explicar todo el bloque de la presentación. (min. 01:17 - 06:30). Desde que la historia comienza, el movimiento actúa rítmicamente con un sentido principal de izquierda a derecha hasta que termina toda esta narración inicial.



Figura 11: *Coco* (2017) de Lee Unkrich. [Fotograma]. Extraído de la propia película.

Atendiendo al plano como otro de los elementos morfológicos que forman el lenguaje visual de la película, podemos destacar la gran importancia que cobra en la obra gracias a la múltiple creación de subespacios que se entremezclan los unos con los otros. La realización de la película por computadora y en un formato tridimensional, permite que tanto el mundo vivo como el de los muertos tengan un diseño muy real en el que podemos apreciar diferentes niveles de protagonismo. En un primer plano se destaca siempre a los personajes principales y sus acciones, pero el uso de este elemento morfológico permite que al mismo tiempo y utilizando la profundidad en las escenas, estén ocurriendo otros sucesos con personajes de relleno en las calles, plazas o lugares que recorren los protagonistas. Además, resulta llamativo cómo con la llegada de los protagonistas al mundo de los muertos, el formato de la película adquiere un estado con planos mucho más abiertos y con una sensación de profundidad mayor que antes en la villa mexicana. Esto nos induce inconscientemente a pensar en la grandeza de este mundo habitado por muertos, del que intuimos que debe ser un lugar enorme por descubrir.

Al igual que el plano, otro de los elementos que aportan profundidad y superficie a las escenas de la película es la textura. Es una realidad que el acabado animado que tiene el filme es de gran calidad. Esto se debe a que la textura que poseen ciertos elementos, como las flores o las velas que se ven durante todo el relato, resultan tan reales que parecen hasta palpables. Unido a la textura de dichos objetos, otro rasgo que impresiona en la película es la realidad en la piel humana que en personajes como Mamá Coco o la abuela de Miguel, se aprecian las arrugas y el desgaste de la piel. Por su parte, los huesos que componen los rostros de los personajes muertos manifiestan incluso hendiduras y zonas quebradas.

El elemento más destacado particularmente en esta película es sin duda el uso del color. Pese a una temática que podría resultar algo oscura, los creadores de la obra inundan la misma de un estallido de color con excelentes resultados. Para empezar, cabe destacar la importancia de este elemento para crear espacios definidos en la imagen. La tonalidad de la película en sus inicios va combinando una luminosidad de colores claros y cálidos en el pueblo donde vive la familia protagonista, para terminar estallando en una paleta de colores brillantes y fluorescentes en la llegada al mundo de los muertos (figuras 12 y 13).



Figura 12: Coco (2017) de Lee Unkrich. [Fotograma]. Extraído de la propia película.



Figura 13: Coco (2017) de Lee Unkrich. [Fotograma]. Extraído de la propia película.

El color genera ritmo y en esta película crea una atractiva selección que ofrece un verdadero espectáculo visual. Resulta fascinante que el mundo de los muertos tiene un toque totalmente inverso a lo que supuestamente intuimos, de un lugar de terror se convierte en una festividad de alegría. Con este contraste de colores podemos afirmar que la película no satura en ningún momento, más bien todo lo contrario.

Para terminar este análisis, los personajes también están muy condicionados por el color que les caracteriza. Miguel, lleva casi todo el metraje una sudadera de un brillante rojo, que simboliza la pasión, el deseo, el amor y la fuerza que reúne el niño protagonista durante toda la película. Mamá Coco, la otra gran protagonista de la película, refleja en sus vestimentas el color blanco y naranja, lo que indica la pureza y la inocencia mezcladas con la calidez y el buen corazón que aparenta tener la anciana. La abuela de Miguel, desempeña un papel en el que la sobreprotección de su familia y su nieto es lo único que le importa, por tanto sus colores rosa y azul, muestran la fidelidad y la seriedad de este personaje que al mismo tiempo se entremezcla con su verdadero fondo, que es el cariño y el amor desmesurado que tiene hacia los miembros de la familia. Los demás componentes de la familia aparecen con colores muy diferentes, todos brillantes, haciendo reflejo a las múltiples personalidades que tienen cada uno, a pesar de que la tradición y el compromiso de la familia sea siempre común.

Por otro lado, ya en los colores que llevan los familiares fallecidos, encontramos a Mamá Imelda, la madre de Coco, que destaca por su vestido púrpura con el que simboliza la elegancia o la sensualidad que tiene la matriarca de la familia. Héctor, el marido de Imelda y padre de Coco, es un reflejo de Miguel, su fiel compañero de aventuras. Este personaje entremezcla el rojo y el azul, simbolizando la pasión y el amor a su familia junto a la libertad y simpatía que refleja durante toda la película. Por último, el villano Ernesto de la Cruz aparece en primer lugar representado con unos colores blancos y negros muy brillantes en los que destaca por su grandeza y sobriedad al ser el ídolo de toda la villa mexicana. A mitad de la película, cuando se desvela el verdadero fondo del personaje, sus tonalidades comienzan a oscurecerse dejando de manifiesto el carácter cruel que profesa el personaje realmente.

5.3.1 Segundo nivel: repertorio temático

Las temáticas principales y secundarias de la película despiertan en el espectador diferentes emociones de forma inconsciente con su visionado. En este nivel de significación se analizan y distinguen las diferentes temáticas de la película y sus símbolos correspondientes. Existen tres grandes bloques temáticos en la obra subdivididos en otros temas secundarios.

1. *La muerte*. Es imposible no abordar el tema de la muerte si hablamos de *Coco*. Durante toda la película está presente la constante relación entre la vida y la muerte. En la película se escoge la felicidad mexicana de encarar esta etapa final para mostrárselo perfectamente a los niños. Un tema que puede llegar a incomodar a cualquier padre es cogido por los creadores de Pixar, que moldean un mundo lleno de color y música. Totalmente diferente a lo que un niño puede intuir en sus primeros conocimientos sobre la muerte, la película adopta un mensaje de recordar a los seres queridos y no sufrir porque ya no se encuentren entre nosotros.

Mena (2017) resume a la perfección algunas de las enseñanzas que obtenemos de la película sobre la muerte. Por un lado, apartándose de cualquier idea religiosa, se nos enseña cómo la muerte no es el final del camino, sino un paso hacia otro mundo mágico. Por otro lado, opta por recordar sin tristeza a aquellos que se van, para que esas personas siempre sepan el cariño que aún se les guardan. Por último, se tiene al olvido como la verdadera muerte, ya que olvidar a alguien es el fin absoluto de esa persona. Para ganar al olvido, recordar a nuestros seres queridos es la receta a seguir, así siempre estarán con nosotros.

Son múltiples las referencias simbólicas que aparecen en la película sobre este tema. Entre ellas, observamos que para pasar de un mundo al otro hay que atravesar un puente hecho de flores. Son muchos los diferentes pueblos que han relacionado la figura del puente como el paso hacia un ser divino o con cierto sentido místico. Cirlot (1968) afirma que el puente ha simbolizado en multitud de creencias el traspaso de un estado a otro. Por ello, el hecho de cruzar el puente hace referencia a la transición entre niveles, ya que en la otra orilla espera la muerte. Bajo esta estructura, apreciamos otro símbolo universal como es el abismo.

Toda forma abisal ha sido relacionada en varias culturas con la profundidad de mares o zonas terrestres. Aquello que cae en el abismo escapa de nuestra concepción. Asimismo, las regiones abisales suelen relacionarse con el *pais de los muertos*, algo que no parece descabellado en la película, ya que sobre este abismo se erige la ciudad en la que viven los fallecidos.

Los diferentes personajes de la película también se relacionan con símbolos que en algún sentido reflejan la muerte. Durante el metraje, apreciamos por dos veces cómo Ernesto de la Cruz recibe su merecido al ser aplastado por una campana. Este objeto, que suele adornar los campanarios y minaretes de templos, ha sido símbolo de poder a través de su sonido. Además, por su posición suspendida en el aire refleja todo aquello que se mantiene en equilibrio entre el cielo y la tierra. Por tanto, en la película podemos intuir que las terribles acciones que ha llevado a cabo De la Cruz en ambos mundos le condenan siempre a no merecer el cielo, por lo que la campana cae sobre el personaje con todo su peso simbólico.

Siguiendo por este camino más serio que toma la cinta para explicar todo aquello relacionado con la muerte, aparece el personaje de Mamá Coco como otra gran referencia. La anciana que da nombre a la película es un claro referente del paso del tiempo (figura 14). Aparece postrada en una silla y con arrugas en la piel, dando señales de olvidarse de aquellos que le rodean en un estado avanzado de demencia senil. En la iconografía cristiana se identifican a los niños como ángeles, aunque en este caso la contraposición del niño frente al anciano es un claro reflejo de los estados del tiempo. El niño es símbolo del futuro, mientras que el anciano simboliza el pasado. Aun así, los creadores de la película juegan con este concepto alternando su significado, ya que en el contexto de la obra, la pequeña Coco se relaciona con el pasado y su versión anciana es el futuro, que vendrá a partir de la muerte.



Figura 14: *Coco* (2017) de Lee Unkrich. [Fotogramas]. Extraídos de la propia película.

En un ámbito más general, la identificación de los muertos les viene precedida por una aureola que los rodea. El aura que circunda los cuerpos, también llamada *almendra* debido a su forma, tiene su origen en la figura de Cristo, sin alterar su significado general. Se interpreta como un culto al sol, que al igual que Cristo, tiene un poder luminoso y divino (Cirlot, 1968).

Para finalizar con esta temática, existe una situación alegórica de lo que simboliza el viaje de Miguel por el mundo de los muertos. Al igual que cualquiera de nosotros vivimos un duelo personal cuando fallece un ser querido, las aventuras de Miguel hacen referencia al mismo duelo que puede sufrir aquella persona que abandona el mundo de los vivos. Es decir, en primer lugar Miguel deja el mundo terrenal, asustado y triste por abandonar a sus parientes vivos. En segundo lugar, tiene que aprender a adaptarse al mundo nuevo que le rodea, aceptando que ha dejado el mundo de los vivos atrás. Por último, Miguel aprende que en un mundo o en otro, aquellos a quienes queremos siempre nos recordarán y se preocuparán de nosotros por muy lejos que estén.

Con todas estas premisas, apreciamos algunos elementos que indican cómo esta película no está dedicada solo a niños. Resulta prácticamente imposible que un niño llegue a emocionarse al igual que un adulto tras ver el mensaje final de la película, ya que por lo general no ha vivido aún la pérdida significativa de seres queridos. Además, es complicado que un niño entienda lo inaccesible que es el mundo que se le muestra como si de una ciudad hermosa y luminosa se tratase. Estas conclusiones pueden afirmar la dificultad que tiene un niño para alcanzar estos niveles simbólicos, en el que la experiencia juega a favor de una mente más adulta.

2. *La familia*. En la obra se hace especial énfasis a la imagen de la familia, siempre unida. Junto al contexto en el que se encuentra esta peculiar familia, se aprecia el concepto de tradición que se inculca desde generaciones en el seno de la misma. Para ahondar el segundo tema principal de la obra, es importante destacar la importancia que tiene la familia en el ser humano. Es probable que al pensar en la idea de familia, venga a la mente el modelo familiar clásico de padre y madre con uno o varios hijos. Por suerte, a día de hoy estos modelos van aumentando, lo que permite crear un camino hacia la diversidad. En este sentido, afirma Galleguillos (2018) que nuestra familia nos aporta el sentido de pertenencia a algo, ya sea por

origen físico, cultural o de participación, siendo una mezcla de todos estos elementos el carácter principal de los protagonistas de la película. El sentido de pertenencia es un papel fundamental para que esta peculiar familia se haya dedicado durante generaciones a la creación de calzado, simbolizando la tradición en sus costumbres.

Esta temática familiar se ve resumida en un símbolo universal durante toda la película como es la casa. Cirlot (1968) considera el concepto de la casa un elemento en el que se refleja el calor del hogar, la sabiduría o la propia tradición. Existen muchos tratados en los que la estructura de la casa se relaciona con el cuerpo humano. En este sentido, la fachada refleja la figura del hombre mientras que el techo y los pisos superiores son la mente humana. Dentro de la casa de la familia protagonista podemos apreciar que la madre de Miguel está embarazada. Por tanto, dentro del cuerpo humano que es la casa se origina la vida, algo que contrasta con los estados terrenales que están presente durante toda la obra.

En una familia la cuestión de la convivencia genera problemas a los que hacen algunas referencias en la película. Miguel sufre la ira hacia los suyos tras ver cómo le prohíben relacionarse con la música, lo que más le gusta en la vida. Aun así, esta ira que sufre Miguel no tiene un fondo oscuro, sino más bien inocente al ver frustrados sus sueños. La abuela de Miguel es quien más sufre esta ira de su nieto, ya que es un personaje que simboliza el concepto de la sobreprotección. En un principio se nos muestra como un ser autoritario, que dirige con mano dura a su familia, incluso despertando un sentimiento de antipatía en el espectador. Con el paso de los minutos descubrimos que su intención no es dañar a Miguel, sino todo lo contrario, protegerlo de lo que ella intuye como peligroso. Por tanto, aquí apreciamos un mensaje hacia el niño que ve la película, en el que prima el cumplir sus verdaderos sueños a pesar de todas las adversidades; mientras que por otro lado, existe otro mensaje hacia el adulto, que le induce a dejarles libertad a los más pequeños para que puedan expresar sus gustos y deseos.

A pesar de estos elementos negativos, la familia también es simbolizada a través del perdón. En un primer ejemplo, la abuela de Miguel comprende que para su nieto la música es aquello que lo hace feliz y no le queda otra que perdonar su actitud. En otro lugar, una gran parte de la trama de la película se basa en el rencor que la familia le profesa a Hector por abandonar a su mujer e hija inesperadamente. Al descubrir que el verdadero motivo fue

debido a su asesinato, aunque sea en la otra vida, su mujer Mamá Imelda no puede hacer otra cosa que perdonarlo. En este contexto, la película refleja que cuando dejemos esta vida debemos irnos sin rencores, ya que es mejor perdonar a quien nos hizo daño que vivir con ese rencor para el resto de nuestra existencia.

Para concluir con el tema de la familia, la base principal sobre la que se erigen Miguel y los suyos es el amor (Cirlot, 1968). Se trata de uno de los temas universales más tratados en estas películas de corte familiar y en *Coco* no iba a ser menos. Aunque parezca algo contradictorio, la película nos muestra el simbolismo del amor a través de la muerte. Este sentimiento acompaña al ser humano durante todas las etapas de su vida, siendo manifestado constantemente hacia diferentes personas. Por lo que podemos afirmar que el amor que sienten los miembros de esta familia traspasa fronteras, e incluso en el caso de Hector, tuvo que morir por amor a los suyos. En otro aspecto, el amor a la familia queda reflejado en el personaje de Miguel, al que cuando se les arrebatan sus seres queridos no duda en ningún momento en apartar su sueño de triunfar en la música para volver al calor de sus padres y demás familiares.

3. *Los sueños*. Una vez expuesto el segundo gran bloque temático de la película basado en la familia, entramos en uno de los temas preferidos de Pixar: hacer realidad los sueños. Al igual que en otras películas de la compañía como *Up* (2009), donde su anciano protagonista perseguía cumplir el sueño de su esposa recién fallecida o *Wall-E* (2008), en la que el simpático robot soñaba con poder encontrar alguien para no estar solo, en *Coco* es la música el sueño por alcanzar para su joven protagonista. Aun así, en la película se relacionan los sueños con el éxito de triunfar, y es en este camino donde se generan diferentes elementos simbólicos. El éxito de otros puede generar envidia, por lo que el villano de la película no duda en asesinar a su fiel amigo para cosechar los méritos que él mismo no podría obtener. Además, el personaje de Ernesto de la Cruz simboliza de nuevo la ira, pero esta vez no se trata de un sentimiento con rasgo inocente como el de Miguel, sino una ira violenta que descubre el interior oscuro del mismo. Por suerte, este personaje tan estereotipado desvela un mensaje simbólico hacia cualquier espectador que indica cómo en esta vida o en la otra, si haces el mal a otros acabarás pagándolo.

Por su parte, Miguel vuelve a ser el foco de atención en cuanto a esta temática se refiere. Para cumplir sus sueños, el joven debe sentir una serie de emociones que le llevarán a alcanzar sus metas. Al principio del largometraje, Miguel siente el temor simbolizado en el dolor de no ser aceptado por su familia al perseguir sus sueños. También se aprecia al partir hacia un mundo desconocido en el que tiene que dejar a su familia más cercana atrás en busca de sus orígenes. Por último, vuelve a ser sometido a un profundo temor al descubrir que quién era su ídolo se trata de un asesino y un impostor. Aun así, a todas estas premisas negativas les acompaña un contrapunto positivo, ya que de todo temor siempre nace una esperanza. Es por ello que la frustración de Miguel da un vuelco al descubrir que en la familia ya existió anteriormente alguien relacionado con el mundo de la música. En otro lugar, el niño vive toda la trama del mundo de los muertos con la esperanza de saber que puede volver a casa y obtener la bendición de sus ancestros para poder dedicarse a la música. Finalmente, a pesar de descubrir al verdadero Ernesto de la Cruz también conoce su legado familiar, no muy alejado de aquello con lo que soñaba.

Para remarcar estos datos, observamos cómo en una escena de la película, Miguel es arrojado a una fosa llena de agua. Esta escena coincide con el momento donde el protagonista descubre toda la verdad de su familia. Cirlot (1968) explica que la inmersión en el agua toma su simbolismo de la pureza de este elemento natural, ya que introducirse en un lugar lleno de agua refleja la regeneración, derivado de la característica atribuida al agua por ser clara. A partir de este descubrimiento y después de su caída e inmersión, la vida de Miguel da un giro completo en el que su futuro tiene un concepto más feliz.

Al finalizar la película, observamos cómo la vida de Miguel ha cambiado definitivamente, por lo que podemos resumir que en todo el relato existe un mensaje interno. El simbolismo que desprende este mensaje refleja que para alcanzar nuestras metas o sueños hay que sufrir, ya que aquello que deseamos no va a llegar fácilmente si no luchamos para conseguirlo.

5.3.1 Tercer nivel: valores simbólicos

Una vez tratadas las temáticas universales que se pueden observar en la película, hay que destacar el fiel reflejo que tiene la simbología mexicana en la obra. Este último escalón puede ser bastante difícil de apreciar por cualquier persona, independientemente de su edad, que no pertenezca al pueblo mexicano. Debido al contexto en el que basa su trama, es lógico admitir que aquellas personas que tengan la experiencia necesaria y los conocimientos sobre el país latino podrán encontrar los múltiples valores simbólicos que encierra la película.

Durante el viaje que los creadores de la película realizaron a México para conocer más sobre la cultura del país, advirtieron la gran cantidad de abuelas llamadas «Socorro», aunque sus familiares las llamaban «Coco» de manera cariñosa, siendo así el detonante que explica el título de la película. Con este pequeño detalle se abre toda una serie de eventos relacionados con la festividad del Día de Muertos, presentes durante toda la película.

Es cierto que para los mexicanos la celebración de los muertos es una metáfora sobre la vida y sus objetos materiales. Esta fiesta incluye acciones como decorar las tumbas en los cementerios o levantar altares dedicados a los familiares fallecidos. En este contexto, la película nos ofrece valores simbólicos como las flores de cempasúchil. Aguilar (2017) explica que estas flores son las únicas que según la creencia mexicana existen en el mundo de los muertos, por tanto son las que prevalecen en las ofrendas de los vivos. En la película, los pétalos de esta flor son los que permiten a Miguel regresar al mundo de los vivos, además el puente que une ambos mundos está solamente formado por cempasúchil. El simbolismo general de la flor siempre ha sido asociado a la fugacidad de las cosas, la primavera y la belleza. Las civilizaciones egipcias y romanas ya utilizaban las flores en sus ofrendas funerarias para recordar la realidad de la muerte y estimular el goce de la vida. Es así como este elemento refleja la relación que existe entre la vida y la muerte gracias a la flor que los vivos ofrecen a los difuntos, que pueden incluso traer de nuevo a la vida a aquellos que ya no están entre nosotros. Las ofrendas que vemos en la obra también se componen de otros elementos como velas que guían a los muertos en la oscuridad, las comidas favoritas de los difuntos o sus propias fotos, en referencia al gesto de que nunca sean olvidados tal como eran entonces (Cirlot, 1968).

Otra de las peculiares características presentadas en *Coco* son la aparición de esas criaturas fantásticas denominadas «*alebrijes*». El artista Pedro Linares creó estos animales inspirado por unos sueños en la década de 1930. El éxito de estos objetos hizo que se comercializaran en mercadillos ambulantes tal como aparecen en la película. Sin embargo, la historia de estos animales no está realmente relacionada con el Día de Muertos, pero sus creadores decidieron introducirla debido a sus llamativos colores, otorgándoles el sentido de ser los guías espirituales de los fallecidos en el mundo de los muertos (figura 15). A mitad de la película descubrimos que Dante, la mascota de Miguel, se convierte en el guía espiritual del joven protagonista. No es mera casualidad que este personaje sea un perro, ya que simboliza la raza de los Xoloitzcuintli. La civilización azteca tenía la creencia de que esta raza de perro eran entidades sagradas con el poder de viajar entre los vivos y la tierra de los muertos. Es esta la razón por la que, incluso tras haberse convertido en un alebrije, Dante aparezca de nuevo como un perro normal en el mundo de los vivos al finalizar la película (Aguilar, 2017).



Figura 15: *Coco* (2017) de Lee Unkrich. [Fotograma]. Extraído de la propia película.

Cirlot (1968) afirma la simbología que el perro desempeña mediante el emblema de la fidelidad. En el cristianismo, el perro ha sido relacionado con la tendencia de pastor del rebaño y a su vez, se convierte en el acompañante del muerto en su viaje hacia la resurrección. Esta explicación parece coincidir a la perfección con el papel que desempeña la mascota, ya que en todo momento acompaña a su dueño fielmente hacia su destino final, que no es otro que resucitar de entre los muertos para volver con su familia. Por otro lado, el

alebrije que pertenece a Mamá Imelda tiene la apariencia de un tigre. Simbólicamente, el tigre ha tenido varios significados, aunque el más aceptado destaca la pureza del animal. Entre estos significados llama la atención que en las culturas occidentales se asemeje al tigre con el dragón, representándose en dos estados diferentes: como fiera domada o como animal salvaje. Estas similitudes contrastan a la perfección con la mascota de Imelda, ya que durante la película experimenta un equilibrio entre la fiereza y el poder que aparenta tener el animal, con el instinto servicial que tiene hacia su ama y posteriormente hacia el pequeño Miguel.

Resulta bastante asociable el nombre del perro a la figura de Dante Alighieri. El poeta italiano es homenajeado de esta forma en la película, ya que su obra magna, *La divina comedia* (1304-21), comparte muchas similitudes con la historia de *Coco*. Indica Cirlot (1968) cómo la bajada de Dante a los infiernos simboliza el descenso del ser humano hacia las zonas más mundanas para poder aspirar a la cima paradisiaca. *La divina comedia* narra el viaje de su escritor acompañado del poeta Virgilio por el Infierno, el Purgatorio y el Paraíso, en busca de su amada Beatriz. Para poder llegar a ella, Dante deberá redimirse de sus pecados lo que le permitirá ser alguien purificado. Al igual que en la obra literaria, en *Coco*, el protagonista viaja al inframundo en busca de un ser querido, acompañado durante todo el relato por un fiel compañero. No obstante, *Coco* es una versión mucho más cercana al ámbito infantil que deja atrás todo el contexto oscuro que posee el relato poético de Alighieri. No es la primera vez que Disney se atreve a coger obras clásicas y versionarlas para su público objetivo, algo que hizo con *El rey león* (1994), que se inspira en *Hamlet* (1609) de William Shakespeare.

El sello internacional de la película, explica Aguilar (2017) lo ponen los numerosos personajes que en forma de cameos aparecen en la película. La figura más conocida de todas ellas es Frida Kahlo, ya que la artista mexicana es la encargada de crear la escenografía del espectáculo de Ernesto de la Cruz. Es en la mansión de este personaje donde vemos prácticamente a todas las celebridades que simbolizan el ámbito cultural mexicano. El Santo, un famoso combatiente de lucha libre durante la década de 1930, aparece acompañado de la actriz y cantante María Félix al entrar en la fiesta que celebra De la Cruz. Los actores Pedro Infante y Jorge Negrete fueron la inspiración para crear al villano de la película, ya que ambos actores destacan por pertenecer a la edad de oro del cine mexicano y a ellos aparece

abrazado Ernesto durante una escena de la película. En esta misma escena también aparecen Cantinflas, uno de los comediantes más queridos y reconocidos del país latino, el líder revolucionario Emiliano Zapata o la también actriz Dolores del Río (figura 16).

Para finalizar, la cultura mexicana también se introduce por detalles en ciertos aspectos del diseño de producción o la ropa de los personajes. Durante la escena en la que Miguel es enviado por primera vez de vuelta al mundo de los vivos, el funcionario que le explica los pasos a seguir aparece comiendo «pan dulce». Este alimento es uno de los pocos que traspasa todas las diferencias socioeconómicas, geográficas y culturales de México, por lo que simboliza que tarde o temprano la muerte nos llega a todos, sin importar la condición que tengamos durante nuestra vida.

Por otro lado, la sociedad mexicana está bastante familiarizada con la situación fronteriza entre Estados Unidos y su propio país, por el que hay que cruzar una aduana para hacerlo de forma legal. Por tanto, resulta bastante anecdótico que la única forma de poder cruzar entre ambos mundos terrenales en la película sea a través de una aduana en la que los agentes determinan la legalidad del asunto. Por último, otro detalle curioso que vemos en la obra es la pasión por el fútbol que existe en el país latino, que se simboliza en la camiseta de la selección nacional de México que lleva uno de los familiares de Miguel durante todo el metraje (Aguilar, 2017).



Figura 16: Coco (2017) de Lee Unkrich. [Fotografía]. En la fotografía se aprecian a celebridades de la cultura mexicana como Emiliano Zapata, Pedro Infante, Dolores del Río, Mariano Cantinflas, El Santo, María Félix y Jorge Negrete (de izquierda a derecha). Extraído de <http://www.elruinaversal.com/2017/09/13/hermoso-estas-son-los-famosos-mexicanos-que-apareceran-en-la-nueva-pelicula-de-pixar-coco/>

6. CONCLUSIONES

Una vez finalizado el trabajo de investigación, se pueden llegar a varias conclusiones. La primera de ellas da respuesta al objetivo principal que planteaba este trabajo, es decir, se trata de una realidad que las películas de Pixar gustan a pequeños y mayores porque tienen un enfoque particular y dirigen su mensaje a cualquier persona, independientemente de su edad. La metodología que han ido siguiendo durante estos años les permiten tratar temas que podrían considerarse adultos (la muerte, la infidelidad, el dolor, la venganza...) desde una perspectiva en la que el público infantil no se queda atrás, sino que son llevados por otro camino más suave como pueden ser unos personajes simpáticos, el uso de una paleta de colores atractiva o situaciones de guion con las que puede empatizar cualquier niño. Por ello, mientras que el espectador más joven disfruta con estos detalles, el adulto puede ir captando el mensaje intrínseco que se está desarrollando en la película.

La segunda conclusión permite aclarar la madurez que ha ido adquiriendo la compañía norteamericana al escoger sus temáticas. Este factor se aprecia perfectamente al remontarnos a las primeras obras de la empresa, caracterizadas por temas más livianos e infantiles, aunque poco a poco iban perfilando conceptos que desarrollarían posteriormente. Por ello, tras varios años de éxitos en sus películas, decidieron apostar por escoger temáticas más adultas como el paso del tiempo, la contaminación del medioambiente, la infidelidad en el matrimonio o la muerte.

Por último, con la tercera gran conclusión advertimos que la temática elegida para cada película siempre juega un punto muy importante para el estudio. Para que los padres quieran llevar a sus hijos al cine a ver una película de dibujos animados, son ellos los primeros que tienen que estar convencidos de ir a verla. Por tanto, Pixar ha jugado muy bien sus bazas para competir contra gigantes como la también estadounidense Dreamworks o la japonesa Ghibli, tratando al espectador inteligentemente y creando productos de gran personalidad que son disfrutados por pequeños y mayores.

Sin embargo, este método tan exitoso de hacer cine de animación para todas las edades está más que estudiado. Pixar se caracteriza por utilizar valores simbólicos en sus películas, lo que hace que la experiencia cobre un gran protagonismo a la hora de saber a quién se dirige esta simbología. Tras utilizar el método panofskyano de significación en la imagen (1987) que García Ochoa modificó para centrarlo en el análisis fílmico (2017), podemos apreciar claramente estas afirmaciones. En la película *Coco* se observan tres niveles diferentes de significación, en los que un espectador joven podría llegar a captar aceptablemente el primero de ellos, ya que para poder alcanzar los dos siguientes escalones necesita tener una mayor experiencia, por ejemplo en cuanto al concepto de la muerte. Por su parte, un adulto puede llegar a entender los valores simbólicos que aportan los tres niveles de significación, no obstante también podría ver mermado su entendimiento al no conocer gran parte de la cultura mexicana o los diferentes símbolos universales que refleja la película.

Para finalizar, podemos entender que el futuro de Pixar resulta bastante prometedor. Con una industria ya consolidada en el mundo del cine, apoyada por el gigante Disney, permite que sus películas sean esperadas con gran expectación. Aún así, con el listón tan alto que se ha impuesto la compañía, debe seguir reinventándose y escogiendo unas temáticas que se caractericen por su originalidad, divirtiendo a los más pequeños y haciendo soñar a los mayores.

7. REFERENCIAS

7.1 Bibliografía

Bordwell, D. (2009). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.

Capodagli, B. Y Jackson, L. (2001). *Innovar al estilo Pixar: lecciones de negocios de la empresa de recreación más creativa del mundo*. España: McGraw - Hill Interamericana.

Cassirer, E. (1998). *Filosofía de las formas simbólicas*. México: Fondo de Cultura económica.

Costa, J. (2010). *Películas clave del cine de animación*. Teiá (Barcelona): Ma Non Troppo.

Fonte, J. (2001). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes (1970-2001)*. Madrid: T&B Editores.

Fonte, J. y Mataix, O. (2000). *Walt Disney: el universo animado de los largometrajes (1937-1967)*. Madrid: T&B Editores.

Genette, G. (1998). *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra.

Gombrich, E.H. (1987). *Imágenes simbólicas. Estudios sobre el arte del Renacimiento*. Madrid: Alianza editorial.

Gombrich, E.H. (1997). *Temas de nuestro tiempo: propuestas del S.XX acerca del saber y del arte*. Madrid: Debate.

Lucci, G. (2005). *Animación*. Barcelona: Electa, D.L.

Palacios, J. (2013). *Alquimistas de la imagen*. En R. Cueto (Ed.), *Animatopia: los nuevos caminos del cine de animación = New patas of animation cinema*. Donosti - San Sebastián: Donostia Zinemaldia - Festival Internacional de Cine.

Panofsky, E. (1987). *Iconografía e iconología: introducción al estudio del arte del Renacimiento*. En Panofsky, E., *El significado de las artes visuales* (pp. 45.76). Madrid: Alianza forma.

Pérez-Guerrero, A.M. (2013). *Pixar: las claves del éxito*. Madrid: Encuentro.

Sáen, R. (2006). *Arte y técnica de la animación: clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.

Villafañe, J. Y Mínguez, N. (2009). *Principios de teoría general de la imagen*. Madrid: ediciones Pirámide.

Wells, P. (2013). *Un cine anómalo*. En R. Cueto (Ed.), *Animatopia: los nuevos caminos del cine de animación = New patas of animation cinema*. Donosti - San Sebastián: Donostia Zinemaldia - Festival Internacional de Cine.

Zunzunegui, S. (1995). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.

7.2 Webgrafía

Aguilar, C. (2017, noviembre 29). *A Gringo's Guide to Coco*. Recuperado de http://alebrijes_ofrendas_and_more_mexican_cultural_traditions_in_coco_explained.html?via=gdpr-consent

Amilburu, M.G. (2010). *Ernst Cassirer*. En Fernández Labastida, F. y Mercado, J.A. (Eds), *Philosophica: Enciclopedia filosófica on line*. Recuperado de <http://www.philosophica.info/archivo/2010/voces/cassirer/Cassirer.html>

Beauregard, L. (2017, diciembre 2). “Coco” arrasa con su fiel retrato del Día de los Muertos de México. Recuperado de https://elpais.com/cultura/2017/11/29/actualidad/1511985965_233325.html?rel=mas

Cirlot, J.E. (1968). *Diccionario de símbolos*. Recuperado de <http://librosoterico.com/biblioteca/Diccionarios/Cirlot-Juan-Eduardo-Diccionario-de-Simbolos.pdf>

Galleguillos, C. (2018, mayo 3). *La importancia de la familia*. Recuperado de <https://www.aboutspanol.com/la-importancia-de-la-familia-18498>

García Ochoa, S. (2017). *Iconología y análisis filmico. Una relación controvertida*. En *La Trama de la Comunicación* - 21 (1), 65-83. Recuperado de <http://www.latrama.fcpolit.unr.edu.ar/index.php/trama/article/view/611/442>

Kaplan, M. (2015, julio 5). *Ocho momentazos de Pixar para mayores de edad*. Recuperado de https://www.huffingtonpost.es/2015/06/29/pixar-adultos_n_7686940.html

Martínez-Salanova, E. (2003). *Historia del cine de animación*. Recuperado de <http://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>

Mena, V. (2017). *Cinco hermosas lecciones sobre la muerte que aprendimos de “Coco”*. Recuperado de <https://www.vix.com/es/cultura-pop/192392/5-hermosas-lecciones-sobre-la-muerte-que-aprendimos-de-coco>

Meseguer, A. (2017, noviembre 29). “Coco”, el precioso homenaje de Pixar a México que te emocionará. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/cultura/20171129/433267304433/coco-precioso-homenaje-pixar-mexico.html>

Pereda, O. (2017, noviembre 30). “Coco”, ¡y que viva México!. Recuperado de <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20171130/estreno-pelicula-coco-mexico-pixar-disney-6455524>

Pérez, M. (2017, noviembre 2). *Conoce el verdadero significado del Día de Muertos*. Recuperado de <https://www.excelsior.com.mx/nacional/2017/11/02/1121181>

Ruíz, I. (2017, diciembre 12). “Coco” y otras películas para explicar la muerte a tus hijos. Recuperado de <http://blog.ticketea.com/coco-peliculas-explicar-muerte/>

Sanguino, J. (2015, julio 15). *Siete momentos en los que Pixar se olvidó de que había niños en la sala*. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2015/07/15/icon/1436959269_596682.html?id_externo_rsoc=TW_CM

Ugwu, R. (2017, noviembre 22). *Qué hizo Pixar para que “Coco” fuera respetuosa de la cultura mexicana*. Recuperado de <https://www.nytimes.com/es/2017/11/22/coco-pixar-mexico-cultura-disney/>

7.2 Filmografía

Anderson, D. (Prod.) y Unkrich, L. (Dir). (2017). *Coco*. [DVD]. Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Anderson, D., Lasseter, J. (Prods.) y Unkrich, L. (Dir). (2010). *Toy Story 3*. [DVD]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Anderson, D., Reher, K. (Prods.), Lasseter, J. y Stanton, A. (Dirs). (1998). *Bichos, una aventura en miniatura*. [DVD]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Arnold, B., Guggenheim, R., Jobs, S. y Catmull, E. (Prods.), Lasseter, J. (Dir). (1995). *Toy Story*. [DVD]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.

Collins, L, Morris, J. (Prods.) y Stanton, A. (Dir). (2008). *Wall-E*. [DVD]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Lasseter, J., Lewis, B. (Prods.) y Bird, B. (Dir). (2007). *Ratatouille*. [DVD]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Lasseter, J., Rivera, J., Stanton, A. (Prods.), Docter, P. y Peterson, B. (Drs). (2009). *Up*. [DVD]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Lasseter, J., Walters, G. (Prods.), Unkrich, L, y Stanton, A. (Drs). (2003). *Buscando a Nemo*. [DVD]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Lucho, J., Walker, J. (Prods.) y Bird, B. (Dir). (2004). *Los Increíbles*. [DVD]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Plotkin, H., Robert, K. (Prods.), Brannon, A., Lasseter, J. y Unkrich, L. (Drs). (1999). *Toy Story 2*. [DVD]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Rivera, J. (Prod.), Carmen, R. y Docter, P. (Drs). (2015). *Del revés*. [DVD]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.