

ESTUDIO DE LA REESCRITURA LITERARIA PARA PÚBLICO INFANTIL DE LA PELÍCULA DE DISNEY-PIXAR *COCO*

STUDY OF LITERARY REWRITING FOR
CHILDREN OF DISNEY-PIXAR *COCO*

Rocío García-Pedreira 

Universidade de Santiago de Compostela. Santiago de Compostela, España.

Resumen

Este artículo pretende acercarse al fenómeno adaptador tradicional a la inversa; es decir, el proceso por el que el mundo narrativo de una película se expande a través de la literatura. Para ello, se centra la atención en la película de Disney-Pixar *Coco* (2017) y cuatro álbumes ilustrados infantiles que la reescriben. Se ha utilizado un diseño metodológico mixto, basado en el análisis de contenido de productos multimodales desde un enfoque comparativo-narratológico. Se han podido diferenciar dos usos claros de la reescritura: uno de carácter más ilustrativo, dirigido a la difusión del material original, y otro más creativo, centrado en la expansión del universo de partida. En todo caso, todas las propuestas reafirman la tendencia por la creación actual de narrativas que se expanden en distintos medios, dentro del nuevo entorno transmedial, que exige la actualización de los contenidos propios de las competencias literaria y fílmica y los saberes relacionados.

Palabras-clave: reescritura literaria, narrativa transmedia, Disney, álbum ilustrado, animación.

Abstract

This article aims to approach the traditional adaptive phenomenon in reverse; that is, the process by which the narrative world of a film is expanded through literature. To this end, the focus is on the Disney-Pixar film *Coco* (2017) and four children's picture books that rewrite it. A mixed methodological design has been used, based on the content analysis of multimodal products from a comparative-narratological approach. It has been possible to distinguish two clear uses of rewriting: one of a more

Resumo

Esse artigo pretende se aproximar ao fenómeno adaptador tradicional pelo avesso; isto é, o processo pelo que o mundo narrativo de um filme se expande através da literatura. Para isso, se centra a atenção no filme de Disney-Pixar *Coco* (2017) e quatro álbuns ilustrados infantis que o reescrevem. Utilizou-se um desenho metodológico misto, baseado na análise de conteúdo de produtos multimodais desde um enfoque comparativo-narratológico. Puderam-se diferenciar dois usos claros da reescrita: um de carácter mais ilustrativo,

illustrative nature, aimed at disseminating the original material, and a more creative one, focused on expanding the original universe. In any case, all the proposals reaffirm the current trend towards the creation of narratives that are expanded through different media, within the new transmedia environment, which requires the updating of the contents of literary and filmic skills and related knowledge.

Keywords: Film Rewriting, Transmedia Storytelling, Disney, Picture book, Animation.

dirigido à difusão do material original, e outro mais criativo, centrado na expansão do universo de partida. Mesmo assim, todas as propostas reafirmam a tendência pela criação atual de narrativas que se expandem em diferentes meios, dentro do novo meio transmedial, que exige a atualização dos conteúdos próprios das concorrências literária e fílmica e dos saberes relacionados.

Palavras-chave: reescrita literária, narrativa transmedia, Disney, álbum ilustrado, animação.

En el año 2017 Disney-Pixar estrenaba la película musical con guion original *Coco* (2017), elaborado en animación 3D y dirigida por Lee Unkrich y Adrian Molina. La obra, calificada como apta para todos los públicos, fue la ganadora de diversos premios cinematográficos con relevancia internacional, con categorías específicas para los largometrajes de animación, entre ellos los *Oscars*, *Golden Globes*, *BAFTA* y *Annie*. Además, recibió buenas reseñas por parte de la crítica especializada y también fue muy bien acogida por la audiencia general.

La historia sigue a un joven mexicano de 12 años llamado Miguel que sueña con ser un gran músico como su ídolo Ernesto de la Cruz. No obstante, debe llevar estos anhelos en secreto por el rechazo que su familia, especialmente la abuela Imelda, siente hacia la música, luego de que el tatarabuelo de Miguel los abandonara para triunfar en el sector. Distintos eventos llevan al joven hasta la Tierra de los Muertos, de donde los vivos solo pueden salir si reciben la bendición de un familiar, pero la tatarabuela fallecida se niega a hacerlo si el joven no abandona su sueño. Así, Miguel emprende un viaje en busca de Ernesto de la Cruz, creyendo que es su familiar, acompañado de un difunto de nombre Héctor que está a punto de ser olvidado y, por tanto, desaparecer para siempre, por lo que necesita que una fotografía suya sea llevada al mundo de los vivos. Al final de la historia, se descubre que Héctor es realmente el tatarabuelo de Miguel y que nunca abandonó a su familia, sino que fue engañado y envenenado por Ernesto, cegado por la fama. Así, el protagonista vuelve a tiempo al mundo de los vivos para cantarle a su bisabuela “Coco”, una hermosa canción que le había escrito su padre, despertando los recuerdos oscurecidos por la vejez y salvando a Héctor del olvido.

Disney, al igual que ha hecho con los diversos largometrajes estrenados a lo largo de su historia, utiliza distintos sectores, como el literario, el de los juguetes, juegos y videojuegos, el de la moda o el *merchandising*, como

parte de sus estrategias para el posicionamiento de la película en el mercado receptor. Es decir, publica diversos productos vinculados estrechamente con la producción que atraen a posibles espectadores o refuerzan el entusiasmo con el que la recibe la audiencia habitual. A este respecto, Álvarez-Rodríguez (2022, p. 61) afirma que “[...] las películas de animación pasan a ser marcas publicitarias interpretadas y consumidas de diferentes maneras en cómics, novelas, juguetes, series de televisión o videojuegos”.

El presente trabajo pretende profundizar en el conocimiento de las relaciones intermediales entre la película y varias de sus reescrituras literarias en formato álbum ilustrado dirigidas a público infantil. A partir de su estudio se pretende identificar algunos trazos recurrentes y característicos del fenómeno adaptador tradicional a la inversa, desde el cine a la literatura, y el posible interés de su entrada en las aulas para la educación fílmica y literaria de las nuevas generaciones.

Reescrituras literarias en el entorno transmedial

Siguiendo los estudios sobre hipertextualidad de Genette (1989, p. 14), el movimiento mediante el cual las historias van desde el cine a la literatura se puede interpretar como un proceso de reescritura literaria a partir de un hipotexto fílmico, la película, y uno o varios hipertextos resultantes, los libros y obras literarias. Además, el cambio de medio vincula este fenómeno con el ámbito de la intermedialidad, en concreto con la transposición intermedial, que supone el cambio de un medio a otro (Prieto, 2017, p. 14). Según indican Pardo García y Sánchez Zapatero (2014, p. 12) pese a que la adaptación cinematográfica de obras literarias, también denominada reescritura fílmica o traducción intersemiótica, sigue siendo uno de los campos de investigación más fértiles del comparatismo, las relaciones filmoliterarias han trascendido el mero trasvase del papel a la pantalla y se ocupan de cuestiones que exploran, en sentido amplio, el modo en que la literatura y el cine interactúan mutuamente.

La problemática que ha acompañado al fenómeno adaptador, señalada por Baltonado Román (2009, p. 20-23), fue provocada por no entender la nueva obra como una realidad nueva y valorar la fidelidad por encima de la creatividad. A partir del rechazo de esta noción, debido a su esencialismo en relación con los medios implicados, Stam (2000) considera el dialogismo intertextual como la mejor alternativa. Según el autor, este enfoque entiende la adaptación como un continuo proceso dialógico con otros textos.

El debate fue evolucionando a lo largo del tiempo y, según Rodríguez Martín (2019), la fidelidad al original parece haber sido totalmente superada gracias a los estudios de la adaptación que se enmarcan en el ámbito de las narrativas transmedia. Scolari (2013) las define como una forma de relato que se expande a través de muchos medios y plataformas de comunicación.

Por otra parte, pese a que el estudio de la reescritura literaria de películas es un ámbito poco desarrollado, no es algo nuevo. En el primer tercio del siglo XX la novelización de películas era una práctica muy extendida. Estos relatos eran publicados en prensa y en colecciones de novela corta con un objetivo principalmente comercial, aunque resultaba evidente el interés por responder al deseo del público de volver a las historias que acababan de ver en el cine y que tanto habían disfrutado. La novelización es un caso particular de escritura narrativa que adapta el guion de una película a la estructura de la novela. Martín Alegre (2015, p. 1) las clasifica en tres grupos: novelas no relacionadas con el guion, pero basadas en personajes u otros elementos creados para la película; novelas que reescriben guiones originales; y novelas que reescriben guiones adaptados. Además, también es cada vez más habitual encontrarse reescrituras de obras cinematográficas o personajes provenientes de producciones no infantiles que se materializan en forma de novelas para jóvenes lectores e incluso álbumes ilustrados dirigidos a la infancia. Un ejemplo claro sería la colección Pop Classics de la editorial SM, que incluye álbumes basados en películas como *E.T. El extraterrestre* (2018), *Regreso al futuro* (2018), *Karate Kid* (2019) o *Solo en casa* (2019).

La gran producción de narrativas transmedia dirigidas al público infantil y las dificultades que el cine sigue teniendo para encontrar su lugar en las aulas promueven el analfabetismo fílmico de las nuevas generaciones. Ambròs-Pallarès (2020, p. 5) explica que la alfabetización cinematográfica, junto a la visual y televisiva, forma parte de la alfabetización audiovisual que, a su vez, contribuye a la educación mediática. A este respecto, en el año 2019, la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España (AACCE) publicó un Documento Marco para el proyecto pedagógico sobre cine y educación con el objetivo de instar al Gobierno Central y a las Comunidades Autónomas a que implantaran planes educativos referidos a la enseñanza audiovisual y a que los desarrollaran en cada ámbito autonómico con el propósito de poner fin a las profundas carencias del sistema educativo. No obstante, pese a las reivindicaciones e iniciativas de distintos colectivos e instituciones, todavía existen profundas dificultades para el avance. Entre ellas, Guichot Reina y Álvarez Domínguez (2002) o Pérez Millán (2014) destacan la falta de preparación docente, la precaria presencia curricular y la escasez de materiales didácticos y de orientaciones metodológicas.

La Comisión Europea (2013) define la alfabetización fílmica como el nivel de comprensión de una película, la capacidad de estrategias de elección de películas, la competencia para ver y analizar críticamente su contenido, el lenguaje cinematográfico y los aspectos técnicos, así como la capacidad de utilizar estos recursos en la producción creativa de imágenes en movimiento. En la misma línea, García-Pedreira y Reis da Silva (2022, p. 177) explican

que el desarrollo de la competencia fílmica lleva implícita la adquisición de distintos saberes, entre los que se encuentran los siguientes:

- Conocimientos culturales, historicistas y enciclopédicos;
- La identificación, conocimiento e interpretación del uso fílmico del lenguaje audiovisual;
- El conocimiento de las relaciones hipertextuales entre películas y otras manifestaciones artísticas, como la literatura o el cómic.

Por lo tanto, la importancia del estudio de obras resultantes del fenómeno adaptador a la inversa, especialmente aquellas dirigidas a un público infantil, reside en la necesidad de mejorar y actualizar el tratamiento de la competencia fílmica y literaria en base a la nueva realidad transmedial. Según Ballester Roca y Méndez Cabrera (2021), la lectura literaria hoy en día implica la expansión de las narrativas a través de modos múltiples y medios de expresión que exigen un proceso de lectura que incluye diferentes tipos de discursos que convergen en sus significados culturales. Por lo tanto, defienden la necesidad de ofrecer propuestas y proyectos transmedia con el propósito de fomentar hábitos lectores que aprovechan las conexiones entre los distintos medios desde una visión conciliadora y positiva, sin supeditar un arte a otro. Esta afirmación es ratificada también por López-Varela Azcárate y Tötösy De Zepetnek (2008) que enfatizan el potencial de la intermedialidad no solo como un modelo para mejorar el entendimiento de los productos resultantes de la convergencia de los medios, sino que también destacan su aplicación en contextos educativos.

En este sentido, el Plan de Fomento de la Lectura 2021-2024 del Ministerio de Cultura y Deporte destaca que el futuro del hábito lector en España pasa por tender puentes hacia las nuevas generaciones, congraciándose con sus modos de ocio, de modo que la lectura no pierda su presencia en un entorno cada vez más tendente a lo digital en el que se está consolidando un entretenimiento de carácter audiovisual. En el caso de las generaciones más jóvenes, las producciones fílmicas que consumen de manera asidua se vincularían con el cine infantil y/o familiar. García-Pedreira y Neira Rodríguez (2022, p. 136) explican que el concepto engloba el conjunto de producciones que pueden ser visionadas por la infancia (hasta los doce años) mediante su adecuación en cuanto a contenido y forma, bien dirigiéndose a los más pequeños de forma explícita (películas con el distintivo “especialmente recomendadas para la infancia”) o implícita (películas familiares). Por otra parte, también destacan que la tendencia más habitual en su producción es la utilización de técnicas de animación, sin que por ello se trate de una manera de hacer cine exclusiva de este sistema. En el caso de *Coco*, según la

Resolución de Calificación con expediente 55517 emitida por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte con fecha del 17 de noviembre de 2017, le fue asignada la calificación apta para todos los públicos y el distintivo especialmente recomendada para la infancia.

Metodología

La investigación se asienta sobre un diseño metodológico mixto, de orientación descriptiva, dentro del ámbito de desarrollo de la competencia analítica de la alfabetización cinematográfica, basado en el análisis de contenido de productos multimodales. En cuanto al desarrollo, se realizó un análisis paratextual y comparativo-narratológico. En primer lugar, se realizó la ficha filmográfica¹ de la película estudiada. A continuación, se analizaron los paratextos de interés de las obras literarias, poniéndolos en relación con la película. Finalmente, se realizó el análisis comparativo-narratológico, comparando cada secuencia en la película con la acción de la estructura narrativa de las obras literarias que le corresponde.

La muestra final se decidió a partir de un muestreo crítico y por conveniencia, de carácter no probabilístico. Las cuatro reescrituras literarias que fueron escogidas para el estudio son álbumes ilustrados, principal formato utilizado en la producción de literatura para el público infantil, incluidos prelectores. Son obras donde el texto y la imagen adquieren un nivel de significación que se activa con la relación y el diálogo entre ambos lenguajes, adquiriendo un carácter multimodal (Moya Guijarro; Pinar Sanz, 2007; Ramos, 2011). Ambos componentes son imprescindibles para la comprensión total de la obra y, en el caso de primar una sobre la otra, siempre se trata de la ilustración.

A continuación, en el Cuadro 1, se recogen las distintas obras, incluyendo año, editorial y colección.

Cuadro 1. Obras filmicas y literarias que componen la muestra

Película	Reescrituras literarias
	<i>Coco</i> (2017), Penguin Random House, colección Little Golden Book [*] .
<i>Coco</i> (2017), Disney-Pixar	<i>Miguel and the Grand Harmony</i> (2017), Disney Press ^{**} . <i>Coco. Libro basado en la película. MovieStorybook</i> (2018), BuzzPop. <i>Coco</i> (2019). Editorial Planeta, col. Peque Cuentos de Libros Disney.

* Esta obra no ha sido traducida al español, por lo que se utiliza la edición original en inglés.

** En el caso de esta obra también se utiliza la versión original en inglés, ya que la traducción al español no ha tenido distribución en España.

¹Aunque fueron revisadas las composiciones de los diversos equipos de producción, ya que se trata de datos específicos relevantes para la comparativa con las obras literarias, en la ficha filmográfica se han presentado los de mayor relevancia.

Análisis y resultados

En este apartado se procederá a la exposición del análisis de las obras y los resultados. En primer lugar, se presentarán los datos filmográficos de *Coco*. La película fue dirigida por Lee Unkrich con la colaboración de Adrian Molina. Ambos cineastas, junto a Jason Katz y Matthew Aldrich, fueron los responsables de la concepción de la historia. Además, Aldrich y Molina se encargaron de la construcción del guion. La película, realizada mediante técnicas de animación, se trata de una aventura-musical dirigida al público infantil y familiar. La Figura 1 recoge la imagen de presentación con la que aparece catalogada la película en la página web de Disney (<https://www.disney.es/peliculas/coco>), que también fue utilizada para la promoción de la obra.

En primer lugar, se estudió el álbum de la colección Little Golden Book. Está compuesto por 24 páginas orientadas en vertical, de tamaño reducido (20,3 × 16,5), encoladas en tapa dura. Solo contiene guardas anteriores: la primera es de carácter meramente estético y la segunda, al igual que la contraportada, ofrece información sobre otros títulos de la colección. Estos aspectos de diseño se mantienen en todas las obras de la colección.

Tanto en la portada como en la portadilla se hace constar el nombre de las productoras, Disney-Pixar, con sus respectivas tipografías. En la portada aparecen acompañadas del nombre de la colección y del título del libro, con una propuesta tipográfica en sintonía con las ilustraciones y la propuesta utilizada

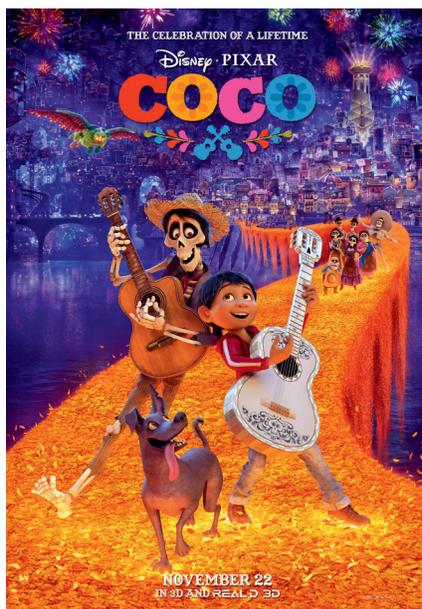


Figura 1. Cartel publicitario

en la película y el cartel publicitario, sobre un plano general del protagonista agarrando su guitarra, corriendo con entusiasmo junto a su perro Dante. En la portadilla se mantiene el mismo título, sobre fondo blanco y, además de los créditos generales, se presenta la triple autoría: el adaptador, Adrian Molina; la ilustradora, Fabiola Garza; y el diseñador, Tony Fejeran. Molina es codirector, guionista y responsable de la historia original de la película; Garza y Fejeran están vinculados laboralmente con la productora, aunque no constan en los créditos de la producción (Molina; Garza; Fejeran, 2017).

En cuanto al interior, las ilustraciones tienden a ocupar la página doble, de modo que el texto se sitúa en función de la composición, con una tipografía sencilla en color blanco o negro, dependiendo de la tonalidad del fondo. En algunas ocasiones, la ilustración ocupa solo una página, habitualmente la derecha, mientras en la izquierda, sobre fondo blanco, se intercala texto e imagen. Algunas palabras y fragmentos del texto cambian de tipografía o aparecen en negrita, para resaltarlas, y también se incluyen algunas onomatopeyas en un tamaño superior. Además, se incluyen diversas viñetas con bordes ondulados y sin delineado, o encuadres circulares con decoraciones que acompañan el estilo de las ilustraciones. En esta misma línea, también se introducen diversos elementos decorativos que representan la decoración de la celebración del Día de Muertos mexicano. Por otra parte, en algunos momentos se muestran momentos de la misma secuencia, mostrando progresivamente a los mismos personajes u objetos.

La segunda reescritura de la muestra, titulada *Miguel and the Grand Harmony*, está compuesta por 48 páginas, también orientadas en vertical, de tamaño superior que las del anterior (28,5 × 23,5), encoladas en tapa dura. Cuenta con una sobrecubierta con la misma imagen que la impresa en las tapas del libro, que en las dobleces que corresponden al interior incluye la sinopsis de la obra y breves presentaciones del escritor y la ilustradora. En la portada se ve un plano general de Miguel, con su guitarra en la espalda, acompañado de su perro Dante, caminando felices por las calles, mientras tras ellos la gente del pueblo canta, toca instrumentos y disfruta de la música. También se incluye el título, con una tipografía tipo serif, de terminaciones ligeramente onduladas, en color granate oscuro, ocupando una sexta parte de la portada y situado en la parte superior izquierda, justo encima del nombre del autor y de la ilustradora. En la contraportada se muestra, encuadrado en un óvalo, una imagen del niño y su mascota de espaldas, en una situación similar a la anterior, sobre fondo granate oscuro, con estampados simples ondulados del mismo color, pero un poco más claros. Justo debajo, en color mostaza, la siguiente frase: “The tale of a boy finding music... and Music finding him!”.

El autor del texto es el escritor Matt de la Peña que, como se indica en la portada, fue ganador de una de las prestigiosas medallas Newbery, concedidas a personas autoras de literatura infantil y juvenil. Inmediatamente debajo se presenta a la ilustradora, la mexicana Ana Ramírez. La artista pertenece al departamento de arte de Pixar, aunque su nombre tampoco figura en los créditos de la película. En la esquina inferior derecha de la portada se indica que el libro está inspirado en la película *Coco*.

Las guardas están impresas en un color mostaza uniforme, con un fin meramente estético. La portadilla está encabezada por la indicación de que el libro está inspirado en la película de *Coco*; debajo se incluye el título y de nuevo al escritor e ilustradora, justo encima de la editorial, Disney Press. Estos elementos van de mayor a menor tamaño y están centrados en la página. En el reverso de la portadilla están las dos dedicatorias, una por cada persona autora, y los créditos, en color mostaza y sobre un fondo idéntico al de la contraportada.

Las ilustraciones interiores ocupan, en la mayoría de casos, la página doble, de modo que el texto se coloca de manera orgánica en alguna parte o elemento de la composición. Alterna entre el color blanco o negro, en función del color del fondo donde se sitúa. Cuando la ilustración ocupa una página única, la opuesta tiende a ofrecer planos detalle o medios donde se incide en un momento o personaje. En algunas ocasiones, se muestran diferentes momentos de la misma secuencia, para mostrar la progresión del tiempo en una situación concreta.

En el caso del “movie storybook”, se trata de un libro estrecho, con tapas blandas y formato cuadrado, de tamaño pequeño (20 cm. de lado) y compuesto por 24 páginas. También solo cuenta con guardas anteriores: la primera propone una actividad de búsqueda de palabras en el cuento y la final formula preguntas sencillas de comprensión apreciativa. La portada incluye una imagen de Miguel tocando la guitarra sonriendo, mientras unas hojas mágicas se mueven a su alrededor. El personaje está situado a la izquierda, de modo que el título se sitúa arriba a la derecha, de nuevo con el diseño característico de la película. Debajo, una etiqueta en color ocre con decoraciones con calaveras simples donde se indica que se trata de un libro basado en la película, “movie storybook” en inglés, y un sello redondo donde se destaca que se trata de una edición bilingüe. En la portadilla interior se repite la misma imagen que en la portada, con el diseño del título centrado en la parte superior. En el centro, ligeramente desplazado hacia la derecha, se hace constar el nombre del adaptador, R. J. Cregg (2018), y el nombre de la traductora, Elvira Ortiz. Cregg y Ortiz también son responsables de otros títulos de la colección, basados en películas de Disney-Pixar. En el reverso de la portadilla se encuentran los créditos sobre una imagen de la tienda de

la familia de Miguel. A continuación, se inicia la historia, contada a través de ilustraciones que alternan la página doble y simple.

El texto está visualmente separado, contenido en franjas de color ocre franqueadas por líneas gruesas del mismo color, pero más oscuras, y otras en negro. Estos elementos delimitadores están decorados con un estampado con diferentes elementos relacionados con la fiesta del Día de Muertos mexicana, en tamaño reducido y manteniendo la tonalidad del fondo. Se utiliza el color negro para el texto e, inmediatamente después, se incluye la traducción al inglés en azul.

Por último, el libro de la colección Peque Cuentos es el de menor tamaño, en formato cuadrado de 10 cm. de lado. Las hojas son acartonadas, muy resistentes, con los bordes redondeados. El formato está especialmente pensado para los prelectores más pequeños. Está compuesto por 26 páginas, sin guardas, portadilla u hojas de créditos. En la portada se ve a Miguel sonriente, ligeramente desplazado hacia el lado derecho, tocando la guitarra de Ernesto de la Cruz, mientras levanta las hojas a su alrededor creando un ambiente mágico. En la parte superior izquierda se sitúa el nombre de la colección orientado en vertical y, al lado, el título de la obra junto a las productoras, respetando el diseño original. En la contraportada, sobre fondo azul oscuro, se hace una breve mención a la naturaleza de la colección y se recogen los créditos. No consta el nombre de ninguna persona concreta y el copyright está vinculado a Disney/Pixar (2019). En el centro se sitúa una ilustración de la abuela Imelda haciéndole un gesto cómplice a un Miguel cabizbajo.

En el interior las ilustraciones tienden a ocupar la doble página, excepto en algunos casos en que se diferencian dos escenas distintas en cada página. El texto, en color negro, se sitúa en lugares estratégicos del fondo donde es legible, aunque en ocasiones se utiliza un encuadre blanco translúcido con bordes difuminados. Las ilustraciones utilizan un estilo similar al del Little Golden Book, como es posible apreciar en la Figura 2. En este caso, la manera en que está narrada la historia no es autosuficiente para ser comprendida, dando por hecho que el lector que entra en contacto con ella ya ha visto previamente la película. Los eventos están muy sintetizados y se omiten informaciones relevantes que se dan por sabidas. Por ejemplo, simplemente se indica que “Miguel cree que [Ernesto] fue su tatarabuelo”, sin dar más explicaciones de cuál es la razón que lo lleva a pensar esto; además, más adelante, se indica que Imelda intenta recuperar la foto de Héctor en manos de Ernesto para poder salvarlo del olvido, pero en ningún momento se explica cuál es la función de la foto o su importancia dentro de la trama, lo cual sí se hace en el largometraje.

Con relación al estilo de la ilustración en los volúmenes que corresponden a las colecciones Little Golden Book y Peque Cuentos, se trata de diseños

creados digitalmente, de estilo desenfadado, con formas suaves y sin apenas delineado. En la obra escrita por de la Peña, las ilustraciones de Ramírez son realizadas mediante técnicas húmedas con un estilo muy particular que la diferencia e identifica, especialmente con respecto a la realización de los elementos del rostro, con delineado negro y poco detalle (Peña; Ramírez, 2017). En el caso del “movie storybook”, la parte ilustrativa se compone de fotogramas extraídos de la película (Figura 3).

El modelo de análisis comparativo de la estructura narrativa fue aplicado en el caso de la primera, tercera y cuarta obra. Los datos obtenidos están recogidos de manera organizada en la Tabla 2. No obstante, la tipología de la segunda hizo imposible que se pudieran poner en relación las distintas partes o acciones recogidas, ya que la trama se sitúa antes del inicio de la película. Por lo tanto, se analizó la obra de manera independiente.



Figura 2. Ilustraciones interiores de los volúmenes de la colección Little Golden Book (izquierda) y Peque Cuentos (derecha)



Figura 3. Cubiertas de las reescrituras literarias de *Coco* de la muestra

Tabla 2. Confrontación comparativa de la película y las rescrituras homónimas.

Min.	Película		Little Golden Book		Movie Storybook		Peque Cuentos	
	Identificador	pp.	Identificador	pp.	Identificador	pp.	Identificador	pp.
00:00:45	Historia de la familia Rivera	4	Historia de la familia Rivera	3-5		1-2	Presentación de Miguel y su familia	
00:04:12	Presentación de Miguel	2-3	Presentación de Miguel		Presentación de Miguel y su familia	3-6	Día de Muertos	
00:09:00	La prohibición: Día de Muertos	4	Día de Muertos			7-9	El secreto de Miguel	
00:11:20	El secreto de Miguel	5	El secreto de Miguel				El descubrimiento de Miguel	
00:14:18	El descubrimiento de Miguel	6-8	El descubrimiento de Miguel	6-7	El descubrimiento de Miguel			
00:19:35	Viaje a la Tierra de los Muertos	9-11	Viaje a la Tierra de los Muertos	8-9	Viaje a la Tierra de los Muertos	10-12	Viaje a la Tierra de los Muertos	
00:27:50	Miguel no puede regresar: la negativa de Imelda	12	La negativa de Imelda	10-12	Miguel no puede regresar: la negativa de Imelda	13	Miguel no puede regresar: la negativa de Imelda	
00:32:10	El plan de Miguel: en busca de Ernesto de la Cruz	12	El plan de Miguel	13	El plan de Miguel: en busca de Ernesto de la Cruz		El plan de Miguel: en busca de Ernesto de la Cruz	
00:35:20	El trato y el camuflaje de Miguel	12-13	El trato y el camuflaje de Miguel	13	El trato	14	El trato	
00:36:30	Empieza el viaje Frida	—	—	—	—	—	—	—
00:54:25	Persiguiendo a Miguel	—	—	—	—	—	—	—
00:41:25	El concurso de música Los que no regresan	13	El viaje de Miguel y Héctor	—	—	—	—	—
00:54:25	Miguel continúa solo	14	Miguel continúa solo	—	—	—	—	—
00:55:05	La verdad de Imelda	—	—	—	—	—	—	—

Tabla 2. Cont.

	Película	Little Golden Book	Movie Storybook	Peque Cuentos
00:56:45	El encuentro con Ernesto	15-17 El encuentro con Ernesto	14 El encuentro con Ernesto	15-16 El encuentro con Ernesto
01:01:45	Héctor llega a la fiesta	—	—	—
01:01:55	Miguel y Ernesto unen lazos	—	—	—
01:03:36	La verdad de Ernesto y Héctor	18 La verdad de Ernesto y Héctor	14-15 La verdad de Ernesto y Héctor	17-18 La verdad de Ernesto y Héctor
01:09:00	Miguel descubre la verdad: la llegada de Imelda	19-21 Miguel descubre la verdad	16-17 Miguel descubre la verdad	19-20 Miguel descubre la verdad
01:15:16	La transformación de Dante	—	18 La llegada de Imelda	21 La llegada de Imelda
01:16:15	La reconciliación	—	—	—
01:18:55	El enfrentamiento con Ernesto	—	—	22 La verdad sobre Ernesto
01:26:00	El fin de Ernesto	—	—	—
01:27:20	Miguel regresa a casa	22 La llegada de Imelda: Miguel regresa a casa	19 Miguel regresa a casa	23-24 Miguel regresa a casa
01:28:25	Mamá Coco recuerda	23-24 Mamá Coco recuerda	20-23 Mamá Coco recuerda	25 Mamá Coco recuerda
01:33:15	La familia está en paz [Un año más tarde] escena Tierra muertos	—	24 La familia está en paz	26 La familia está en paz

De acuerdo con el análisis realizado, es posible observar que las tres reescrituras mantienen una dependencia constitutiva alta en cuanto a la narrativa, además de mantener la estética de la imagen audiovisual, especialmente en el caso de la obra que utiliza directamente los fotogramas. No obstante, el traslado de un medio a otro ha supuesto un ejercicio de reducción y síntesis de la trama. La estructura narrativa de la película se repite en todas las reescrituras: la presentación de Miguel y su familia, el descubrimiento del joven que deriva en su viaje al mundo de los muertos, el viaje por el mundo de los muertos, el descubrimiento de la verdad y la vuelta al hogar.

Por otra parte, *Miguel and the Grand Harmony* funciona a modo de precuela, de modo que ciertos aspectos solo es posible entenderlos en su totalidad luego de haber visto la película. Utiliza un lenguaje cargado de simbolismo que ensalza el poder de la música. Para ello, la voz narradora pertenece a un personaje que se autoidentifica como “La Música”, presente en todo momento y lugar donde haya gente, pero no de manera corpórea. A través de sus palabras se introduce al personaje de Miguel, por quien “La Música” siente una curiosidad especial, aunque nunca puede llegar a él por la negativa de su abuelita Imelda. No obstante, finalmente lo consigue con la ayuda de Dante, que guía al joven hacia una vieja guitarra que empieza a reparar. De este modo puede disfrutar tocándola escondido en el ático de su casa, mientras ve e imita a un famoso cantante que ve en la televisión.

En efecto, este último aspecto es una de las informaciones que cobra sentido una vez vista la producción anterior, ya que el hombre al que ve en la pantalla es Ernesto de la Cruz, principal personaje antagónico. Además, anteriormente “La Música” menciona a un hombre que le recordaba al joven Miguel, a quien había visto tiempo atrás cantándole a su pequeña hija. Este hombre es Héctor Rivera, el padre de la abuela Coco y tatarabuelo de Miguel, cuya verdad se descubre a lo largo de la trama recogida en la película, posibilitando así la reconciliación de la familia. El importante papel de la abuela Coco en la película, que termina recordando quién es su padre cuando Miguel le canta la misma canción que escuchaba de niña, permitiendo así que no desaparezca del mundo de los muertos, se deja entrever también en el álbum. En diversas páginas el personaje aparece con una sonrisa en la boca, disfrutando de la música a su alrededor, incluida la escena donde aparece siendo niña escuchando a su padre tocar (Figura 4). Además, la historia termina haciendo explícita esta relación entre ambas producciones en la última página del álbum, cuyo texto indica: “But for now he’s just a boy in an attic with a guitar”.

Tras el estudio realizado se ha hecho evidente la pluralidad de estrategias y maneras de llevar a cabo la reescritura literaria de producciones fílmicas. Se trata de una forma de intermedialidad poco estudiada que cobra cada



Figura 4. Ilustraciones de Coco en *Miguel and the Grand Harmony*.

vez más presencia en el mercado dirigido a los más jóvenes, por lo que resulta importante entender mejor el fenómeno y así poder aprovechar su potencialidad también en las aulas. En este sentido, las dificultades derivadas de las restricciones legales vinculadas con su visionado y de la viabilidad de que éste sea realizado durante el tiempo lectivo pueden ser paliadas dando presencia a reescrituras literarias como las aquí analizadas. De este modo, el poder socializador de las películas que deleitan y encandilan a jóvenes y mayores puede ser explorado en un nuevo contexto de carácter crítico que promueva el enriquecimiento de ambos mundos: el educativo-escolar y el del entretenimiento cinematográfico.

No obstante, el interés comercial de su producción precisa que los estudios e investigaciones ofrezcan información relevante sobre el resultado a nivel estético, así como estrategias para el establecimiento de criterios de selección en base a unos objetivos concretos. En este sentido, algunas de las conclusiones a las que se ha llegado tras esta investigación es la prevalencia de un grado de dependencia constitutiva alto entre el hipotexto fílmico y los hipertextos literarios, tanto a nivel de forma como de contenido. Además, esta forma de reescribir la película tiende a ser elaborada por personas muy

vinculadas con el estudio, que incluso pueden llegar a pasar al anonimato apostando por la inclusión de la productora como autor corporativo. En efecto, la intención fundamental de este tipo de obras es la difusión de la historia, respondiendo a un enfoque ilustrativo.

En el caso del cuarto álbum ilustrado analizado, resulta evidente un distanciamiento claro y consciente de la narrativa original, pero sin entrar en contradicciones. Tanto los personajes como los escenarios son los mismos y se juega con el aspecto temporal para expandir la trama de la película, por lo que se aproxima más a un enfoque creativo. Pese a que ciertas informaciones solo son plenamente comprensibles tras el visionado del hipotexto, el álbum funciona de manera autónoma. Además, el hecho de escoger a un escritor de prestigio y a una ilustradora con un estilo pictórico característico refuerza la independencia del hipertexto literario tanto en la propuesta visual como en el contenido textual-literario.

Otro de los aspectos concluyentes es la utilización de referencias visuales y textuales que adelantan la naturaleza de las reescrituras. Los distintos paratextos, especialmente la portada y portadilla interior, incluyen el nombre de la productora y de la película manteniendo las tipografías y diseños originales. Además, formas como “libro de la película” o “libro basado en la película” se vinculan con las reescrituras instrumentales, mientras la fórmula “inspirado por la película” adelanta una reescritura creativa y original del material fílmico. Esta vinculación se refuerza con la coherencia estilística entre la imagen animada de la película original y las ilustraciones presentes en los álbumes, con cierta divergencia con respecto a la reescritura que actúa como precuela.

Finalmente, un aspecto común a todas ellas detectado en el análisis es la reducción y/o síntesis del material narrativo de partida, lo que parece directamente vinculado con el formato álbum y la adecuación de las propuestas a un público infantil. Las estructuras narrativas más complejas que se vuelven accesibles para los más jóvenes en la pantalla no serían funcionales en el formato libro, incluso con la profusión de ilustraciones que refuerzan y enriquecen el mensaje, haciéndolo atractivo incluso para prelectores. Además, también se ha comprobado que este acercamiento a la primera infancia es determinante también en el aspecto material, lo que significa que durante su realización se ha considerado la posibilidad de que la relación entre el lectorado y la obra se haga sin ningún tipo de mediación adulta.

Pese a tratarse de conclusiones limitadas por desligarse de una muestra poco extensa, la selección ha tenido en cuenta los movimientos de reescritura constantes de una productora tan influyente como Disney-Pixar que cuenta con colecciones concretas para la publicación de estas obras. Además, también se ha tenido en consideración la desviación de la norma que da como resultado productos literarios autónomos y originales que se alejan notoriamente

del concepto tradicional de adaptación. Dicho movimiento también se da a la inversa, ya que cada vez es más habitual encontrar *remakes* que son el resultado de un ejercicio de libertad creadora realizado por el grupo de personas a cargo de una nueva película, encabezadas por la encargada de la dirección. Sería la ruptura absoluta con la noción de la fidelidad como un criterio válido de valoración crítica del logro resultante, lo que no significa que el público siga utilizándolo a la hora de construir su propia valoración. En todo caso, la presencia que tienen en sus respectivos sistemas, literario y fílmico, especialmente con respecto al campo de la gran producción, refuerza la necesidad de un estudio riguroso y multidisciplinar de las relaciones intermediales que se dan entre las diversas obras, dentro del flujo propio de las narrativas transmediales, que determinen su potencial para el desarrollo de propuestas de interés en el aula.

Referencias

- ÁLVAREZ-RODRÍGUEZ, Víctor. La expansión narrativa de ¡Rompe Ralph! La estrategia inversa como modelo comunicativo para el cine de animación de Disney. *Con A de animación*, n. 14, p. 58-73, 2022. Disponible en: <https://doi.org/10.4995/caa.2022.17140>. Acceso en: 12 nov. 2022.
- AMBRÒS-PALLARÈS, Alba. Cine, transmedia y educación: relatos en pantalla. *REIRE Revista d'Innovació I Recerca En Educació*, Barcelona, v. 13, n. 1, p. 1-18, ene. 2020. Disponible en: <http://doi.org/10.1344/reire2020.13.128644>. Acceso en: 15 feb. 2022.
- BALLESTER ROCA, Josep; MÉNDEZ CABRERA, Jeroni. Los clásicos como resistencia: la lectura literaria en el marco de una educación lectora transmedia. *TEJUELO. Didáctica De La Lengua Y La Literatura. Educación*, n. 34, p. 195-220, 2021. Disponible en: <https://doi.org/10.17398/1988-8430.34.195>. Acceso en: 15 feb. 2022.
- BALTODANO ROMÁN, Gabriel. La literatura y el cine: una historia de relaciones. *Letras*, n. 46, p. 11-27, jul./dic. 2009. Disponible en: <https://doi.org/10.15359/rl.2-46.1>. Acceso en: 12 abr. 2022.
- COMISIÓN EUROPEA. *Screening Literacy: executive summary*. Reino Unido: Comisión Europea, 2013. 24 p. Disponible en: <https://op.europa.eu/es/publication-detail/-/publication/cbc5f0fb-3a04-4b44-898b-8b61b0b1c520>. Acceso en: 5 abr. 2022.
- CREGG, R. J. *Coco*. New York: BuzzPop, 2018.
- DISNEY/PIXAR. *Coco*. Barcelona: Editorial Planeta, 2019.

- GARCÍA-PEDREIRA, Rocío; REIS DA SILVA, Sara. Las técnicas de animación y la estética de la imagen en la reescritura fílmica de la literatura fantástica infantil y juvenil difundida en España (1996-2019). *Íkala. Revista de Lenguaje y Cultura*, Medellín, v. 27, n. 1, p. 174-197, ene./abr. 2022. Disponible en: <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v27n1a09>. Acceso en: 8 nov. 2022.
- GARCÍA-PEDREIRA, Rocío; NEIRA RODRÍGUEZ, Marta. Mujeres delante y tras la pantalla en largometrajes de animación premiados. *Con A de Animación*, n. 15, p. 132-151, 2022. Disponible en: <https://doi.org/10.4995/caa.2022.17897>. Acceso en: 10 nov. 2022.
- GENETTE, Gérard. *Palimpsestos*. La literatura en segundo grado. Madrid: Taurus, 1989.
- GUICHOT REINA, Virginia; ÁLVAREZ DOMÍNGUEZ, Pablo. Infancia y Cine: Algunas reflexiones sobre el papel que han de desempeñar la familia y la escuela. In: GARCÍA MOLINA, María del Carmen (coord.). *Familia, Comunicación y Educación*. Sevilla: Diputación de Sevilla, 2002. p. 371-377.
- LÓPEZ-VARELA AZCÁRATE, Asunción; TÖTÖSY DE ZEPETNEK, Steven. Towards Intermediality in Contemporary Cultural Practices and Education. *Cultura, Lenguaje Y Representación*, n. 6, p. 65-82, 2008. Disponible en: <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/clr/article/view/40>. Acceso en: 6 jun. 2022.
- MARTÍN ALEGRE, Sara. *De la pantalla al papel: La novelización de Abyss (1989) de James Cameron por Orson Scott Card (1997)*. Barcelona: Departament de Filologia Anglesa i de Germanística, Universitat Autònoma de Barcelona, 2015. 11 p. Disponible en: <https://ddd.uab.cat/record/136976>. Acceso en: 5 jun. 2022.
- MOLINA, Adrian; GARZA, Fabiola; FEJERAN, Tony. *Coco*. Estados Unidos: Penguin Random House, 2017.
- MOYA GUIJARRO, Jesús; PINAR SANZ, María Jesús. La interacción texto / imagen en el cuento ilustrado. Un análisis multimodal. *Ocnos. Revista De Estudios Sobre Lectura*, n. 3, p. 21-38, 2007. Disponible en: https://doi.org/10.18239/ocnos_2007.03.02. Acceso en: 15 ago. 2020.
- PARDO GARCÍA, Pedro Javier; SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier. Introducción. Los estudios filmoliterarios: ¿Un cambio de paradigma? In: PARDO GARCÍA, Pedro Javier; SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier (coord.). *Sobre la adaptación y más allá: trasvases filmoliterarios*. Salamanca: Ediciones de la Universidad de Salamanca, 2014. p. 11-19.
- PEÑA, Matt de la; RAMÍREZ, Ana. *Miguel and the Grand Harmony*. Estados Unidos: Disney Press, 2017.
- PÉREZ MILLÁN, Juan Antonio. *Cine, enseñanza y enseñanza del cine*. Madrid: Morata, 2014.

PRIETO, Julio. El concepto de intermedialidad: una reflexión histórico-crítica. *Pasavento. Revista de estudios hispánicos*, v. V, n. 1, p. 7-18, 2017. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10017/28379>. Acceso en: 30 sep. 2021.

RAMOS, Ana Margarida. Apontamentos para uma poética do álbum contemporâneo. *In: ROIG RECHOU, Blanca-Ana; SOTO, Isabel; NEIRA, Marta (coord.). O álbum na Literatura Infantil e Xuvenil (2000-2010)*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia, 2011. p. 13-40.

RODRÍGUEZ MARTÍN, María Elena. De la fidelidad al original a las narrativas transmedia: desarrollo y evolución de las teorías de adaptación. *In: POLLAROLO, Giovanna (ed.). Cine/Literatura. Nuevas aproximaciones a viejas polémicas*. Perú: Fondo editorial PUCP, 2019. p. 39-61.

SCOLARI, Carlos Alberto. *Narrativas transmedia*. Barcelona: Deusto, 2013.

STAM, Robert. Beyond fidelity: The dialogics of adaptation. *In: NAREMORE, James (ed.). Film adaptation*. Estados Unidos: Rutgers University Press, 2000. p. 54-76.

Rocío García-Pedreira. Doutora em Estudos da Infância, especialidade em Literatura Infantil (Universidade do Minho). Professora doutora auxiliar na Universidad de Santiago de Compostela e membro do grupo de investigação LITER21 “Literatura gallega. Literatura Infantil y Juvenil. Investigaciones literarias, artísticas, interculturales y educativas”. Membro da Rede LIJMI (CRPIH) e do Centro de Investigação em Estudos da Criança (Universidade do Minho). Editor da *Elos. Revista de Literatura Infantil e Juvenil*. Tem sido contratada para projetos, participou em diversas conferências e publicou diversos trabalhos sobre Literatura Infanto-Juvenil, educação literária, cinema infantil e/ou familiar e literacia cinematográfica.

E-mail: mariadelrocio.garcia.pedreira@usc.es

Declaração de Autoria

Rocío García-Pedreira, declarada autora, confirma sua participação em todas as etapas de elaboração do trabalho: 1. Concepção, projeto, pesquisa bibliográfica, análise e interpretação dos dados; 2. Redação e revisão do manuscrito; 3. Aprovação da versão final do manuscrito para publicação; 4. Responsabilidade por todos os aspectos do trabalho e garantia pela exatidão e integridade de qualquer parte da obra.

Parecer Final dos Editores

Ana Maria Lisboa de Mello, Elena Cristina Palmero González, Rafael Gutierrez Giraldo e Rodrigo Labriola, aprovamos a versão final deste texto para sua publicação.

Recebido em: 30/12/2022

Aceito em: 06/04/2023