

COCO

Título original: Coco

País: Estados Unidos

Año: 2017

Dirección: Lee Unkrich, Adrián Molina

Intérpretes (voces): Anthony Gonzalez, Gael García Bernal, Benjamin Bratt, Alanna Ubach

Guion: Adrián Molina, Matthew Aldrich (historia original de Lee Unkrich, Jason Katz, Matthew Aldrich, Adrián Molina)

Fotografía: Matt Aspbury, Danielle Feinberg

Montaje: Steve Bloom, Lee Unkrich

Música: Michael Giacchino

Producción: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

Distribución: Walt Disney Pictures

Duración: 109 min.

Calificación por edades: APTA PARA TODOS LOS PÚBLICOS y distintivo ESPECIALMENTE RECOMENDADA PARA LA INFANCIA

Género: Fantástico

SINOPSIS

En Santa Cecilia, un pequeño pueblo de México vive Miguel Rivera, un niño de doce años que sueña con convertirse en un gran músico como su ídolo, el gran cantante Ernesto De la Cruz. Pero hay un obstáculo que parece difícil de superar, y es la prohibición de la música en su familia, impuesta tiempo atrás por su tatarabuela Imelda, y todavía vigente pasados los años. Miguelito, decidido, aprende a tocar una guitarra construida por él mismo viendo las grabaciones de su ídolo, pero un día se fija en el instrumento que sostiene su tatarabuelo en una fotografía rota del altar familiar, y se da cuenta que es similar a la del músico. Eso le anima a apuntarse a un concurso local, pero su abuela lo descubre, y rompe su guitarra. Enojado, huye al mausoleo de los De la Cruz, donde se mantiene la guitarra original de la estrella. Al rasgar sus cuerdas Miguel se encuentra de repente en otra dimensión: es el lugar donde residen los muertos, que una vez al año viajan al país de los vivos. Miguel comenzará así una aventura para poder regresar a casa, una aventura en la que la música tendrá un papel primordial.

NOTAS DE PRODUCCIÓN

La de **Coco** es una historia familiar construida alrededor de la cultura mexicana y sus tradiciones, pero en su comienzo el proyecto era un tanto diferente. En sus primeros días la idea era realizar un film sobre un niño norteamericano que descubría sus raíces mexicanas tras el fallecimiento de su madre. Al reflexionar sobre la historia, sobre lo que se esconde detrás de la tradición mexicana de la fiesta que recuerda a los que nos han dejado, el equipo se dio cuenta que debían darle un giro al proyecto, y que este debía reflejar la vida de un niño mexicano, en una familia mexicana.

Por entonces, el equipo liderado por el director Lee Unkrich, uno de los grandes veteranos del estudio Pixar, había visitado en numerosas ocasiones México, pero faltaba añadir un último elemento de autenticidad. Adrian Molina, un joven animador mexicano-americano al que Unkrich había tomado bajo su ala desde que este entró como becario, comenzaría a ayudar en algunos elementos del guion, aportando ideas hasta el punto en que se convertiría en co-director del proyecto. El bagaje cultural de Molina sería clave en un film en el que el lenguaje español tendría un gran papel, pero también su propia experiencia familiar, añadiendo algunos elementos personales en la historia.

El estudio es conocido por las constantes innovaciones tecnológicas que ha llevado a cabo desde sus inicios, y esta vez la mayor dificultad técnica llegaba con la “tierra de los muertos”. La necesidad de diseñar esqueletos que tuvieran encanto y no fueran terroríficos quedaba en nada al lado de la propia magnitud de algunas escenas, con gran número de personajes (hasta miles en algunas de ellas) y otros tantos objetos. La música sería otro elemento primordial del film, y es que es difícil escapar de la proyección sin mantener alguna de sus canciones en la cabeza.

LA CRÍTICA OPINA

“Luz, colorido, musicalidad y alma. La milagrosa técnica de animación más impresionante del mundo se vuelca en un precioso argumento.” (Oti Rodríguez Marchante, Diario ABC, diciembre 2017)

LEE UNKRICH Y ADRIÁN MOLINA, DIRECTORES

Lee Unkrich (Ohio, Estados Unidos, 1967) comenzó su carrera en el mundo del cine dentro de una sala de montaje, editando diferentes episodios de series de televisión. Su formación en la mítica escuela de artes cinematográficas de la University of Southern California (la misma de George Lucas o Robert Zemeckis) le vino de perlas al entrar en el incipiente estudio de animación Pixar, donde se estrenaría como montador de **Toy Story** (1995), convirtiéndose en una de las voces referentes. Co-director en **Toy Story 3** (2010) y **Coco** (2019), con la que ganó el Oscar a la mejor película de animación, anunció su retirada de Pixar tras 25 años en el estudio para pasar tiempo con su familia y emprender nuevas aventuras.

Adrian Molina (California, Estados Unidos, 1985) entraría como becario en Pixar, trabajando en la animación de **Ratatouille** (2007). Ha seguido desde entonces trabajando en el estudio en diferentes facetas del desarrollo, primero en la creación de storyboards y posteriormente ayudando en los guiones de títulos como **Monsters University** (2013) o **Coco**, de la que se convertiría en co-director.

Filmografía: Toy Story 2 (co-director, 1999), Monstruos S.A. (co-director, 2001), Buscando a Nemo (co-director, 2003), Toy Story 3 (2010)

DANTE’S LUNCH

La sesión se completa con la proyección del cortometraje **Dante’s Lunch** (Lee Unkrich, 2017), en el que el perro de Miguel, el niño protagonista de **Coco**, intentará atrapar un hueso, pero este es más duro de roer de lo esperado. El director de **Coco** nos invita a una corta, pero muy divertida aventura que nos reserva una sorpresa final.