

ESCENARIOS Y EMOCIONES EN COCO (2017)

SCENARIOS AND EMOTIONS IN COCO (2017)

JULIA MARTÍNEZ-CABEZA JIMÉNEZ

Investigadora en Comunicación Audiovisual

Facultad de Comunicación y Documentación. **UNIVERSIDAD DE GRANADA.**

Calle Campus De Cartuja, s/n, Granada (España), 18011

Tlfn: + 34 958249533

Email: juliamcj@correo.ugr.es

ESTRELLA MARTÍNEZ-RODRIGO

Profesora Titular de la **UNIVERSIDAD DE GRANADA**

Facultad de Comunicación y Documentación. Universidad de Granada.

Calle Campus De Cartuja, s/n, Granada (España), 18011

Tlfn: + 34 958249533

Email: emrodrigo@ugr.es

Resumen

Los escenarios son uno de los elementos esenciales de la Narrativa Audiovisual. Ayudan a contextualizar las historias, pero esta no es su única función: también tienen un importante papel emocional. En la creación de espacios cinematográficos destaca, por su libertad creativa, emocional y sus posibilidades estéticas el Cine de Animación, con ejemplos tan representativos como Coco (2017), ganador de dos Oscar. Por ello, nuestros objetivos son poner de manifiesto la relevancia de la puesta en escena en este tipo de cine, y conocer la relación que existe entre los escenarios y las emociones de los personajes en el largometraje mencionado. Los resultados obtenidos a través del análisis de 30 de los escenarios que aparecen en la película de forma cualitativa y cuantitativa nos llevan a deducir que los escenarios actúan como intensificadores de las emociones de los personajes, al tiempo que reflejan el mundo interior de algunos de los protagonistas. Además, ayudan a contextualizar las diferentes situaciones y a generar una dicotomía estética que guía al espectador a través de la historia.

Abstract

The scenarios are one of the essential elements of the Audiovisual Narrative. They help to contextualize the stories, but this is not their only function: they also have an important emotional role. For its creative and emotional freedom and its aesthetic possibilities, Animation Cinema stands out in the creation of cinematic spaces, with examples as representative as Coco (2017), winner of two Oscars. Therefore, our objectives are to highlight the relevance of the staging in the current Animation Cinema, and to know the relationship between the scenarios and the emotions of the characters in the feature film. The results obtained through the analysis of 30 of the scenarios that appear in the film qualitatively and quantitatively lead us to deduce that: the scenarios act as intensifiers of the emotions of the characters, while reflecting the inner world of some of the the protagonists. In addition, they help contextualize different situations and generate an aesthetic dichotomy that guides the viewer through history.

PALABRAS CLAVES

*Cine de Animación; Narrativa Audiovisual;
Escenarios; Emociones; Coco; Pixar*

KEY WORDS

*Animation Cinema; Audiovisual
Narrative; Scenarios; Emotions; Coco; Pixar*



1. Introducción

La Narrativa Audiovisual es una disciplina compleja sobre la que cada vez se desarrollan más teorías: modelos coincidentes en la existencia de una serie de elementos que combinados dan lugar a lo que hoy llamamos ficción audiovisual. La adaptación de los medios de comunicación, en base a los cambios sociales y al desarrollo tecnológico, también ha afectado a la manera de contar historias del Séptimo Arte desde aquellas primeras proyecciones de los hermanos Lumière “el 28 de diciembre de 1895, una fecha que muchos historiadores consideran como el verdadero nacimiento del cine” (Cousins, 2015, p. 23). El Cine poco a poco ha dejado de ser un mero entretenimiento, y ahora es capaz de fomentar ciertas conductas e ideas mediante su puesta en escena (Martínez-Rodrigo, Sánchez-Martín & Segura-García, 2012).

Pero la forma de transmitir las historias y los medios técnicos al alcance de los equipos de producción no son los únicos que han evolucionado a velocidad vertiginosa desde el inicio del siglo pasado. El público fascinado y temeroso ante la imponente perspectiva del cortometraje *La llegada del tren a la estación de La Cicolat* (1895), nada tiene que ver con el espectador que vive en la Era de la Información (Castells, 1997).

Entre los elementos que componen la Narrativa Audiovisual, en la presente investigación nos centraremos en los escenarios por su especial relevancia en el desarrollo de la historia y el refuerzo de las emociones de los personajes, a través del análisis de *Coco* (2017), un oscarizado largometraje de animación alabado por el público y la crítica.

Con respecto a los personajes, Greimas considera (1970; 1983) que los personajes que manifiestan una intención determinada son actantes. De las clasificaciones que realiza en base a este concepto, resultan de especial interés las nociones de ayudante y oponente, ya que a esta dicotomía se adscriben dos de los personajes más relevantes de la película, que a su vez marcan las características de varios de los escenarios, como analizaremos posteriormente. El ayudante facilita la consecución del objeto deseado por el sujeto protagonista, mientras que el oponente actúa como un obstáculo, lo que genera conflicto en la historia. En caso de desear este segundo tipo de personaje el objeto, surgirán enfrentamientos.

2. Escenarios, personajes y emociones en *Coco* (2017)

A continuación, vamos a introducir una serie de conceptos teóricos necesarios para comprender el análisis cinematográfico llevado a cabo en el presente trabajo. Expondremos brevemente la relación entre los escenarios y los personajes en la Narrativa Audiovisual, así como la importancia de las emociones en el proceso de identificación del espectador. Finalmente, presentaremos *Coco* (2017), el largometraje objeto de nuestro estudio.



2.1. Escenarios y personajes en la Narrativa Audiovisual

El escenario, o entorno, constituye el decorado que rodea a los personajes y amuebla la escena. Es un lugar concreto que el espectador puede ver en pantalla, y que, junto con la situación, coordenadas espacio-temporales, componen el ambiente. El análisis que realizaremos posteriormente beberá de ambas dimensiones, ya que cada escenario concreto ayuda a que la acción avance, y otorga a la escena unos matices diferentes, mientras que los lugares en los que se integran dichos entornos contextualizan la película.

El atrezzo con el que interactúan los personajes y las demás construcciones componen el escenario (espacio visible) mientras se encuadren en el plano. Pueden verse modelados, ocultados parcialmente, e incluso deformados a través del uso de la iluminación, un poderoso recurso para generar suspense o sorpresa en el espectador. Por otro lado, el espacio fuera de campo, a menudo se puede inferir a través de elementos como el sonido, pero es espacio implícito resulta también fundamental para la narración.

Sin embargo, los escenarios –pese a su esencial labor de contextualización, narrativa y estética– quedan eclipsados en múltiples ocasiones por otros elementos de carácter más activo y dinámico como los personajes, encargados de hacer avanzar el argumento.

En relación con los escenarios, explica Gordillo (2009), en base a las investigaciones de Casetti & Di Chio (1991), que en la narrativa los ambientes tienen menor peso que los personajes, que son elementos esenciales. Ambos se pueden diferenciar a través de la aplicación de tres criterios:

1. Criterio anagnóric: existencia de un nombre. Los elementos que poseen nombre suelen pertenecer a la categoría de los personajes.

2. Criterio de relevancia. Los personajes son los elementos que resultan esenciales para explicar la historia. Los ambientes son prescindibles o intercambiables.

3. Criterio de focalización. Cuanto más interviene un existente en la historia más posibilidades tiene de ser un personaje. (Gordillo, 2009, p. 65)

No obstante, aunque se les otorgue distinta relevancia a la hora de hacer avanzar la acción, los escenarios son un componente de gran importancia narrativa. Los personajes y los escenarios interactúan de diversas maneras, generándose una relación de interdependencia fundamental para el desarrollo de la historia. La función contextualizadora de la que ya hemos hablado hace que la historia pueda tener un sentido u otro, e incluso condicionar el aspecto físico de los personajes.



Por otro lado, el fondo actúa como referencia para determinar el tamaño de las figuras y además dar profundidad a la imagen (Canet & Prósper, 2009). La relación de dimensiones es fundamental para establecer la relevancia de los personajes con respecto al entorno, además influirá en la percepción del espectador sobre el mismo; cuanto más pequeño sea el tamaño del personaje en el plano respecto a los componentes arquitectónicos del escenario, menos detallada será la figura y disminuirá la relevancia de la misma para el espectador.

Finalmente, la posición que ocupen las figuras en el escenario puede transmitir la relación jerárquica que hay entre ellos, hecho que se aprecia con claridad en las clásicas escenas en las que un rey sentado en su trono escucha los ruegos de un súbdito arrodillado frente a él a una distancia considerable.

Más allá de estas relaciones que acabamos de definir, los propios escenarios pueden ser personajes dentro de la historia. Por ejemplo, en el caso del largometraje de animación *Monster House* (2006), la casa en torno a la que transcurre la acción se manifiesta como una diabólica presencia que atormenta a los protagonistas que quieren investigar sobre ella.

En cuanto al plano emocional, no podemos obviar que los espacios pueden significar el reflejo del mundo interior de los personajes, de sus conflictos y deseos. Estos escenarios también pueden actuar como intensificadores y catalizadores de las emociones, y ayudar al espectador a empatizar y comprender a los protagonistas de la película, lo que resulta fundamental para el proceso de identificación y el disfrute de los largometrajes de ficción (Igartua & Muñiz, 2008).

2.2. Emociones e identificación con los personajes

Las teorías contemporáneas de la emoción entienden que las emociones son un aspecto esencial del funcionamiento de los seres humanos, ya que constituyen una respuesta del organismo para adaptarse al ambiente (Tooby & Cosmides, 2008; Andrés & Stelzer, 2015). Aristóteles definió las emociones como afecciones acompañadas de placer o dolor.

Como explican Martínez-Rodrigo & Segura-García (2011):

Las emociones han ido cobrando importancia como objeto de diversas ciencias del estilo de la filosofía, la sociología, o la psicología. En el ámbito de la comunicación son un tema central, pues el hombre se comunica en gran medida a merced de la simpatía, ese “ponerse en el lugar de otro”, como acertadamente vio Adam Smith (1974), y esto es posible gracias a la existencia de la dimensión emocional en el hombre. (p. 644)

Desde la primera noción aristotélica de emoción, muchos son los autores que han elaborado clasificaciones, como Kemper (1987), Ekman (1992), Turner (1999), Damasio (2005), Illouz (2009) y Bericat



(2012). Son emociones el miedo, la ira, el asco, la tristeza, la sorpresa, la felicidad, el amor romántico, la envidia y el odio, entre otras muchas, ya que el ser humano es social y complejo.

El recurso a las emociones, entre otros factores, ayuda a que los personajes sean complejos y variados, es decir, redondos (Gordillo, 2009, p. 66), lo que el público actual demanda, ya que facilita la mencionada y necesaria identificación. La profundidad emocional y la capacidad de evolucionar hace a los personajes ficticios más cercanos al hombre.

2.3. Coco (2017)

A la hora de analizar tanto los personajes como sus entornos, destaca el Cine de Animación por su libertad expresiva. La combinación del desarrollo tecnológico, la tradición y la creatividad han dado lugar a un formato capaz de trascender las barreras geográficas y temporales. Obras como Blancanieves y los siete enanitos (1937) siguen generando beneficio, y la animación oriental y occidental son consumidas por un gran público, hecho que no sucede con muchas producciones de acción real. Aunque tradicionalmente la animación ha estado ligada en el imaginario colectivo a los niños, no es un terreno estático, madura y se enriquece con la incorporación de nuevos conflictos, abriéndose al público adulto.

La creatividad y la imaginación permiten generar mundos únicos que cautivan al público. En este contexto, las producciones creadas en el siglo XXI por los estudios de referencia, Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures, destacan por su gran capacidad de educación en valores mediante la combinación de ocio y enseñanza emocional y moral (Martínez-Cabeza & Martínez-Rodrigo, 2017).

Centrándonos ya en *Coco*, se trata de una película animada estadounidense de 2017 producida por Pixar y distribuida por Walt Disney Pictures. Dirigida por Lee Unkrich y producida por Darla K. Anderson, este largometraje se basa en la tradición mexicana del Día de los Muertos, y cuenta la historia de Miguel, un niño cuyo mayor sueño es ser músico como su ídolo Ernesto de la Cruz. Sin embargo, su familia odia la música y le prohíbe cualquier contacto con ella, lo que originará que el joven termine perdido en la tierra de los muertos en busca sus raíces.

Se trata de una película de alto contenido emocional basada en una tradición a menudo desconocida por la gente ajena a la cultura mexicana y el valor universal de la familia. Expone el director del filme Lee Unkrich (2017):

Most folks outside Mexican culture are not aware that the core of the celebration, its very reason for being, is to actively remember those who came before us. It's imperative to pass along their stories in order to keep their memories alive. It was this notion that made me realize the potential for telling an emotionally resonant story set against Día de los Muertos, and *Coco* is



the end result of the multi year journey I went on with my phenomenal crew. (p. 9)

En 2018, Coco ganó dos premios Oscar -mejor película animada y mejor canción original- y el Globo de Oro a mejor película de animación. También obtuvo múltiples galardones en 2017 en otros certámenes, como un premio BAFTA, y 11 premios Annie. Con un presupuesto de 175 millones de dólares, el largometraje ha conseguido recaudar más de 807 millones de dólares a nivel mundial, lo que la convierte en un éxito a nivel económico. Además, la excelente representación de la tradición mexicana del Día de los Muertos, con un exhaustivo trabajo documental del equipo de producción, y la puesta en valor de la familia hacen de este largometraje una de las obras de animación imprescindibles del siglo XXI. Explica John Lasseter (2017), director creativo de Walt Disney Animation Studios y Pixar:

A story rooted in Mexican tradition, Coco, with its themes of music, family and the power of remembrance, was made to resonate with the world. We hope it can inspire families all over the world to take a moment to remember their ancestors with joy and gratitude. (p. 7)

Por el elevado nivel artístico, emocional y narrativo de la película, así como su éxito antes la crítica y el gran público, vamos a analizar Coco (2017) en los epígrafes que se presentan a continuación, y que corresponden con la parte empírica de la investigación.

3. Objetivos

Los objetivos que se pretenden alcanzar en esta investigación mediante el análisis de Coco (2017) son:

- Conocer la relación que existe entre los escenarios y las emociones de los personajes en el largometraje.
- Poner de manifiesto la relevancia de la puesta en escena en el Cine de Animación actual.

4. Metodología

La metodología que seguiremos parte del visionado de Coco (2017) y tendrá un carácter cualitativo y cuantitativo. En primer lugar, estableceremos las características de las dos ubicaciones que engloban la totalidad de escenarios del largometraje: el mundo de los vivos y el mundo de los muertos. A continuación, se realizará el análisis de los 30 escenarios que aparecen en la película en base a las siguientes variables: ambiente interior o exterior, rural o urbano y nivel social de los barrios -rico, humilde, pobre o marginal-; grado de iluminación; gama de colores predominante; arquitectura; número de personas; emociones más frecuentes de los personajes: felicidad, tristeza o ira: escenarios, mensajes verbales y tipo de música que refuerzan emociones.



Es necesario matizar que cuando se habla de emociones predominantes en los personajes que aparecen nos referimos a los ciudadanos como personaje colectivo que puebla los escenarios. Los personajes principales serán analizados en profundidad por su complejidad emocional en investigaciones posteriores ya que la cuestión que en este caso nos ocupa son los escenarios.

La metodología de trabajo a seguir será el análisis de contenido, de carácter cuantitativo y cualitativo. Atendiendo a las variables expuestas, analizaremos e interpretaremos los datos obtenidos en relación con los hechos más importantes que tienen lugar en la película y sus personajes, lo que nos permitirá alcanzar los objetivos propuestos en el epígrafe anterior.

5. Resultados

Procedemos a continuación a desarrollar los resultados obtenidos en base al análisis del largometraje seleccionado. Partiremos de la dicotomía espacial existente entre el mundo de los vivos y el de los muertos, y de la exposición de los personajes principales, para llegar al análisis pormenorizado de cinco de los escenarios de la película: el altar de la familia Rivera, la mansión de Ernesto de la Cruz, la chabola de Chicharrón, la habitación de mamá Coco y el puente con el control fronterizo.

5.1. Dicotomía espacial en Coco

Tras el visionado de la película se puede establecer una clara dicotomía espacial en el largometraje Coco (2017). Como ya mencionamos antes, la acción transcurre entre dos mundos claramente diferenciados: el de los vivos y el de los muertos. La apariencia física de los personajes que en ellos aparecen, las construcciones arquitectónicas, la iluminación y los colores ayudan a distinguir qué escenarios pertenecen a uno u otro. Además, también se ubica al espectador mediante los diálogos, ya que se manifiesta abiertamente cuándo se trata del mundo de los muertos y cuándo no.

De los 30 escenarios analizados, la mayoría (63%) son lugares del mundo de los muertos, mientras que el resto se enmarca en el mundo de los vivos. Estos porcentajes se relacionan con el tiempo que cada conjunto de escenarios aparece en pantalla. El desarrollo de la película tiene lugar en el mundo de los muertos, mientras que la presentación y el desenlace, tradicionalmente de menos duración, tienen lugar en el de los vivos. Sin embargo, a nivel emocional y narrativo, ambos mundos tienen un peso similar, y presentan una relación de interdependencia esencial para la historia.

A continuación, vamos a establecer una serie de características comunes de cada mundo que resultarán de gran importancia para comprender el análisis pormenorizado de los escenarios más representativos del largometraje, así como de los personajes principales y su relación con el entorno. No obstante, hay que



comprender que hay algunos escenarios aislados que rompen con algunos de los aspectos que se reflejan en la Tabla 1, con el fin de diferenciarse y conseguir intensificar determinadas emociones de los personajes.

CATEGORÍAS	MUNDO DE LOS VIVOS	MUNDO DE LOS MUERTOS
Ubicación espacio-temporal	Santa Cecilia (México)	Ciudad de los Muertos
Colores	Predominio de tonos tierra en calles y construcciones. Tonos neutros, aunque saturados y vivos. Dominante de color cálida para transmitir la vida.	Uso de una amplia gama de colores vibrantes, luminosos y saturados. Aparición de tonos neón como rosa, verde, amarillo y morado. Construcciones de ladrillo grisáceo. Dominante de color fría para transmitir la muerte.
Iluminación	La iluminación proviene del sol, velas o farolillo. Se recurre a la luz blanda en la mayoría de escenas, con un subtono amarillo.	La iluminación proviene de fuentes artificiales como hileras de bombillas o lámparas. Se intercala el uso de la luz blanca con el de la luz dura para generar sombras. La luz sirve para establecer la presencia de la magia en la escena.
Arquitectura	Construcciones sencillas de una o dos plantas. La ciudad transmite sensación de horizontalidad.	Las casas se apilan en enormes torres que tienden hacia el cielo, por lo que la verticalidad domina los escenarios. Hay algunas construcciones ciclópeas y majestuosas como la mansión de Ernesto de la Cruz.
Población	Población acorde a una ciudad de tamaño pequeño.	Población muy numerosa, ya que se trata de una ciudad de gran tamaño.

Tabla 1: Principales diferencias entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Fuente: Elaboración propia

Como se puede ver en la tabla, ambos mundos presentan unas características propias. La Ciudad de los Muertos presenta una estética que transmite la sensación de fantasía al espectador, ya que presenta un conjunto de escenarios ficticios que recrean el más allá, mientras que Santa Cecilia pretende asimilarse a los encantadores pueblos de México.

Los escenarios que aparecen en el largometraje pueden agruparse en ricos – casi en la mitad de los casos (42%)-, humildes, casi con la misma frecuencia y marginales (sólo en el 10% de los casos). Todos los barrios ricos y marginales se localizan en la Ciudad de los Muertos, por lo que se transmite al espectador que la mayoría de los personajes obtienen un nivel de vida mejor tras fallecer, mientras que un escaso porcentaje de este colectivo se ve obligado a vivir en un barrio de chabolas situado a la periferia, situación de desigualdad económica que se puede observar en algunas ciudades latinoamericanas. No obstante, la riqueza de este peculiar universo fantástico se obtiene en función de la cantidad de gente que te recuerda en el mundo de los vivos, condenándose el olvido con la posterior desaparición, definida en el largometraje como “muerte final”. En cuanto a Santa Cecilia, la humildad es característica de todos sus escenarios. Sin embargo, los personajes que aparecen en ellas valoran la familia y el amor por encima de las posesiones materiales, por lo que la austeridad no se considera como algo negativo.



Respecto a las emociones de los personajes, podemos afirmar que estas se ven reforzadas por los escenarios en la mayoría de los casos (93%). Si hablamos de la población como personaje colectivo son tres las emociones que este ente transmite: felicidad, tristeza e ira. Son tres emociones básicas y fáciles de captar por el espectador a través de unos personajes que reaccionan ante las situaciones desarraigadas de las acciones de los protagonistas. Se recurre a estas emociones porque son de rápido contagio entre la multitud y sencillo desencadenante. Esto se aprecia claramente en muchas de las situaciones de la película. A modo de ejemplo, Miguel participa en un pequeño concurso musical ante un gran público. En un primer momento no es capaz de cantar, pero cuando comienza su actuación, con él lo hacen la alegría y los aplausos de los espectadores que se divierten y disfrutan.

Además de lo que hemos visto hasta ahora, no se puede pasar por alto el papel de la música y del mensaje verbal en ambos mundos, si bien no vamos a detenernos demasiado en estos aspectos. La música refuerza las emociones en la gran mayoría de las ocasiones en que aparece (83%), con un ligero predominio de la música extradiegética sobre la diegética. Como ya mencionamos anteriormente, la principal motivación de Miguel es llegar a ser músico, por lo que las interpretaciones vocales e instrumentales se integran en varias escenas, dando gran relevancia a la figura del mariachi, fundamental en la tradición mexicana. Las letras de las canciones son los mensajes verbales más importantes para plasmar las emociones de los personajes, seguidas por los diálogos, lo que se traduce en que el 97% de los mensajes de este carácter refuerzan las emociones de los personajes.

5.2. Personajes principales

Son muchos los personajes que aparecen en *Coco* (2017), pero por su relevancia dentro de la acción, así como para comprender el análisis pormenorizado de los escenarios seleccionados en la presente investigación por su importancia emocional, vamos a detenernos levemente en seis de ellos:

- Miguel Rivera: Se trata de un niño de 12 años cuyo sueño es convertirse en músico a pesar de las reticencias de su familia. Es perseverante, inteligente y resuelto, y no está dispuesto a renunciar a sus sueños, aunque eso ponga en peligro su relación con aquellos a los que ama. Sin embargo, las situaciones de peligro y desengaño a las que se verá expuesto le enseñarán que el amor de su familia debe ser lo más importante para él.

- Abuelita Elena: Es la abuela de Miguel, la respetada matriarca de la familia Rivera. Educada por su abuela en la férrea creencia de que la música fue la causante de que el padre de su madre la abandonase cuando era una niña, prohibió la música en el hogar familiar. Es trabajadora, honrada y testaruda, pero será capaz de cambiar su forma de pensar respecto a la música cuando vea el efecto positivo que tiene sobre su familia gracias a Miguel.



- Mamá Coco: Madre de Elena y bisabuela de Miguel, Coco es una entrañable anciana que desgraciadamente padece Alzheimer, por lo que en ocasiones olvida incluso a los miembros de su familia. Fue abandonada por su padre cuando era una niña –o eso creyó durante gran parte de su vida- pero ella nunca dejó de quererle.

- Héctor: Es un pillo muy inteligente que vive en la Ciudad de los Muertos. Nadie le recuerda, por lo que intentará aliar fuerzas con Miguel para conseguir llevar su foto al mundo de los vivos para evitar desaparecer. Aunque sus motivos parecen egoístas en primera instancia, resulta ser el padre perdido de Coco, que murió asesinado tras renunciar a su prometedora carrera de músico para volver con su familia.

- Ernesto de la Cruz: Se trata del músico más famoso de México que murió en el culmen de su carrera tras un desafortunado accidente mientras actuaba. Sin embargo, escondía un oscuro secreto: asesinó a su mejor amigo para robarle sus canciones cuando este dijo que quería volver con su familia y abandonar los escenarios.

- Mamá Imelda: Esta temperamental mujer es la madre de Coco, y la primera Rivera en prohibir la música en su hogar. Es dura y seria, pero ama a su familia por encima de todas las cosas. Vivió toda su vida con el sufrimiento de haber sido abandonada por su esposo, por lo que al descubrir que había sido asesinado y reconciliarse con él, es capaz de volver a amar la música y ser feliz.

5.3. Altar familiar de los Rivera

En primer lugar, vamos a hablar del pequeño altar familiar de la familia Rivera. Como se muestra en el largometraje, en México es tradición colocar las fotos de los familiares difuntos en altares para realizar pequeñas ofrendas en el Día de Muertos, de forma que los fallecidos puedan volver un día al año junto a sus seres queridos y no muera su recuerdo.

Se trata de un espacio interior y acogedor, iluminado por velas y lleno de color gracias a las flores ornamentales. Las fotografías en blanco y negro situadas en varios estantes paralelos presiden la estancia. Es un lugar solemne pero cargado de cariño en el que la familia Rivera presenta su respeto a sus familiares fallecidos. Sin embargo, Miguel no valora la ofrenda, e incluso llega a decir durante una discusión con Elena que no quiere formar parte de ella, ya que la prohibición expresa de su familia en torno a la música es demasiado dura para el pequeño.

Es un entorno intrínsecamente emocional, ya que se dedica al culto de los seres queridos que ya no se encuentran entre los vivos. A su vez se trata de un escenario más personal que el cementerio de Santa Cecilia, ya que se dedica en exclusiva a la familia Rivera y se integra dentro del hogar familiar.



Sin embargo, Miguel romperá accidentalmente el portarretratos que alberga la imagen de Imelda, y descubrirá así que su marido era músico. Esto desembocará en el enorme conflicto familiar que llevará al pequeño a querer escapar de casa, y como consecuencia lo llevará a la Ciudad de los Muertos. Por tanto, una habitación que debía ser escenario de amor, gozo y respeto pasa a ser el escenario del punto de inflexión en la relación que Miguel tiene con su familia, tornándose en rebeldía lo que antes era una mezcla de miedo y amor.

5.4. Mansión de Ernesto de la Cruz

La mansión del gran músico Ernesto de la Cruz es una construcción ciclópea y opulenta, la más grande y lujosa de toda la Ciudad de los Muertos. Allí tiene lugar una gran fiesta que se nutre de las ofrendas realizadas por todos los fans del mariachi. Por ello, entre los enormes muros de la casa se concentrarán las personalidades más destacadas del mundo de los muertos. El salón principal está decorado con mármol, grandes pantallas en las que se proyectan fragmentos de las películas que protagonizó Ernesto en vida, y una piscina en la que Miguel casi se ahogará.

Pero el lujo y la enormidad de la mansión quedan vacías cuando la fiesta termina y los invitados se van. Este detalle resulta de especial relevancia, ya que esta construcción es un fiel reflejo del popular músico, un ser aparentemente afable que resultó ser el asesino de su mejor amigo. Por tanto, la elegancia y el exceso arquitectónico y decorativo son una fachada que alberga un interior vacío, como sucede con de la Cruz: hermoso y carismático por fuera, pero egoísta y vacío de amor por dentro.

Esta construcción mostrada exterior e interiormente contrasta con la humildad de la que hablamos anteriormente al describir Santa Cecilia, y nos ayuda a asociar el exceso de bienes materiales con las carencias emocionales de Ernesto, villano de la película.

5.5. Chabola de Chicharrón

De los escasos –pero representativos- escenarios marginales vamos a profundizar en la chabola de Chicharrón, la única mostrada por dentro del barrio en el que se concentran aquellos olvidados por los vivos. Se trata de una construcción de basura y chapa en la que no hay luz, centrada por una hamaca de tela sucia llena de objetos carentes de valor monetario y un viejo esqueleto a punto de desaparecer.

Héctor y Miguel visitarán tan deprimente vivienda en busca de una guitarra, y Chicharrón se ofrecerá a facilitarles una a cambio de que Héctor le cante su canción favorita, ya que es consciente de que queda poco para su muerte final. Así se produce uno de los contrastes más emocionantes y devastadores de la película: Héctor canta una canción alegre a sabiendas de que su amigo va a morir, Chicharrón se siente en



paz consigo mismo ya que ha aceptado que no le queda nada, y el inocente Miguel no es capaz de asimilar las circunstancias de pobreza y muerte que allí se producen.

Es un escenario fundamental a nivel emocional ya que Miguel descubre allí la importancia de que te recuerden, ya que ser pobre en amor se traduce en olvido y muerte del espíritu. A nivel representativo, el barrio de chabolas recuerda estéticamente a los barrios marginales de algunas ciudades latinoamericanas, que contrastan enormemente con las metrópolis a las que se adscriben. Son lugares tristes y desamparados en los que se concentran aquellos que han sido excluidos por la sociedad. Sin embargo, *Coco* (2017) se muestra un pequeño resquicio de esperanza y humanidad, ya que los habitantes de este barrio generan una pequeña comunidad unida en la que los que están solos se constituyen como una familia.

5.6. Habitación de mamá Coco

Al contrario de lo que sucedía con la mansión de Ernesto, la habitación de mamá Coco es sobria pero cálida, como reflejo de la persona bondadosa y humilde que es la anciana. Con apenas una cama, una silla, y una mesita auxiliar con un cajón, este escenario será el espacio en el que tenga lugar la secuencia de mayor carga emocional de todo el largometraje.

Miguel volverá de entre los muertos con la misión de conseguir que Coco no olvide a Héctor para que este no desaparezca. Es en la austera habitación y en presencia de su reticente familia donde cantará la canción titulada *Recuérdame*, compuesta por Héctor durante la infancia de Coco para que la pequeña le tuviese presente cuando tuviese que marcharse de su lado para salir de gira.

Así, la anciana que ahora muestra la personalidad de cuando era una niña y que pregunta constantemente por su padre, es capaz de tener un momento de lucidez mientras que su familia llora y asume la importancia del rol de la música tanto en la vida de Miguel como en la de Coco.

Tras este emotivo momento musical, la anciana entrega a su familia varias cartas escritas por su padre en las que se contienen las letras de las canciones que de la Cruz cantó como suyas. Esto será la prueba definitiva para confirmar el crimen de Ernesto y la voluntad de Héctor de volver junto a su familia, acto que nunca llegó a realizar por haber sido asesinado.

El poder de la música y del amor familiar llenan la estancia junto a una luz que otorga calidez a la escena. Las emociones se convierten en el centro de atención e impregnan el ambiente de una habitación que se presentaba en primera instancia como casi insustancial ante la ausencia de recuerdos de Coco.

5.7. Puente y control fronterizo



En último lugar, vamos a hablar del puente que une el mundo de los vivos con el de los muertos, y el control fronterizo en el que se determina quién puede visitar a su familia en el Día de los Muertos y quién no.

El puente está construido por hojas naranjas que, según explica la madre de Miguel, guían a los muertos de vuelta a casa. Es una construcción de proporciones monumentales que aparece una vez al año y que no puede ser atravesada por aquellos que no se encuentran presentes en ninguna ofrenda, como es el caso de Héctor durante casi todo el largometraje. Está iluminado por un anaranjado halo místico por su carácter mágico y fantástico.

En el extremo colindante con la Ciudad de Muertos se encuentra el control en el que los guardias de seguridad determinan quién pasa y quién no. Es un lugar agrídulce, ya que cruzar el puente y visitar a los familiares vivos supone el mejor momento del año para los fallecidos, pero no todos gozan de ese privilegio. Este entorno recuerda a la difícil situación migratoria que se da entre Estados Unidos y Latinoamérica, quedando muchas familias separadas ante la ausencia de un visado, que en el caso de la película sería la foto en la ofrenda. Es una realidad dura que se plasma mediante la metáfora y la tradición del Día de los Muertos, un tanto dulcificada para el público infantil.

Sin embargo, y como es característico en el Cine de Animación de Disney y Pixar, el final del largometraje será feliz. En este mismo escenario -tan amargo para Héctor que año tras año intentaba cruzar sin éxito- se nos mostrará al hombre junto a su mujer Imelda y su recientemente fallecida hija Coco emprendiendo la travesía para volver a visitar a su familia viva. Esta situación pone de manifiesto, una vez más, la importancia del amor familiar que es lo más importante, sin importar las adversidades que puedan surgir en el camino.

6. Conclusiones

Al inicio de la investigación nos planteamos dos objetivos. El primero de ellos se centraba en conocer la relación que existe entre los escenarios y las emociones de los personajes en el largometraje *Coco* (2017). Tras el análisis desarrollado en torno a los 30 principales escenarios de la película, consideramos que estos actúan como intensificadores de las emociones de los personajes, al tiempo que reflejan el mundo interno de algunos de ellos. En este caso concreto, sirven para establecer la relación entre la humildad y la riqueza emocional frente al exceso materialista que enmascara la ausencia de emociones como el amor. Este hecho se refleja especialmente en el caso de la mansión de Ernesto de la Cruz y la habitación de mamá Coco.

En segundo lugar, nos propusimos poner de manifiesto la relevancia de la puesta en escena en el Cine de Animación actual. Como hemos visto en el presente trabajo, los escenarios son una pieza clave a la hora no solo de contextualizar espacio-temporalmente la acción, sino de mostrar las emociones, que son esenciales para promover la identificación y disfrute del espectador. Ayudan a generar la estética de las películas, y a guiar a personajes y consumidores por las historias de ficción y sus universos.



Referencias

- Agencia AFP (2018, 7 de enero). "Coco" gana Globo de Oro con homenaje al Día de Muertos de México. El Herald. Descargado de <https://www.elheraldo.hn/entretenimiento/1141247-466/coco-gana-globo-de-oro-con-homenaje-al-d%C3%ADa-de-muertos-de>
- Anderson, D.K. (Productora). Unkrich, L. & Molina, A. (Directores). (2017). Coco [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.
- Andrés, M. L. & Stelzer, F. (2015) "Emoción: disensos y acuerdos en su caracterización. Una revisión de perspectivas actuales" Anuario de Proyectos e Informes de Becarios de Investigación. 12, 1172-1180.
- Bericat, E. (2012). Emociones. Sociopedisa.isa, 1-13. Descargado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/47752>
- Canet, F. & Prósper, J. (2009). Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos. Madrid: Editorial Síntesis.
- Casetti, F. & Di Chio, F. (1991). Cómo analizar un film. Barcelona: Paidós.
- Castells, M. (1997). La Era de la Información. Madrid: Alianza.
- Coco (2017) (s.f.). En IMDb. Descargado de <https://www.imdb.com/title/tt2380307/>
- Cousins, M. (2015). Historia del Cine. Barcelona: BLUME.
- Damasio, A. (2005) En busca de Spinoza. Neurobiología de la emoción y los sentimientos. Barcelona: Crítica.
- Disney, W. (Productor), Cottrell, W., Hand, D., Jackson, W., Morey, L., Pearce, P. & Sharpsteen, B. (Directores). (1937). Blancanieves y los siete enanitos [Película]. Estados Unidos: The Walt Disney Company.
- Ekman, P. (1992). An argument for basic emotions. *Cognition & emotion*, 6(3-4), 169-200.
- El Boukre, F. (2018, 5 de marzo). Disney se lleva el Oscar a mejor canción original con 'Remember me'. La Vanguardia. Descargado de <https://www.lavanguardia.com/cultura/20180304/441186262337/oscars-2018-ganador-mejor-cancion.html>
- Gordillo, I. (2009). Manual de narrativa televisiva. Madrid: Editorial Síntesis.
- Greimas, A.J. (1970). Du sens. Essais sémiotiques. Paris: Editions du Seuil.
- Greimas, A.J. (1983). Du sens II. Essais sémiotiques. Paris: Editions du Seuil.
- Igartua, J.J. & Muñiz, C. (2008) Identificación con los personajes y disfrute ante largometrajes de ficción. Una investigación empírica *Communication & Society*. 21(1), pp. 25-52.
- Kemper, T.D. (1987) How many emotions are there? Wedding the social and autonomic components. *American Journal of Sociology*, 93, 263-289.
- Lasseter, J., Unkrich, L. & Molina, A. (2017). The Art of Coco. California: Chronicle Books.
- Lumière, L. & Lumière, A. (Productores y directores). (1895). La llegada del tren a la estación de La Cicolat [Cortometraje]. Francia: Lumière.
- Martínez-Cabeza, J. & Martínez-Rodrigo, E. (2017). Posibilidades educativas del cine de animación. El caso de Vaiana. En C. Marta Lazo (Coord.), *Nuevas Realidades en la Comunicación Audiovisual* (pp. 325-337). Madrid: Tecnos.
- Martínez-Rodrigo, E., Sánchez-Martín, L. & Segura-García, R. (2012). Autor, discurso y poder. El cine de vanguardia. *Icono* 14, 10(1), 182-197. <https://doi.org/10.7195/ri14.v10i1.93>
- Martínez-Rodrigo, E. & Segura-García, R. (2011). Música y emociones en campañas institucionales. El caso de la DGT española (1964-1983). *Vivat Academia*, 14(117E), 643-655. <http://dx.doi.org/10.15178/va.2011.117E.643-655>
- Meseguer, A. (2018, 5 de marzo). 'Coco', la carta de amor de Pixar a México, mejor película de animación. En La Vanguardia. Descargado de <https://www.lavanguardia.com/cultura/20180304/441186105519/oscars-2018-ganador-mejor-pelicula-de-animacion.html>
- Rapke, J. & Starkey, S. (Productores). Kenan, G. (Director). (2006). Monster House [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures.



Smith, A. (1974). *The theory of moral sentiments*. Indianapolis: Liberty Foundation.

Tooby, J. & Cosmides, L. (2008) "The Evolutionary Psychology of the Emotions and Their Relationship to Internal Regulatory Variables" Lewis, M.; Haviland-Jones, J. M.; L. Feldman-Barret (Ed.) *Handbook of Emotions*. Nueva York: The Guilford Press, pp. 114-138.

Turner, J.H. (1999). Toward a general sociological theory of emotions. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 29(2), 133–162.