

LA ARQUITECTURA DE



AUTOR: Álvaro J. Novella Gutiérrez
TURORA: Sara Pérez Barreiro



Universidad de Valladolid

TRABAJO DE FIN DE GRADO

LA ARQUITECTURA DE COCO

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA
GRADO EN FUNDAMENTOS DE LA ARQUITECTURA



AUTOR: Álvaro J. Novella Gutiérrez
TURORA: Sara Pérez Barreiro

07/01/2025



Nadie iba a regalarme mi futuro. Me correspondía a mí esforzarme por mi sueño, agarrarlo con fuerza... y convertirlo en realidad.

Ernesto de la Cruz



AGRADECIMIENTOS

A Sara por guiarme, y por su ayuda para conseguir llevar este trabajo a cabo.

A los amigos que me ha dado la carrera, que me han apoyado y acompañado durante este proceso y mucho más.

A mi familia por la paciencia que ha requerido verme llegar al final de este grado.

A Ana y Horti, por descubrirme esta película y llorar a mi lado con ella por primera vez. Espero que no por última.

RESUMEN

Este trabajo analiza la película Coco (2017). El estudio se centrará en el aspecto arquitectónico del esta. Esto se llevará a cabo de dos formas. La primera es analizar el aspecto conceptual del que surge el universo creado para el filme. La segunda es investigar todas las edificaciones y escenarios que aparecen en sus fotogramas para intentar relacionarlos con espacios que existan en la realidad y hayan podido ser la inspiración para la película. Todo ello llevado a cabo con numerosos ejemplos ilustrados para poder establecer comparaciones directas con el largometraje.

Coco está ambientada en México a mediados del s.XX. En ella el espectador podrá observar ejemplos tanto de la arquitectura contemporánea, como antigua de esa región de Centroamérica. Asimismo se observa como no siempre todo lo que aparece es perteneciente a las construcciones de esa zona.

También es creado en el largometraje un universo ficticio de la Ciudad de los Muertos, mostrando un mundo de colores, uces e iconografía inspirada de la cultura mexicana y sus festividades como el Día de los Muertos. Estos escenarios cautivan a espectadores al estar llenos de significado y contenido gráfico.

Esto hace que Coco sea una lección de historia de la arquitectura y celebraciones de México a lo largo de los siglos, además de ser una película cargada de sentimientos y valores intrínsecos a su cultura.

PALABRAS CLAVE:

Coco, arquitectura, cine, México, Ciudad de los Muertos.

ABSTRACT

This paper analyzes the movie Coco (2017). The study will focus on the architectural aspect of it. This will be done in two ways. The first is to analyze the conceptual aspect from which the universe created for the film arises. The second is to investigate all the buildings and scenarios that appear in his frames to try to relate them to spaces that exist in reality and could have been the inspiration for the film. All of this is carried out with numerous illustrated examples in order to establish direct comparisons with the feature film.

Coco is set in Mexico in the mid-twentieth century. In it the viewer will be able to observe examples of both contemporary and ancient architecture of that region of Central America. It can also be seen how not everything that appears in the film belongs to the constructions of that area.

A fictitious universe of the City of the Dead is also created in the feature film, showing a world of colors, elks and iconography inspired by Mexican culture and its festivities such as the Day of the Dead. These scenarios captivate viewers by being full of meaning and graphic content.

This makes Coco a history lesson of Mexico's architecture and celebrations throughout the centuries, as well as a film loaded with feelings and values intrinsic to its culture.

KEYWORDS:

Coco, architecture, cinema, Mexico, City of the Dead.



ÍNDICE

10.	1- INTRODUCCIÓN
10.	1.1- TEMA
11.	1.2- OBJETIVOS
11.	1.3- METODOLOGÍA
12.	1.4- FICHA TÉCNICA Y SINOPSIS
16.	2- HISTORIA DE DISNEY Y PIXAR
26.	3- EL INFRAMUNDO EN COCO
26.	2.1- ARQUITECTURA PREHISPÁNICA
32.	2.2- ARQUITECTURA DEL VIRREINATO
38.	2.3- ARQUITECTURA DE LA ÉPOCA COLONIAL
44.	2.4- ARQUITECTURA DEL s.XIX Y S.XX
52.	2.5- ARQUITECTURA ACTUAL
58.	4- ARQUITECTURA DE LA PELÍCULA
118.	5- CONCLUSIONES
122.	6- BIBLIOGRAFÍA
128.	7- REFERENCIA DE IMÁGENES



INTRODUCCIÓN

TEMA

1

1.1

El cine es arquitectura. Cada plano, cada escena se desarrolla en un contexto, en una escenografía concreta y pensada. Ya sea un espacio real o uno ficticio, existe un proceso de creación o decisión de cuáles serán los emplazamientos de las películas.

En el caso de la animación este proceso tiene una mayor libertad de creación y manipulación de estos espacios. Pueden tanto estar copiados literalmente de la realidad, como ser totalmente inventados. En el punto intermedio es donde está mi foco de interés. La animación es capaz de tomar como referencia un emplazamiento y modificarlo, ya sea ligeramente o casi integralmente, para dejar ver de este sólo lo que quieran mostrar y adaptar el resto a su gusto.

Dentro de la animación, a la hora de escoger un largometraje para elaborar el trabajo, revisé la obra de un estudio cinematográfico que me ha acompañado durante toda mi vida: Disney. Dentro de él, la gran mayoría de sus películas tienen una gran referencia arquitectónica, así que había una gran libertad a la hora de escoger sólo una.

La película Coco, de 2017, posee una gran variedad de escenarios y tiene un gran carácter cultural que toma como referencia México. Todo el largometraje gira en torno a las tradiciones e iconografía mexicana, incluyendo su arquitectura. Además de estas características, es una película que me impactó mucho desde un principio y desde entonces siempre me ha fascinado. Es por todo esto que Coco es el filme escogido para este trabajo.



Fig. 1 Miguel, el protagonista, junto con Frida Kahlo. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

1.2

OBJETIVOS

El objetivo principal es el conocer toda la arquitectura que forma parte del proceso de la creación de la película, tanto conceptualmente, como físicamente. Por eso no sólo se atenderá a los espacios que aparezcan en la película, si no también a las ideas arquitectónicas que se hayan utilizado para crear su universo.

Además de ello se analizará qué elementos de la arquitectura real permanecen en la película y cuáles son modificados. De esta manera aprendemos cuáles son los principales rasgos de cada edificio y qué métodos se utilizan para adecuar estos al contexto en el que se desarrolla la película.

También busco encontrar pequeños trampantojos en los que se toman referencias que no cuadran al lugar y tiempo del filme y se adaptan para que se incluyan en el marco estético y contextual de la trama.

1.3

METODOLOGÍA

Para llevar a cabo el trabajo, lo primero ha sido informarse de la posible arquitectura que podía aparecer en el filme. De esta forma poder confirmar que hay una escenografía con suficientes referencias y similes para poder elaborar el trabajo.

A continuación se procedió al visionado de la película, prestando atención a todos sus detalles y espacios y capturando todos los fotogramas que pudiesen tener contenido arquitectónico relevante de cara al trabajo.

Una vez ya teniendo las imágenes con los elementos a analizar, procedí a una búsqueda de información intensiva sobre cuáles pueden ser las referencias reales de los elementos arquitectónicos de la película. En ese proceso prioricé el buscar elementos y rasgos de la arquitectura de México a lo largo de los siglos. En algunos casos estas referencias aparecen confirmadas y secundadas en artículos, libros y documentales. Otras sin embargo proceden de la investigación propia o sencillamente se tratan de construcciones de características similares que se pueden relacionar aunque no probar como un referencia directa.

COCO

TÍTULO ORIGINAL: Coco

AÑO: 2017

PAÍS: Estados Unidos

DURACIÓN: 109 minutos

DIRECCIÓN: Lee Unkrich, Adirán Molina

GUIÓN: Adrián Molina, Matthew Aldrich

HISTORIA ORIGINAL: Lee Unkrich, Jason Katz, Matthew Aldrich, Adrián Molina

MÚSICA: Michael Giacchino

FOTOGRAFÍA: Animación, Matt Aspbury, Danielle Feinberg

PRODUCTORA: Pixar, Walt Disney Pictures



Fig_2_Póster publicitario de la película Coco, Lee Unkrich,Adrián Molina, 2017.

SINOPSIS

En un pequeño pueblo mexicano vive un niño de 12 años llamado Miguel, que pertenece a una familia de zapateros. Durante generaciones, los Rivera, su familia, han prohibido la música porque creen que hay una maldición en torno a ella. Esta creencia tiene su origen hace muchos años, cuando su bisabuelo abandonó a su mujer para seguir su sueño de ser músico, por eso toda su familia la rechaza y ni siquiera se puede mencionar.

Miguel, sin embargo, disfruta de la música y la anhela, tocando incluso en secreto y admirando a su antepasado. A pesar de la censura familiar, Miguel no desiste y decide luchar por sus sueños tan fácilmente. Su sueño es cantar y tocar la guitarra, como su cantante y actor preferido de todos los tiempos, Ernesto de la Cruz. En el día del Día de Muertos, el joven se verá envuelto en una aventura acompañado de su perro Dante. Ambos accidentalmente entran al Mundo de los Muertos, donde conocerán a sus antepasados, además de a un nuevo amigo llamado Héctor. Con la festividad del Día de Muertos como telón de fondo.

Coco te traslada a un universo colorido y musical en el que se celebra la vida, la familia, los recuerdos y la conexión a través de diversas generaciones. Es una película que utiliza la memoria como base para crear emoción dentro del amor familiar.



Fig_3_Altar familiar de la familia Rivera [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

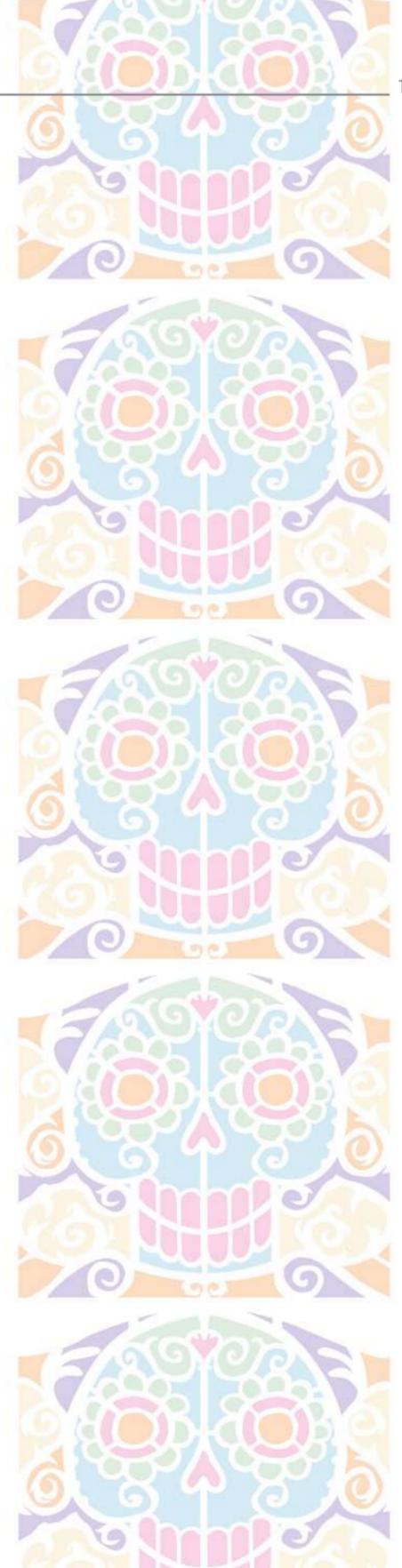






Fig. 4. Hermanos Disney, de izquierda a derecha, Walt Disney y Roy O. Disney.

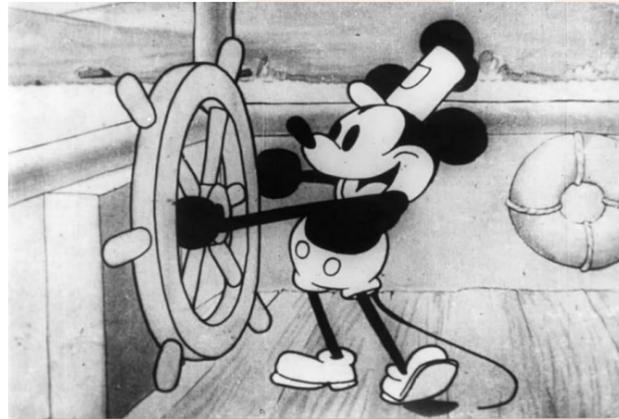


Fig. 5. Mickey Mouse [Fotograma extraído de la película *Steam Boat Willie*. Walt Disney, Ub Iwerks, 1928]



Fig. 6. Blancanieves conoce a los Siete Enanitos [Fotograma extraído de la película *Blancanieves y los Siete Enanitos*. David Hand, 1937]

1 INTRODUCCIÓN - HISTORIA DE DISNEY Y PIXAR

La historia de The Walt Disney Company comienza en 1923 con la fundación de Disney Brothers Studio por Walt Disney¹ y su hermano Roy O. Disney.² Fue un comienzo modesto, en un pequeño estudio de Hollywood, que no presagiaba el impacto que tendría en la industria del entretenimiento. El primer gran éxito de Disney fue *Steamboat Willie*,³ en 1928, un innovador cortometraje animado que introdujo a Mickey Mouse, un ratón que se convertiría en un icono del entretenimiento y un elemento central en la expansión de Disney en las décadas siguientes.⁴

El éxito de Mickey Mouse fue solo el comienzo. En 1937, Disney lanzó *Blancanieves y los siete enanitos*,⁵ el primer largometraje animado en la historia del cine. Esta película no solo marcó el debut del cine animado de larga duración, sino que también estableció un nuevo estándar para la industria. La habilidad de Disney para combinar narración, música y animación creó una experiencia cinematográfica que cautivó al público y asentó las bases para sus futuros proyectos.⁶

A lo largo de las siguientes décadas, Disney ha seguido siendo un pionero en la animación y el entretenimiento. En los años 50, el estudio expandió su alcance más allá del cine con la inauguración de Disneyland en 1955. Este lugar no sólo se convirtió en un destino de entretenimiento, sino que también marcó el inicio de una serie de parques temáticos que se expandirán por todo el mundo, consolidando la presencia de Disney en la cultura global y siendo espacios de interés y turismo familiar a nivel internacional.⁷

- 1 Walt Disney (1901-1966) fue un empresario, productor y cineasta pionero en la industria del cine de animación en el cual se destacó por su productora The Walt Disney Company.
- 2 Roy O. Disney (1893-1971) fue un empresario cocreador de The Walt Disney Company, cayó en un papel más secundario que su hermano Walt debido a que este repudiaba la fama y el reconocimiento por la empresa.
- 3 *Steam Boat Willie*, 1928
Título Original: Walt Disney's Mickey Mouse: Steamboat Willie
Dirección: Walt Disney, Ub Iwerks
Duración: 8 minutos
Productora: Walt Disney Productions
- 4 Kothenschulte, D. (Ed.). (s. f.). *Los Archivos de Walt Disney - Sus películas de Animación 1921-1968*. TASCHEN.
- 5 *Blancanieves y los Siete Enanitos*, 1937
Título Original: Snow White and the Seven Dwarfs
Dirección: David Hand
Duración: 83 minutos
Productora: Walt Disney Productions
- 6 Ídem ref. 4
- 7 Nichols, C. (s. f.). *Walt Disney's Disneyland*. TASCHEN.



Fig. 7. Acceso de Disneyland Orlando, 1955.



Fig. 8. Príncipe Felipe y Princesa Aurora [Fotograma extraído de la película *La Bella Durmiente*. Clyde Geronimi, Les Clark, Eric Larson, Wolfgang Reitherman, 1959]



Fig. 9 y 10. Bert y Mary Poppins en escenas que combinan la acción en vivo con la animación. [Fotogramas extraídos de la película *Mary Poppins*. Robert Stevenson, 1964]

Durante los años 60 y 70, Disney continuó innovando en el ámbito de la animación y el entretenimiento familiar. La empresa introdujo nuevas técnicas y estilos de animación, y exploró diversos géneros y formatos, no necesariamente creando filmes animados, si no películas de acción en vivo, o incluso mezclando ambas técnicas.⁸ Las películas como *La Bella Durmiente*,⁹ de 1959, y *Mary Poppins*,¹⁰ de 1964, no solo mostraron la capacidad de Disney para crear clásicos atemporales, sino que también reflejaron un compromiso continuo con la calidad y la creatividad.¹¹

- 8 Kothenschulte, D. (Ed.). (s. f.). *Los Archivos de Walt Disney - Sus películas de Animación 1921-1968*. TASCHEN.
- 9 *La Bella Durmiente*, 1959
Título Original: The Sleeping Beauty
Dirección: Clyde Geronimi, Les Clark, Eric Larson, Wolfgang Reitherman
Duración: 75 minutos
Productora: Walt Disney Productions
- 10 *Mary Poppins*, 1964
Título Original: Mary Poppins
Dirección: Robert Stevenson
Duración: 140 minutos
Productora: Walt Disney Productions
- 11 Linares, M. Á. (2023). *DISNEY, UN SIGLO DE MAGIA*. Poe Books.



Fig. 11_Ritual con Simba, Nala y Rafiki [Fotograma extraído de la película *El Rey León*. Ron Minkoff, Roger Allers, 1994]



Fig. 12_Ariel [Fotograma extraído de la película *La Sirenita*. Ron Clements, John Musker, 1989]

En los años 80, Disney se enfrentó a desafíos en su dominio del mercado de la animación. La empresa comenzó a perder terreno frente a la creciente competencia y la cambiante industria del entretenimiento.¹² Sin embargo, la década de 1990 marcó un renacer para Disney con una serie de éxitos cinematográficos que revitalizaron su imagen y su influencia en el cine animado. Películas como *La Sirenita*,¹³ en 1989, *La Bella y la Bestia*,¹⁴ en 1991, y *El Rey León*,¹⁵ en 1994, no solo fueron éxitos de taquilla, sino que también solidificaron la posición de Disney como un líder en la industria de la animación.¹⁶

¹² Captivating History. (2020). *Walt Disney: Una Fascinante Guía sobre la Vida de un Empresario Americano y Pionero en los Dibujos Animados*.

¹³ La Sirenita, 1989
Título Original: The Little Mermaid
Dirección: John Musker, Ron Clements
Duración: 79 minutos
Productora: Walt Disney Productions

¹⁴ La Bella y la Bestia, 1991
Título Original: Beauty and the Beast
Dirección: Gary Trousdale, Kirk Wise
Duración: 85 minutos
Productora: Walt Disney Productions

¹⁵ El Rey León, 1994
Título Original: The Lion King
Dirección: Rob Minkoff, Roger Allers
Duración: 85 minutos
Productora: Walt Disney Productions

¹⁶ Linares, M. Á. (2023). *DISNEY, UN SIGLO DE MAGIA*. Poe Books.

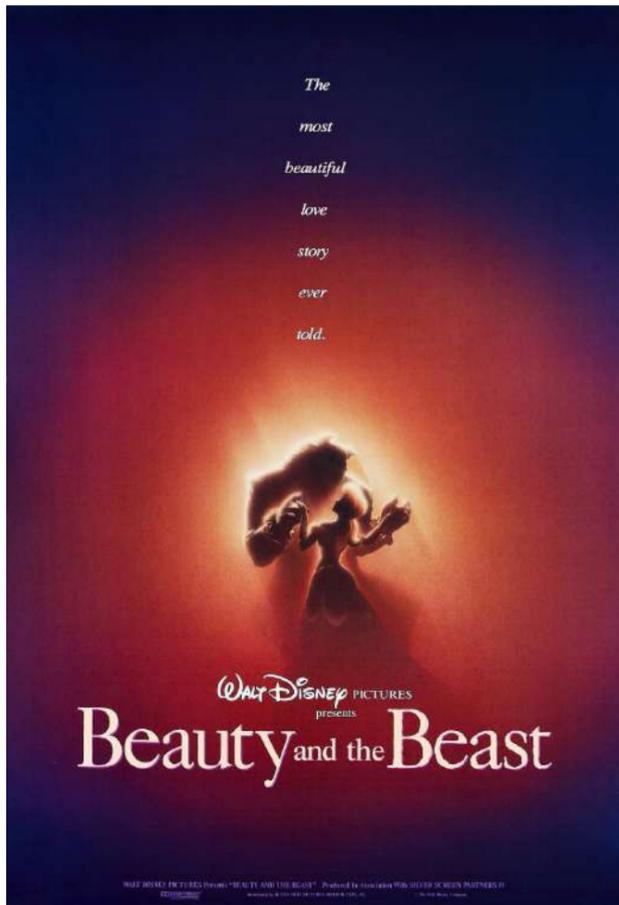


Fig. 13_Póster publicitario de la película *La Bella y la Bestia*, Gary Trousdale, Kirk Wise, 1991.

En 1995, Pixar Animation Studios hizo su entrada triunfal con el filme *Toy Story*,¹⁷ la primera película completamente animada por ordenador. Este logro no solo revolucionó el género animado, sino que también marcó el inicio de una fructífera colaboración entre Pixar y Disney. La capacidad de Pixar para crear personajes memorables y narrativas complejas, combinada con su innovación tecnológica, le permitió a la empresa ganar reconocimiento y aclamación a nivel mundial.¹⁸

Pixar, fundado en 1986 por Steve Jobs,¹⁹ John Lasseter,²⁰ Ed Catmull²¹ y Alvy Ray Smith,²² se destacó desde el principio por su enfoque en la animación digital. La película *Toy Story* de 1995 no solo demostró el potencial de esta nueva tecnología, sino que también estableció un nuevo estándar en la animación cinematográfica. La habilidad de Pixar para combinar una narrativa convincente con innovaciones tecnológicas permitió a la empresa captar la atención de audiencias de todas las edades.²³



Fig. 14_Woody y Buzz Lightyear [Fotograma extraído de la película *Toy Story*. John Lasseter, 1995]

¹⁷ Toy Story, 1995
Título Original: Toy Story
Dirección: John Lasseter
Duración: 80 minutos
Productora: Pixar Animation Studio, Walt Disney Pictures

¹⁸ Linares, M. Á. (2023). *DISNEY, UN SIGLO DE MAGIA*. Poe Books.

¹⁹ Steve Jobs (1955-2011) es un empresario, diseñador e inversor estadounidense cofundador de la empresa Apple, también de Pixar y el máximo accionista individual de The Walt Disney Company.

²⁰ John Lasseter (1957) es un animador, director y productor, fundador de Pixar donde también ejerció como director creativo.

²¹ Ed Catmull (1945) es un antiguo ingeniero informático que fundó Pixar, de la cual es el expresidente junto con Walt Disney Animation Studios. Avanzó mucho en el ámbito de los gráficos 3D, considerándolo el inventor de la técnica Z-Buffer.

²² Alvy Ray Smith (1943) es un informático estadounidense de cofundó Pixar y Lucasfilms y se destaca por su desarrollo de la animación digital en los años 80 y 90.

²³ Iwerks, L. (Director). (2007, 28 agosto). *The Pixar Story*. Leslie Iwerks Productions.



Fig. 15_Nemo y su padre Marlin [Fotograma extraído de la película *Buscando a Nemo*. Andrew Staton, Lee unkrich, 2003]



Fig. 16_La familia Parr [Fotograma extraído de la película *Los Increíbles*. Brad Bird, 2004]



Fig. 17_Carl, Russell, Dug y el Gamusino [Fotograma extraído de la película *Up*. Pete Docter, Bob Peterson, 2009]



Fig. 18_Anna, Olaf, Kristoff y Sven [Fotograma extraído de la película *Frozen*. Jennifer Lee, Chris Buck, 2013]

A lo largo de los años, Pixar ha seguido innovando con cada nueva producción. Películas como *Buscando a Nemo*,²⁴ en 2003, *Los Increíbles*,²⁵ en 2004 y *Up*,²⁶ en 2009, no solo han sido éxitos de taquilla, sino que también han sido elogiadas por su capacidad para explorar temas emocionales y ofrecer experiencias cinematográficas profundas y reflexivas. La tecnología avanzada de Pixar ha permitido la creación de mundos visuales ricos y detallados, en los cuales tiene una gran presencia la arquitectura en la concepción de sus universos ficticios.²⁷

En 2006, Disney adquirió Pixar en una transacción valorada en 7.4 mil millones de dólares. Esta adquisición consolidó la relación entre ambos estudios. La integración de Pixar en la estructura de Disney permitió a ambos estudios beneficiarse de sus respectivas fortalezas: la capacidad de Disney para crear franquicias y el enfoque innovador de Pixar en la animación por ordenador.

Desde la adquisición, Disney y Pixar han continuado produciendo películas exitosas y aclamadas. La colaboración entre los estudios ha dado lugar a una serie de proyectos notables, como *Toy Story 3*,²⁸ en 2010, *Frozen*,²⁹ en 2013, y *Coco*, en 2017. Estos éxitos no solo han demostrado la capacidad de Disney y Pixar para evolucionar y adaptarse al paso del tiempo, sino que también han reforzado su posición como líderes en la industria del entretenimiento.³⁰

- 24 Buscando a Nemo, 2003
 Título Original: Finding Nemo
 Dirección: Andrew Staton, Lee Unkrich
 Duración: 101 minutos
 Productora: Pixar, Walt Disney Pictures
- 25 Los Increíbles, 2004
 Título Original: The Incredibles
 Dirección: Brad Bird
 Duración: 115 minutos
 Productora: Pixar, Walt Disney Pictures
- 26 Up, 2009
 Título original: Up
 Dirección: Pete Docter, Bob Peterson
 Duración: 96 minutos
 Productora: Pixar, Walt Disney Pictures

- 27 Aa., Vv. (2017). Pixar. Hasta el infinito y mas allá. A través de sus películas. Dolmen.
- 28 Toy Story 3, 2010
 Título Original: Toy story 3
 Director: Lee Unkrich
 Duración: 103 minutos
 Productora: Pixar, Walt Disney Pictures.
- 29 Frozen, 2013
 Título Original: Frozen
 Dirección: Jennifer Lee, Chris Buck
 Duración: 98 minutos
 Productoras: Pixar, Walt Disney Pictures

- 30 The Walt Disney Company. (s. f.). DisneyWiki. https://disney.fandom.com/es/wiki/The_Walt_Disney_Company#2004%E2%80%94Presente

La filosofía de Disney y Pixar en cuanto a la creación de historias y personajes ha sido fundamental para su éxito. Disney ha sido conocido por su enfoque en la narración de historias que combinan elementos de fantasía, aventura y valores universales. Las películas de Disney a menudo exploran temas de amor, valentía, amistad y redención, y están diseñadas para resonar tanto con niños como con adultos, dotándolas de ese carácter familiar que hace que traiga a públicos de todas las edades. La atención al detalle en la animación, la música y el diseño de personajes contribuye a la creación de experiencias cinematográficas memorables.³¹

Por otro lado, Pixar tiende a abordar temas más complejos y emocionales en sus películas. La narrativa de Pixar a menudo explora la identidad, la pérdida, el crecimiento personal y la importancia de las relaciones. Películas como *Inside Out*,³² de 2015, y *Soul*,³³ de 2020, han sido elogiadas por su capacidad para tratar temas psicológicos y emocionales de manera accesible y conmovedora.³⁴ La profundidad de los personajes y la sofisticación de las historias de Pixar han sido clave para su éxito crítico y comercial.³⁵



Fig. 21_Universo de las almas [Fotograma extraído de la película *Soul*. Pete Docter, Kemp Powers, 2020]

- 31 Linares, M. Á. (2023). *DISNEY, UN SIGLO DE MAGIA*. Poe Books.

- 32 Del Revés, 2015
 Título Original: Inside Out
 Dirección: Pete Docter, Ronaldo del Carmen
 Duración: 94 minutos
 Productora: Pixar
- 33 Soul, 2020
 Título original: Soul
 Dirección: Pete Docter, Kemp Powers
 Duración: 100 minutos
 Productora: Pixar, Walt Disney Pictures

- 34 Aa., Vv. (2017). *Pixar. Hasta el infinito y mas allá. A través de sus películas*. Dolmen.

- 35 The Walt Disney Company. (s. f.). DisneyWiki. https://disney.fandom.com/es/wiki/The_Walt_Disney_Company#2004%E2%80%94Presente



Fig. 19 y 20_Alegría, Tristeza, Ira, Miedo y Asco. [Fotogramas extraídos de la película *Del Revés*. Peter Docter, Ronaldo del Carmen, 2015]





Fig. 22_Logo de Pixar.



Fig. 23_Logo de Disney+.



Fig. 24_Logo de Marvel Studios.



Fig. 25_Logo de Lucasfilm.

El impacto cultural y económico de Disney y Pixar es vasto y multifacético. Disney, con su extenso catálogo de películas, personajes y franquicias, ha establecido una presencia dominante en la cultura popular. La influencia de Disney se extiende más allá del cine, abarcando parques temáticos, productos de consumo y medios de comunicación. La marca Disney es sinónimo de entretenimiento familiar y ha jugado un papel fundamental en la definición de la cultura popular del siglo XX y XXI.³⁶

Pixar, aunque su entrada en el mercado ha sido más reciente, ha tenido un impacto igualmente significativo. La capacidad de Pixar para innovar en la tecnología de animación y ofrecer historias que resuenan emocionalmente con el público ha establecido un nuevo estándar en la industria del cine. El éxito de las películas de Pixar ha contribuido a la evolución de la animación digital y ha influido en la forma en que se crean y consumen las películas animadas.

A medida que Disney y Pixar avanzan hacia el futuro, enfrentan una serie de desafíos y oportunidades. La competencia en la industria del entretenimiento es intensa, con la proliferación de las plataformas de streaming y los cambios en las preferencias de los consumidores. Disney ha respondido a estos retos con diversas estrategias, como la expansión de su plataforma de streaming Disney+ y la adquisición de otras propiedades de entretenimiento, como Marvel y Lucasfilm.³⁷

Pixar, por su parte, continúa explorando nuevas fronteras en la animación y la narración. La empresa ha demostrado una capacidad constante para reinventarse y adaptarse a las tendencias emergentes, mientras mantiene su compromiso con la calidad y la creatividad. La colaboración continua entre Disney y Pixar promete ofrecer nuevas experiencias cinematográficas y mantener su relevancia en un panorama de entretenimiento en constante cambio.³⁸

³⁶ The Walt Disney Company. (s. f.). DisneyWiki. https://disney.fandom.com/es/wiki/The_Walt_Disney_Company#2004%E2%80%94Presente

³⁷ Idem ref. 37.

³⁸ Linares, M. Á. (2023). *DISNEY, UN SIGLO DE MAGIA*. Poe Books.



Fig. 26_Póster publicitario de la película Luca, Enrico Casarosa, 2021.





Fig. 27. Ciudad de los muertos [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Ulrich. 2017]

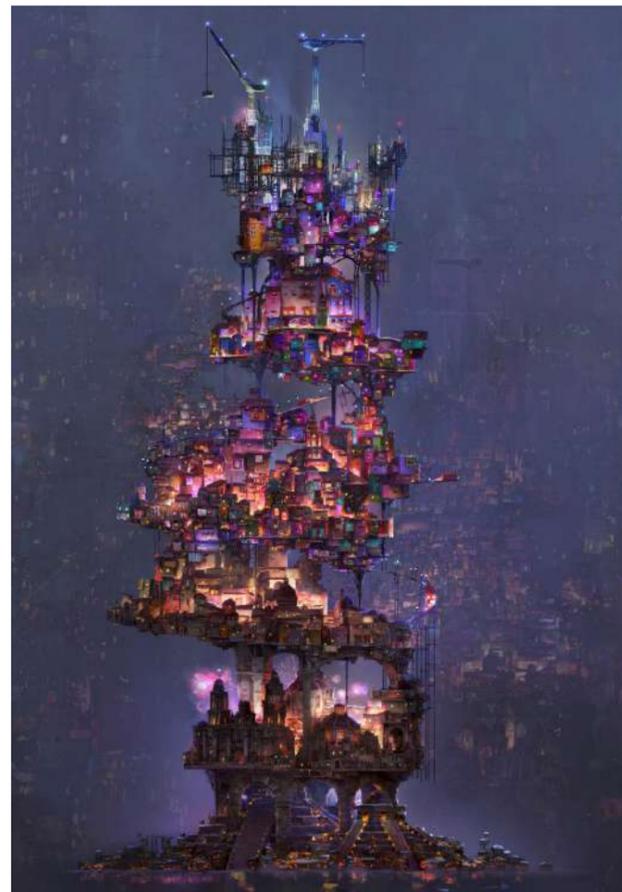


Fig. 28. Sección esquema del diseño de la Ciudad de los Muertos.

2 EL INFRAMUNDO EN COCO

Esta es la dimensión a la que van las personas tras fallecer. En ella existen grandes torres, hechas a base de superposición de edificios, con distintos tipos arquitectónicos, que van desde la base a la cima, en orden cronológico representando la arquitectura de México a lo largo de la historia, llegando a la parte más alta con grúas y todavía en construcción. De esta forma, se crea una historia de cómo los arquitectos que van al más allá, seguirán ejerciendo su profesión y construirán al llegar la arquitectura que ellos hacían y conocen cuando estaban vivos, evolucionando así el mundo de los muertos, en cuanto a estilos arquitectónicos, paralelamente al de los vivos.

2.1 ARQUITECTURA PREHISPÁNICA

En la base de las torres existen ejemplos de arquitectura prehispánica. Se denomina así a las arquitecturas Azteca³⁹ y Maya⁴⁰, las cuales son las más antiguas conocidas en México. Esta aparece representada con elementos como las pirámides escalonadas de Chichén Itzá o la antigua ciudad de Teotihuacán.

Chichen Itzá fue una urbe que recogía múltiples etnias, era un lugar conformado por mensajes simbólicos debido a los itzaes⁴¹ y a las reminiscencias de la cultura maya preexistente. Por tanto estamos hablando de una ciudad proveniente de dos pueblos.⁴²

El complejo de Chichén Itzá mantuvo los patrones geométricos procedentes de la tradición clásica maya como templos elevados sobre pirámides escalonadas, superficies exteriores revestidas con estuco y ornamentadas con relieves y esculturas, o paredes rectas que forman ángulos agudos y obtusos.⁴³

En este caso estos patrones fueron adaptados a unos órdenes social y político que serían novedad en esa época. Hasta el momento, generalmente se representaba de forma gráfica y escultórica al rey y de sus hazañas, girando prácticamente todos los ornamentos de las edificaciones en torno a esta figura individual. Además siempre con una escritura jeroglífica propia del pueblo que sólo buscaba la comprensión de sus habitantes.⁴⁴

39 Aztecas: pueblo que, viniendo de la zona misipiana norteamericana, se asentaron en México entre los s. XIV-XVI.

40 Mayas: civilización mesoamericana que abarcaba los territorios de México, Bécica y Guatemala. Su periodo de existencia se estima que fue del 1.800 a.C. al 1697 d.C..

41 Itzaes: es un pueblo de la cultura maya que emigró a la península de Yucatán en torno al s.IV, se cree que llegó desde el Petén guatemalteco.

42 Montero García, I. A. (2013). *El sello del sol en Chichén Itza: Tomo 2 de la serie Astronomía*. ISBN: 978-607-8187-xx-x. Nathalie Armella Spitalier.

43 Mark Cartwright, traducido por Agustina Cardozo. (2015) *Arquitectura maya*. *World History Encyclopedia* [https://www.worldhistory.org/trans/es/1-13270/arquitectura-maya/]

44 Ídem ref. 42

En este caso, en lugar de todas esas características de iconografía centrada en el gobernante, en Chichén Itzá hay un arte con un carácter más público y colectivo, cuya simbología busca el llegar al máximo de personas posibles con un lenguaje más genérico y un uso pictórico y escultórico mucho más abierto⁴⁵ y sin este aspecto tan individualista que se podía observar previamente.

Se produce una ruptura con la tradición clásica maya⁴⁶ ya que en esta ciudad no existe un registro público de las vidas y hazañas de sus gobernantes. Incluso, a pesar de la existencia de palacios y templos que están destinados al ejercicio público del poder, las edificaciones más simbólicas y monumentales de la ciudad⁴⁷ se puede observar que no existe una figura individual en estos ritos de poder, si no que eran oficios ejecutados por grupos de personas, perdiendo así esa individualidad que solía representar a la cultura maya clásica. Su arquitectura y simbología busca transmitir un mensaje tanto religioso como político que abarque una mayor audiencia y no dependa del conocimiento de su escritura ni de su grupo étnico.



Fig. 29. Imagen aérea del complejo de Chichén Itza, México.



Fig. 30. Conjunto de Tikal, Guatemala.

45 Montero García, I. A. (2014). *Astronomía, Geometría y Arquitectura en Chichén Itzá*. *Revista Inclusiones*, ISSN 0719-4706. Volumen 1 / Número 2 (Abril - Junio 2014 pp. 113-132).

46 Tradicionalmente los pueblos mayas elaboraban sus obras, edificaciones, y escritos centrados en unos sus gobernadores y sumos sacerdote y para el uso de estos, siendo estos los que quedan registrados principalmente.

47 Edificaciones como el Templo de los Guerreros, el Patio de las Mil Columnas, el Gran Juego de Pelota, el Mercado o El Castillo.



Fig. 36. Imagen del "Descenso de Kukulcán" durante un equinoccio en El Castillo, México.



Fig. 37. Imagen detalle de las cabezas de serpiente en El Castillo, México.

Uno de sus rasgos más conocidos aparece en las balaustradas de la escalinata orientada hacia el norte. En su base podemos ver dos cabezas de serpiente conectadas con estas. Los días del 21 de marzo y septiembre, es decir, los equinoccios de primavera y otoño, los grandes escalones que generan la pirámide proyectan 7 triángulos sobre la balaustrada de la fachada que da al oeste. Esto genera una imagen de serpiente gigante, que con los sillares que la conforman parece emplumada, la cual es la efigie del dios maya Kukulcán.⁶² Según pasan las horas del día, la forma va cambiando, simulando el bajar del reptil por la pirámide.⁶³

A continuación se realiza una más atenta comparación del edificio y las imágenes que aparecen en la película. A pesar de la enorme similitud formal, los números del anterior apartado no coinciden, ni siquiera los nueve cuerpos escalonados conforman la pirámide. Tampoco las serpientes de sus escalinatas. Se ha llevado a cabo un análisis crítico en búsqueda de la razón de que no hayan querido representar esto, siendo un aspecto de su composición sencillo de plasmar y que concreta la edificación sensiblemente. Esto lleva a pensar que deliberadamente se busca que a pesar de ser tan parecidas, no buscaban que fuesen la misma pirámide.

Esto se explica con la teoría expuesta al comienzo de la argumentación de todo el Inframundo, de que los arquitectos fallecidos construyeron según la arquitectura que vivieron. Es por ello que no estamos hablando nunca de la misma construcción. En teoría es una construcción realizada con el mismo método y orden que Chichén Itzá. Pero esta posee la geometría, números y orientación que pide su localización en el mundo de los muertos, ya que estas edificaciones no se pueden entender si se las excluye de su emplazamiento, es por eso que al cambiar este último, por muy parecida que pueda parecer formalmente, será siempre un edificio diferente.



Fig. 38. Estrato bajo de la Ciudad de los muertos [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Ulrich. 2017]



Fig. 39. Recorte de sección esquema del diseño de la Ciudad de los Muertos.

62 Kukulcán: uno de los principales deidades mayas. Se le atribuyen los vientos, el agua y venus. Representado siempre con aspecto de serpiente emplumada. Se dice que precede al dios Chaac, de la lluvia y agricultura, para limpiar con su cola la tierra para prepararla para el agua y los cultivos.

63 Equinox at Chichen Itza producción INAH-CONACULTA Youtube.com [https://world.new7wonders.com/wonders/pyramid-at-chichen-itza-before-800-a-d-yucatan-peninsula-mexico/].

El edificio real de El Castillo, en Chichén Itzá, está orientado en $67^{\circ} 40'$ en su vértice noroeste. El eje este-oeste está alineado con la salida del sol el día que este pasa perpendicularmente por encima del templo. Esta colocación también consigue alinear su escalinata oeste, la cual se enfrenta al ocaso de ese mismo día con una orientación de $292^{\circ} 30'$.⁶⁴

Si se traza desde el centro de la pirámide, pasando por su esquina noreste, una línea recta, esta acaba dando al Templo de las Mesas⁶⁵. Esta alineación se complementa con el sol, que en cierta fecha del año, en torno al 23 de mayo, se une a la ecuación amaneciendo por ese punto concreto.

Los propios elementos de la naturaleza sobre los que se implanta Chichén Itzá en la realidad, aparecen también representados en la película. Si se traza una línea de 2,5 km por el eje de simetría de la escalinata y fachada noroeste llegamos al cenote de Holtún, que curiosamente también sigue la alineación del atardecer. Situado también entre los cenotes de Xtoloc, Kanjuyum y el Cenote Sagrado. Estos cuatro conforman una cruz en cuyo centro se encuentra El Castillo. La ubicación del templo unifica los cenotes, considerados por su pueblo como los accesos al inframundo, lugar al cual según ellos va el sol tras ponerse por el horizonte. Unifica también las edificaciones de todo el resto del recinto, ya fuesen anteriores o de su época y las pone en contacto con el sol. De esta forma es el punto clave para relacionar deidades, astronomía y al pueblo.⁶⁶

De la misma manera que estos cenotes poseen importancia en la geografía mexicana, en el Inframundo de la película también, llegando a aparecer uno de ellos sobre el que caen Miguel y Julio. Además, si se observa más detenidamente, en la sección general de este mundo, las torres se construyen sobre agua. El colocarlas así se debe a que en la creencia maya, los cenotes son la entrada al Inframundo. Es por eso que estas construcciones del mundo de los muertos aparecen dentro de un enorme cenote.



Fig. 42. Caída de Miguel al cenote. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Ulrich. 2017]

64 Montero García, I. A. (2014). Astronomía, Geometría y Arquitectura en Chichén Itzá. *Revista Inclusiones*, ISSN 0719-4706. Volumen 1 / Número 2 (Abril - Junio 2014 pp. 113-132).

65 Templo de las Mesas: templo del recinto de Chichén Itzá conformado por cuatro niveles coronador por unas columnas con serpientes talladas. Se estima que fue edificado entre el 900 y 1200.

66 Montero García, I. A. (2015). Astronomía y Cenotes en Chichén Itzá. *Revista del Instituto Politécnico Nacional CONVERSUS*, ISSN 1665-2665. Número 114.



Fig. 40. Relación de El Castillo y los cenotes de su emplazamiento. [Fuente: Elaboración propia].



Fig. 41. Imagen del Cenote Holtún, Chichén Itzá, México.



Fig. 43. Miguel y Julio en el cenote. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Ulrich. 2017]



Fig. 44. Estrato de la época del virreinato de la sección de idea de la Ciudad de los Muertos.

2.2 ARQUITECTURA DEL VIRREINATO

El siguiente estrato de las torres del inframundo se organiza con una serie de edificios de la arquitectura de la época del virreinato. Reconocemos muchos elementos, entre ellos destaca la imagen de la fachada de una iglesia, casi idéntica a la catedral de México D.F. Incluso, la cúpula que aparece a su lado, aparentemente un edificio ajeno, también es muy similar a la que se encuentra en el crucero de dicha iglesia.

La Catedral Metropolitana de la Asunción de la Santísima Virgen María a los Cielos de la Ciudad de México posee una muy prolongada construcción entre 1573 y 1813. A pesar de existir el conocimiento de esos datos, y tener una amplia documentación de su proyecto, su proceso de construcción es muy prolongado y todavía desconocido en muchas facetas a día de hoy. Por ejemplo, la autoría de traza del proyecto original, aunque hay teorías sólidas, es desconocida. Se desconocen muchos aspectos del proceso de cimentación de el edificio debido a la falta de documentación. El proceso constructivo y las acciones que provocaron los cambios en él tampoco están fundamentados.⁶⁷

La enorme catedral, la más grande de América latina, posee cinco naves que constan de 51 bóvedas, 74 arcos y 40 columnas. En su interior se reúnen 16 capillas además de dos altares, una sacristía y el coro. Construida en cantera gris, tiene 55 metros de ancho y 110 de largo, alcanzando su nave central 30 metros de alto. Antes de la construcción de la actual catedral, se realizó una en el mismo lugar, de menor tamaño. Esta edificación fue sustituida por otra de mayor tamaño debido a que no se adecuaba a las necesidades de su población y constructores. La antigua iglesia solamente duró 28 años. La primera piedra de esta previa obra fue colocada por Hernán Cortés⁶⁸ en 1524 en la intersección de dos caminos que llevaban al centro espiritual de los aztecas.⁶⁹



Fig. 45. Catedral de México

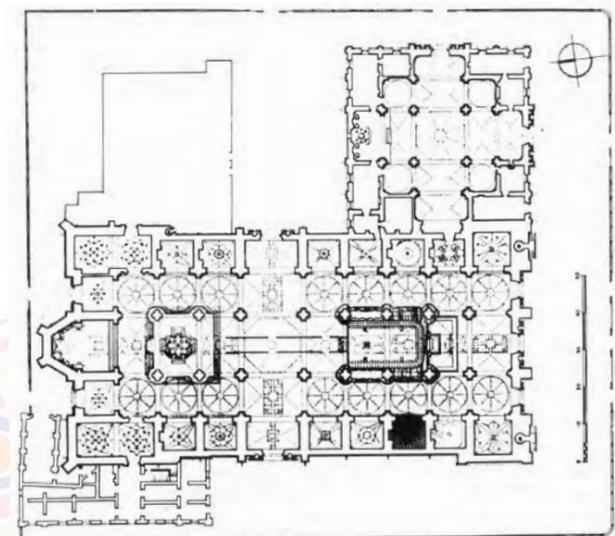


Fig. 46. Planta de la Catedral de México

67 Francisco del Paso y Troncoso (1942), *Epistolario de la Nueva España (1505-1818)*, (16 vols.), vol. VII, p. 307.

68 Hernán Cortés (1485-1547) fue un conquistador español que dirigió la conquista del Imperio azteca en México a partir de 1519.

69 *Catedral Metropolitana de la Ciudad de México*. (s.f.). Gobierno de la Ciudad de México. Recuperado 14 de agosto de 2023, de <https://mexicocity.cdmx.gob.mx/venues/metropolitan-cathedral/?lang=es>

En las etapas iniciales de la creación de la catedral, fray Alonso de Montúfar⁷⁰ es elevado a la dignidad arzobispal, la cuál da un aparente impulso al proyecto y a su concepción. El arzobispo dejó clara su intención de crear una gran edificación con un gran carácter monumental, escribiendo al Consejo de Indias⁷¹ una carta para solicitar el comienzo de obras. En esta carta Montújar expone sus intenciones de crear posiblemente el edificio religioso de mayor tamaño hasta la fecha, incluso expone “la traza que se ha elegido de mejor parecer es la de Sevilla”⁷², la mayor catedral gótica construida.⁷³

Cuatro años más adelante esta idea cambiará debido a la situación económica de la Nueva España y se modificarán los planes proyectuales, “se a visto que ay grandes inconuenientes para facerse asi, lo uno porque la yglesia ha de ir fundada toda en agua a la rodilla [...] por tanto me parece [...] que bastara para esta ciudad una yglesia como la de Segovia⁷⁴ o Salamanca.”⁷⁵,⁷⁶

Estas palabras de Montúfar nos ayudan a entender algunas de las causas que llevarán a que la construcción de esta catedral sea tan prolongada y cambiante. El arzobispo no está hablando en ningún momento de referencias estéticas, o de un juicio arquitectónico hacia las catedrales de la península ibérica. Hay dos puntos de vista que él está considerando para escoger las trazas seleccionadas.⁷⁷

La primera inclinación de Montúfar es las dimensiones del templo, seleccionando primero una catedral de un gran tamaño, la de Sevilla, con siete naves. Posteriormente, con la falta de fondos para poder llevar a cabo semejante obra, selecciona otras catedrales de menor escala, Segovia y Salamanca, con cinco naves, que se ajustan más a su situación económica.

70 Fray Alonso de Montufar (1498-1572) es un sacerdote dominico de origen granadino conocido por ser el segundo arzobispo de Ciudad de México.

71 Consejo de Indias: la principal organización de la administración de la Nueva España, asesoraba al rey de América en los poderes ejecutivo y judicial.

72 La catedral de Sevilla fue construida entre 1433 y 1507, de estilo gótico principalmente, posee 116 metros de largo y 76 metros de ancho.

73 Francisco del Paso y Troncoso (1942), *Epistolario de la Nueva España (1505-1818)*, (16 vols.), vol. VII, p. 307.

74 La catedral de Segovia se construyó entre 1525 y 1577 en estilo gótico tardío. Es conocida como la Dama de las Catedrales. Posee algunos rasgos renacentistas debido al periodo de su construcción.

75 La catedral de Salamanca fue construida entre 1513 y 1733 y mezcla gótico tardío, renacentista y barroco.

76 Idem ref. 73.

77 Cuesta Hernández, L. J. (2009). *Arquitectura del Renacimiento en Nueva España*, «Claudio de Arciniega, maestro maior de la obra de la yglesia catedral de esta Ciudad de México». ISBN 978-607-417-049-8.

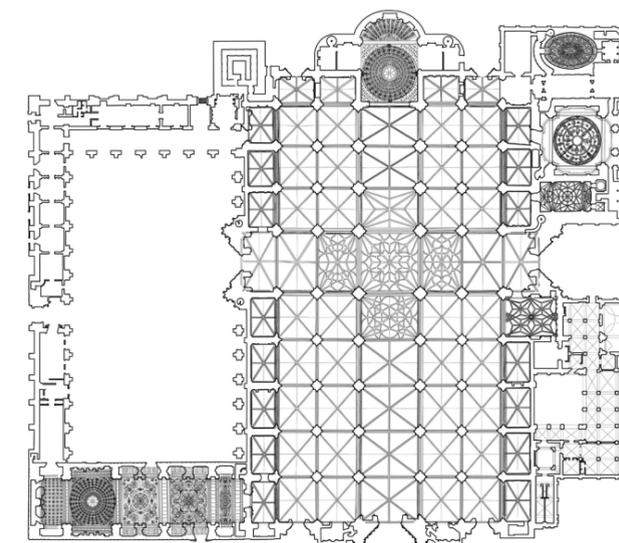


Fig. 47. Planta de la Catedral de Sevilla.

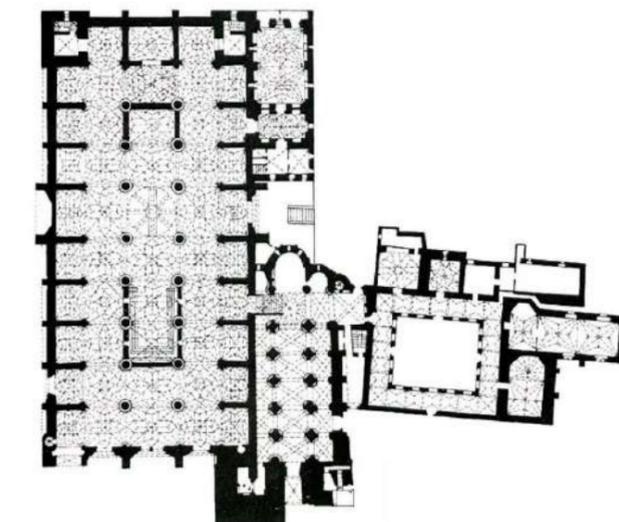


Fig. 48. Planta de la Catedral de Salamanca.

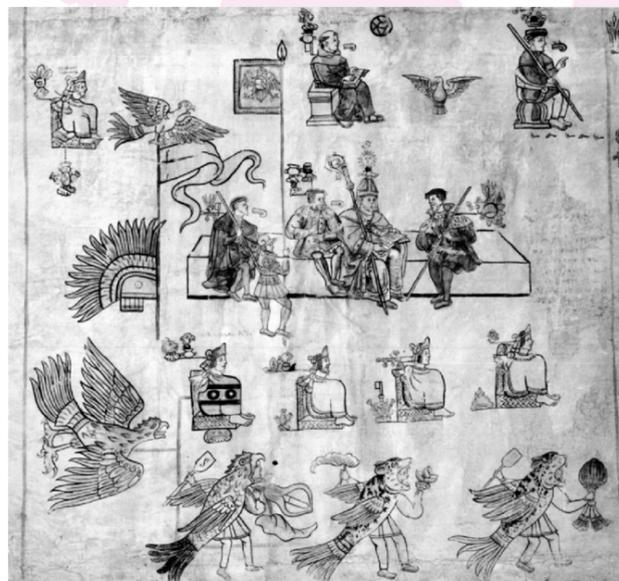


Fig. 49_Códice Tlateloco.

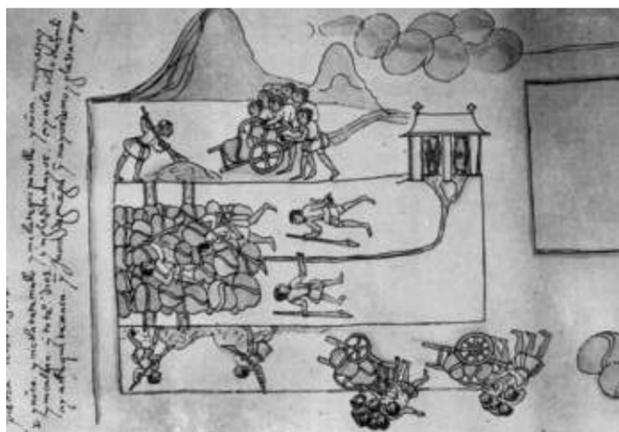


Fig. 50_Códice Osuna.

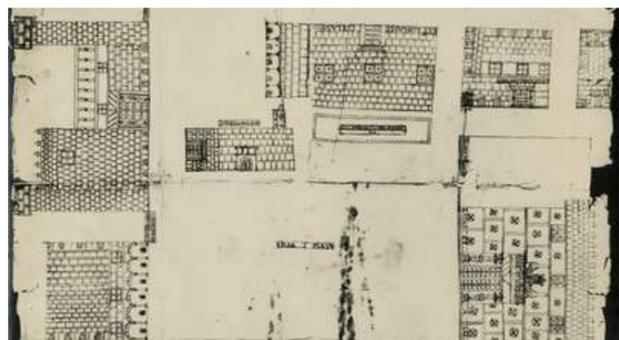


Fig. 51 Planos de la Plaza Mayor de México.

El otro argumento es que en una primera instancia, buscó un gran templo que fuese monumental y representase la arquitectura del s.XV imperial de forma espléndida. Más adelante, selecciona las trazas de unas catedrales que están todavía en construcción y se adaptan más al estilo que se está llevando a cabo en el siguiente siglo.⁷⁸

Una vez ya se concretaron las dimensiones y la financiación de la iglesia, se procedió a realizar la cimentación, que daría comienzo en 1562, como aparece en el Códice Tlatelolco.⁷⁹ Esta cimentación se termina o abandona, el resultado es desconocido, en torno al 1565 o 1566. En ese punto se decide cambiar de nuevo el proyecto. También el Códice Osuna⁸⁰ y los planos de la época nos ayudan a entender la situación de esa primera catedral.

Este cambio se debe a que ya durante varias décadas existía un pleito entre los cabildos catedralicio y el de la ciudad⁸¹ que trataba el reparto de tierras. En el terreno que según la traza debería completar la iglesia, existían viviendas y locales comerciales, que interesaban mantener al ayuntamiento, es por eso que se tuvo de remodelar el proyecto, esos terrenos no fueron cedidos a la iglesia y por tanto se tendría que comenzar una nueva obra de cimentación. Este problema con el solar, sumado a la presentación de las trazas que existían en ese momento en la Corte por parte de Sancho Sánchez de Muñón⁸², hacen que en 1570 se cree una nueva disposición del templo, con una diferente orientación y otros cimientos.⁸³

Durante el anterior proceso aparece en 1565 un nuevo maestro de obra, Claudio de Arciniega.⁸⁴ Esto fue relevante a la hora de retomar el nuevo plan en 1570, ya que Arciniega era un maestro arquitecto de renombre en la arquitectura eclesiástica de la Nueva España⁸⁵ y fue su presencia en cierta medida la que pudo hacer que la Corona siguiese adelante con un proyecto que aparentemente no avanzaba y sólo daba pérdidas.

78 Cuesta Hernández, L. J. (2009). *Arquitectura del Renacimiento en Nueva España*, «Claudio de Arciniega, maestro maior de la obra de la yglesia catedral de esta Ciudad de México». ISBN 978-607-417-049-8.

79 Códice Tlatelolco: elaborado en torno a 1562 en México, consta de nueve láminas con representaciones pictóricas de hechos históricos que ocurrieron entre 1542 y 1560.

80 Códice Osuna y Tlatelolco: es un documento azteca con ilustraciones y texto náhuatl de 1565. Consta de siete partes y habla principalmente de contenido económico e histórico.

81 Los cabildos son de corporaciones que gestionaban las colonias a nivel municipal en los distintos aspectos como la iglesia, la parte pública, tierras...

82 Sancho Sánchez Muñón: maestro nacido en España en torno a 1530. Llega a Nueva España en 1560 para formar parte de la construcción de la catedral metropolitana de México.

83 Idem ref. 40.

84 Claudio de Arciniega (1520-1593): maestro nacido en España conocido principalmente por su obra en la Nueva España.

85 Nueva España fue un virreinato que formaba parte del Imperio español. Estaba conformado por gran parte de América del Norte entre los siglos XVI y XIX.

Hasta 1573 no se volvería a colocar una piedra en la nueva cimentación. Esta cimentación se lleva a cabo con un estacado con pilotes de madera, técnica que Arciniega ya ha utilizado en su obra cuando era necesario, como es el caso de la catedral de México ya que el terreno no poseía una buena calidad y tenían problemas con aguas subterráneas naturales del su ubicación.

Entre el 1573 y el 1593 se llevaron a cabo obras de los exteriores de la iglesia. Del proceso de construcción de estas dos décadas existe mucha menos información ya que su documentación histórica fue mucho menos extensa.⁸⁶

En la forma de la Iglesia podemos ver elementos característicos de la arquitectura del maestro Arciniega. En las capillas hornacinas⁸⁷ de la nueva catedral se encuentran pilastras toscanas⁸⁸ cajeadas, las cuales flanquean un arco con su característica triple moldura que aparece sobre jambas apilastradas. Acompañando al entablamento aparecen un friso liso, una cornisa que sobresale y un frontón que lo remata.⁸⁹

Esta parte del proceso constructivo, en el que se realizaron muros exteriores y pilares, se llevó a cabo desde la cabecera hacia el crucero. Toda esta parte llegaría a construirse en su totalidad, exceptuando cubiertas.

Las bóveda de esta parte sería lo último realizado en este periodo, las cuales son de estilo "hontañonesco",⁹⁰ que era típico de Arciniega. Esta sería su última aportación a la catedral en vida, ya que este falleció en el año 1593. Este tipo de cubiertas en las salas capitulares⁹¹ fue decidido a espaldas del rey y sustentado a propósito de los planos del proyecto, ya que uno de los argumentos para llevar a cabo la nueva iglesia era la ligereza de sus cubiertas.⁹²

86 Cuesta Hernández, L. J. (2009). *Arquitectura del Renacimiento en Nueva España*, «Claudio de Arciniega, maestro maior de la obra de la yglesia catedral de esta Ciudad de México». ISBN 978-607-417-049-8.

87 Las capillas hornacinas son pequeños nichos en los laterales del muro de las iglesias en las cuales se recogen estancias de tamaño modesto para alabar a santos concretos.

88 El orden toscano sigue el mismo capitel que el orden dórico griego, es decir un capitel sencillo conformado por cinco partes de planta circular. A este orden se le añade una base también.

89 Idem ref. 86.

90 Estilo arquitectónico renacentista popular principalmente en España en los siglos XVI y XVII que procede de la obra de Rodrigo Gil de Hontañón.

91 Las salas capitulares son salas estanciales principalmente de monasterios que se usan para dar cabida a todos los monjes y poder realizar reuniones.

92 Idem ref. 86.

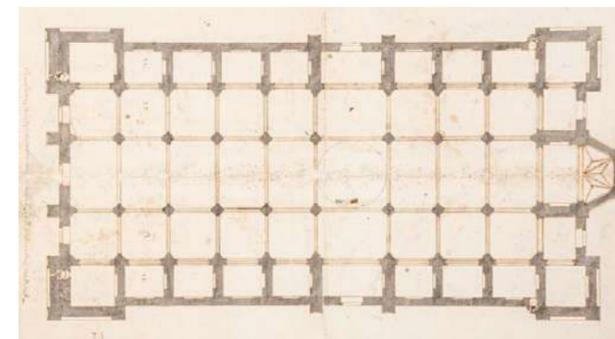


Fig. 52_Planta de la Catedral de México de Claudio de Arciniega.



Fig. 53_Fachada norte de la Catedral de México.



Fig. 54_Capilla hornacina de la Catedral de México.



Fig. 55_Bóveda de capilla hornacina de la Catedral de México.



Fig. 56_Bóveda de la sacristía de la Catedral de México.

Las portadas son también del estilo característico del maestro. Las ubicadas en el norte siguen la línea de la iglesia del Hospital de Jesús,⁹³ también de Arciniega. Poseen un segundo cuerpo muy característico con la presencia de pirámides, una voluta jónica en las claves de los arcos, metopas estiradas para hacer que coincidan los triglifos con los ejes de las pilastras, el friso curvo de este segundo cuerpo o el uso del capitel jónico son algunas de estas características de Arciniega que vemos en estas fachadas.⁹⁴



Fig. 57_Portada de la fachada norte de la Catedral de México.



Fig. 58_Claustro del Hospital de Jesús.

93 Hospital de Jesús es el hospital más antiguo del continente norteamericano, obra de Claudio de Arciniega y ubicado en el lugar en el que Hernán Cortés y Moctezuma II se encontraron por primera vez.

94 Cuesta Hernández, L. J. (2009). *Arquitectura del Renacimiento en Nueva España*, «Claudio de Arciniega, maestro maior de la obra de la yglesia catedral de esta Ciudad de México». ISBN 978-607-417-049-8.

En las portadas de las salas capitulares y sacristía vemos también estas características aunque simplificadas. Pero una reforma llevada a cabo en torno a 1623 cubrió las portadas y por tanto quedarán ocultas.

La parte representada en las películas de la catedral es aquella llevada a cabo por Claudio de Arciniega. Este es una de las mayores figuras dentro de la arquitectura del virreinato, especialmente de la eclesiástica. En sus manos recaen numerosos conventos agustinos, dominicos y franciscanos, iglesias, hospitales, palacios y colegios. A esto se le suma una extensa formación en la península, trabajando sobre todo con retablos. Esto hace que la arquitectura relacionada a la Iglesia en esa zona y periodo concretos tuviese unas características comunes que definen este tipo de estilo.⁹⁵

En el caso de la película, este tipo de arquitectura casi no sale representada ya que los personajes no se mueven realmente por estos estratos del mundo de los muertos. Es más un tema de concepción de ese universo que hace un repaso por toda la historia mexicana que tiene verdadera presencia en la película.

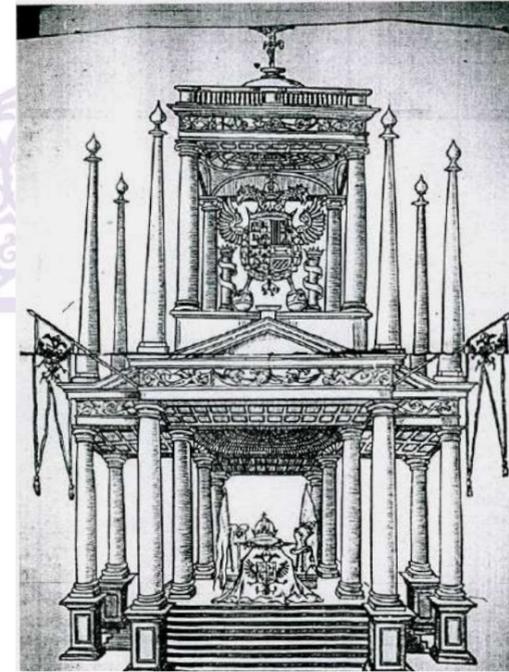


Fig. 59_Traza del convento de San Francisco de Claudio de Arciniega.



Fig. 60_Convento de Santiago Apostol.

95 Cuesta Hernández, L. J. (2009). *Arquitectura del Renacimiento en Nueva España*, «Claudio de Arciniega, maestro maior de la obra de la yglesia catedral de esta Ciudad de México». ISBN 978-607-417-049-8.

2.3 ARQUITECTURA DE LA ÉPOCA COLONIAL

Regresando a la sección del inframundo en la película, el próximo nivel reúne un conjunto de arquitectura de menor escala. Aquí se puede contemplar ejemplos de arquitectura colonial entre la que predomina, en este caso, principalmente la arquitectura vernácula entre las que sobresale alguna pieza de mayor volumen y diferentes características.

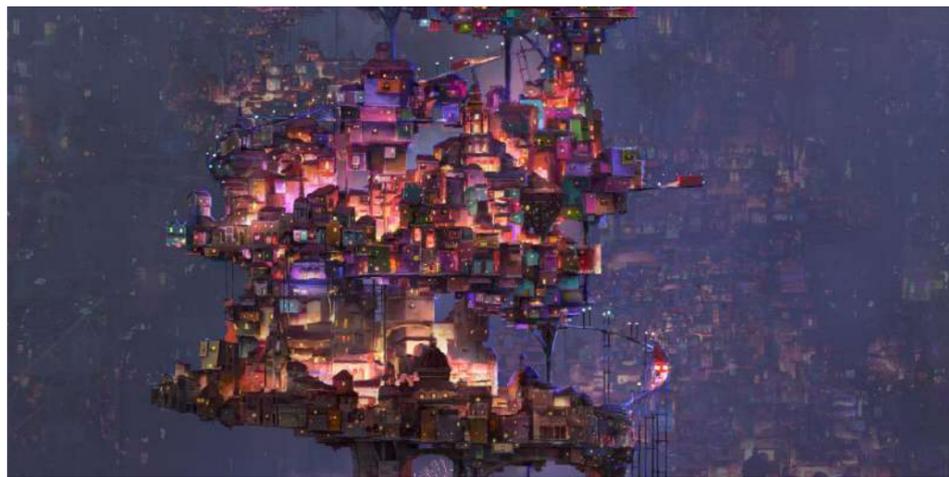


Fig. 61_Estrato de la época colonial de la sección de idea de la Ciudad de los Muertos.

La arquitectura colonial se extiende a toda América latina durante el periodo de conquistas de esta misma por europeos. Por tanto su periodo se extiende desde 1492 hasta aproximadamente principios del s. XIX. Al ser un periodo de tiempo tan largo, y además existe mucha más información de este que de otros periodos anteriores en ese territorio, su presencia en el inframundo de la película es mayor.⁹⁶



Fig. 62_Viviendas de época colonial en San Miguel de Allende, México.

⁹⁶ Hernández, M. P. (2023). *La Historia de México: Descubre los orígenes, la época Prehispánica, Colonial, Contemporánea, la Independencia y la Revolución mexicana*.

Este tipo de arquitectura se extiende a todo tipo de morfologías como viviendas, monumentos, iglesias o cualquier edificación que se llevase a cabo. Era algo común utilizar la arquitectura para referenciar conjuntos. Es por ello que los edificios con mayor carácter monumental se situaban en grandes espacios como plazas, buscando señalar esos lugares.

Fue muy habitual también que la construcción de estos edificios se llevase a cabo encima de restos de construcciones de los imperios prehispánicos. De esta forma, las antiguas edificaciones actuarían de cimientos para la nueva arquitectura. Es casi una metáfora de cómo también socialmente los colonos utilizaron las ciudades existentes, las enterraron y sobre ellas construyeron la nueva civilización hispanoamericana basada en las costumbres europeas.⁹⁷ De esta forma también se aprovechaban para la cimentación de sus ciudades.

La mayor característica de la arquitectura de este periodo es que mezcla varios estilos, como el gótico, barroco o renacentista entre otros. Esto se debe al largo periodo de tiempo que transcurre y a que lo que se realizaba en América es un reflejo de lo que se estaba llevando a cabo en Europa, principalmente en España. Otros rasgos son el uso de yeso para interiores y fachadas, el cual en muchos casos se pintaba de colores vivos. En caso de arquitectura no vernácula es característico el uso de piedra de diversos acabados, dependiendo de la zona, además de torres esbeltas y la presencia de cúpulas elevadas.⁹⁸



Fig. 64_Arquitectura vernácula colonial, Oaxaca, México.

⁹⁷ Hernández, M. P. (2023). *La Historia de México: Descubre los orígenes, la época Prehispánica, Colonial, Contemporánea, la Independencia y la Revolución mexicana*.

⁹⁸ Córdoba, M. (1989). *La Arquitectura Colonial Española* (1.a ed.). Círculo de lectores.



Fig. 63_Plaza mayor de Ciudad de México según el plano de Carlos López del Troncoso, 1760.



Fig. 65_Santa Prisca de Taxco, México.



Fig. 66_Viviendas tradicionales de época colonial.

En su periodo de auge, ya en torno al 1600 hasta su fin, se trasladan los materiales y procedimientos de Europa a América de forma más intensa, llevando así unos nuevos rasgos entre los que encontramos:

La sustitución del adobe por el ladrillo. El uso y aprovechamiento como estancia de las azoteas. La incorporación de caños y canalizaciones cerámicas. Nichos de mayor profundidad en puertas y ventanas, las segundas con barrotes y molduras en los marcos de las puertas. Usar el aljibe⁹⁹ para canalizar las aguas de lluvia en patios interiores, plazas o templos. También urbanísticamente se ordenó crear una plaza central que ejerciera como lugar de reunión.¹⁰⁰

En el diseño de Disney para la película se observa sobre todo edificaciones de viviendas. Estas construcciones eran el mayor ejemplo de mezcla del estilo europeo con el prehispánico, ya que los edificios más monumentales se hicieron a mayor semejanza de los europeos.

El nuevo diseño urbanístico se llevaba a cabo en base al que se empezaba a llevar a cabo en Europa de nuevo tras la Edad Media, aunque había existido previamente en el urbanismo de la Edad Antigua. Las calles son ortogonales, de manzanas con forma rectangular.

Volviendo a las viviendas, sus plantas eran generalmente cuadradas o rectangulares. Tenían una o dos plantas que estaban orientadas a su interior, donde las habitaciones y estancias se construyeron en torno a patios y jardines que organizaban la vivienda. Esto, en este caso, es un rasgo adoptado de la cultura prehispánica.¹⁰¹

En el centro de los patios de las viviendas era habitual la presencia de una fuente o elemento de agua. Este aportaba frescura al interior de la casa y a su vez se usaba también como fin decorativo.¹⁰² En cuanto a su exterior, generalmente colorido, solía estar protegido contra el agua para prevenir humedades. Se realizaron grandes portones de madera, en muchos casos para carros de caballos, y ventanas y marcos de mucha elaboración, los cuales eran frecuentemente de piedra.¹⁰³

99 Aljibe: depósito grande, generalmente bajo tierra, para recoger y conservar el agua, especialmente de lluvia.

100 Vaquero, A. (2012). *Arquitectura y urbanismo colonial*. Escuela de Arquitectura de San Pedro Sula.

101 Cano, V. (2019, 17 septiembre). *Arquitectura colonial*. Grupo SAR. <https://gruposar.com/blogs/disenio/arquitectura-mexicana-colonial>.

102 Cano Valencia, J. A., & Mateus Medina, C. A. (2012). *Arquitectura colonial mexicana. Mezcla de dos mundos. Diseño Interior*.

103 *Arquitectura colonial*. (s. f.). *Arquitectura pura*. Recuperado 26 de agosto de 2023, de https://www.arquitecturapura.com/arquitectura/colonial-19051/?utm_content=cmp-true.



Fig. 67_Patio interior, Casa de la Cultura, Mompox.



Fig. 68_Plazoleta con vivienda, México.

Otro formato de vivienda muy habitual, proveniente de la socio-economía del imperio, serían las haciendas. Estas edificaciones eran de colonizadores y españoles a los cuales se les entregaron tierras a cambio de sus servicios, generalmente militares. A medida que se iban desarrollando, se acabaron volviendo autosuficientes.¹⁰⁴

Actualmente los restos que permanecen se encuentran en la zona central de México, en la zona de Puebla - Tlaxcala, así como en los estados de Zacatecas, Morelos, Yucatán, Cuernavaca, Hidalgo y Querétaro.¹⁰⁵

La zona habitacional de las haciendas se denominaba el casco. Dentro de este casco se encontraba la casa principal, que era donde vivían los propietarios de la hacienda. Esta edificación solía presentar forma de U o L. Su disposición estaba en torno a un patio, generalmente rectangular y con arquería. Alrededor del patio había corredores que hacían de distribuidores a las distintas salas y estancias. Lo más habitual es que tuvieran dos plantas y numerosos jardines.¹⁰⁶

En su casco también existían casas para los trabajadores de la hacienda, una capilla, huertos, corrales, bodegas, caballerizas, edificaciones administrativas e incluso una tienda. Dependiendo de lo que se produjese en sus tierras habría también construcciones relacionadas como molinos o fábricas de pequeño tamaño. Durante la época del Porfiriato,¹⁰⁷ algunas haciendas contaban incluso con escuelas para los niños y estaciones de ferrocarril para el transporte de mercancías.¹⁰⁸



Fig. 69_Hacienda Temonzón.



Fig. 70_Hacienda San Antonio.

104 Vaquero, A. (2012). *Arquitectura y urbanismo colonial*. Escuela de Arquitectura de San Pedro Sula.

105 Matude, L. (2020, 31 mayo). Las haciendas mexicanas que tienes que conocer. *Architectural Digest México y Latinoamérica*.

106 Ruíz Botello, P. (2011). *Arquitectura de las haciendas coloniales de México*. Universidad Politécnica de Cataluña.

107 Porfiriato: régimen de gobierno que de 1877-1910 encabezó Porfirio Díaz Mori, y en la que México como país logra una estabilidad, económica y política por primera vez tras su etapa de Independencia.

108 Idem ref. 106.



Fig. 71_Hacienda Sepúlveda.



Fig. 72_Hacienda San Jacinto de Ixtoluca.



Fig. 73_Hacienda San Jacinto de Ixtoluca.



Sus principales materiales solían ser la piedra para los muros portantes o principales y fachadas y patios. Las vigas eran de madera, sobre las que se asentaban cubiertas de teja cerámica. Los muros secundarios eran de adobe. Era habitual en el norte del país recubrir la cubierta de vegetación con el fin de aislar más la vivienda. Los suelos solían conformarse en loseta de barro o piedra.¹⁰⁹

A día de hoy muchas haciendas han sido destruidas. Otras muchas han sido restauradas y se pueden visitar o incluso son utilizadas como hoteles, manteniendo su estética original. Este es el caso de las haciendas de Temozón, la Sepúlveda o la hacienda Zotoluca. También existen ejemplos en los que se han mantenido tal cuál se encuentran tras el paso del tiempo. Algunas de las más remarcables que se mantienen intactas son San Antonio Atlacomulco, también conocida como la Hacienda de Cortés por su terrateniente, que sí que es un hotel pero gran parte se ha mantenido tal cuál se encontró, la de San Jacinto Ixtoluca o La Casa de los Perros.¹¹⁰

¹⁰⁹ Ruíz Botello, P. (2011). Arquitectura de las haciendas coloniales de México. Universidad Politécnica de Cataluña.

¹¹⁰ Idem ref. 109.



Fig. 74_Imagen promocional de Coco.

2.4 ARQUITECTURA DE s.XIX y s.XX

Prosiguiendo, y ya alcanzando el final de la sección de diseño del Inframundo, llegamos a un estrato con una apariencia similar a la del nivel anterior, pero ya casi en la cima de la construcción por lo que bastante más avanzado en el tiempo. Se pueden observar de nuevo un alto número de viviendas de una o dos plantas, y en algún caso vemos edificios de mayor altura pero que siguen teniendo las mismas características en fachada. También se puede percibir el cómo a lo largo de toda la sección han ido pasando de una base con muchos edificios monumentales de índole más pública a la parte más alta que cada vez posee más edificación residencial y menos construcciones como las anteriores.



Fig. 75_Villa Saboya, le Corbusier. Ejemplo funcionalista.



Fig. 76_Estrato de los s.XIX y XX de la sección de idea de la Ciudad de los Muertos.

En este nivel lo que se presenta es la arquitectura posterior a la Revolución mexicana.¹¹¹ Esta tiene como característica la presencia de la mampostería y el hormigón. Abunda el funcionalismo,¹¹² chocando con Europa ya que allí sería una arquitectura colorida como ya es tradición en el país. Se produce una simbiosis entre la corriente moderna del continente europeo y la tradición centroamericana.¹¹³

111 La Revolución Mexicana fue un conflicto armado que inició en 1910, como consecuencia del descontento popular hacia la dictadura de Porfirio Díaz, y que derivaría en una guerra civil que transformaría radicalmente las estructuras políticas y sociales del país.

112 Funcionalismo, en arquitectura, es el principio por el cual la forma de los edificios sólo debe ser la expresión de su uso o función.

113 *El siglo XX, una gran época para la arquitectura mexicana.* (1999, noviembre). México en el Tiempo. <https://www.mexicodesconocido.com.mx/el-siglo-del-mexico-contemporaneo-en-la-arquitectura.html>.

Durante la década de los años 20, en México se produjo un periodo de búsqueda de nuevas direcciones y horizontes artísticos, una situación que era nueva para este país ya que todo sus estilos eran adoptados de Europa. Se barajaba un posible renacimiento que se basaba en ideas procedentes de todo el globo. Esto derivó en un proceso que trató de buscar sus propias raíces culturales.¹¹⁴

No era un movimiento de interés exclusivamente nacional, ya que figuras vanguardistas como Paul Valéry¹¹⁵ afirmaron: “no me sorprendería... que combinaciones muy felices puedan resultar de la acción de nuestras ideas estéticas insertándose en la poderosa naturaleza del arte autóctono.” De esta forma se llega a que el s.XX posea un amplio abanico de variedad para la arquitectura mexicana que va desde construcciones tradicionales de viviendas neocoloniales a edificios y rascacielos de cristal siguiendo a las grandes ciudades que construyen en altura.¹¹⁶

Hay varios arquitectos que destacan en esta época, dejando su huella en su país y siendo referentes a nivel mundial.

José Villagrán¹¹⁷ es una relevante figura, no sólo por su obra, si no, puede que más aún por su discurso teórico. Este último es el que aporta volumen a la enseñanza en la disciplina de la arquitectura a nivel nacional durante el periodo de inicio de siglo. Esto hace que pase a ser crucial para la formación de un lenguaje moderno en México.

Su arquitectura se caracteriza, durante toda su trayectoria, por ser escueta, sobria y carecer de decorativismo, plástica gratuita o alarde tecnológico. Lo que sí que se percibe es cómo las obras iban reflejando y acuñando la evolución y cambios que ocurrían en las tendencias globales.

Entre sus obras más reconocidas se encuentran la Escuela Nacional de Arquitectura de la UNAM, el Instituto Nacional de Cardiología de México y el Centro Universitario México.¹¹⁸

114 *El siglo XX, una gran época para la arquitectura mexicana.* (1999, noviembre). México en el Tiempo. <https://www.mexicodesconocido.com.mx/el-siglo-del-mexico-contemporaneo-en-la-arquitectura.html>.

115 Ambroise-Paul-Toussaint-Jules Valéry (Sète, 30 de octubre de 1871-París, 20 de julio de 1945) fue un escritor, poeta, ensayista y filósofo francés.

116 Idem ref. 114.

117 José Villagrán García (Ciudad de México, 22 de septiembre de 1901 - 10 de junio de 1982) fue un arquitecto mexicano. Entre sus obras se encuentra el Instituto Nacional de Cardiología, la Escuela Nacional de Arquitectura de la UNAM y el Centro Universitario México.

118 González Franco, L. C. (2008). *Fuentes para el estudio de la arquitectura en México. siglos XIX y XX* (0 ed.). Universidad Nacional Autónoma de México.

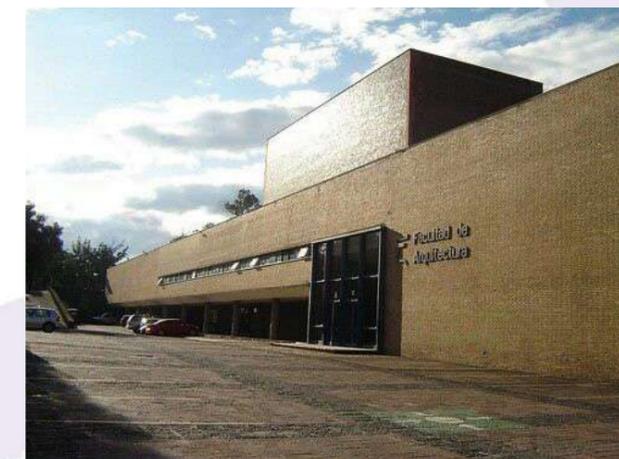


Fig. 77_Escuela Nacional de Arquitectura de la UNAM, José Villagrán.



Fig. 78_Instituto Nacional de Cardiología de México, José Villagrán.

Otra figura muy reconocida fue Juan O'Gorman.¹¹⁹ Es un radical vanguardista que fue reconocido durante años como uno de los mayores pintores de su país, destacando en el movimiento muralista mexicano.¹²⁰ Muchos de sus edificios y proyectos son desconocidos en algunos aspectos o poco valorados en ocasiones. La percepción sobre él cambia a nivel global cuando en 1996 se termina la restauración de las casas-estudio de Diego Rivera¹²¹ y Frida Kahlo,¹²² la que es una de sus obras más conocidas.

En cuanto a la arquitectura, sus proyectos fueron mayoritariamente destinados al ámbito residencial. Aunque también cuenta con edificios públicos como es el caso de la biblioteca central de la UAM, con unos muy reconocibles murales.¹²³



Fig. 79_Mural de la biblioteca central de la UAM, Juan O'Gorman..



Fig. 80_Casas-estudio de Diego Rivera y Frida Kahlo, Juan O'Gorman.

En sus obras y proyectos se destacó fuertemente, especialmente en sus últimas, en el aspecto pictórico u ornamental de sus obras. El mismo artista es el que participa activamente en los revestimientos de sus obras, las cuales llegan a un punto en el que se acercan más a artesanía que a construcción. Hay un trabajo exhaustivo en envolventes para dotarlas de un carácter único y llamativo. Sus viviendas trascienden la tradición mexicana y se busca la concepción de una obra de arte habitable.¹²⁴

119 Juan O'Gorman (6 de julio de 1905-18 de enero de 1982) fue un destacado pintor y arquitecto mexicano, hermano del historiador Edmundo O'Gorman.

120 El muralismo fue un movimiento artístico iniciado en México a principios del siglo XX, creado por un grupo de pintores intelectuales mexicanos después de la Revolución Mexicana, reforzado por la Gran Depresión y la Primera Guerra Mundial.

121 Diego Rivera fue un pintor realista, cubista y muralista mexicano, famoso por plasmar obras de alto contenido político y social en edificios públicos.

122 Magdalena Carmen Frida Kahlo Calderón, conocida como Frida Kahlo, fue una pintora mexicana. Su obra gira temáticamente en torno a su biografía y a su propio sufrimiento. Fue autora de 150 obras, principalmente autorretratos, en los que proyectó sus dificultades por sobrevivir.

123 Jerez González, J. (2015). Juan O'Gorman. Formas de no ser arquitecto. rita. *Revista Indexada de Textos Académicos*, 4, 130-135.

124 Idem ref. 123.

La tercera figura de este movimiento es Enrique del Moral.¹²⁵ Entre sus obras destacan el mercado de La Merced, el plan maestro de Ciudad Universitaria y la Torre de Rectoría, la Tesorería del Distrito Federal o la Procuraduría General de Justicia.¹²⁶

Era también un referente en la escala doméstica. Con obras como su propia vivienda, la casa Quintana o la casa de Yturbe se explica su forma de dominar el espacio privado, así como de ampliarlo y extenderlo al paisaje. Hay una gran importancia al espacio abierto, ya sean patios, terrazas o jardines y recupera los materiales locales, usando esa tradición de vivienda en el país.

En su arquitectura se puede observar el paso de la metrópoli moderna viniendo de un México posrevolucionario. Utilizaba la tradición mexicana con colores y la visión de la vivienda hacia el interior, pero a su vez adoptó volúmenes que eran procedentes del neoplasticismo¹²⁷ holandés.¹²⁸



Fig. 81_Torre de la rectoría, Enrique del Moral.

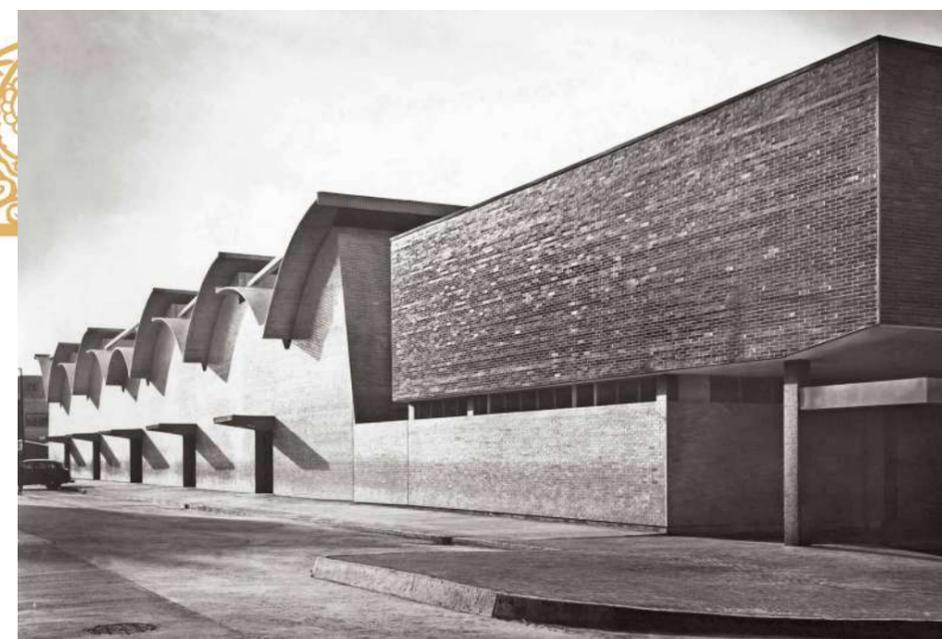


Fig. 82_Mercado de la Merced, Enrique del Moral.

125 Enrique del Moral Domínguez (Irapuato, Guanajuato; 21 de enero de 1905 - México, D. F.; 11 de junio de 1987) fue un arquitecto mexicano, uno de los máximos exponentes de la arquitectura moderna mexicana.

126 Canales, F. (2013). Enrique del Moral. *Arquine*. <https://arquine.com/enrique-del-moral/>

127 Neoplasticismo: sus obras se caracterizan por pertenecer a una corriente artística que no incluye elementos accesorios, es decir, se basa solo en colores puros y maneras geométricas para hacerla universal.

128 Idem ref. 126.



Fig. 83. Patio de los Arrayanes, la Alhambra de Granada.

Por último cabe destacar el que quizás sea el arquitecto más reconocido de esta época en México, Luis Barragán.¹²⁹ Su carrera viene marcada por sus numerosos viajes recorriendo Europa y el norte de África, donde conoció a muchos artistas y arquitectos de la época que lo influenciaron para su posterior obra como son Le Corbusier, Picasso, o Stravinsky. De aquí se inspiró en la arquitectura mediterránea tanto moderna como medieval.¹³⁰

En obras como la Alhambra reconoció rasgos en común con la arquitectura mexicana como los altos muros, los jardines interiores y las viviendas orientadas a ellos. De la arquitectura más árabe y mediterránea destacó las penumbras y juegos luces, sus pequeñas ventanas o la integración de la vivienda en el paisaje.

De esta forma su obra se reconoce por características similares, diseñando hacia dentro. Utiliza ventanales pequeños, en contraposición a la moda del momento que eran grandes cristalerías. Buscaba crear refugios de las ciudades y de los aspectos negativos de la sociedad que hubiese en las calles. De esta forma otro elemento clave en su arquitectura serán los grandes muros, muy pesados y sus patios interiores y espacios abiertos.

Barragán supo mezclar la colorida arquitectura mexicana, tomando como referencia las haciendas coloniales con elementos de artistas europeos, como por ejemplo de Ferdinand Bac^{131, 132} Las ilustraciones del germano-francés inspiraron a Barragán, creando estos ornamentos en las puertas o celosías que eran prácticamente idénticos a las imágenes de Bac.¹³³



Fig. 85. Recorte de ilustración de Ferdinand Bac.

129 Luis Ramiro Barragán Morfín (Guadalajara, Jalisco, 9 de marzo de 1902 - Ciudad de México, 22 de noviembre de 1988), más conocido como Luis Barragán, fue un ingeniero y arquitecto mexicano, ganador del premio Pritzker en 1980.

130 *El siglo XX, una gran época para la arquitectura mexicana.* (1999, noviembre). México en el Tiempo. <https://www.mexicodesconocido.com.mx/el-siglo-del-mexico-contemporaneo-en-la-arquitectura.html>

131 Ferdinand Bac, fue un dibujante, artista y escritor germano-francés, hijo de un sobrino ilegítimo del emperador Napoleón. De joven, se mezcló en el mundo de la moda del París de la Belle Époque y fue conocido por sus caricaturas, que aparecían en revistas populares.

132 Buendia, J. M. (2013). *LUIS BARRAGAN*. RM Verlag.

133 Idem ref. 132

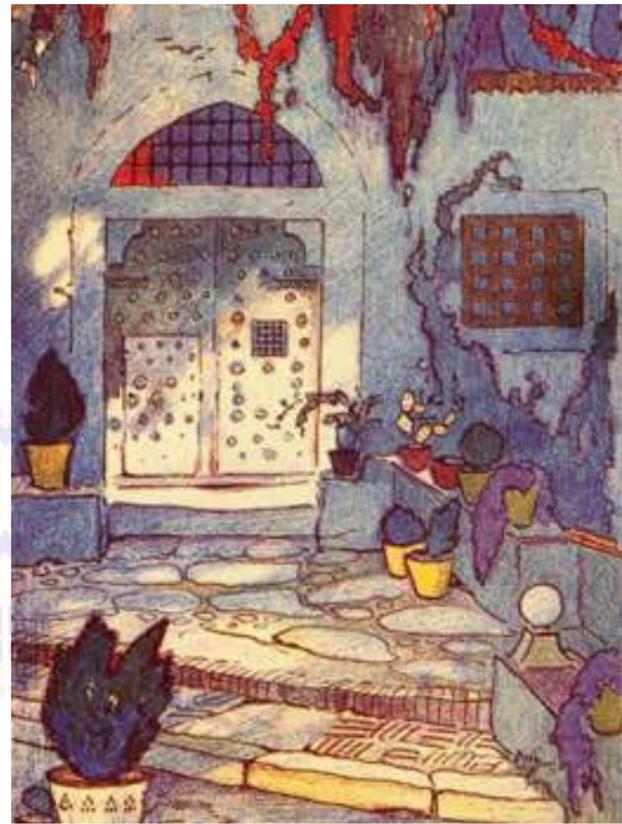


Fig. 84. Ilustración de Ferdinand Bac.

No existe interés en innovaciones técnicas, utilizó materiales tradicionales como el adobe, la piedra o vigas de madera. A estos materiales se les suma el diseño de elementos naturales como rocas o el remarkable uso del agua. No utiliza ventanas hacia el exterior para no romper la privacidad y calma. Sus interiores siempre son cálidos y presentan juegos de luz y color llamativos a través del uso de pintura, muro y celosías. El agua condiciona la mayoría de sus obras más importantes.¹³⁴

Entre sus obras destacan su propia casa - estudio, en la que vemos ese aislamiento y vertiente a un patio interior. Esta vez con ventanas de mayor tamaño que harán que las salas y el patio se fusionen. Hay un pequeño zaguán de acceso, que veremos que recupera para sus obras y distintos patios que culminan en su azotea, con masivos muros de colores cálidos de distintas alturas sobre los que en algún punto asoma la vegetación.

La casa Gilardi, muy acorde a la cultura y colores de la tradición mexicana. En esta vivienda el color está presente tanto en exterior como en interior. Sus estancias están marcadas por los juegos de luces y sombras con el uso de celosías y puntos clave de iluminación. Esto último se combina con vivos colores y el uso de agua en su interior para crear ambientes muy concretos.¹³⁵

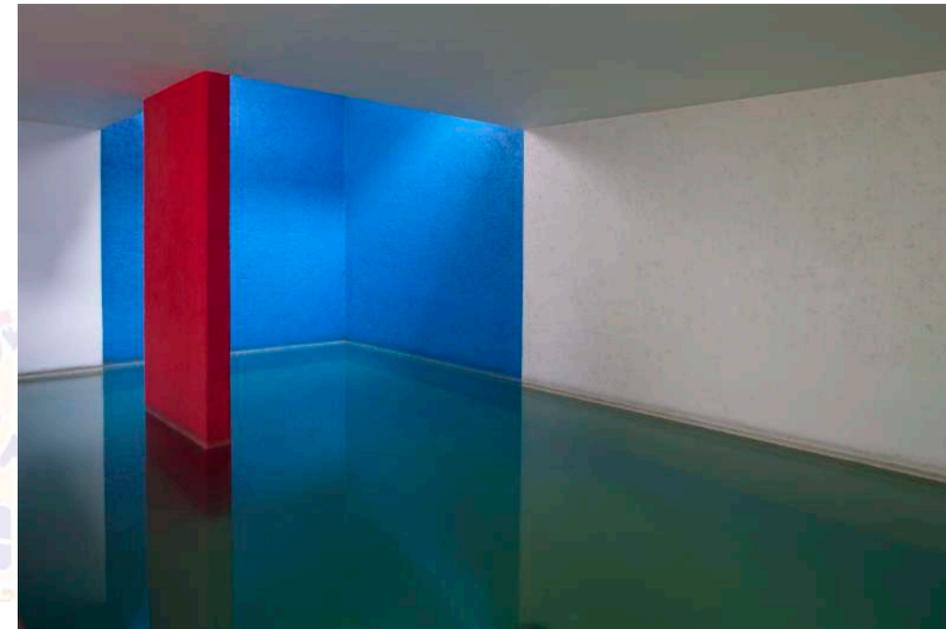


Fig. 88. Casa Guilardi, Luis Barragán.

134 Buendia, J. M. (2013). *LUIS BARRAGAN*. RM Verlag.

135 Idem ref. 134.



Fig. 86. Casa-Estudio Barragán, Luis Barragán.



Fig. 87. Casa-Estudio Barragán, Luis Barragán.



Fig. 89. Casa-Estudio Barragán, Luis Barragán.

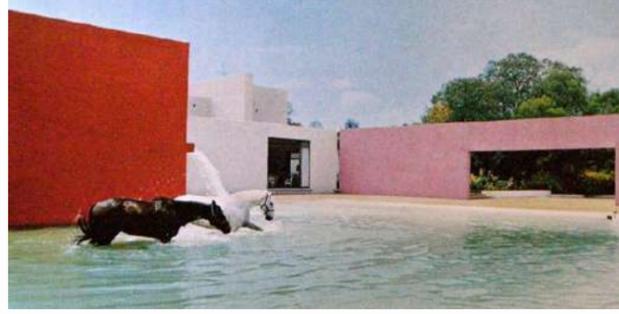


Fig. 90_Fuente de los Amantes, Luis Barragán.



Fig. 91_Capilla de las capuchinas, Luis Barragán.



Fig. 92_Capilla de las capuchinas, Luis Barragán.



Fig. 93_Bebedero de La Arboleda, Luis Barragán.

La Fuente de los Amantes, compuestas por grandes muros de colores cálidos que vierten agua al propio estanque sobre el que se implantan.

La Capilla de las Capuchinas, donde la clave está en el uso de la luz y su filtro de visuales a través de celosías. El diseño va desde su espacio, a los elementos de separación según las personas que ocupen cada sala, a las sombras, que tiene vital importancia. Incluso en esta obra hay presencia del agua con un pequeño estanque negro con el que juega de nuevo al reflejo.¹³⁶

Por último el bebedero de La Arboleda. En esta obra el agua es la pieza central, colocada de manera longitudinal, juega con el reflejo de los muros blancos y azules sobre los que parte para hacer de un espacio sencillo un juego complejo. Aquí de nuevo mezcla naturaleza y arquitectura sin complicaciones pero de forma muy efectiva.¹³⁷

¹³⁶ Buendia, J. M. (2013). *LUIS BARRAGAN*. RM Verlag.

¹³⁷ Idem ref. 136.



Fig. 94_Casa Guilardi, Luis Barragán.

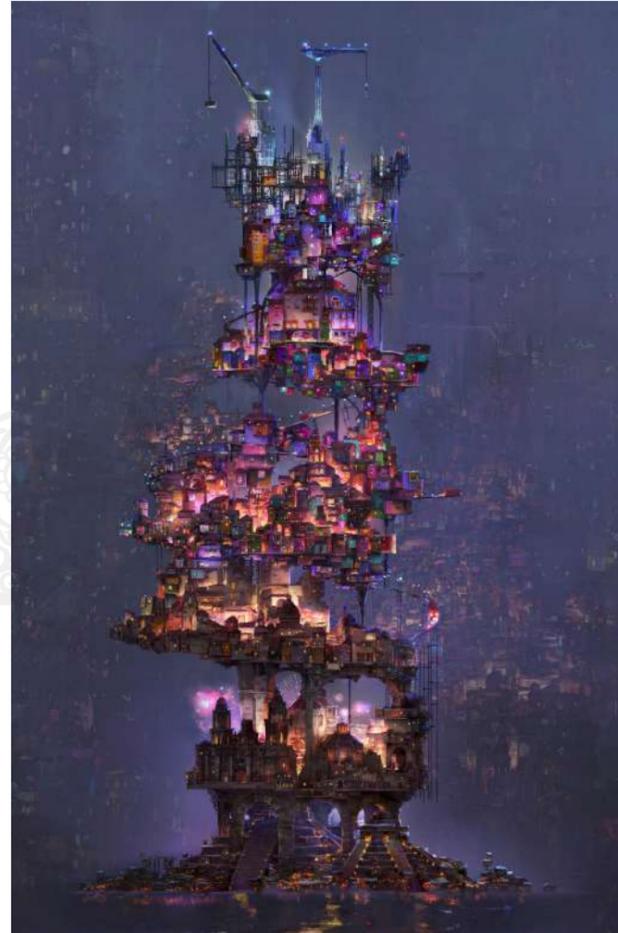


Fig. 95. Sección esquema del diseño de la Ciudad de los Muertos.

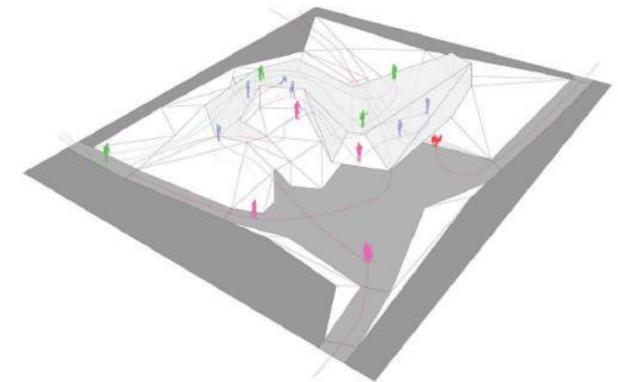


Fig. 96. Sala de Exhibiciones en Jinhua Architecture Park, Tatiana Bilbao.

2.5 ARQUITECTURA ACTUAL

La cima de las torres de Inframundo se compone de unas grúas construyendo edificios que todavía no están completados. De esta forma nos dan a entender que es un proceso que nunca acabará, ya que la vida, y por tanto la muerte, no cesa y el proceso evolutivo de la arquitectura tampoco lo hace.

En esta nueva etapa aparecerán las obras de nuevos arquitectos que siguen surgiendo en el ámbito mexicano y que despuntan a nivel mundial. Entre ellos podemos encontrar a Tatiana Bilbao. La arquitecta posee obra en Europa, América y Asia, con la que ha conseguido numerosos galardones. En general sus proyectos tienen un trasfondo muy social. Juega con materiales y espacios, siempre respetando el entorno urbano y creando una extensión de este.¹³⁸

Su obra arquitectónica tiene como punto de partida la cultura del lugar. De esta forma crea una arquitectura que responde a las necesidades sociales y éticas que surgen en el momento y lugar de la obra.¹³⁹

Entre sus principales obras encontramos el Jardín Botánico de Culiacán, 2012. En este proyecto fusiona la naturaleza con edificaciones de hormigón de formas rectilíneas. Los colores de las construcciones, simulando la roca, hacen que se integren en el parque de forma armónica.¹⁴⁰

Otra importante obra es la Sala de Exhibiciones en Jinhua Architecture Park, 2004. Es de una arquitectura inspirada en los jardines tradicionales chinos y actúa como analogía de estos a través del uso de terrazas, senderos y túneles. Es un parque diseñado en 2002 por Ai Wei Wei¹⁴¹ con diversos pabellones de arquitectos de todo el mundo. Esta construcción pretende que a la vez que un jardín chino no se puede visualizar o comprender completamente desde un único punto de vista, hace falta recorrer su totalidad para ir examinándolo y descubriéndolo.¹⁴²

138 *Perspectivas. Tatiana Bilbao Estudio.* (2018). En Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey. <http://proyectos.marco.org.mx/index.pl?i=1517>.

139 *Idem ref. 138.*

140 *Jardin Botanico / Tatiana Bilbao S.C.* (2013, 21 julio). ArchDaily. <https://www.archdaily.cl/cl/02-279944/jardin-botanico-tatiana-bilbao-s-c>.

141 Ai Wei Wei (1957) es un artista chino que ha colaborado frecuentemente con arquitectos para grandes obras como el Estadio Nacional de Pekin. Además es un conocido activista en su país.

142 *Sala de Exhibiciones, Jinhua Architecture Park - Tatiana Bilbao mx.a / Tatiana Bilbao.* (2007, 10 agosto). ArchDaily. <https://www.archdaily.cl/cl/750195/sala-de-exhibiciones-jinhua-architecture-park-tatiana-bilbao-mx-dot-a>.

Por último destaca la Casa Observatorio, 2011. Es bautizada de esa manera ya que se inspira en el Observatorio Astronómico de Jantar Mantar en Nueva Delhi. Con materiales sencillos, hormigón y madera, se proyecta desde la piscina en la zona más alta, la cuál se rodea del resto de estancias en cotas más bajas. De esta manera crea un recorrido perimetral al agua que siempre tiene conexión con el exterior. Aunque llevada a cabo por Tatiana, fue ideada por gabriel Orozco.^{143 144}

Otro importante exponente de la arquitectura mexicana actual es Alberto Kalach. Su arquitectura trata de respetar todo lo posible el entorno natural que la rodea y la búsqueda, como Tatiana Bilbao, de una gran responsabilidad social.

El proceso creativo de Kalach se apoya en los recursos naturales, los materiales, el clima, la sociedad, o la geografía local, tratando todos ellos desde un punto de vista ecológico que atribuye de gran valor a la vegetación.¹⁴⁵

Entre sus obras más reconocidas está la Biblioteca José Vasconcelos. Cada corredor simular estar suspendido y aparece rodeado de espacios verdes, con los que genera grandes espacios de lectura. El proyecto se inaugura en 2016 y trata de tener un impacto cultural en un área que precisaba de ello.¹⁴⁶

Su serie Casitas By The Sea plasma la conexión con materiales y elementos de la naturaleza y el entorno, como es habitual en su obra. Con edificaciones más modestas que la anterior, son 74 viviendas de madera, con espacios abiertos.¹⁴⁷ Su principal característica es la conexión permanente con el Pacífico y con su entorno. Son viviendas muy abiertas a todo el exterior en todas sus fachadas, protegidas por una cubierta de los mismos materiales y colocadas sobre plataformas de madera también que actúan de terraza perimetral. En estas se crea un lugar de paz y tranquilidad.¹⁴⁸

143 Gabriel Orozco (1962) es un artista mexicano que explora la fotografía, instalación, escultura y dibujo. Es uno de los artistas más influyentes de su país durante las décadas de los 90 y 2000.

144 *Tatiana Bilbao, estas 3 primeras obras son cruciales en su trayectoria.* (s. f.). Mexico Design. Recuperado 26 de septiembre de 2023, de <https://mexicodesign.com/tatiana-bilbao-3-obras-importantes-para-su-trayectoria/>.

145 López, A. I. (2021). Alberto Kalach, el arquitecto mexicano que crea a partir de recuperar la naturaleza. En *Architectural Digest*. <https://www.admagazine.com/arquitectura/alberto-kalach-el-arquitecto-mexicano-que-crea-arquitectura-organica-20200305-6551-articulos>.

146 *Biblioteca Jose Vasconcelos / Taller de Arquitectura X / Alberto Kalach.* (2011, 28 febrero). Arch Daily. <https://www.archdaily.cl/cl/02-67254/biblioteca-jose-vasconcelos-alberto-kalach>.

147 *Idem ref. 146.*

148 CASITAS BY THE SEA & PUNTA PÁJAROS. (2014). *Taller de Arquitectura X*. <http://www.kalach.com/casitas-by-the-sea-punta-pajaros>.



Fig. 97. Casa Observatorio, Tatiana Bilbao.



Fig. 98. Biblioteca de Vasconcelos, Alberto Kalach.



Fig. 99. Esquema de concepto de Casitas By The Sea, Alberto Kalach.



Fig. 100. Casitas By The Sea, Alberto Kalach.

Por último, cabe mencionar a la arquitecta Frida Escobedo. Su obra abarca desde rehabilitación de espacios culturales a vivienda social, pasando por arquitectura efímera. Su uso y colocación de materiales, frecuentemente cerámicos, y la distribución de espacios son algunas de las características que la distinguen a nivel mundial.

Entre su obra más concida se encuentra el Serpentine Pavilion de 2018, que le dió un gran reconocimiento internacional al ser la primera mexicana y la más joven en llevar a cabo esta tarea. La construcción se llevó a cabo con cerramientos compuestos por tejas negras que permitían pasar algo de luz, generando una característica retícula.¹⁴⁹

Un futuro proyecto de la arquitecta del que se está hablando mundialmente es la ampliación del museo MET en Nueva York para la cual ha sido seleccionada. Aunque todavía no construido, existe mucha expectación al respecto.¹⁵⁰ Escobedo está en auge y cogiendo cada vez más renombre a nivel internacional.



Fig. 101_Serpentine Pavilion 2018, Frida Escobedo.

149 León, D. (2023, 26 enero). AD100 2023: Frida Escobedo, una versátil y meteórica carrera arquitectónica. *Architectural Digest*. <https://www.admagazine.com/articulos/ad100-2023-frida-escobedo-versatil-meteorica-carrera>.

150 Arellano, M. (2022, 14 marzo). *Frida Escobedo diseñará la nueva ala de arte moderno y contemporáneo del Museo Metropolitano de Arte de Nueva York*. Arch Daily. <https://www.archdaily.cl/cl/978424/frida-escobedo-disenara-la-nueva-ala-de-arte-moderno-y-contemporaneo-del-museo-metropolitano-de-arte-de-nueva-york>.



Fig. 102_Imagen promocional de Coco.







Fig. 103_Vivienda de la familia Rivera. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

3 LA ARQUITECTURA DE LA PELÍCULA

En este apartado se analiza la escenografía que se muestra en la película. El trabajo será expuesto según su orden de aparición en la película.

El primer escenario de Coco es la propia casa de la familia de Miguel, su protagonista. Es una vivienda en el pueblo de Santa Cecilia. Esta arquitectura vernácula posee solamente planta baja. Esta presenta múltiples características de la arquitectura tradicional mexicana, concretamente de la asociada a la época colonial.



Fig. 104_Calle de la familia Rivera. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

Lo primero a destacar es su materialidad. La superficie enfoscada y pintada es una clara característica de la arquitectura mexicana, la cuál se diferencia de sus influencias europeas, entre otras características, por su cultura del color. En este caso, la edificación es mayoritariamente blanca. Las casas tienen una franja de color rojo que va desde el suelo hasta una altura de en torno a 1m o 1,20m. También está pintado de rojo el perímetro de las puertas. En el caso de las viviendas de este estilo, aunque predomina el usar un color vivo para toda la casa, es habitual también esta apariencia, o el pintar de distinto color las molduras que pueda haber en fachada.¹⁵¹

¹⁵¹ Cano, V. (2019, 17 septiembre). Arquitectura colonial. Grupo SAR. <https://gruposar.com/blogs/diseño/arquitectura-mexicana-colonial>.

Esta composición en la manera de pintar la fachada nos acerca a un pueblo concreto existente. Es la localidad de Santa Fe de la Laguna, situada en el municipio de Quiroga. En esta población es bastante habitual esta forma particular de pintar las viviendas.¹⁵²

Otros rasgos característicos que se aprecian son el uso de piedra para los muros estructurales, que aunque difícil de ver por estar enfoscada, se puede apreciar en algunos fotogramas. En esas mismas escenas se observan pilas de ladrillos, estos parece que se usen para posible arreglos o ampliaciones. Esto indica que todo lo posterior se realice con un material más moderno como el ladrillo en lugar de el original, la piedra. De hecho, en otros fotogramas se aprecian esos ladrillos enfoscados en algunos muros de la casa. También su estructura horizontal es de madera, la cuál sostiene cubiertas de teja. Los suelos que aparecen son de baldosa cerámica. Todos estos materiales son los más utilizados en la arquitectura vernácula de la época colonial.¹⁵³



Fig. 105_Viviendas del pueblo Santa Fe de la Laguna.



Fig. 106_Pared de piedra enfoscada y pilas de ladrillos junto a ella. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]



Fig. 107_Muro del patio enfoscado donde se pueden ver los ladrillos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

¹⁵² Santa Fe de la Laguna. (2013). Pátzcuaro.com. Recuperado 28 de febrero de 2024, de http://www.patzcuaro.com/santa_fe_laguna.html.

¹⁵³ Cano, V. (2019, 17 septiembre). Arquitectura colonial. Grupo SAR. <https://gruposar.com/blogs/diseño/arquitectura-mexicana-colonial>.



Fig. 108_Acceso al patio. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

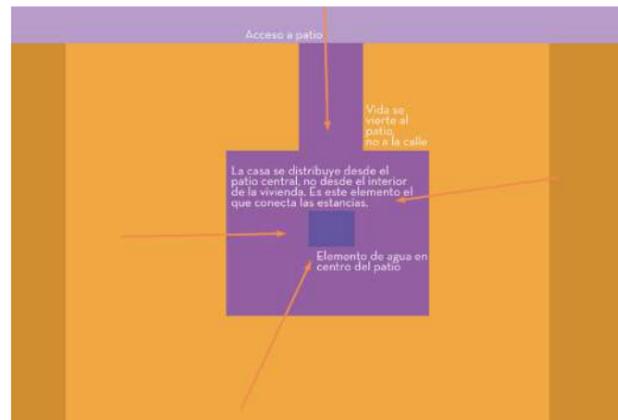


Fig. 109_Esquema organización en planta de una casa tradicional mexicana. [Fuente: Elaboración propia]

La planta, materiales y forma de la casa también nos indica que fue diseñada en base a una vivienda tradicional mexicana. Sus fachadas a la calle poseen ventanas con barrotes. Las dimensiones de estas son de en torno a 1,2m de alto y 1m de ancho. Además de ellas, los accesos, para personas directamente a la vivienda, de gran tamaño, y otra mayor para carros que da a un patio interior. Este tipo de arquitectura fomenta la vida familiar. Genera la vivienda y la vida cotidiana en torno a un patio interior y se vierte en torno a este, separándola de la calle.¹⁵⁴

La edificación se organiza en torno a un patio. Desde la calle se accede a la vivienda a través de un zaguán, el cual da paso a un espacio abierto central. Desde este lugar se accede a todas las estancias de la casa, actúa como distribuidor. Asimismo, también actúa como centro social de la vivienda, debido al clima del lugar, pueden reunirse y hacer vida en el patio. La vegetación que aparece en la película se ajusta también a la que se da en México. Hay un gran sauce llorón, especie relativamente común en la zona central del país. Este aparece con la base encalada ya que se creía popularmente que lo protegía de plagas e insectos. Además hay diversos maceteros con plantas más pequeñas, como aloe vera, acordes también con el clima mexicano.¹⁵⁵

Los elementos de agua también estaban muy presentes en los patios de estas viviendas. En el caso de esta casa en particular hay un pozo en el centro del patio. Su función principal era recoger captar aguas subterráneas, de ese modo tener un abastecimiento procedente del pozo o fuente. En este caso no ornamental, aunque normalmente también cumplían una función decorativa.¹⁵⁶



Fig. 110_Imagen de la vida en torno al patio. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

154 Cano Valencia, J. A., & Mateus Medina, C. A. (2012). *Arquitectura colonial mexicana. Mezcla de dos mundos. Diseño Interior.*

155 *Arquitectura colonial.* (s. f.). *Arquitectura pura.* Recuperado 26 de agosto de 2023, de https://www.arquitecturapura.com/arquitectura/colonial-19051/?utm_content=cmp-true.lo

156 Idem ref. 155.



Fig. 111_Visión aérea del patio de la casa de los Rivera. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]



Fig. 112_Calles de Santa Fe de la Laguna.

Conforme avanza la película, nos ofrecen un pequeño viaje por las calles y entorno de Santa Cecilia. Por sus vías existen más viviendas, también de una planta y de características similares a la de Miguel, por tanto con las cualidades que posee una casa de la época colonial mexicana. Sin embargo, en el pueblo, los vivos colores que suelen caracterizar estas edificaciones aparecen en los banderines festivos, pero las viviendas mantienen unos colores y composición de estos muy similares a los de la casa de Miguel, creando unas imágenes más uniformes que de nuevo recuerdan a Santa Fe de la Laguna.



Fig. 113_Calles de Santa Cecilia. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]



Fig. 114_Vista aérea de Santa Fe de la Laguna.

En este viaje por Santa Cecilia, Miguel nos dirige a una plaza. Esa plaza es el espacio central del poblado. Esto es un ámbito urbanístico que tuvo mucha importancia a la hora de reconstruir las ciudades por los colonos europeos. Las ciudades y pueblos tenían un plan ortogonal, que, además de ser lo que se estaba haciendo en Europa, buscaba aprovechar algunas cimentaciones de antiguas urbes que hubiese bajo ellas. Dentro de la planta urbana de estas poblaciones aparecía una plaza como espacio central que solía tener una iglesia o edificios monumentales de carácter más público.¹⁵⁷

¹⁵⁷ Hernández, M. P. (2023). *La Historia de México: Descubre los orígenes, la época Prehispánica, Colonial, Contemporánea, la Independencia y la Revolución mexicana.*

En torno a la plaza del filme observamos edificios con fachadas más trabajadas, coloridas, con arquería y galerías sotechadas. Esto es frecuente en la arquitectura de las haciendas y, en caso de edificios en la ciudad, de palacios o edificios habitados por gente más adinerada y en una localización más céntrica.¹⁵⁸ Un ejemplo de cómo ocurre esto es en la ciudad de Valladolid, en México, en las que los edificios que rodean a su iglesia en la plaza son de vivos colores y todos poseen estas arquerías en la planta baja.¹⁵⁹



Fig. 115_Entorno próximo a la iglesia y plaza principal, Valladolid, México

También existen algunas galerías sotechadas con estructura de madera y solamente una planta. Estas construcciones están presentes, de nuevo, en el pueblo de Santa Fe de la Laguna. Estas presentan los mismos colores en fachada que la casa de la familia Rivera y las viviendas de la localidad mexicana.



Fig. 116_Soportales de la plaza principal de Santa Fe de la Laguna, México.

¹⁵⁸ Ruíz Botello, P. (2011). *Arquitectura de las haciendas coloniales de México.* Universidad Politécnica de Cataluña.

¹⁵⁹ Guzmán Pérez, M., & Suárez Nieto, C. (1993). *Arquitectura, comercio, ilustración y poder en Valladolid de Michoacán Siglo XVIII* (1.a ed.). Instituto Nacional de Antropología e Historia.



Fig. 117 (arriba)_Plaza principal de Santa Cecilia. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

Fig. 118 (abajo)_Parque de la Marimba durante festividad, Tuxla Gutiérrez, México.

En el centro de la plaza existe un templete o quiosco de música. Este tipo de arquitectura es típica del s. XIX y principios del s.XX.. Suelen tener planta circular o de polígono regular y se utilizaban para acomodar música en espacios públicos. Es otro elemento que se transportó desde Europa al urbanismo americano.¹⁶⁰ Se puede apreciar en lugares como la plaza de San Miguel o en el parque de la Marimba, este segundo con una morfología muy parecida al de la película.

Posee una planta octogonal, siendo el fílmico de menor dimensión y más esbelto, pero con una ornamentación bajo sus aleros muy similar. La silueta de la cubierta, abombada, también aparece en común. La principal diferencia entre el templete real y el de la película son los remates que hay sobre los aleros. En la película crean unas grandes volutas simulando un neoclasicismo o neobarroco, mientras que en la realidad son pequeños detalles repetidos que apuntan al cielo.



Fig. 119_Kioko y soportales de la plaza de Santa Cecilia. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

160 Ruíz Torres, R. A. (s. f.). Los kioscos de música y las bandas de viento en México durante el Porfiriato. *Revistas INAH*.



Fig. 120_Iglesia de Santa Cecilia. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

También aparece en la plaza, aunque con poca presencia en el filme, la iglesia de Santa Cecilia. En general los templos coloniales poseen una fachada frontal enmarcada por dos torres. Solían mezclar estilos arquitectónicos distintos traídos de Europa. En el caso de la construcción de la película posee solamente una torre, lo que ocurría en pueblos de menor tamaño con iglesias también más pequeñas.¹⁶¹

En este caso, la fachada de la iglesia de Santa Cecilia es idéntica a la de Santa Fe de la Laguna, llamada parroquia de San Nicolás de Bari. Este templo data del s. XVI, fue realizada en estilo colonial, pero posteriormente se ha ido modificando y conserva poco de la fachada original. Desde el enfoscado en los paños, a la forma de la torre con planta octogonal, toda ella es prácticamente igual a la de la película. También sus detalles de estilo renacentista con las cornisas del frontón y el friso en fachada. El tamaño y forma de su arquería en la torre y los detalles que coronan esta y la propia fachada también son los mismos.

¹⁶¹ Cuesta Hernández, L. J. (2009). *Arquitectura del Renacimiento en Nueva España*, «Claudio de Arciniega, maestro maior de la obra de la yglesia catedral de esta Ciudad de México». ISBN 978-607-417-049-8.



Fig. 121_Parroquia de San Nicolás de Bari, Santa Fe de la Laguna, México.



Fig. 122_Portada de la iglesia de la Merced, México.



Fig. 124_Portada de la iglesia de La Santísima, Perú.

El viaje de Miguel desemboca en el cementerio del pueblo. En esta ubicación se alza una capilla, que actúa como mausoleo de Ernesto de la Cruz, su ídolo. En México fue bastante habitual hacer portadas de estilo churrigüesco¹⁶² en los materiales locales. Esta corriente arquitectónica es coetánea al barroco y comparte muchas similitudes, aunque el churrigüesco suele ser más ornamentado.¹⁶³



Fig. 123_Capilla del cementerio de Santa Cecilia. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

En primera instancia, ese estilo puede no ser lo que presenta la iglesia de la película, que tiene unos rasgos más sencillos, quizás más renacentistas. Lo que establece esta relación es la composición y forma del volumen más que su ornamentación. La silueta y localización de pilastras y cornisas se asemeja mucho a iglesias como la de La Merced en México o la de La Santísima en Perú, ambas de estilo churrigüesco.

Las portadas en iglesias solían ser muy recargadas en cuanto ornamento, es por eso que las relacionamos con arquitectura churrigüesca aunque el resto del edificio no lo sea. En el caso de la película, existe la posibilidad de que hayan cogido estas portadas y las hayan simplificado o que hayan tomado como referencia algunas iglesias europeas más sencillas para hacer una imagen menos recargada. Otra diferencia es que en México prácticamente en todas las ocasiones se emplean materiales locales. La piedra de la capilla de la película es muy clara, similar al mármol o caliza, mientras que el resto de construcciones de piedra de la película, y en general en México, se utilizan otro tipo de rocas más oscuras, en esa zona particularmente originadas de actividad volcánica.¹⁶⁴

¹⁶² Churrigüesco: se denomina así al estilo arquitectónico y ornamental que se da en España en los siglos XVII y XVIII, que se extiende a América. Se caracteriza por una saturada ornamentación que oculta gran parte de la estructura de las obras, principalmente con carácter vegetal y con formas sinuosas y orgánicas.

¹⁶³ Cuesta Hernández, L. J. (2009). *Arquitectura del Renacimiento en Nueva España*, «Claudio de Arciniega, maestro maior de la obra de la yglesia catedral de esta Ciudad de México». ISBN 978-607-417-049-8.

¹⁶⁴ Idem ref. 163.



Fig. 125_Escenario de Ernesto de la Cruz en el que se ve una pirámide escalonada y una iglesia como escenografía. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

Una estampa de la película que contiene un pequeño resumen de estereotipos de la arquitectura mexicana es el decorado de uno de los escenarios de Ernesto de la Cruz. En la imagen aparecen decoradas con luces de neón, una pirámide maya y sobre ella una iglesia. Ya se ha tratado, y es popularmente conocido, que las pirámides escalonadas son uno de los mayores iconos de la arquitectura del país.

La iglesia que aparece en el escenario reúne los principales rasgos de este tipo de arquitectura eclesiástica mexicana del virreinato. Se podría decir un “templo tipo.” Las dos torres sobresalen de una fachada con rasgos aparentemente renacentistas. Podría estar inspirada en la iglesia de Nuestra Señora de los Remedios o Catedral metropolitana de Zacatecas o cualquiera de ese periodo, porque casi todas las principales iglesias del país comparten esos rasgos. Entre estos rasgos generales destacan la composición de dos torres, o una, pero dejando el basamento sobre el que iría esta, una portada ornamentada con estilos procedentes de Europa; o el uso de materiales característicos de cada zona, que en muchos casos quedan cubiertos por pinturas y enfoscados de brillantes colores.¹⁶⁵

¹⁶⁵ Navacué Palacio, P. (s. f.). *Las catedrales de España y México en el siglo XVI* [Universidad Politécnica de México].



Fig. 126_Iglesia de Nuestra Señora de los Remedios, México.



Fig. 127 (arriba)_Llegada al puente que conecta con el mundo de los muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

Fig. 128 (abajo)_Puente que conecta con el mundo de los muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

Avanzando ya en la trama de la película, Miguel se adentra en el mundo de los muertos. Esta acción se lleva a cabo a través de un puente que conecta ambas dimensiones. La estructura está compuesta por unos esbeltos arcos, que en este lugar de sostener el puente, parece que se generan a partir de lo que cae de su parte superior.

Este puente, con su esbelta arquería, no tiene referentes en el país americano. Es representado como un modelo genérico de puente de arcos que puede encajar tanto con uno romano, como uno medieval, y al estar hecho de pétalos, su materialidad tampoco da pistas de algún referente. Algunas construcciones que poseen apariencias o características similares son por ejemplo el Pont del Diable en Tarragona o el Puente Nuevo de Ronda, ambos en España.

Ambos puentes construidos en piedra, el primero, también conocido como Acueducto de les Ferreres, destaca por el tamaño y numerosa arquería. Es un antiguo acueducto romano que llevaba el agua a la antigua ciudad de Tarraco. Con sus 200m de largo es uno de los acueductos mejor conservados en España.¹⁶⁶

El puente de Ronda sin embargo no posee ni tanta, ni tan definida arquería, pero lo que sí que lo identifica es su gran tamaño y esbeltez. Construido entre 1759 y 1793 y realizado con cal y piedra caliza del propio desfiladero. Presenta tres cuerpos distintos. El inferior posee un sólo vano ya que es una luz más estrecha, la cual salva con un arco de 15m de diámetro de medio punto. Un segundo cuerpo que se destaca con un arco central de 90m de alto flanqueado por dos machones. El tercer y último cuerpo posee una estancia abovedada con balcones que miran a ambos lados del puente. Esta sala está flanqueada por otros dos vanos.¹⁶⁷

La longitud del puente es de 35m y su altura es de 98m. La ornamentación es muy escasa y sencilla, colocada en el tercer cuerpo, busca un aspecto sobrio y clásico.¹⁶⁸

¹⁶⁶ Acueducto de les Ferreres o 'Pont del Diable'(MHT). (s. f.). Tarragona Turisme. <https://www.tarragonaturisme.cat/es/monumento/acueducto-de-les-ferreres-o-pont-del-diablenhdt>.

¹⁶⁷ García González, J. (2022). *Puente Nuevo de Ronda (Málaga)* (Universidad de Sevilla, Ed.). Encrucijada de mundos. <https://grupo.us.es/encrucijada/puente-nuevo-de-ronda-malaga/>.

¹⁶⁸ Idem ref. 167.



Fig. 129_Pont del Diable, Tarragona, España.



Fig. 130_Puente de Ronda, Málaga, España.



Fig. 131_Mujer colocando flores de cempasúchil sobre las tumbas.

La materialidad del puente de la película posee una concreta relación con el Día de Muertos. El material es la flor llamada en México cempasúchil. Es una flor utilizada para crear los caminos para los muertos en esta festividad con la finalidad de guiar a las almas hasta los altares.¹⁶⁹ Estas poseen luz propia en la película, reinterpretando la tradición de la Alumbrada, que se da en pueblos como Mixquic para guiar también a los muertos con velas.

La Alumbrada es una tradición que se da en el pueblo de San Andrés de Mixquic que ocurre los días 1 y 2 de noviembre. La costumbre consiste en reunir a las familias en el cementerio. Una vez allí encienden velas que iluminan de forma cálida el lugar y crean altares de ofrendas para sus familias.¹⁷⁰

Este hito va mucho más allá de lo visual y se crea una conexión en la que los muertos visitan por una noche a sus familias en el mundo de los vivos. La luz de las velas hace de faro para de los muertos y las flores de cempasúchil les guían en los puentes que conectan los dos mundos.¹⁷¹

Esta tradición es muy importante para la película, ya que toda la trama ocurre durante la noche y acontecimiento de la Alumbrada.



Fig. 132_Puente de la película, creado a partir de flor de cempasúchil. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

169 Servicio de Información Agroalimentaria y Pesquera. (2019, 30 octubre). *La flor de cempasúchil, un ícono de México*. Gobierno de México. <https://www.gob.mx/siap/articulos/la-flor-de-cempasuchil-un-icono-de-mexico?idiom=es>.

170 Hervert, Y. (2023). La Alumbrada en Mixquic: Una Noche Mágica de Tradición y Cultura. *Catarxis*. <https://www.catarxis.com/p/la-alumbrada-en-mixquic>.

171 Idem ref. 170.



Fig. 133_Celebración del Día de los Muertos en el cementerio de Santa Cecilia. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

Fig. 134_Tradición de la Alumbrada en el pueblo San Andrés de Mixquic.



Fig. 135_Llegada al mundo de los muertos, a pirámides escalonadas de estilo maya. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

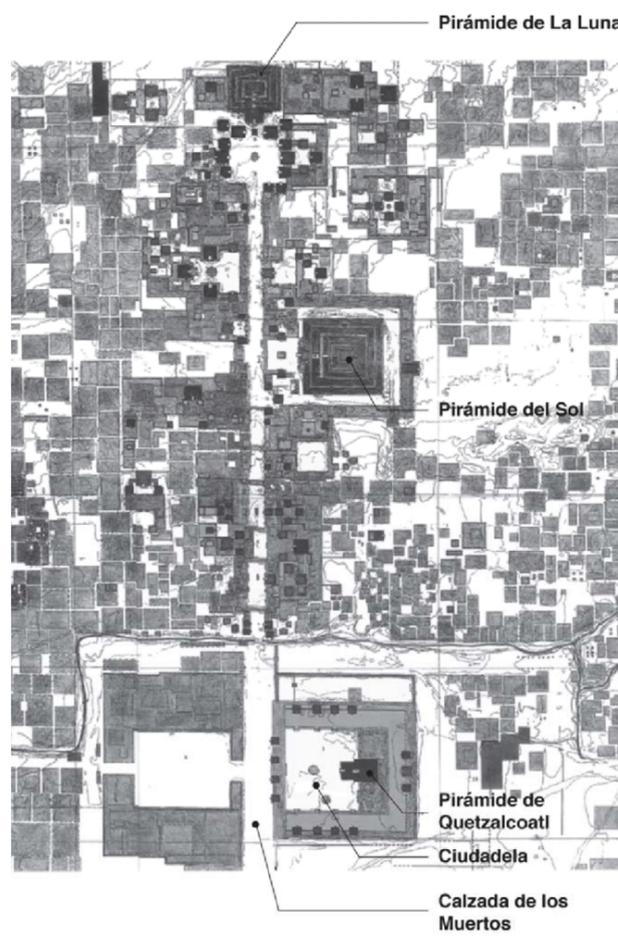


Fig. 136_Plano de la antigua ciudad de Teotihuacán.

Los puentes ficticios llegan a unas plataformas que poseen, de nuevo, forma de pirámide escalonada maya. En este caso las construcciones que aparecen no son tan parecidas a Chichén Itzá como las que había en la sección de idea del mundo de los muertos. Estas pirámides se asemejan más a las que se encuentran en Teotihuacán.

Teotihuacán son los restos de las mayores urbes de mesoamérica durante su periodo clásico, más concretamente su periodo data de entre el 100 a.C. hasta el 600 d.C aproximadamente.

El urbanismo de esta ciudad nace de dos ejes perpendiculares que la organizan. Uno norte-sur llamado la calzada de los Muertos, y otro que va este-oeste, que no se conserva hoy en día. En torno a estas dos grandes avenidas se generó una retícula aproximadamente ortogonal que se utilizó para la edificación. Incluso el río San Juan fue desviado de su cauce para que atravesara de forma perpendicular la calzada de los Muertos.¹⁷²

La calzada de los Muertos era la vía principal. Su longitud es de dos kilómetros e inicia en la plaza de la pirámide de la Luna. Está 15° 30' desviada al este con respecto al norte, al igual que todas las construcciones del complejo. Las edificaciones más relevantes se encuentran en torno a esta avenida, las cuales se atribuyen principalmente a la actividad religiosa. A lo largo de la calzada se sitúa la pirámide del Sol, el templo de Quetzalcoatl y el templo de los Animales Mitológicos entre otras construcciones.¹⁷³

¹⁷² Daneels, A. (Ed.). (2021). *Arquitectura mesoamericana de Tierra. Volumen II* (De Instituto de Investigaciones Antropológicas UNAM; Vol. 2). <http://ru.iiia.unam.mx:8080/handle/10684/148>.

¹⁷³ Idem ref. 173.

La zona de este complejo que más se asemeja a lo que se ve en la película se sitúa en la plaza de la pirámide de la Luna.

La plaza norte de Teotihuacán está presidida por la pirámide de la Luna, una pirámide truncada que constituye la segunda de mayor tamaño del complejo. Esta aparece flanqueada por trece pirámides escalonadas de menor tamaño. Estas construcciones que rodean la plaza son idénticas a las que encontramos en la Llegada al mundo de los muertos en Coco.¹⁷⁴

Tanto las pirámides fílmicas, como las de Teotihuacán, están formadas por cuatro plataformas y flanqueadas por una escalinata en cada fachada. A diferencia de El Castillo en Chichén Itzá, las pirámides de Teotihuacán no poseen un templete en su parte más alta, ya que estas acompañaban a la edificación de cuto que era la pirámide de la Luna.¹⁷⁵ En la película sin embargo, aparecen coronadas por unas pequeñas estaciones de acceso al mundo de los muertos que tiene varios rasgos llamativos al apreciarlas más detenidamente.



Fig. 137_Detalle de una de las pirámides. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]



Fig. 138_Pirámide de la Luna, con su respectiva plaza previa y pirámides escalonadas rodeando la plaza.

¹⁷⁴ Daneels, A. (Ed.). (2021). *Arquitectura mesoamericana de Tierra. Volumen II* (De Instituto de Investigaciones Antropológicas UNAM; Vol. 2). <http://ru.iiia.unam.mx:8080/handle/10684/148>.

¹⁷⁵ Idem ref. 174.

La entrada a la dimensión de los no vivos está formada por unas estaciones de piedra de no mucha altura, con carpinterías y tornos metálicos. Estas construcciones poseen formas ortogonales, casi compuestas por prismas rectangulares de sillares de piedra intersecados. Su ornamentación son relieves tallados en la roca similares a los esculpidos por los mayas en su arquitectura.



Fig. 139_Acceso al mundo de los muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

La ornamentación de la cultura maya principalmente se caracteriza por su repetición de imágenes generando ritmos, así como formas que tiene como origen paralelepípedos. Las imágenes que vienen representadas, toman como principal motivo su religión y deidades, así como la propia astrología, en la que basaban muchas de sus creencias. También era importante el uso de gruesos muros combinados con vanos y relieves. Estos enmarcan imágenes, así como crean sombras, generando así un nuevo lenguaje.¹⁷⁶ Al estar tan presentes los distintos relieves, sus fachadas pasan a quedar dibujadas por las luces y sombras que se generan por ellos, similar al efecto de lo que podría ser una fachada de barroco plateresco, pero con unas geometrías muy diferenciadas de este.¹⁷⁷

Este tipo de formas geométricas, que generan esos juegos de luces y sombras en las fachadas, y con inspiraciones en elementos de la naturaleza, fueron tomadas para la construcción de algunas edificaciones durante las décadas de 1920 y 1930, siendo replicadas en corrientes artísticas como el Art Decó. Dentro del cual se creó la corriente que seguía estas características denominada Mayan Revival.¹⁷⁸

¹⁷⁶ Cejudo Collera, M. (s. f.). *Materiales y sistemas constructivos de la arquitectura maya*. En *Sociedad Española de Historia de la Construcción*.

¹⁷⁷ Díaz, G. (2023). *Arquitectura maya: Diseño místico que combina cosmovisión y naturaleza*. *Architectural Digest*. <https://www.admagazine.com/articulos/arquitectura-maya-historia-construcciones-e-importancia>.

¹⁷⁸ Ingle, M. (1985). *Mayan Revival Style: Art Deco Mayan Fantasy*. G.M. Smith.



Fig. 140 y 141 Ejemplos de ornamentación de arquitectura maya.

Un ejemplo es el 450 Shutter Street, en San Francisco. Es un rascacielos acabado en 1929 de 105 metros de altura. Se caracteriza por su estilo art decó neo-maya. El estudio formado por los arquitectos Timothy L. Pflueger y James Rupert Miller diseñó el proyecto. Su exterior, aunque en la distancia parece sobrio, una vez cerca se aprecia como existen relieves en las balaustradas de las ventanas en toda su altura, los cuales tienen motivos similares a la escultura maya. En planta baja estos ornamentos se acentúan con decoraciones metálicas que adornan el acceso al edificio con formas similares.¹⁷⁹

Las zonas comunes interiores del edificio tienen también una clara inspiración maya, en la que el mármol de color oscuro junto con el artesonado y lámparas doradas, crean un espacio oscuro y cálido. Además con las formas del techo, así como del mobiliario, complementan para transportar a lo que podría ser la sensación del interior de un templo maya.¹⁸⁰



Fig. 142_Fachada del 450 Sutter, San Francisco.

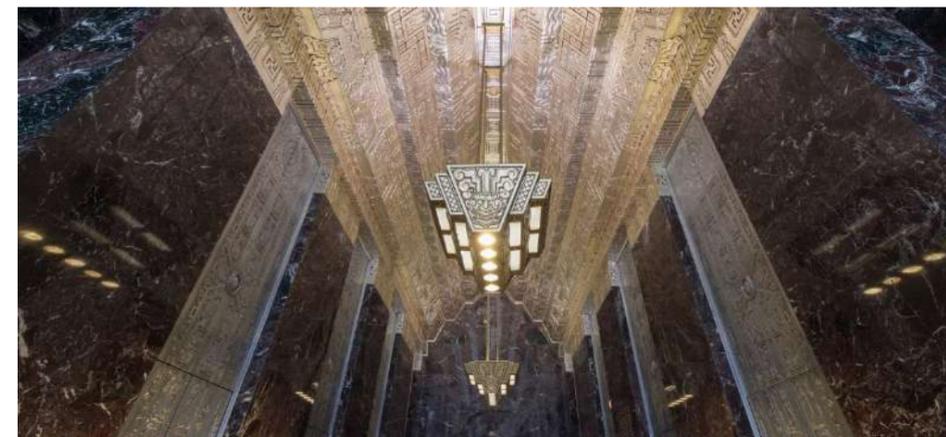
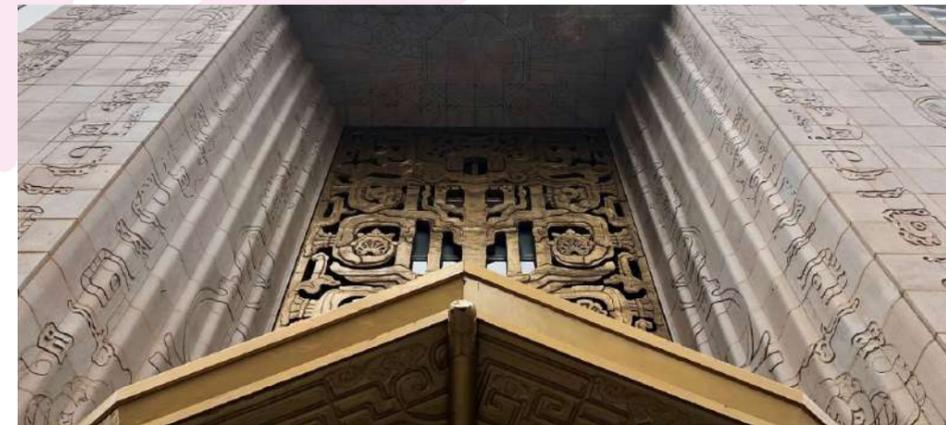


Fig. 143 y 144_Portada y hall de acceso al 450 Sutter, San Francisco.

¹⁷⁹ *About 450 sutter*. (s. f.). 450 Sutter. <https://www.450sutter.com/about-450-sutter/>.

¹⁸⁰ Idem ref. 179.

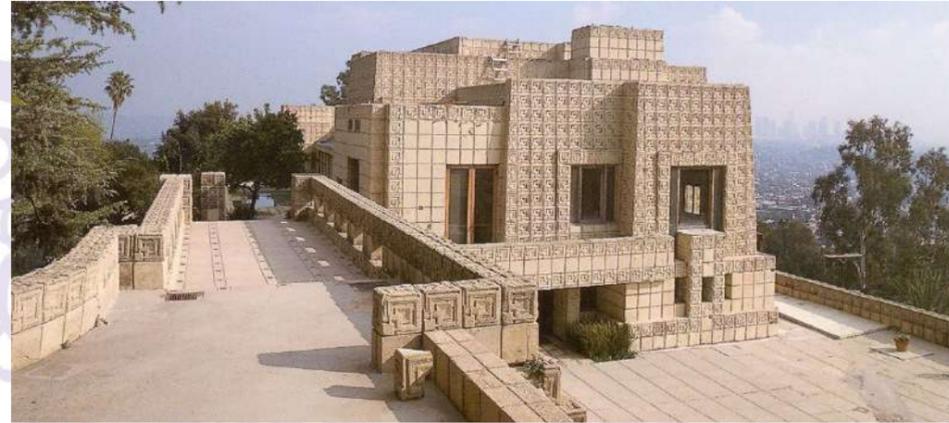


Fig. 145_Ennis House, Frank Lloyd Wright, Los Ángeles.

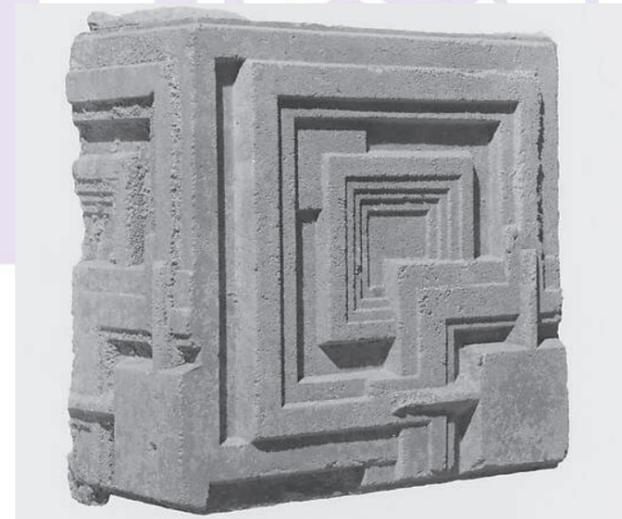


Fig. 146_Modelo bloque hormigón de la Ennis House, Frank Lloyd Wright, Los Ángeles



Fig. 147_Detalle de la composición de bloques de Ennis House, Frank Lloyd Wright, Los Ángeles.

Otra edificación que pertenece al Mayan Revival es la Ennis House, obra de Frank Lloyd Wright. Esta fue construida en 1924. Para la elaboración de esta, Wright crea unos bloques de hormigón con forma inspiradas en las arquitecturas precolombinas, los cuales se repetirán a lo largo de toda la casa. El arquitecto trabajó mucho a lo largo de su carrera con la creación de motivos geométricos que formaban parte esencial de sus construcciones y hacen que sus viviendas pierdan la escala y enmascaran las propiedades de los materiales. Esta vivienda además se integra al entorno de una manera muy similar a las construcciones mayas, teniendo poca superficie acristalada y unos muros muy masivos que la dotan de un carácter monumental. Esta vivienda ha sido utilizada en múltiples películas, como en *Blade Runner*, en 1982.¹⁸¹

181

Casa Ennis. (s. f.). Wikiarquitectura. <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/casa-ennis/>.

Fig. 148_Ennis House en la película Blade Runner. [Fotograma extraído de la película Blade Runner. Ridley Scott. 1982]

Un aspecto esencial en la representación de la arquitectura en la película es que, cuando se trata del mundo de los muertos, toda la ornamentación y composición de esta se dibuja con calaveras. Yendo desde barandillas, carpinterías o cualquier elemento metálico, a los propios ornamentos de los bloques que conforman edificios, hasta la propia composición del paisaje de la ciudad, en la cuál se crean huecos y rellenos para engañar al ojo y crear estas calaveras.

Cuando se trata de ornamento, las calaveras son introducidas en este siguiendo los patrones de estilos del Art Nouveau. Utilizan principalmente los perfiles metálicos de barandillas, balcones o de las carpinterías de las ventanas para generar las formas y con los colores de los cristales o los fondos para añadirles los colores típicos de la festividad del Día de los Muertos.



Fig. 149_Ornamento de la estación del mundo de los muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]



Fig. 150_Ventanas de la estación del mundo de los muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

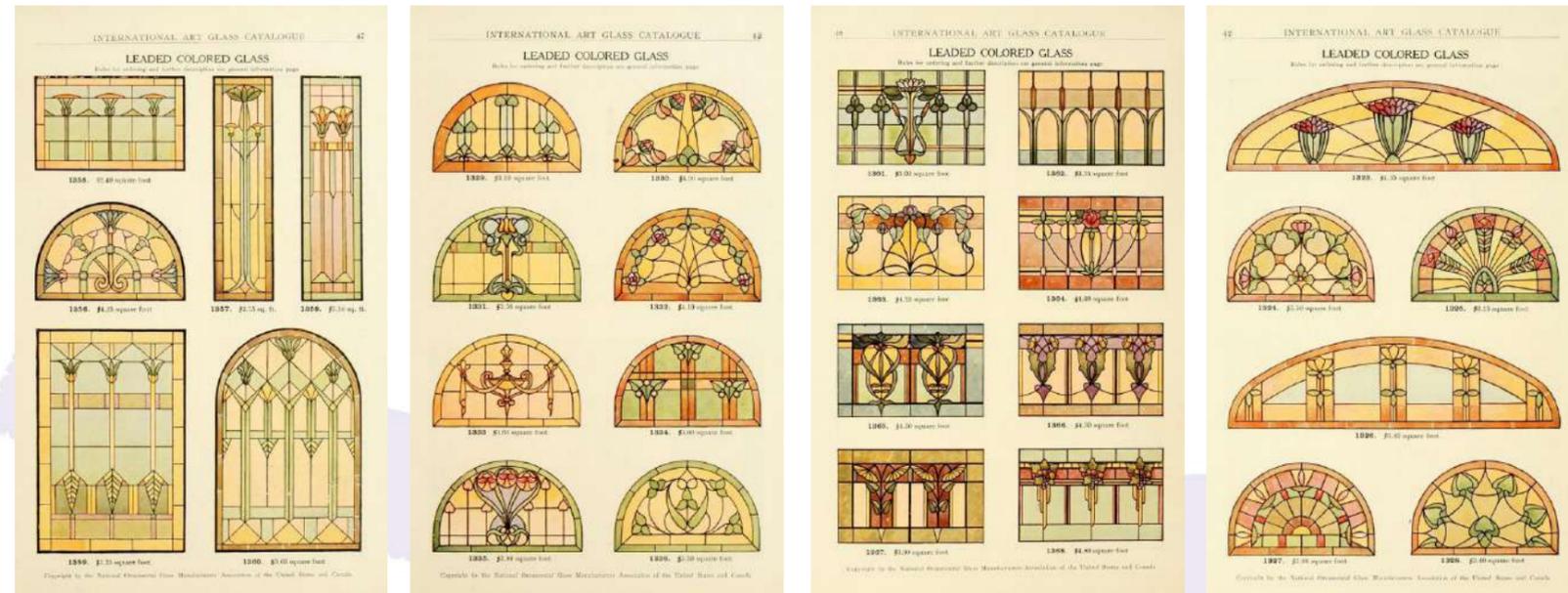


Fig. 151 (arriba)_Ejemplos de composiciones de ventanas y vidrieras de estilos Art Nouveau y Art Decó de un catálogo de cristales de 1914.

Fig. 152 (abajo)_Ventanas de la estación del mundo de los muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

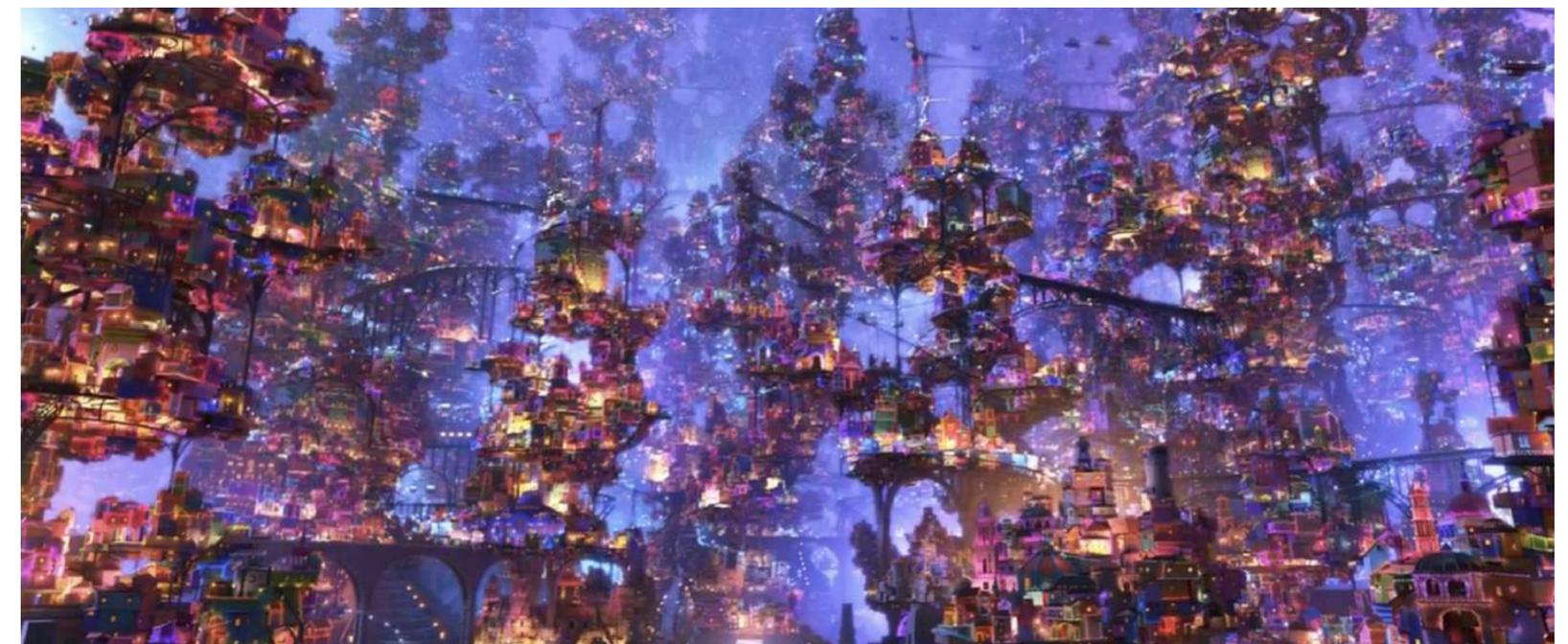


Fig. 153 (arriba)_Detalle de elementos de ornamentación con calaveras en la entrada a la estación del mundo de los muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

Fig. 154 (abajo)_Calaveras ocultas en la vista global del mundo de los muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

En la película, el primer edificio del mundo de los muertos al que accede Miguel es la estación de ferrocarriles. Es una gran nave con un enorme espacio central, en el que se encuentran los andenes de las vías, cubierto por una gran cubierta acristalada. A los lados de los andenes existen una galerías que preceden a las oficinas, despachos y demás estancias de la estación. Estas pasarelas están conectadas entre sus distintas plantas y con las del lado contrario a través de escaleras y puentes.

La gran nave es un claro ejemplo de arquitectura en hierro. Esta arquitectura, principalmente del s. XIX se destaca por el uso del hierro en su estructura, buscando un nuevo tipo de construcciones. También se utilizará mucho el vidrio para cerrar los espacios y crear interiores muy luminosos y amplios. Es además una arquitectura que se empleó mucho en el desarrollo de puentes, además de edificios en altura.¹⁸²

Es una concepción de la construcción que no fue muy bien recibida por arquitectos en una primera instancia por considerarla muy ingenieril, pero que por las ventajas, y nuevas formas que permitían conseguir, pasaría ser muy utilizada. Esta arquitectura permitía grandes luces, una menor necesidad de muros de carga y por tanto, mayor entrada de luz, y un diseño más mecanizado de las piezas de las construcciones.¹⁸³



Fig. 155, Estación de ferrocarril del mundo de los muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

182 *Hierro y arquitectura: un material para la Revolución Industrial.* (s. f.). MasDeArte. <https://masdearte.com/especiales/hierro-y-arquitectura-un-material-para-la-revolucion-industrial/>.

183 Idem ref. 182.

Un ejemplo de este tipo de edificaciones, que tiene una gran similitud con la cubierta y la escala de la nave de la película, es el Gran Palacio de las Bellas Artes en París. Esta obra data del año 1900, diseñada por los arquitectos Albert Louvet, Albert Thomas, Charles Girault y Henri Deglane, y fue construida para la Exposición Universal de ese mismo año. En el exterior del palacio las formas y materiales son más clásicos, mientras que su interior, hecho en hierro y vidrio se ajusta más a las arquitectura en desarrollo de la época.

Su estilo mezcla conceptos de los comienzos del modernismo y finales de la arquitectura en hierro. Esta arquitectura que muestra su desarrollo estructural, se complementa con elementos arquitectónicos de decoración que siguen las líneas ornamentales del Art Nouveau, creando formas orgánicas de metal. Posteriormente durante la primera mitad del s.XX se abandonará este movimiento artístico y la estructura no será tan ornamentada y tendrá un carácter más sobrio aunque aparezca vista.¹⁸⁴

Esta obra se enmarca en un periodo de declive de la arquitectura en hierro y Art Nouveau y de regreso de elementos clásicos e introducción de la roca de nuevo en la construcción en el novecentismo. Así mismo es una de las últimas obras que preceden a la difusión de la electricidad. Eso quiere decir que en este edificio era primordial el poder iluminar su interior a través de la cubierta, debido a la ausencia de luz eléctrica. Sin embargo, posteriormente surgirá el uso de esta y no será requerida una entrada de luz natural tan grande.¹⁸⁵

Otros edificios previos al Gran Palacio de las Bellas Artes de París, que marcan un claro estilo en esta arquitectura, y sobre todo en la forma de concebir estas cubiertas en Europa son las Galerías Humberto I¹⁸⁶ en Nápoles, el Palacio de Cristal en parque del Retiro¹⁸⁷ de Madrid o la Galería de Victor Manuel II¹⁸⁸ en Milán.

184 *Gran Palacio de las Bellas Artes.* (s. f.). Wikiarquitectura. <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/gran-palacio-de-las-bellas-artes/>.

185 Idem ref. 184.

186 La Galería Humberto I se construyó entre 1887 y 1890 en la ciudad de Nápoles. Fue diseñada por el ingeniero Emmanuele Rocco y posteriormente se amplió por Ernesto di Mauro. Surgió a partir de las malas condiciones salubres y de seguridad de las calles que ocupaban ese área y la necesidad de mejorar la zona.

187 El Palacio de Cristal del Retiro, en Madrid, fue levantado en 1887 para la Exposición general de las Islas Filipinas, donde actuaría como invernadero para albergar plantas tropicales de las islas. Fue concebido por Ricardo Velázquez Bosco. Actualmente funciona como una sede del museo de arte reina Sofía.

188 La Galería Victor Manuel II es un gran edificio situado al norte de la plaza del duomo, en Milán. Su arquitecto Giuseppe Mengoni la diseñó en 1861, pero esta fue construida entre 1865 y 1877. Esta galería conecta dos de los más importantes lugares de Milán, su catedral y el Teatro de La Scala. Esta fue creada con la intención de ubicar una gran galería cerrada en una zona destacada de la ciudad.



Fig. 156, Gran Palacio de las Bellas Artes de París.

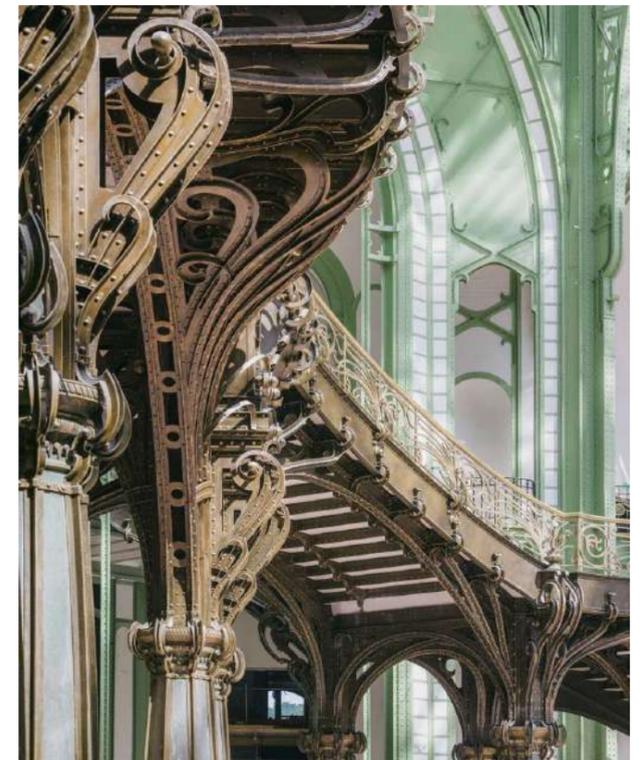


Fig. 157, Detalle de la ornamentación del Gran Palacio de las Bellas Artes de París.

El Palacio Postal de Ciudad de México guarda relación formal con la estación de ferrocarriles de Coco. Este fue construido entre 1902 y 1907 y fue obra de Adamo Boari. Se encuentran muchas similitudes entre ambos edificios, la primera de ellas es que, aunque en el caso del palacio de mucho menor tamaño, también utiliza la estructura de hierro y vidrio.

Las galerías y escaleras de la estación, sin embargo, sí que son muy similares. Ambas usan una mayor ornamentación, con unos materiales y tonos más cálidos y ocres. Muchos de los elementos metálicos aparecen en texturas doradas que se mezclan con los colores de los paramentos. Los ornamentos que aparecen en los elementos de barandillas, lámparas o verjas, que siguen un estilo similar al art nouveau, que además aprovechan para poder introducir calaveras y simbología del Día de los Muertos. Las ventanas incluso, que en caso del palacio tiene una apariencia de neogótico. En la estación son un estilo más similar al art decó pero que colorea como si fueran vidrieras. Estas aparecen en las salas de venta de tickets, que además de las ventanas, tienen tanto el techo, como el resto de la estancia realizados de una forma muy similar al palacio.¹⁸⁹



Fig. 158_Sala de venta de tickets de tren. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Ulrich. 2017]



Fig. 159_Palacio Postal de la Ciudad de México.

189 Ochoa, A. (2022). Palacio de Correos: 10 cosas que no sabías de este emblemático edificio. *Architectural Digest*. <https://www.admagazine.com/articulos/palacio-de-correos-cosas-que-no-sabias-de-su-historia>.

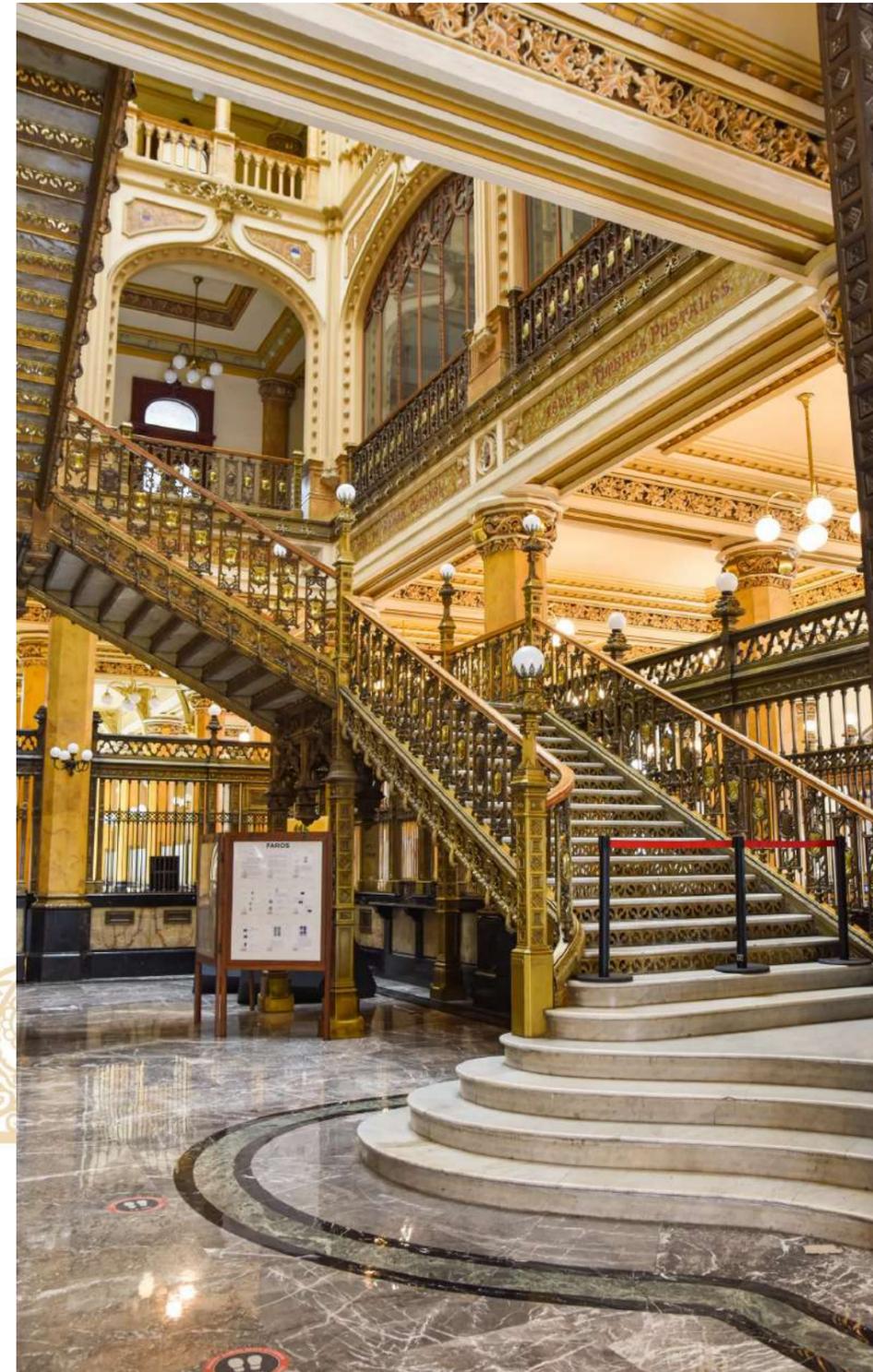


Fig. 160_Escaleras del hall principal del Palacio Postal de Ciudad de México.



Fig. 161 y 162_Galerías de la estación de ferrocarriles del mundo de los muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]



Fig. 163 y 164_Hall principal del Palacio Postal de la Ciudad de México.

La fachada de la estación de la Ciudad de los Muertos de la película tiene una apariencia mucho más clásica compuesta por elementos como las cornisas con unos triglifos y metopas, o como las columnas de un orden similar al jónico. Esto se produce en multitud de edificios de finales del s. XIX o principios del s. XX, como ya habíamos visto, por ejemplo, en el exterior del Gran Palacio de Bellas Artes de París o el Palacio de Cristal del Retiro.



Fig. 165_Palacio de Cristal, Madrid.



Fig. 166_Fachada Gran Palacio de las Bellas Artes de París.

El mayor ejemplo de este tipo de arquitectura en México es el Palacio de Bellas Artes de Ciudad de México. La obra comienza en 1904 y Adamo Boari se encarga de ella. Él es autor también del Palacio Postal de Ciudad de México. Posee un esqueleto metálico, recubierto en las fachadas por mármol de Carrara. Para su ornamentación se contrataron a distintos artistas italianos como Leonardo Bistolfi, Domenico Boni y Gianetti Fiorenzo para crear los elementos escultóricos, que buscarían seguir patrones del Art Nouveau.¹⁹⁰

Curiosamente su decoración interior dista mucho del estilo en fachada, usando mármoles mucho más oscuros y de colores procedentes de México y utilizando geometrías de un estilo más Art Decó. Esto ocurre porque su construcción fue bastante prolongada en el tiempo, haciendo que los interiores fueran ornamentados muy posteriormente a la fachada. En el interior se pueden apreciar también figuras de una temprana corriente neomaya.¹⁹¹

¹⁹⁰ *Arquitectura*. (s. f.). Museo del Palacio de Bellas Artes. <https://museopalaciodebellasartes.inba.gob.mx/arquitectura/>.

¹⁹¹ HUB México. (2018). Seis datos para celebrar al PALACIO DE BELLAS ARTES. *Architectural Digest*. <https://www.admagazine.com/arquitectura/historia-palacio-de-bellas-artes-diseno-arquitectura-20180929-4666-articulos#:~:text=El%20edificio%20es%20un%20ejemplo,m%C3%A1rmol%20mexicano%20en%20el%20interior.>



Fig. 167 y 168_Fachada de la estación de ferrocarriles del mundo de los muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]



Fig. 169_Fachada del Palacio de Bellas Artes de Ciudad de México.

Miguel llega a unos estudios. En el filme muestran su fachada por poco tiempo, pero se percibe que son de fábrica de ladrillo, en la que las partes que no son estructurales están enfoscadas y pintadas de un color púrpura. Las ventanas son amplias, ocupan todo el vano que hay entre las pilastras estructurales, y tienen carpinterías finas metálicas que trazan una retícula en ellas.

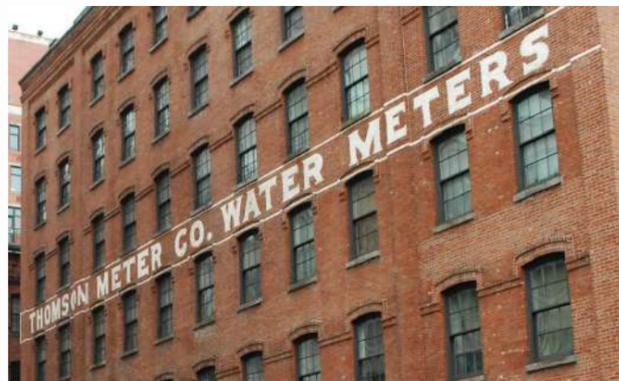


Fig. 170. Antiguo edificio de la compañía Thomson Meter Co., Brooklyn, Nueva York.



Fig. 171. Estudios de artistas de la ciudad de los muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

Este tipo de arquitectura que busca una construcción sobria y estandarizada para todas las plantas, en muchas ocasiones con el uso industrial, se extiende principalmente en la segunda mitad del s. XIX. El uso del ladrillo visto, que venía impregnado del carácter modernista de la época, se utilizaba por su precio y eficiencia y además de tener su valor estructural, pasaba a tener un carácter estético. Esto se consolida con la construcción de muchas fábricas e incluso edificios residenciales con esas características. Estas construcciones serán reacondicionadas a lo largo del s. XX y XXI para seguir siendo funcionales a pesar del abandono o su obsolescencia.¹⁹²

En el caso del continente americano, donde más se construyó fue en Estados Unidos, en la que hay barrios en los que abunda el uso del ladrillo, como puede ser Brooklyn en Nueva York. Allí hay una arquitectura sencilla, tanto industrial como de bloques de viviendas que comparten rasgos con el edificio de la película.¹⁹³ También en otras ciudades como Chicago hay obras de grandes nombres de la historia de la arquitectura, como Louis H. Sullivan, que también usó el ladrillo para construir edificios en altura en Chicago a finales del s. XIX, como en el Wainwright Building. Este es considerado el primer rascacielos del mundo. Fue construido entre 1890 y 1891 para un uso de oficinas.

192 Piernas Gallego, N. (2015, 18 enero). *El ladrillo visto en la arquitectura industrial de Barcelona*. Natalia Piernas. <https://www.nataliapiernas.com/patrimonio-industrial/el-ladrillo-visto-en-la-arquitectura-industrial-de-barcelona/>.

193 Descubre el encanto arquitectónico de las calles de Brooklyn Heights en NY. (2022, 3 febrero). *Architectural Digest*. <https://www.admagazine.com/video/watch/descubre-el-encanto-arquitectonico-de-las-calles-de-brooklyn-heights-en-ny>.



Fig. 172. Wainwright Building, Chicago.

El Prudential Guaranty, obra de Sullivan del 1896, posee características similares. En ambos rascacielos del arquitecto el ornamento está mucho más cuidado que en los anteriores ejemplos y la forma de los vanos y ventanas se asemejan menos a los que aparecen en la película. A pesar de ello posee una tipología formal y estructural, y materialidad similares a los estudios de las películas.¹⁹⁴

En Barcelona el estilo modernista tuvo mucho éxito y bajo este movimiento artístico se crearon diversas industrias. Casi todas ellas fueron realizadas entre la década de los 1870 y la primera década del s. XX. Hay ejemplos muy representativos como son Fabra I Coats, realizada entre 1910 y 1920. Es una antigua fábrica de hilaturas, tiene una gran similitud formal con el edificio de la película. A lo largo de los años se han llevado a cabo varias actuaciones en ella, como es relativamente común, para que además de su antigua función industrial. Actualmente se utiliza como equipamiento cultural, Francesc Bacardit y Manuel Ruisánchez llevaron a cabo su última intervención.¹⁹⁵

Ca l'Aranyó se construyó entre 1872 y 1874, el diseño de esta fue de Prince Smith and Son y fue construido por Josep Marimomn. Originalmente fue una industria de textil, pero actualmente se utiliza como parte del complejo universitario Pompeu fabra. Es de menor tamaño, pero el edificio de la película mantiene esa similitud con el material, forma e incluso carpinterías y ornamento del edificio catalán. Además en este caso aparecen en fachada las pilastras estructurales que definen las ventanas y vanos de ladrillo no estructural.¹⁹⁶

En el caso de México, no existen tantos edificios de estas características con una gran relevancia o unas características que los hagan representativos de la cultura de su país. Es por esto que toman un edificio genérico de ese estilo y para dotarle de un carácter más similar a la Ciudad de los Muertos de la película, deciden pintar los vanos de morado, el color más usado en la arquitectura de esa ciudad.

194 Louis Sullivan. (s. f.). Wikiarquitectura. <https://es.wikiarquitectura.com/arquitecto/sullivan-louis/>.

195 RECINTO FABRA I COATS. (s. f.). 48h Open House Barcelona. <https://www.48hopenhouse-barcelona.org/es/els-edificis/recinto-fabra-i-coats/>.

196 Piernas Gallego, N. (2015, 18 enero). *El ladrillo visto en la arquitectura industrial de Barcelona*. Natalia Piernas. <https://www.nataliapiernas.com/patrimonio-industrial/el-ladrillo-visto-en-la-arquitectura-industrial-de-barcelona/>.



Fig. 173. Fabra I Coats, Barcelona.



Fig. 174. Ca l'Aranyó, Barcelona.



Fig. 175_Descenso por escalinata maya. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]



Fig. 176_Poblado del lago Tonlé Sap, Camboya.

Llegados a cierto punto de la película descienden a la zona habitada más profunda de todo el Inframundo. Para llegar a ese lugar bajan por una escalinata, de nuevo inspirada en las antiguas pirámides mayas, que a través de una pasarela de madera lleva a las viviendas de la gente más humilde de ese mundo. Es una zona oscura, ya que la luz procede de los focos de las zonas más altas. Las viviendas son de madera, muy sencillas, y están construidas sobre el agua y conectadas entre ellas a través de pasarelas.

Los pueblos son en cierto modo similares a los que se encuentran en el lago Tonle Sap, en Camboya. Son poblados construidos sobre estacas de madera, que soportan todo el peso de las edificaciones para que permanezcan inalteradas por el cambio de caudal del lago debido a las estaciones seca y de lluvias. Hay entre 170 y 190 asentamientos en el lago tanto de origen camboyano, con una gran parte vietnamita. La mayoría de ellos surgieron por motivos económicos, para dedicarse a la pesca o a la distribución de riego a la tierra. Su concepción tiene origen en la época de jemereros rojos, entre el 1975 y 1979, donde se crearon para asegurar el abastecimiento de los anteriores bienes a toda la población.¹⁹⁷



Fig. 177_Poblados de madera flotantes en el mundo de los muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

¹⁹⁷ Melkart. (2019, 22 septiembre). *Tonlé Sap y sus pueblos flotantes*. Angkor Wat. <https://www.angkorwat.es/monumentos/tonle-sap-y-sus-pueblos-flotantes/>.

Conforme avanzamos en la película, Miguel y compañía cogen un teleférico, desde el que se pueden contemplar toda la ciudad desde arriba. Desde allí se observan los grandes puentes de estructuras de arcos metálicos que conectan las distintas torres y niveles del lugar. Están claramente inspirados en los grandes puentes de hierro que se llevaron a cabo a finales del s.XVIII y durante todo el s. XIX.

Estos puentes son construidos por todo el mundo. Concretamente no hay un puente que sea formalmente idéntico al de la película, pero si existen ejemplos similares. Uno de los puentes más aclamados de este tipo de construcciones es el puente Don Luis I, en Oporto, Portugal. El puente posee una longitud de 390m y una altura de 62m.¹⁹⁸ Fue obra del ingeniero alemán Théophile Seyrig y fue inaugurado en 1886. Es un icono de la ciudad y su gran arco posee una estructura de celosías de un espesor de 8m, la cuál está sujeta por cinco pilares.¹⁹⁹

El puente de la ruta verde de Plasencia, en España, posee alguna similitud en lo que a la forma de los arcos se refiere. Situado junto a un antiguo puente de hierro, este otro sin embargo de estructura de hormigón, pero con formas que recuerdan a las tipologías de puentes en arco de hierro. Este fue diseñado por el ingeniero francés Gastón Bertier a finales del s.XIX. Posee un gran arco central con nervios de estructura vertical que lo conectan a la pasarela, y otros arcos muy esbeltos a sus dos lados.²⁰⁰ El puente de la película posee un gran arco central, que en lugar de sujetar la pasarela con los nervios verticales, parece que los fusiona con los arcos de los laterales del puente de Plasencia.



Fig. 179_Puentes de hierro de la ciudad de los muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

¹⁹⁸ El Puente de Don Luis I, símbolo de la ciudad de Oporto. (2016, 27 octubre). Structuralia. <https://blog.structuralia.com/el-puente-de-don-luis-i-simbolo-de-la-ciudad-de-oporto>.

¹⁹⁹ Puente de Luis I de Oporto. (s. f.). Asturnatura. <https://www.asturnatura.com/turismo/guia/puente-de-luis-i-de-oporto-15300>.

²⁰⁰ López-Lago, J. (2020). Asalto a lo que queda del viejo puente de hierro. HOY. <https://www.hoy.es/extremadura/queda-viejo-puente-20201228001532-ntvo.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.hoy.es%2Fextremadura%2Fqueda-viejo-puente-20201228001532-ntvo.html>.



Fig. 178_Puente Don Luis I, Oporto.



Fig. 180_Puente de la ruta verde y antiguo puente de hierro de Plasencia.



Fig. 181_La Ciudad de Los Muertos [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

En la plaza central de la ciudad de la película se pueden apreciar muchas edificaciones de poca altura. Estas destacan por su colorido, concretamente los tonos amarillos o anaranjados que se combinan con el blanco de la piedra. Es una arquitectura colonial popular como la que se veía también en Santa Cecilia. En este caso, sin embargo, los edificios que parecen tiene una apariencia menos homogéneos entre ellos. Esta característica se corresponde más a una población de mayor tamaño que Santa Fe de la Laguna, en la que hay más variedades de tipologías.

Hay particularmente un edificio, con un acabado liso amarillo y arquería en planta baja de piedra, que se parece particularmente a los edificios céntricos de la ciudad de Valladolid en México, ya mencionada anteriormente. La diferencia con los edificios de Valladolid es que además de ser los de la película mucho más pequeños en planta, estos muestran terrazas y balcones en las plantas superiores. Esto podría ser porque la plaza es el núcleo de vida social de la urbe y además en la película aparece un festival de música, de esta manera vincula con mayor intensidad las viviendas y la vida cotidiana con el aspecto social de la plaza.



Fig. 182_Edificios en torno a la plaza de Valladolid, México.



Fig. 183_Edificios de la plaza de la ciudad de los muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]



Fig. 184_Plaza de la ciudad de los muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]



Fig. 185_Luces proyectadas de la torre de Ernesto de la Cruz. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

Fig. 186 (abajo)_Luces proyectadas de la Coit Tower, San Francisco.

Más adelante, Miguel se aproxima a la torre en la que vive la estrella Ernesto de la Cruz. Esta torre representa un tipo de arquitectura diferente al que aparece en todo el resto del largometraje. Ya no es arquitectura mexicana o popular, sino trata de asemejarse al lujo norteamericano de los años 30, 40 y 50, añadiéndole con la iluminación y personajes un ambiente de celebridades, como actores y cantantes. Cantantes y actores mexicanos que abandonaron su país para vivir en Estados Unidos y hacer dinero allí, como Jorge Negrete o Pedro Infante, es el caso de Ernesto en la película.

La torre de Ernesto de la Cruz es de estilo art decó, como gran parte de la arquitectura que rodea su entorno. Es una torre masiva con un acabado aparentemente de mortero o algún material pétreo pulido. Aunque mucho mayor en la película, esta construcción presenta rasgos similares a la Torre Coit en San Francisco. Por ejemplo, la forma en la que la circunferencia está recortada en forma de acanaladuras a arista viva, como si fuese una columna de orden dórico.

Los arquitectos Arthur Brown Jr. y Henry Howard crearon la torre en San Francisco. Esta tiene 69m y fue realizada en 1933 en estilo art decó. Otra similitud con el edificio de la película, que además es un rasgo clave en la imagen de la torre, son los arcos que se encuentran en la parte superior de esta y la rematan. Estos arcos en el caso de la torre en San Francisco generan un mirador, mientras que en el edificio de la película sencillamente son parte del recorrido hasta llegar a la mansión de Ernesto de la Cruz que se encuentra en lo más alto.²⁰¹

Como detalle del funcionamiento de la torre en la película, que tiene en común con la realidad, es que ambas por la noche en ocasiones usan grandes focos proyectados al cielo que hacen que la torre actúe como un gran faro urbano.



Fig. 187_Torre de Ernesto de la Cruz. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

²⁰¹ Zakheim, M. (s. f.). *Coit Tower San Francisco: Its History and Art* (Aniversario). Volcano Pr.



Fig. 188_Coitt Tower, San Francisco.



Fig. 189_Acceso al Marine Building, Vancouver.



Fig. 190_Acceso a la torre de Ernesto de la Cruz. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

El acceso de la torre de Ernesto se produce a través de un basamento con un gran arco de vidrio y numerosos relieves en torno a este que adornan la sobria torre. El arco, abocinado, actúa como un faro en la noche e ilumina toda la entrada al edificio. Los relieves que lo enmarcan son de nuevo parte de ese Mayan Revival, de la corriente del Art Decó, así como la cornisa que aparece por encima del cartel que anuncia la llegada, texto que proclama en inglés "Aprovecha el momento".

Esta forma de arco abocinado como gran acceso se utiliza en algunos pabellones o edificios de finales del s. XIX y principios del s. XX. Es el caso por ejemplo del Palais de l'Optique, en París. Esta obra, creada por Georges Leroux, fue edificada para la Exposición Universal de 1900. Su fachada consiste esencialmente en un gran arco en profundidad, el cual a través de su ornamentación genera el acceso e imagen del edificio.²⁰² Como en el caso del Gran Palacio de las Bellas Artes de la misma ciudad, su exterior se ve marcado por un estilo neoclásico que retorna a comienzos del s. XX.

El Marine Building, en Vancouver también utiliza un gran arco abocinado como recurso para enmarcar el acceso. Este sin embargo, a diferencia del palacio de París, posee una potente ornamentación art decó en tonos dorados que contrastan con un fondo oscuro. Este edificio sigue este estilo ya que es algo más tardío. Se acaba de construir en 1930 y diseñado por J.W. Hobbs. Este consideró que la apertura del canal de Panamá iba a conectar Vancouver con el panorama comercial internacional. Por eso se inspiró en el recién construido edificio Chrysler para diseñar el edificio canadiense, buscando una imagen novedosa, actual y cosmopolita.²⁰³

202 Palais de l'Optique - Expo Paris 1900. (2022, 20 octubre). Worldfairs. <https://www.worldfairs.info/forum/viewtopic.php?f=411&t=2293-le-palais-de-l-optique>.

203 THE MARINE BUILDING: VANCOUVER'S ICONIC ART DECO BUILDING. (s. f.). Phylonthego. <https://phylonthego.com/2019/11/the-marine-building-vancouvers-iconic-art-deco-building/>.



Fig. 191_Grabado del Palais de l'optique para la Exposición Universal de 1900, París.



Fig. 192_Pegasos y figuras clásicas del Palais de la Méditerranée, Niza.

La ornamentación de esta pieza de acceso en la película es sin embargo de un carácter claramente art decó. La fachada está decorada con relieves y figuras que siguen unos patrones muy geométricos, y salvo las imágenes escultóricas de personas, en general fondos muy rectilíneos. Este es un patrón bastante común en la arquitectura de esa época, usando animales o elementos mitológicos de culturas europeas o mesoamericanas, y un fondo con las líneas rectas características de esa corriente. En algunos casos estas rectas se sustituyen con una superposición de curvas, aún así con un patrón muy geométrico y poco orgánico.²⁰⁴

Algunos ejemplos de este tipo de decoración se encuentran por ejemplo en el Palais de la Méditerranée,²⁰⁵ en Niza, con imágenes de pegasos y figuras de la cultura clásica diseñadas por Antoine Sartorio. Las cabezas de elefantes geometrizadas en el Coral Building,²⁰⁶ en Swansea, Estados Unidos. O la fachada con un enorme relieve dorado en el teatro Folies Bergère,²⁰⁷ en París, donde se aprecia en este caso una figura alada envuelta en vórtices dorados.²⁰⁸

204 Benton, C. (2003). *Art Deco 1910-1939*. Bulfinch Pr.

205 El Palais de la Méditerranée fue llevado a cabo entre 1927 y 1928 en Niza. Es un complejo hotelero diseñado por Charles y Marcel Dalmas. Se caracteriza por su estilo Art Decó y la forma en la que usaron el hormigón armado que les permitió conseguir grandes alturas y vanos.

206 El Coral Building en Swansea fue erigido entre 1930 y 1932. Su arquitecto fue Harry Wilson. Es el edificio de una compañía textil que poseía un imperio de tiendas.

207 El teatro Folies Bergère fue construido en 1969 por el arquitecto Plumeret. Se creó para llevar a cabo óperas. Su fachada data de 1930. En París fue competencia del Moulin Rouge. A día de hoy sigue siendo usado como teatro.

208 Idem ref. 204.



Fig. 193_Elefante del Coral Building, Swansea.

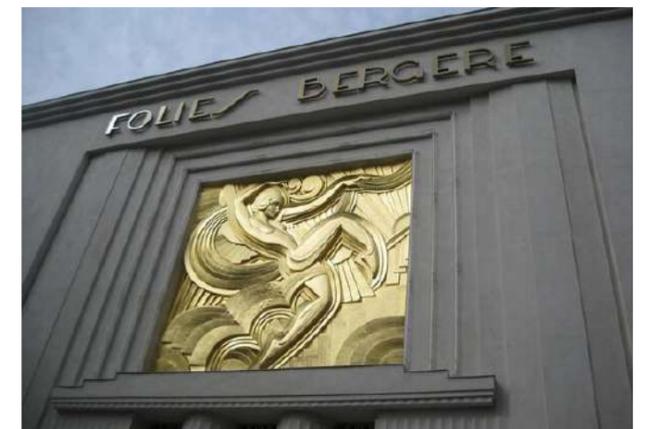


Fig. 194_Fachada del teatro Folies Bergère, París.



Fig. 195_Vista aérea del acceso a la torre de Ernesto de la Cruz y los alrededores de la ciudad de los muertos a esta.[Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

Para ascender a la casa de Ernesto de la Cruz, utilizan un funicular que sube perimetralmente por la torre. Este elemento, como en el caso de la torre, busca ese efecto de arquitectura de lujo de los años 30, con una imagen dorada muy característica, de nuevo, de la corriente art decó.

En la ciudad de Los Ángeles se erigió un funicular que recorre la Bunker Hill. Este transporte se creó en 1901, y permanece a día de hoy siendo el recorrido ferroviario más corto del mundo. Su tono amarillo recuerda al de la película y ha sido, y es un elemento muy cinematográfico, ha aparecido en más de 25 películas y series, algunas de ellas muy reconocidas como es el caso de el filme *La la land*, en 2016.²⁰⁹ Otro funicular que posee unos rasgos bastante similares, es el funicular del Barrio Alto de Lisboa. Este también comparte forma, colores y es coetáneo al de Los Ángeles. Cumple la función de tranvía en la ciudad portuguesa y de nuevo tipológicamente se acerca ligeramente al que aparece en la película.²¹⁰

Aunque conceptualmente el vehículo de la película está inspirado en funiculares, formalmente, es más similar a los tranvías de los años 40 en Estados Unidos. Un modelo concreto de ello es el F Line Car 1057, en San Francisco, también conocido como “bumblebee” por su brillante color amarillo. Otro es el Philadelphia PCC 1060, ubicado en Filadelfia. Ambos con tonalidades amarillas y con zonas de detalle metálico, destacan por su forma curva, sobre todo en las aristas superiores y esquinas de las ventanas.²¹¹ Estos elementos son tomados en la película para crear este funicular de un aspecto tan brillante y propio de la década de los años dorados de Hollywood.



Fig. 199_Funicular de la torre de Ernesto de la Cruz. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

209 Angels Flight Railway. (s. f.). Angels Flight. <https://www.angelsflight.org/>.

210 Elevadores de Lisboa. (s. f.). Guía Nómada de Lisboa. <https://www.lisboa.es/que-ver/elevadores-de-lisboa/>.

211 Historic Streetcars in San Francisco. (s. f.). Market Street Railway. <https://www.streetcar.org/streetcars/1057-1057-cincinnati-oh/>.



Fig. 196_Interior del funicular Angels Flight en la película La la land. [Fotograma extraído de la película La la land. Damien Chazelle. 2016]



Fig. 197_Funicular-tranvía del Barrio alto, Lisboa.



Fig. 198_F Line Car, San Francisco.



Fig. 200_Philadelphia PCC 1060, Filadelfia.



Fig. 201_Fachadas del Castillo Hearst, San Simeón.



Fig. 202_Mansión de Ernesto de la Cruz. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

Prosiguiendo con la trama de la película, Miguel llega a la mansión de la estrella Ernesto de la Cruz, en la que se celebra una enorme y exclusiva fiesta con la aristocracia del mundo de los muertos. Esta gran casa aparentemente puede estar inspirada en las mansiones que construían grandes estrellas o empresarios a principios del s. XX, principalmente en Estados Unidos. En concreto un estilo que fue frecuentemente inspirado en castillos, monasterios o arquitectura clásica o medieval, intentando crear sus propios palacios buscando una gran ostentación.

En 1919 Julia Morgan solicitó al magnate William Randolph Hearst la creación del Castillo de Hearst. Está ubicado en San Simeón, en California. La vivienda principal tiene apariencia de iglesia. Posee dos torres de 48m, que junto con la fachada, están inspiradas en el palacio de los duques de Arcos, en Sevilla, y en la colegiata de Santa María la Mayor de Ronda, respectivamente. Se llegó incluso a intentar conseguir la portada real del palacio de los duques, acción que el rey Alfonso XIII impidió. Sus jardines y piscinas tienen una apariencia más clásica, siendo así el total del lugar un conjunto de estilos arquitectónicos de distintas épocas.²¹²

Curiosamente, a este castillo se dió un uso muy similar a la mansión de Ernesto en la película. El magnate Hearst tenía una joven amante llamada Marion Davies, una corista que buscaba impulsar su carrera. Tras la separación de Hearst y su mujer, en el castillo se organizaban fiestas casi todos los fines de semana a las que acudían los mayores nombres del cine como Clark Gable, Joan Crawford, Charles Chaplin o Gary Cooper entre otros. Esto hace que tanto el castillo real, como la mansión ficticia guarden una muy importante relación, ya no formal, si no en cuanto a su uso y concepción.²¹³

212 Joric, C. (2021, 16 febrero). San Simeon, el castillo "español" de Hearst. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/historiayvida/historia-contemporanea/20210216/6248089/san-simeon-castillo-hearst.html>.

213 Idem ref. 2012.



Fig. 203_Piscina exterior del Castillo Hearst, San Simeón.



Fig. 204_Basílica del Sagrado Corazón, París.

En cuanto a lo que formalmente se refiere, la mansión de Ernesto de la Cruz guarda bastante similitud con la basílica del Sagrado Corazón en el barrio de Montmartre en París. Es un trabajo conjunto realizado por los arquitectos Paul Abadie, Lucien Magne, Honoré Daumet, Charles Laisné, Jean-Louis Hulat y Henri-Pierre rauline. La construcción del templo se lleva a cabo entre 1875 y 1923, durante ese movimiento de volver a traer elementos clásicos a la arquitectura monumental moderna.²¹⁴

El propio acceso de la basílica se aproxima mucho al del edificio ficticio, ascendiendo por una gran escalinata que da paso a una fachada definida por grandes arcos en distintas alturas que son rematados en la parte superior del edificio por una cúpula. En el caso de la película en el lugar en el que iría la imagen de una escultura del Sagrado Corazón de Jesús, se crea una calavera que es lo que representa y sería la deidad en el mundo de los muertos. Además en la mansión de Ernesto se añaden varios torreones a los lados, sin mucha ornamentación, sólo arcos y ventanas.



Fig. 205_Acceso a la mansión de Ernesto de la Cruz. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

214 LA BASILIQUE DU SACRE COEUR. (2019). CONNAISSAN ARTS.

El interior de la mansión de Ernesto de la Cruz continúa con esos elementos neoclásicos y los fusiona con arquitectura en hierro y art decó. Posee una cubierta de vidrio que es muy similar a la de la estación de ferrocarriles de la película, inspirada en construcciones de finales del s.XIX y principios del s.XX.²¹⁵

Las ventanas mantienen también la estética de todo el Inframundo de la película, así como toda la ornamentación de estilo neobarroco. Aparecen calaveras en las carpinterías de las ventanas, en las balaustradas, en capiteles y basamentos de pilastras que son de un aparente orden corintio pero más recargado, sobre todo en su base. Se repite esa imagen en las pechinas que van dejando los arcos para conformar la gran bóveda de cristal.

También el interior es similar al del Castillo Hearst, siendo extremadamente ostentoso, que toma la arquitectura barroca como referencia para simular lujo por la saturación de elementos.²¹⁶ Pero siendo los materiales de la bóveda, mucho más modernos que ese tipo de arquitectura, o la piscina central, que los relaciona más con estas grandes mansiones del s.XX, que con la arquitectura de la época barroca. Además de sus elementos constructivos, en la película juegan con la iluminación de focos y colores para dotar la escena de un carácter más festivo.



Fig. 206_Piscina interior del Castillo Hearst.

215 *Hierro y arquitectura: un material para la Revolución Industrial.* (s. f.). MasDeArte. <https://masdearte.com/especiales/hierro-y-arquitectura-un-material-para-la-revolucion-industrial/>.

216 Joric, C. (2021, 16 febrero). San Simeon, el castillo "español" de Hearst. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/historiayvida/historia-contemporanea/20210216/6248089/san-simeon-castillo-hearst.html>.



Fig. 207 y 208_Salón principal de la mansión de Ernesto de la Cruz. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]



Fig. 209_Piscine Museum, Roubaix.



Fig. 210_Gellért Baths, Budapest.

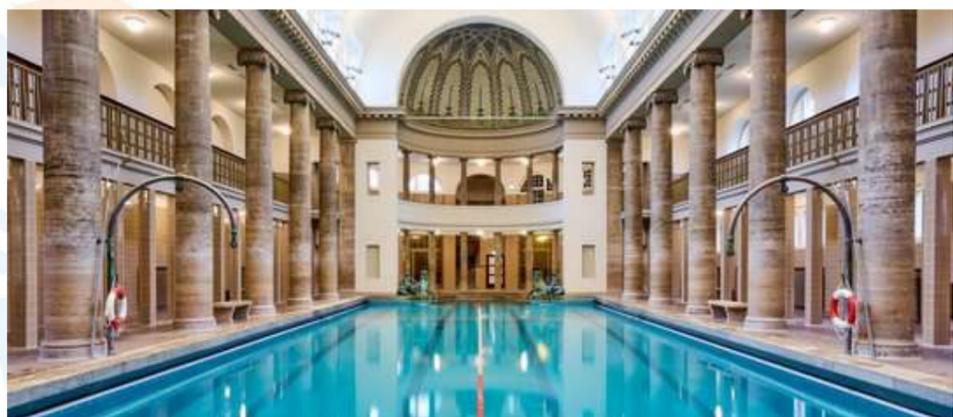


Fig. 211_Stadtbad Neukölln, Berlín.

A estas características se le suma el elemento del agua. Hay una gran piscina en el centro del salón principal. Esta sala, recuerda a algunas construcciones de principios del s.XX que hacían balnearios de carácter monumental que en ocasiones tiene carácter neoclásico u en otros casos Art Decó. Algunos casos similares son por ejemplo el museo La Piscine de Roubaix, en la ciudad con el mismo nombre en Francia. Este edificio es una antigua piscina municipal construida entre 1927 y 1932. Su estilo es Art Decó y su arquitecto es Albert Baert. Actualmente es utilizada como museo de arte.²¹⁷

Esta piscina surge como búsqueda de un lugar de higiene para contrarrestar las condiciones precarias de la clase obrera. Su estilo busca seguir el orden de los monasterios cistercienses, conformándose en torno a un claustro, con un estilo neobizantino. La estancia es concebida como si fuese la nave de una iglesia, con grandes ventanales de cristales tintados que actúan como un rosetón con la luz del atardecer y del amanecer. Alrededor de las piscinas se disponen galerías a dos alturas con barandillas en estilo Art Decó también.²¹⁸

Otro caso es el balneario de Gellért Bath, en Budapest. Era uno de los baños termales más conocidos de la ciudad. Fue entre 1912 y 1918 en estilo Art Nouveau, que se reconoce en sus mosaicos, vidrieras y trabajo de la ornamentación metálica. Sus arquitectos fueron Ármín Hegedüs, Artúr Sebestyén y Izidor Sterk. En su interior la piscina posee una columnata alrededor de esta que sujeta una galería. La cubierta, como en el edificio de la película, es una bóveda de vidrio que permite entrar la luz cenitalmente. Sus características, así como las de la mayoría de las salas interiores son de estilo de la Secesión.²¹⁹

Por último, la piscina de Stadtbad Neukölln, en Alemania. Fue diseñada por el arquitecto Reinhold Kiehl, y abrió sus puertas en 1914.²²⁰ Posee un estilo neoclásico buscando unos baños que simulen los balnearios romanos con grandes columnas simulando el orden jónico. La razón de su construcción fue de nuevo la búsqueda de aumentar la higiene y salubridad de la clase obrera, aunque no por ello decidieron ahorrar en materiales, usando mármol y terracota en distintos paramentos.²²¹

217 *La piscine de Roubaix.* (2018, 25 abril). Architecture Art Decó. <https://www.architecture-art-deco.fr/piscine-musee-roubaix-nord.html#:~:text=Cette%20piscine%2C%20aujourd'hui%20transform%C3%A9e,dans%20un%20style%20Art%20D%C3%A9co.>

218 *LA PISCINE.* (s. f.). La Piscine, Roubaix. [https://www.roubaix-lapiscine.com/en/museum/la-piscine/.](https://www.roubaix-lapiscine.com/en/museum/la-piscine/)

219 *Budapest Thermal Baths.* (s. f.). ArtNouveau.club. [https://artnouveau.club/budapest-thermal-baths/.](https://artnouveau.club/budapest-thermal-baths/)

220 *Stadtbad Neukölln.* (s. f.). Berlin.de. <https://www.berlin.de/en/sports-leisure/swimming-pools/7654956-7642368-stadtbad-neukoelln.en.html>.

221 *Neukölln Public Swimming pool.* (s. f.). In Geschichte Baden. [https://www.historische-hallenbaeder.de/b%C3%A4der-von-a-z/berlin/stadtbad-neuk%C3%B6lln/.](https://www.historische-hallenbaeder.de/b%C3%A4der-von-a-z/berlin/stadtbad-neuk%C3%B6lln/)

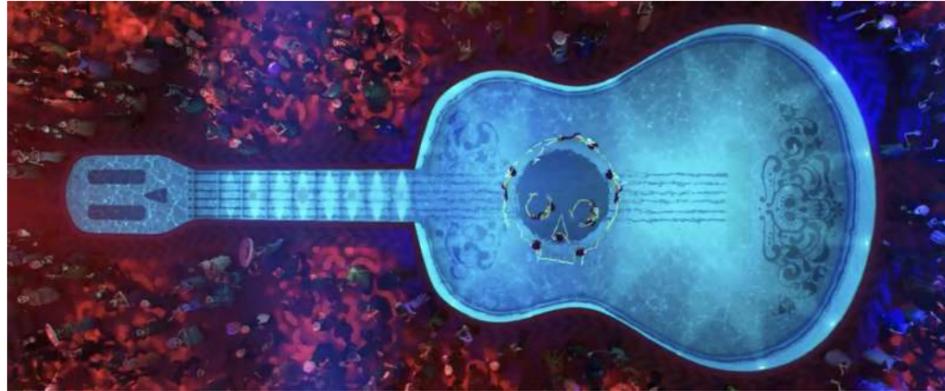


Fig. 212_Piscina de la mansión de Ernesto de la Cruz. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

Dentro de este gran salón del palacio de Ernesto de la Cruz en la película hay una piscina. Esta se encuentra en el centro de la estancia, posee forma de guitarra española, que imita los diseños del propio instrumento de Ernesto. Presenta elementos de calaveras en el mástil y en la base de la guitarra, e incluso las nadadoras que aparecen simulan esta iconografía.

Esta piscina viene inspirada por las grandes piscinas de las mansiones y palacios de la opulencia de principios del s.XX como en el caso del Castillo Hearst. Estas piscinas buscaban inspiración en arquitecturas del pasado como la grecorromana, bizantina o estilos góticos incluso, y también usando estilos como el neoclásico, Art Nouveau y Art Decó. En la segunda mitad del siglo, este estilo cambia y a veces en situaciones de excentricidad se crean piscinas de un estilo más pop con formas geométricas más rígidas, buscando simetrías, forma de riñón o de objetos cotidianos como en este caso es la guitarra.²²²

En la residencia del guitarrista y músico de Paul McCartney, Brian May, aparece una piscina similar con forma de guitarra. Este posee una piscina con la forma de su guitarra más característica, denominada "Les Paul", la cual plasmó en su piscina y denominó "Les Pool". Esta fue elaborada en los años 60 en Palm Springs, California.²²³

222 Chapuzón en los 50, 60 y 70. (2020). *Architectural Digest*. <https://www.revistaad.es/arquitectura/galerias/chapuzon-50-60-y-70/12659>.

223 Childers, C. (2020, 7 febrero). *Paul McCartney guitarist has 'Les Pool'*. Q 105.7. <https://q1057.com/paul-mccartney-brian-ray-les-paul-guitar-shaped-pool/>.



Fig. 213_Piscina "Les Pool", Palm Springs.

En la película se muestra otro de los grandes salones de la mansión de Ernesto. La disposición de pilastras, y ornamentación en paredes y ventanas es bastante similar a la del salón de la piscina. Sus paredes muestran una ligera diferencia, sobre todo en las alturas de los estratos, siendo en este caso significativamente menor el superior al inferior. Su estilo sigue siendo neoclásico y esta vez no se mezcla con la arquitectura del hierro y desaparece la gran cubierta de vidrio.

En este caso aparece una gran bóveda de cañón con una delicada retícula de formas geométricas que se repiten a lo largo de toda ella. Tanto la ornamentación de los muros como esta forma de representar la bóveda se asemejan mucho a elementos presentes en la arquitectura barroca y neobarroca.

La iglesia de San Carlo alle Quattro Fontane posee una patrón geométrico similar al que aparece en la película. Fue construida en 1682 y diseñada por el arquitecto Francesco Borromini. Es una iglesia con un diseño muy condicionado por el limitado espacio en planta de la parcela, lo que obliga a que Borromini tenga que demostrar un gran dominio de geometría y proporciones para poder llegar a una solución como esta.²²⁴

La iglesia se compone de tres partes en altura, base, cúpula y zona de transición entre estas. La cúpula y semicúpulas de la zona de transición se caracterizan por una ornamentación generada a partir de octógonos que se combinan con cruces y hexágonos y van poco a poco disminuyendo de tamaño según se va ascendiendo en altura. La bóveda de la película, aunque formalmente muy distinta, también se organiza en base a octógonos.²²⁵



Fig. 214_San Carlo alle Quattro Fontane, Roma.



Fig. 215_Salón de Ernesto de la Cruz. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

224 San Carlo alle Quattro Fontane. (s. f.). Wikiarquitectura. <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/san-carlo-alle-quattro-fontane/>

225 Alonso García, E. (2003). *San Carlino: La máquina geométrica de Borromini*. Valladolid: Secretariado de Publicaciones e Intercambio, Editorial de la Universidad de Valladolid.

Este tipo de ornamentación del interior de la cubierta es utilizado en toda clase de soluciones formales y épocas. Ya se pueden ver casetones en el propio Panteón de Roma en el s.I a.C.. Este tipo de acabado interior del techo, aunque en el Panteón resuelva cuestiones estructurales, se toma en parte como inspiración para la ornamentación durante el renacimiento o barroco. Como es el caso de la basílica de San Pedro en el Vaticano, cuya construcción va de 1506 a 1626. Su construcción y diseño pasa por las manos de muchos arquitectos y artistas como Bramante, Miguel Ángel, Bernini o Rafael Sanzio. La bóveda de su nave principal posee una retícula que combina distintos tipos de cuadriláteros que a mayores aparecen ornamentados con detalles dorados.²²⁶

La capilla de los Reyes Borbones en el Palacio Real de Nápoles de Caserta posee características similares a las de la basílica de San Pedro en cuanto a los patrones de sus bóvedas. Este es una obra barroca muy tardía, casi neoclásica. Luigi Vanvitelli y sus discípulos lo llevaron a cabo y presentaron el proyecto en 1751.²²⁷ El palacio se asemeja bastante al salón de la película tanto en su bóveda, como en el estilo de sus paredes. Todos sus paramentos están muy ornamentados y con detalles en dorados y en mármol. Sus paredes compuestas de nuevo en dos estratos de diferente composición y su bóveda de medio cañón posee unos relieves geométricos que se asemejan bastante estilísticamente a los de la película.



Fig. 216_Capilla de los Reyes Borbones del Palacio Real de Nápoles de Caserta, Nápoles.



Fig. 217_Bóveda de la basílica de San Pedro, El Vaticano.

226 Castillo, J. R. (s. f.). *Dinámica Espacial: Basílica de San Pedro Spatial Dynamics: St. Peter's Basilica*. Issuu. <https://issuu.com/jcamolina/docs/umbriel/s/10507554>.

227 Royal Palace of Caserta. (s. f.). Wostphoto. <https://www.wostphoto.com/caserta>.



Fig. 218_Cartel publicitario del espectáculo de Ernesto de la Cruz. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

Por último, en la película se dirigen a un gran estadio en el que se llevará a cabo una actuación. Este lugar combina elementos de muchos estilos diferentes dependiendo de la parte del estadio.

El acceso al edificio se muestra con un gran cartel luminoso en el que aparece la figura del cantante Ernesto de la Cruz y la frase "Sunrise Spectacular!" en brillantes colores junto con fotos que apuntan al cielo. Esta imagen se asemeja a las de las fachadas de teatros y cines de la primera mitad del s.XX en los cuales usaban esta iluminación y grandes letras para anunciar las obras que se llevan a cabo dentro. Todo esto dentro de una estética Art Decó.

El teatro Boulder, a las afueras de Denver posee estas características. Construido en 1906, su fachada es una de las más reconocibles de todo el Art Decó de Colorado. Posee varios mosaicos con formas geométricas de colores vivos y un sotechado que sobresale y sostiene los carteles luminosos que anuncian el nombre del cine y las obras.²²⁸ Estos carteles se asemejan a la gama de colores y luminosidad que aparecen en la película.

El Senador, en Baltimore, se inauguró en 1939 como sala de cine. El edificio posee un gran cartel luminoso sobre un sotechado circular dispuesto de la misma forma que en la película. Detrás de este aparecen focos y vidrieras de colores lo cuál le dan una sensación colorida como en el teatro Boulder o en la película. A día día el teatro mantiene tanto en su interior como en su exterior su estética Art Decó y sigue en uso como la sala más grande de cine de Maryland.²²⁹

El letrero que da la bienvenida a la ciudad de Las Vegas se asemeja en estilo al que aparece en la película y puede haber servido de inspiración para su diseño. El luminoso de la urbe de Nevada fue creado en 1959 por Betty Willis. Sigue esa estética luminosa, colorida y con formas geométricas del Art Decó, pero en este caso llevado ya a la cultura más "pop" que se llevaba en las décadas de los años 50 y 60.²³⁰



Fig. 219_Cartel luminoso de bienvenida a Las Vegas, Las Vegas.

228 The Boulder Theater. (s. f.). HistoricBoulder. <https://historicboulder.org/portfolio-items/the-boulder-theater/>.

229 The Senator Theatre. (s. f.). A.R. Marani. <https://armarani.com/project/the-senator-theatre/>.

230 Venturi, R., Scott Brown, D., & Izenour, S. (s. f.). *Aprendiendo de Las Vegas El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. GG.



Fig. 220_Cartel de la fachada del espectáculo de Ernesto de la Cruz. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]



Fig. 221_Boulder Theatre, Denver.



Fig. 222_The Senator Theatre, Maryland.

Así como el cartel que aparece en la película se inspira en los del s.XX. La arquitectura que lo rodea y conforma el exterior del estadio parece ser mucho más antigua. El perímetro es de piedra. En la zona que enmarca los carteles luminosos se aprecian formas geométricas manteniendo la estética del largometraje. Estas formas se inspiran en la ornamentación maya y azteca. En este caso no parece que busque el estilo neomaya como hemos visto en otras partes de la película, ya que el resto del estadio sugiere tener más antigüedad por las formas y desgaste de materiales.

El resto del exterior del estadio es de piedra también y se observa cómo está conformado por arcos y pilastras estructurales entre estos. Este tipo de arquitectura no aparece en Mesoamérica en la época maya. Las edificaciones más similares a un estadio que aparecían en el imperio maya fueron las sedes del “juego de la pelota”. Esta era la principal actividad deportiva para acudir como espectador, pero la morfología de sus graderios es muy diferente de la de un estadio, siendo un patio rectangular rodeado por unas laderas de piedra, en ningún momento buscan esa forma elíptica de las gradas en los estadios para optimizar el espacio y alojar más espectadores.²³¹



Fig. 223_Restos de la sede del juego de la pelota, Monte Albán.



Fig. 224_Restos de la sede del juego de la pelota, Chichen Itzá.

231 *Juego de Pelota Maya*. (s. f.). Chichen Itza. <https://www.chichenitza.com/es/juego-de-pelota>.



Fig. 225_Fachada del espectáculo de Ernesto de la Cruz, se puede apreciar el acceso con ornamentación maya, y el perímetro con arcadas. [Fotograma extraído de la película *Coco*. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

El edificio sí que se asemeja mucho a los anfiteatros romanos, que también se distribuían en arcadas y puntos estructurales entre estas. Esto se puede ver a día de hoy en gran número de restos como en el Coliseo de Roma,²³² la obra de mayor tamaño que hay al respecto. Otras construcciones que formalmente quizás se asemejen más en lo que a apariencia exterior de refiere son la Arena de Verona,²³³ o el anfiteatro de Pula.²³⁴ Ambos construidos en el s.I y de menor tamaño que el Coliseo, fueron de gran ayuda para entender los sistemas constructivos que utilizaban en Roma para llevar a cabo semejantes obras. Estos dos anfiteatros llegan con arcadas hasta la parte superior de su fachada, con discretas pilastras entre estos, exactamente como aparece en la película.²³⁵

Posteriormente, ya en el s.XX sí que hubo una corriente de creación de estadios y arenas que se inspiraba en estas construcciones romanas para generar un cierto movimiento neoclásico combinado con el Art Decó que dotaba de elegancia a las sedes deportivas. Esto es el caso de Los Ángeles Memorial Coliseum, edificado en 1927 y diseñado por John y Donald Parkinson, el cuál ha sido sede de los Juegos Olímpicos. En este se pueden observar los arcos que se inspiran en las formas romanas, pero cambiando el material y simplificando su ornamentación para adaptarlos a la época.²³⁶

232 El Coliseo de Roma o Anfiteatro Flavio fue construido en el s.I junto al Foro Romano. Este fue el de mayor dimensión jamás construido por el Imperio Romano. Fue utilizado durante cinco siglos y posee una capacidad de 65,000 espectadores.

233 La Arena de Verona fue erigida el año 30 d.C. fuera de las murallas de la ciudad. Es uno de los anfiteatros romanos mejor conservados y a día de hoy se sigue utilizando para llevar a cabo óperas y el Festival de Verona.

234 El anfiteatro de Pula se sitúa en Croacia y fue construido en el s.I. Es el único anfiteatro conservado que posee cuatro torres y los tres órdenes clásicos en las distintas alturas. Actualmente se utiliza para actuaciones musicales.

235 Sadurní, J. M. (2024). Descubre algunos de los anfiteatros romanos mejor conservados del mundo. *National Geographic*. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/descubre-algunos-anfiteatros-romanos-mejor-conservados-mundo_20806.

236 Minutillo, J., & Fazzare, E. (2024). Estadios olímpicos: La mejor arquitectura de los Juegos Olímpicos. *Architectural Digest*. <https://www.admagazine.com/galerias/estadios-olimpicos-la-mejor-arquitectura-de-los-juegos-olimpicos>.



Fig. 226_Coliseo, Roma.



Fig. 227_Anfiteatro de Pula, Croacia.



Fig. 228_Los Angeles memorial Coliseum, California.

En la película aparece también la vista del estadio en el que se celebra el concierto desde arriba, en la que se ve todos los graderíos, escenario y forma del conjunto. Esta vista nos enseña unas características muy parecidas a las que hemos visto anteriormente. Sigue siendo de piedra y con una estructura muy similar a la de los anfiteatros romanos. Y en este caso, por la forma en planta del edificio, la referencia tomada son las antiguas arenas y no los estadios modernos.

Los estadios modernos poseen generalmente una planta con forma de óvalo recto, es decir, que mientras que los ejes cortos son arcos, los largos son rectas. Esto no necesariamente se tiene que dar en la forma de su perímetro exterior, pero sí en el de su patio interior, ya que por su función tiene que albergar canchas o pistas deportivas que requieren de esta forma. Sin embargo los anfiteatros romanos tienen una planta en forma de elipse u óvalo común, tanto en su perímetro como en los límites de su graderío.

A esta reflexión se suma el material del estadio de la película, la piedra. Y además de ello, los detalles que aparecen detrás del escenario, enmarcándolo. Estos son también de piedra y de nuevo como se observaba en la fachada destacan sus formas geométricas en espirales rectilíneas que aluden a los ornamentos mayas. Esto hace pensar que este edificio ficticio busca parecer una construcción monumental y antigua, no un estadio moderno.

El basamento del estadio en la película sigue la línea de todo el estadio, con esa ornamentación de inspiración maya. Este consiste en una gran torre que sostiene el anfiteatro, la cual llega a su base concluyendo en lo que parece la planta de una pirámide maya. De este modo, toda la construcción que se crea en el filme es, desde su base hasta su coronación, de un mismo estilo arquitectónico y por tanto simula una misma época, aunque se haga la falsa inclusión del anfiteatro romano como si fuese arquitectura maya.



Fig. 229_Vista del basamento del estadio de la Ciudad de los Muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]



Fig. 230_Vista aérea del estadio de la Ciudad de los Muertos. [Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]



Fig. 231_Arena de Verona, Italia.

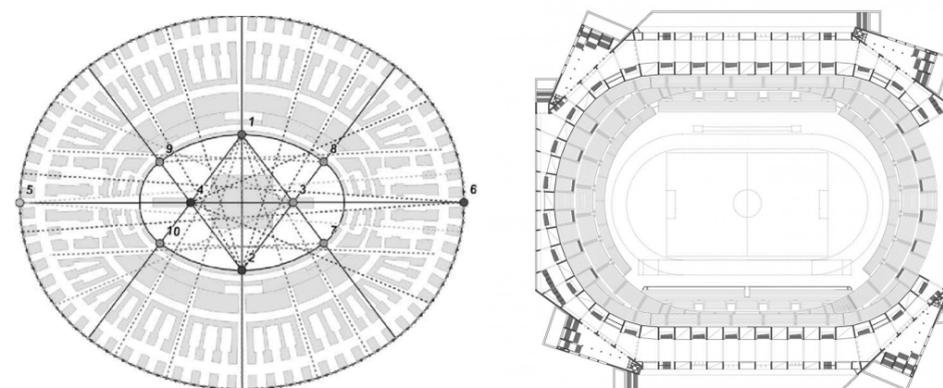


Fig. 232_Comparación de planta de un anfiteatro romano (izquierda, anfiteatro de Itálica) y de un estadio actual (derecha, Estadio Olímpico de La Cartuja).



3 CONCLUSIONES

Se ha realizado un análisis profundo de toda la escenografía creada para la película *Coco* (2017). En la película, la arquitectura y elementos de ambientación que aparecen son muy importantes de cara a la trama, estos además de ubicar a los personajes en lugares y momentos concretos a nivel histórico y geográfico, establecen relaciones entre personajes y acercan al espectador a las tradiciones, costumbres y cultura de los protagonistas. Tanto para las construcciones, como la vegetación o el mobiliario han sido basadas en el país de México.

En el trabajo se comprueba la amplia base histórica en la que se sustenta para concebir el universo en el que se desarrolla el largometraje. Desde los primeros bocetos, la película ha sido concebida con unas premisas arquitectónicas que apoyan y resaltan el argumento. El personaje, a lo largo de sus aventuras, nos muestra parte de la historia, construcciones y tradiciones mexicanas.

En la película se muestra claramente lo que es una versión fílmica del pueblo mexicano de Santa Fe de la Laguna. Así pone en valor el patrimonio de este tipo de cultura y mostrando sus características arquitectónicas principales.



Fig. 233_Tyler y Marla. [Fotograma extraído de la película *El Club de la Lucha*. David Fincher. 1999]



Fig. 234_Plano de Miguel observando la Ciudad de los Muertos, inspirado en *El Club de la Lucha*, 1999. [Fotograma extraído de la película *Coco*. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]



Fig.235_Miguel junto a unos nichos funerarios. [Fotograma extraído de la película *Coco*. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017]

El resto de la película, que se desarrolla en la Ciudad de los Muertos, tiene referencias de todo tipo de arquitectura mexicana, así como algunas de movimientos más globales.

En este viaje por el mundo de los muertos, los creadores del largometraje nos dan un repaso por los principales elementos de la arquitectura y cultura mexicana, transformándola e incluso mostrando personalidades célebres de su país. No sólo se trata de un escenario en el que transcurre la trama. Analizando bien toda ella, la película busca también mostrar México a los espectadores de la vean. Enseña de sus costumbres e historia en un escenario acorde a ello para que sea un viaje didáctico.

La arquitectura y escenografía que se analizan en el trabajo ayudan a aportar a la historia y a transmitir al espectador los valores de la cultura mexicana como el gran valor que se le da a la familia, a los antepasados y la forma en la que socializan entre ellos, apoyados en las construcciones como viviendas, plazas, cementerios o calles.



6

BIBLIOGRAFÍA

(Por orden alfabético)

Aa., Vv. (2017). *Pixar. Hasta el infinito y mas allá. A través de sus películas*. Dolmen.

About 450 sutter. (s. f.). 450 Sutter. <https://www.450sutter.com/about-450-sutter/>.

Acueducto de les Ferreres o 'Pont del Diable'(MHT). (s. f.). Tarragona Turisme. <https://www.tarragonaturisme.cat/es/monumento/acueducto-de-les-ferreres-o-pont-del-diablenmhtd>.

Alonso García, E. (2003). *San Carlino: La máquina geométrica de Borromini*. Valladolid : Secretariado de Publicaciones e Intercambio, Editorial de la Universidad de Valladolid.

Angels Flight Railway. (s. f.). Angels Flight. <https://www.angelsflight.org/>.

Arellano, M. (2022, 14 marzo). *Frida Escobedo diseñará la nueva ala de arte moderno y contemporáneo del Museo Metropolitano de Arte de Nueva York*. Arch Daily. <https://www.archdaily.cl/cl/978424/frida-escobedo-disenara-la-nueva-ala-de-arte-moderno-y-contemporaneo-del-museo-metropolitano-de-arte-de-nueva-york>.

Arochi, Luis E. (2005) *La pirámide de Kukulkán cap.II*. Panorama Editorial. ISBN 968-38-0118-8

Arquitectura. (s. f.). Museo del Palacio de Bellas Artes. <https://museopalaciodebellasartes.inba.gob.mx/arquitectura/>.

Arquitectura colonial. (s. f.). Arquitectura pura. Recuperado 26 de agosto de 2023, de https://www.arquitecturapura.com/arquitectura/colonial-19051/?utm_content=cmp-true.

Benton, C. (2003). *Art Deco 1910-1939*. Bulfinch Pr.

Biblioteca Jose Vasconcelos / Taller de Arquitectura X / Alberto Kalach. (2011, 28 febrero). Arch Daily. <https://www.archdaily.cl/cl/02-67254/biblioteca-jose-vasconcelos-alberto-kalach>.

Budapest Thermal Baths. (s. f.). ArtNouveau.club. <https://artnouveau.club/budapest-thermal-baths/>.

Buendia, J. M. (2013). *LUIS BARRAGAN*. RM Verlag.

Canales, F. (2013). Enrique del Moral. *Arquine*. <https://arquine.com/enrique-del-moral/>

Cano, V. (2019, 17 septiembre). *Arquitectura colonial*. Grupo SAR. <https://gruposar.com/blogs/disenio/arquitectura-mexicana-colonial>

Cano Valencia, J. A., & Mateus Medina, C. A. (2012). *Arquitectura colonial mexicana. Mezcla de dos mundos. Diseño Interior*.

Captivating History. (2020). *Walt Disney: Una Fascinante Guía sobre la Vida de un Empresario Americano y Pionero en los Dibujos Animados*.

Casa Ennis. (s. f.). Wikiarquitectura. <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/casa-ennis/>.

CASITAS BY THE SEA & PUNTA PÁJAROS. (2014). *Taller de Arquitectura X*. <http://www.kalach.com/casitas-by-the-sea-punta-pajaros>.

Castillo, J. R. (s. f.). *Dinámica Espacial: Basílica de San Pedro Spatial Dynamics: St. Peter's Basilica*. Issuu. <https://issuu.com/jcamolina/docs/umbriel/s/10507554>.

Catedral Metropolitana de la Ciudad de México. (s. f.). Gobierno de la Ciudad de México. Recuperado 14 de agosto de 2023, de <https://mexicocity.cdmx.gob.mx/venues/metropolitan-cathedral/?lang=es>.

Cejudo Collera, M. (s. f.). *Materiales y sistemas constructivos de la arquitectura maya*. En Sociedad Española de Historia de la Construcción.

Chapuzón en los 50, 60 y 70. (2020). *Architectural Digest*. <https://www.revistaad.es/arquitectura/galerias/chapuzon-50-60-y-70/12659>.

Chichen Itza. New 7 Wonders of the World [<https://world.new7wonders.com/wonders/pyramid-at-chichen-itza-before-800-a-d-yucatan-peninsula-mexico/>].

Childers, C. (2020, 7 febrero). *Paul McCartney guitarist has 'Les Pool'*. Q 105.7. <https://q1057.com/paul-mccartney-brian-ray-les-paul-guitar-shaped-pool/>.

Córdoba, M. (1989). *La Arquitectura Colonial Española* (1.a ed.). Círculo de lectores.

Cuesta Hernández, L. J. (2009). *Arquitectura del Renacimiento en Nueva España*, «Claudio de Arciniega, maestro maior de la obra de la yglesia catedral de esta Ciudad de México». ISBN 978-607-417-049-8.

Daneels, A. (Ed.). (2021). *Arquitectura mesoamericana de Tierra. Volumen II* (De Insituto de Investigaciones Antropologicas UNAM; Vol. 2). <http://ru.ia.unam.mx:8080/handle/10684/148>.

Descubre el encanto arquitectónico de las calles de Brooklyn Heights en NY. (2022, 3 febrero). *Architectural Digest*. <https://www.admagazine.com/video/watch/descubre-el-encanto-arquitectonico-de-las-calles-de-brooklyn-heights-en-ny>.

Díaz, G. (2023). *Arquitectura maya: Diseño místico que combina cosmovisión y naturaleza*. *Architectural Digest*. <https://www.admagazine.com/articulos/arquitectura-maya-historia-construcciones-e-importancia>.

El Puente de Don Luis I, símbolo de la ciudad de Oporto. (2016, 27 octubre). Structuralia. <https://blog.structuralia.com/el-puente-de-don-luis-i-simbolo-de-la-ciudad-de-oporto>.

El siglo XX, una gran época para la arquitectura mexicana. (1999, noviembre). México en el Tiempo. <https://www.mexicodesconocido.com.mx/el-siglo-del-mexico-contemporaneo-en-la-arquitectura.html>.

Elevadores de Lisboa. (s. f.). Guía Nómada de Lisboa. <https://www.lisboa.es/que-ver/elevadores-de-lisboa/>.

Equinox at Chichen Itza producción INAH-CONACULTA Youtube.com [<https://world.new7wonders.com/wonders/pyramid-at-chichen-itza-before-800-a-d-yucatan-peninsula-mexico/>].

Francisco del Paso y Troncoso (1942). *Epistolario de la Nueva España (1505-1818)*, (16 vols.), vol. VII , p. 307.

García González, J. (2022). *Puente Nuevo de Ronda (Málaga)* (Universidad de Sevilla, Ed.). Encrucijada de mundos. <https://grupo.us.es/encrucijada/puente-nuevo-de-ronda-malaga/>.

González Franco, L. C. (2008). *Fuentes para el estudio de la arquitectura en Mexico. siglos XIX y XX* (0 ed.). Universidad Nacional Autonoma de Mexico.

Gran Palacio de las Bellas Artes. (s. f.). Wikiarquitectura. <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/gran-palacio-de-las-bellas-artes/>.

Guzmán Pérez, M., & Suárez Nieto, C. (1993). *Arquitectura, comercio, ilustración y poder en Valladolid de Michoacán Siglo XVIII* (1.a ed.). Instituto Nacional de Antropolgía e Historia.

Hernández, M. P. (2023). *La Historia de México: Descubre los orígenes, la época Prehispánica, Colonial, Contemporánea, la Independencia y la Revolución mexicana*.

Hervert, Y. (2023). La Alumbrada en Mixquic: Una Noche Mágica de Tradición y Cultura. *Catarxis*. <https://www.catarxis.com/p/la-alumbrada-en-mixquic>.

Hierro y arquitectura: un material para la Revolución Industrial. (s. f.). MasDeArte. <https://masdearte.com/especiales/hierro-y-arquitectura-un-material-para-la-revolucion-industrial/>.

Historic Streetcars in San Francisco. (s. f.). Market Street Railway. <https://www.streetcar.org/streetcars/1057-1057-cincinnati-oh/>.

HUB México. (2018). Seis datos para celebrar al PALACIO DE BELLAS ARTES. *Architectural Digest*. <https://www.admagazine.com/arquitectura/historia-palacio-de-bellas-artes-diseno-arquitectura-20180929-4666-articulos#:~:text=El%20edificio%20es%20un%20ejemplo,m%C3%A1rmol%20mexicano%20en%20el%20interior>.

Ingle, M. (1985). *Mayan Revival Style: Art Deco Mayan Fantasy*. G.M. Smith. Instituto Nacional de Antropología e Historia de México. [<https://lugares.inah.gob.mx/es/zonas-arqueologicas/regiones-culturales/cultura/14283-altiplano-central.html>].

Jardin Botanico / Tatiana Bilbao S.C. (2013, 21 julio). ArchDaily. <https://www.archdaily.cl/cl/02-279944/jardin-botanico-tatiana-bilbao-s-c>.

Jerez González, J. (2015). Juan O'Gorman. Formas de no ser arquitecto. *rita_Revista Indexada de Textos Académicos*, 4, 130-135.

Joric, C. (2021, 16 febrero). San Simeon, el castillo "español" de Hearst. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/historiayvida/historia-contemporanea/20210216/6248089/san-simeon-castillo-hearst.html>.

Juego de Pelota Maya. (s. f.). Chichen Itza. <https://www.chichenitza.com/es/juego-de-pelota>.

Kothenschulte, D. (Ed.). (s. f.). *Los Archivos de Walt Disney - Sus películas de Animación 1921-1968*. TASCHE.

LA BASILIQUE DU SACRE COEUR. (2019). CONNAISSAN ARTS.

LA PISCINE. (s. f.). La Piscine, Roubaix. <https://www.roubaix-lapiscine.com/en/museum/la-piscine/>.

La piscine de Roubaix. (2018, 25 abril). *Architecture Art Decó*. <https://www.architecture-art-deco.fr/piscine-musee-roubaix-nord.html#:~:text=Cette%20piscine%2C%20aujourd'hui%20transform%C3%A9,dans%20un%20style%20Art%20D%C3%A9co>.

León, D. (2023, 26 enero). AD100 2023: Frida Escobedo, una versátil y meteórica carrera arquitectónica. *Architectural Digest*. <https://www.admagazine.com/articulos/ad100-2023-frida-escobedo-versatil-meteorica-carrera>.

Linares, M. Á. (2023). *DISNEY, UN SIGLO DE MAGIA*. Poe Books.

López, A. I. (2021). Alberto Kalach, el arquitecto mexicano que crea a partir de recuperar la naturaleza. En *Architectural Digest*. <https://www.admagazine.com/arquitectura/alberto-kalach-el-arquitecto-mexicano-que-crea-arquitectura-organica-20200305-6551-articulos>.

López-Lago, J. (2020). Asalto a lo que queda del viejo puente de hierro. *HOY*. <https://www.hoy.es/extremadura/queda-viejo-puente-20201228001532-ntvo.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.hoy.es%2Fextremadura%2Fqueda-viejo-puente-20201228001532-ntvo.html>.

Louis Sullivan. (s. f.). Wikiarquitectura. <https://es.wikiarquitectura.com/arquitecto/sullivan-louis/>.

Mark Cartwright, traducido por Agustina Cardozo. (2015) *Arquitectura maya*. World History Encyclopedia [<https://www.worldhistory.org/trans/es/1-13270/arquitectura-maya/>]

Matude, L. (2020, 31 mayo). Las haciendas mexicanas que tienes que conocer. *Architectural Digest México y Latinoamérica*.

Melkart. (2019, 22 septiembre). *Tonlé Sap y sus pueblos flotantes*. Angkor Wat. <https://www.angkorwat.es/monumentos/tonle-sap-y-sus-pueblos-flotantes/>.

Minutillo, J., & Fazzare, E. (2024). Estadios olímpicos: La mejor arquitectura de los Juegos Olímpicos. *Architectural Digest*. <https://www.admagazine.com/galerias/estadios-olimpicos-la-mejor-arquitectura-de-los-juegos-olimpicos>.

Montero García, I. A. (2014). Astronomía, Geometría y Arquitectura en Chichén Itzá. *Revista Inclusiones*. ISSN 0719-4706. Volumen 1 / Número 2 (Abril - Junio 2014 pp. 113-132).

Montero García, I. A. (2013). *El sello del sol en Chichén Itza: Tomo 2 de la serie Astronomía*. ISBN: 978-607-8187-xx-x. Nathalie Armella Spitalier.

Navacué Palacio, P. (s. f.). *Las catedrales de España y México en el siglo XVI* [Universidad Politécnica de México].

Neukölln Public Swimming pool. (s. f.). In Geschichte Baden. <https://www.historische-hallenbaeder.de/b%C3%A4der-von-a-z/berlin/stadtbad-neuk%C3%B6lln/>.

Nichols, C. (s. f.). *Walt Disney's Disneyland*. TASCHE.

Ochoa, A. (2022). Palacio de Correos: 10 cosas que no sabías de este emblemático edificio. *Architectural Digest*. <https://www.admagazine.com/articulos/palacio-de-correos-cosas-que-no-sabias-de-su-historia>.

Palais de l'Optique - Expo Paris 1900. (2022, 20 octubre). Worldfairs. <https://www.worldfairs.info/forum/viewtopic.php?f=411&t=2293-le-palais-de-l-optique>.

Perspectivas. *Tatiana Bilbao Estudio*. (2018). En Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey. <http://proyectos.marco.org.mx/index.pl?i=1517>.

Piernas Gallego, N. (2015, 18 enero). *El ladrillo visto en la arquitectura industrial de Barcelona*. Natalia Piernas. <https://www.nataliapiernas.com/patrimonio-industrial/el-ladrillo-visto-en-la-arquitectura-industrial-de-barcelona/>.

Puente de Luis I de Oporto. (s. f.). Asturnatura. <https://www.asturnatura.com/turismo/guia/puente-de-luis-i-de-oporto-15300>.

RECINTO FABRA I COATS. (s. f.). 48h Open House Barcelona. <https://www.48hopenhousebarcelona.org/es/els-edificis/recinto-fabra-i-coats/>.

Royal Palace of Caserta. (s. f.). Wostphoto. <https://www.wostphoto.com/caserta>.

Ruiz Botello, P. (2011). *Arquitectura de las haciendas coloniales de México*. Universidad Politécnica de Cataluña.

Ruiz Torres, R. A. (s. f.). Los kioscos de música y las bandas de viento en México durante el Porfiriato. *Revistas INAH*.

Sadurní, J. M. (2024). Descubre algunos de los anfiteatros romanos mejor conservados del mundo. *National Geographic*. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/descubre-algunos-anfiteatros-romanos-mejor-conservados-mundo_20806.

Sala de Exhibiciones, *Jinhua Architecture Park - Tatiana Bilbao mx.a / Tatiana Bilbao*. (2007, 10 agosto). ArchDaily. <https://www.archdaily.cl/cl/750195/sala-de-exhibiciones-jinhua-architecture-park-tatiana-bilbao-mx-dot-a>.

San Carlo alle Quattro Fontane. (s. f.). Wikiarquitectura. <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/san-carlo-alle-quattro-fontane/>.

Santa Fe de la Laguna. (2013). Pátzcuaro.com. Recuperado 28 de febrero de 2024, de http://www.patzcuaro.com/santa_fe_laguna.html.

Servicio de Información Agroalimentaria y Pesquera. (2019, 30 octubre). *La flor de cempasúchil, un ícono de México*. Gobierno de México. <https://www.gob.mx/siap/articulos/la-flor-de-cempasuchil-un-icono-de-mexico?idiom=es>.

Stadtbad Neukölln. (s. f.). Berlin.de. <https://www.berlin.de/en/sports-leisure/swimming-pools/7654956-7642368-stadtbad-neukoelln.en.html>.

Tatiana Bilbao, estas 3 primeras obras son cruciales en su trayectoria. (s. f.). Mexico Design. Recuperado 26 de septiembre de 2023, de <https://mexicodesign.com/tatiana-bilbao-3-obras-importantes-para-su-trayectoria/>.

The Boulder Theater. (s. f.). HistoricBoulder. <https://historicboulder.org/portfolio-items/the-boulder-theater/>.

THE MARINE BUILDING: VANCOUVER'S ICONIC ART DECO BUILDING. (s. f.). Phylonthego. <https://phylonthego.com/2019/11/the-marine-building-vancouvers-iconic-art-deco-building/>.

The Senator Theatre. (s. f.). A.R. Marani. <https://armarani.com/project/the-senator-theatre/>.

The Walt Disney Company. (s. f.). DisneyWiki. https://disney.fandom.com/es/wiki/The_Walt_Disney_Company#2004%E2%80%94Presente.

Vaquero, A. (2012). *Arquitectura y urbanismo colonial*. Escuela de Arquitectura de San Pedro Sula.

Venturi, R., Scott Brown, D., & Izenour, S. (s. f.). *Aprendiendo de Las Vegas El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. GG.

Zakheim, M. (s. f.). *Coit Tower San Francisco: Its History and Art (Aniversario)*. Volcano Pr.

7 REFERENCIA DE IMÁGENES

(Por orden de aparición)

- Fig. 01_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 02_ <https://www.filmaffinity.com/es/film893369.html>
- Fig. 03_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 04_ <https://www.imdb.com/name/nm0000370/mediaviewer/rm606809600>
- Fig. 05_Fotograma extraído de la película *Steam Boat Willie*. Walt Disney, Ub Iwerks, 1928.
- Fig. 06_Fotograma extraído de la película *Blancanieves y los Siete Enanitos*. David Hand, 1937.
- Fig. 07_ <https://www.deseret.com/utah/2024/07/17/deseret-news-archives-disneyland-opened-on-this-day-in-1955/>
- Fig. 08_Fotograma extraído de la película *La Bella Durmiente*. Clyde Geronimi, Les Clark, Eric Larson, Wolfgang Reitherman, 1959.
- Fig. 09_Fotograma extraído de la película *Mary Poppins*. Robert Stevenson, 1964.
- Fig. 10_Fotograma extraído de la película *Mary Poppins*. Robert Stevenson, 1964.
- Fig. 11_Fotograma extraído de la película *El Rey León*. Ron Minkoff, Roger Allers, 1994.
- Fig. 12_Fotograma extraído de la película *La Sirenita*. Ron Clements, John Musker, 1989.
- Fig. 13_ <https://www.filmaffinity.com/es/film966887.html>
- Fig. 14_Fotograma extraído de la película *Toy Story*. John Lasseter, 1995.
- Fig. 15_Fotograma extraído de la película *Buscando a Nemo*. Andrew Staton, Lee unkrich, 2003.
- Fig. 16_Fotograma extraído de la película *Los Increíbles*. Brad Bird, 2004.
- Fig. 17_Fotograma extraído de la película *Up*. Pete Docter, Bob Peterson, 2009.
- Fig. 18_Fotograma extraído de la película *Frozen*. Jennifer Lee, Chris Buck, 2013.
- Fig. 19_Fotograma extraído de la película *Del Revés*. Peter Docter, Ronaldo del Carmen, 2015.
- Fig. 20_Fotograma extraído de la película *Del Revés*. Peter Docter, Ronaldo del Carmen, 2015.
- Fig. 21_Fotograma extraído de la película *Soul*. Pete Docter, Kemp Powers, 2020.
- Fig. 22_ https://logos.fandom.com/es/wiki/Pixar_Animation_Studios/Otros
- Fig. 23_ <https://prensa.disneylatino.com/streaming/disney-plus>
- Fig. 24_ <https://www.tomosygrapas.com/presentado-nuevo-logo-marvel-studios/>
- Fig. 25_ https://starwars.fandom.com/es/wiki/Lucasfilm_Ltd.
- Fig. 26_ <https://www.disney.es/peliculas/luca>
- Fig. 27_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 28_ <https://www.animum3d.com/blog/como-se-hizo-coco-breakdown/>
- Fig. 29_ https://www.tripadvisor.es/AttractionProductReview-g150807-d26584954-Chichen_Itza_Diamond_All_Inclusive_Tour_with_Cenote_Valladolid-Cancun_Yucatan_Peni.html
- Fig. 30_ <https://www.sobrestoyaquello.com/2020/07/auge-y-caida-de-la-insostenible-tikal.html>
- Fig. 31_ https://www.researchgate.net/figure/FIGURA-8-Plano-general-del-Grupo-de-la-Serie-Inicial-localizada-al-sur-de-Chichen-Itza_fig5_262514700
- Fig. 32_ <https://www.tumblr.com/hmcum1718/16524134611/plano-de-la-ciudad-de-chich%C3%A9n-itz%C3%A1-maya>
- Fig. 33_ https://es.wikipedia.org/wiki/Templo_de_Kukulc%C3%A1n
- Fig. 34_Elaboración propia.
- Fig. 35_Elaboración propia.
- Fig. 36_ <https://mxc.com.mx/2019/03/20/chichen-itza-el-equinoccio-de-primavera-y-el-decenso-de-kukulcan/>
- Fig. 37_ <https://blog.mexicodestinationclub.com/es/mayas-importancia-equinoccio/>
- Fig. 38_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

- Fig. 39_ <https://www.animum3d.com/blog/como-se-hizo-coco-breakdown/>
- Fig. 40_Elaboración propia.
- Fig. 41_ <https://www.facebook.com/NatGeoHistory/photos/a.1015077916693336/10151828340303336/?type=3>
- Fig. 42_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 43_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 44_ <https://www.animum3d.com/blog/como-se-hizo-coco-breakdown/>
- Fig. 45_ <https://www.mayaturistic.com/2023/07/19/como-llegar-a-la-catedral-metropolitana-en-cdmx-en-metro/>
- Fig. 46_ <https://www.vitoria-gasteiz.org.es/CATEDRAL-DE-MEXICO-9.htm>
- Fig. 47_ https://www.academiacolecciones.com/arquitectura/inventario.php?id=AA-802_04
- Fig. 48_ <https://arquitectamoslocos.blogspot.com/2018/07/el-espacio-no-cuenta.html>
- Fig. 49_ <https://mediateca.inah.gob.mx/repositorio/islandora/object/fotografia%3A281369>
- Fig. 50_ <https://mediateca.inah.gob.mx/repositorio/islandora/object/fotografia%3A280368>
- Fig. 51_ <https://mediateca.inah.gob.mx/repositorio/islandora/object/fotografia%3A364239>
- Fig. 52_ <https://www.bidsquare.com/online-auctions/morton-subastas/claudio-de-arciniega-plano-de-la-catedral-metropolitana-m-xico-ca-1569-tinta-sepia-y-gris-sobre-papel-57-x-42-cm-enmarcado-1469061>
- Fig. 53_ <https://www.google.es/intl/es/earth/index.html>
- Fig. 54_ https://es.wikipedia.org/wiki/Catedral_Metropolitana_de_la_Ciudad_de_M%C3%A9xico
- Fig. 55_ <https://www.flickr.com/photos/jicito/9832002053>
- Fig. 56_ https://es.wikipedia.org/wiki/Catedral_Metropolitana_de_la_Ciudad_de_M%C3%A9xico
- Fig. 57_ <https://www.flickr.com/photos/jicito/9905972885>
- Fig. 58_ <https://www.flickr.com/photos/jicito/11013630425>
- Fig. 59_Cuesta Hernández, L. J. (2009). *Arquitectura del Renacimiento en Nueva España, «Claudio de Arciniega, maestro maior de la obra de la yglesia catedral de esta Ciudad de México»*. ISBN 978-607-417-049-8.
- Fig. 60_ <https://etcetera.com.mx/opinion/convento-de-santiago-apostol-2/>
- Fig. 61_ <https://www.animum3d.com/blog/como-se-hizo-coco-breakdown/>
- Fig. 62_ <https://www.ferraraporter.com/san-miguel-de-allende-es-la-mejor-ciudad-pequena-del-mundo/>
- Fig. 63_ https://www.researchgate.net/figure/FIGURA-1-Plaza-Mayor-de-la-Ciudad-de-Mexico-segun-la-traza-del-plano-realizado-por_fig1_345996141
- Fig. 64_ <https://thesanetravel.com/travels/mexico/what-to-see-in-oaxaca-in-two-days>
- Fig. 65_ https://www.urbipedia.org/hoja/Templo_de_Santa_Prisca_de_Taxco
- Fig. 66_ <https://stock.adobe.com/es/images/hermosas-fachadas-de-las-casas-coloniales-y-calles-de-la-ciudad-amurallada-de-cartagena-de-indias-en-colombia/81370991>
- Fig. 67_ <https://www.facebook.com/casaculturamompox/>
- Fig. 68_Cano Valencia, J. A., & Mateus Medina, C. A. (2012). *Arquitectura colonial mexicana. Mezcla de dos mundos. Diseño Interior*.
- Fig. 69_ https://es.hoteles.com/h0186098/hacienda-temozon-a-luxury-collection-hotel-temozon-sur-abala-mexico/?locale=es_ES&pos=HCOM_ES&siteid=300000008
- Fig. 70_ <https://www.cntraveler.com/hotels/comala/hacienda-de-san-antonio>
- Fig. 71_ https://www.tripadvisor.es/Hotel_Review-g499415-d289170-Reviews-Hacienda_Sepulveda_Hotel_Spa-Lagos_de_Moreno.html
- Fig. 72_ <https://programadestinosmexico.com/balneario-ex-hacienda-de-san-jacinto-ixtluca-morelos/>
- Fig. 73_ <https://programadestinosmexico.com/balneario-ex-hacienda-de-san-jacinto-ixtluca-morelos/>
- Fig. 74_ <https://www.eleconomista.com.mx/arteseideas/14-cosas-que-no-sabias-de-la-pelicula-Coco-20171110-0068.html>
- Fig. 75_ <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/villa-savoye/>
- Fig. 76_ <https://www.animum3d.com/blog/como-se-hizo-coco-breakdown/>
- Fig. 77_ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Facultad_de_Arquitectura_UNAM.jpg

Fig. 78 *El siglo XX, una gran época para la arquitectura mexicana*. (1999, noviembre). México en el Tiempo. <https://www.mexicodesconocido.com.mx/el-siglo-del-mexico-contemporaneo-en-la-arquitectura.html>.

Fig. 79 <https://mx.pinterest.com/pin/8585055531673895/>

Fig. 80 <https://www.serfadu.com/2020/11/03/la-casa-estudio-de-diego-rivera-y-frida-kahlo-patrimonio-artistico-de-la-nacion/>

Fig. 81 https://es.wikipedia.org/wiki/Torre_de_Rector%C3%ADa

Fig. 82 https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2557546190934052&id=187533597935335&set=a.195987210423307&locale=bn_IN

Fig. 83 <https://visitasguiadasalhambra.online/palacio-de-comares/>

Fig. 84 <https://es.pinterest.com/pin/432486370468100069/>

Fig. 85 <https://es.pinterest.com/pin/432486370468100069/>

Fig. 86 <https://mexicoinmypocket.com/blogs/blog/how-to-visit-casa-estudio-luis-barragan-in-mexico-city>

Fig. 87 <https://atipika.com/es/espacios-unicos-la-casa-estudio-de-luis-barragan/>

Fig. 88 <https://www.archdaily.cl/cl/02-123630/clasicos-de-arquitectura-casa-gilardi-luis-barragan>

Fig. 89 <https://atipika.com/es/espacios-unicos-la-casa-estudio-de-luis-barragan/>

Fig. 90 <https://mxc.com.mx/2023/02/04/sobre-el-proyecto-ecuestre-poco-conocido-de-luis-barragan/>

Fig. 91 <https://www.archdaily.cl/cl/02-207404/clasicos-de-arquitectura-capilla-de-las-capuchinas-luis-barragan>

Fig. 92 <https://www.archdaily.cl/cl/02-207404/clasicos-de-arquitectura-capilla-de-las-capuchinas-luis-barragan>

Fig. 93 <https://mx.pinterest.com/pin/229331806003748895/>

Fig. 94 <https://www.admagazine.com/cultura/luis-barragan-esta-pelicula-explora-la-casa-gilardi-en-la-ciudad-de-mexico-20191127-6215-articulos>

Fig. 95 <https://www.animum3d.com/blog/como-se-hizo-coco-breakdown/>

Fig. 96 <https://ar.pinterest.com/pin/416020084313087509/>

Fig. 97 <https://www.archdaily.cl/cl/02-136535/casa-observatorio-de-tatiana-bilbao-por-el-fotografo-iwan-baan>

Fig. 98 <https://www.archdaily.cl/cl/02-67254/biblioteca-jose-vasconcelos-alberto-kalach>

Fig. 99 <http://www.kalach.com/casitas-by-the-sea-punta-pajaros>.

Fig. 100 <http://www.kalach.com/casitas-by-the-sea-punta-pajaros>.

Fig. 101 <https://artishockrevista.com/2018/02/08/arquitectura-mexicana-frida-escobedo-disenara-pabellon-serpentine-2018/>

Fig. 102 <https://www.theaterears.com/entertainment-news/2023/10/30/la-pelicula-coco-de-pixar-cmo-despert-el-de-seo-de-las-audiencias-por-verla-en-espaol>

Fig. 103_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 104_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 105 <https://www.flickr.com/photos/jicito/24682584977>

Fig. 106_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 107_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 108_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 109_Elaboración propia.

Fig. 110_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 111_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 112 <https://www.google.es/intl/es/earth/index.html>

Fig. 113_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 114 <https://www.google.es/intl/es/earth/index.html>

Fig. 115 <https://mexicocassie.com/what-to-do-valladolid/>

Fig. 116 <https://www.elsoldemorelia.com.mx/local/municipios/denuncian-hostigamiento-en-santa-fe-de-la-laguna-6423500.html>

Fig. 117_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 118 <https://primerplanomagazine.mx/2022/04/30/parque-jardin-de-la-marimba/>

Fig. 119_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 120_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 121 <https://www.aztecaqueretaro.com/noticias/notas/santa-fe-laguna-pueblo-que-inspiro-a-disney-y-hacer-la-pelicula-coco>

Fig. 122 [https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:TEMPLO_DE_LA_MERCED_\(1\).jpg](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:TEMPLO_DE_LA_MERCED_(1).jpg)

Fig. 123_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 124 https://www.tripadvisor.es/Attraction_Review-g294316-d8279729-Reviews-Iglesia_de_la_Santisima_Cruz-Lima_Lima_Region.html

Fig. 125_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 126 <https://www.caminoreal.com/blog/post/santuario-de-la-virgen-de-los-remedios-en-puebla>

Fig. 127_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 128_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 129 https://ca.wikipedia.org/wiki/Aq%C3%BCeducte_de_Jes_Ferreres

Fig. 130 https://es.wikipedia.org/wiki/Puente_Nuevo_%28Ronda%29

Fig. 131 <https://stock.adobe.com/es/images/la-senora-adorna-la-tumba-con-flores-de-cempasuchil-el-dia-de-los-muertos/229662104>

Fig. 132_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 133_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 134 <https://www.catarxis.com/p/la-alumbrada-en-mixquic>

Fig. 135_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 136 <https://www.researchgate.net/figure/Plano-parcial-de-Teotihuacan-la-Calzada-de-los-Muertos-mide-2-Km-de-longitud-entre-la-fig3.277271474>

Fig. 137_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 138 <https://www.telemundo.com/entretenimiento/elpulso-mashable/hallaron-un-tunel-debajo-de-la-piramide-de-la-luna-que-llevaria-al-inframundo-tmna1248868>

Fig. 139_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 140 https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_maya

Fig. 141 <https://estefyog021.wordpress.com/2014/06/16/arquitectura-maya-3/>

Fig. 142 https://es.wikipedia.org/wiki/450_Sutter_Street

Fig. 143 <https://www.450sutter.com/about-450-sutter/>

Fig. 144 <https://www.450sutter.com/about-450-sutter/>

Fig. 145 <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/casa-ennis/>

Fig. 146 <https://www3.metmuseum.org/>

Fig. 147 <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/casa-ennis/>

Fig. 148 https://www.reddit.com/r/twinpeaks/comments/1d0n2ek/twin_peaks_and_blade_runner_tiles/?rdt=63402

Fig. 149_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 150_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 151 <https://es.pinterest.com/pin/158892693084407123/>

Fig. 152_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 153_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

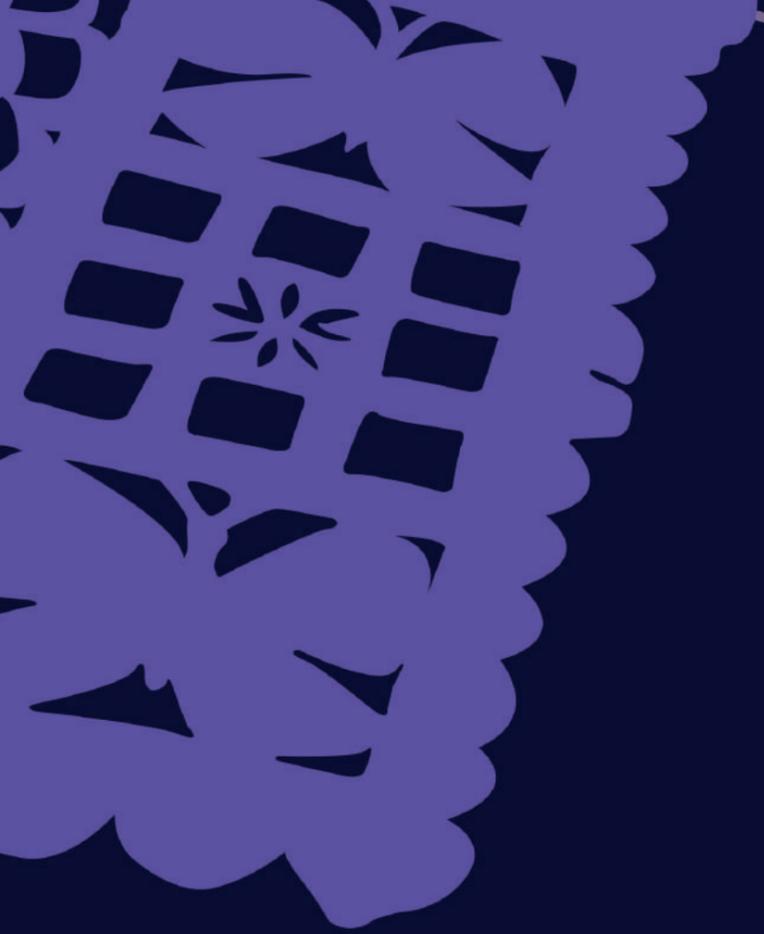
Fig. 154_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 155_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.

Fig. 156 https://www.museoteca.com/r/es/museum/5/musee_grand_palais/!/

- Fig. 157_ <https://www.metalocus.es/es/noticias/el-grand-palais-de-paris-reabrira-sus-puertas-como-sede-de-los-juegos-olimpicos-por-chatillon-architectes>
- Fig. 158_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 159_ https://es.wikipedia.org/wiki/Palacio_Postal
- Fig. 160_ <https://www.admagazine.com/articulos/palacio-de-correos-cosas-que-no-sabias-de-su-historia>
- Fig. 161_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 162_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 163_ https://www.tripadvisor.es/Attraction_Review-g150800-d558902-Reviews-Palacio_Postal-Mexico_City_Central_Mexico_and_Gulf_Coast.html
- Fig. 164_ <https://www.admagazine.com/arquitectura/historia-emblematico-palacio-postal-ciudad-de-mexico-arquitectura-20190913-5901-articulos>
- Fig. 165_ <https://vitium.es/quehacerenmadrid/visita-el-palacio-de-cristal-en-el-parque-del-retiro-madrid/>
- Fig. 166_ <https://travelmate.tech/es/francia/paris/grand-et-petit-palais/grand-palais>
- Fig. 167_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 168_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 169_ https://es.wikipedia.org/wiki/Palacio_de_Bellas_Artes_%28Ciudad_de_M%C3%A9xico%29
- Fig. 170_ <https://www.flickr.com/photos/moopus/4409037329>
- Fig. 171_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 172_ https://en.wikipedia.org/wiki/Wainwright_Building
- Fig. 173_ <https://barcelona.b-guided.com/noticias/b-inspired/fabra-i-coats-fabrica-de-creacio-de-barcelona-159.html>
- Fig. 174_ <https://150elements.mnactec.cat/es/company/ca-laranyo/>
- Fig. 175_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 176_ https://www.tripadvisor.es/AttractionProductReview-g297390-d13279187-Tonle_Sap_Lake_Floating_Villages_Mangrove_Forest_from_Siem_Reap-Siem_Reap_Siem_Rea.html
- Fig. 177_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 178_ <https://oportando.com/puente-don-luis/>
- Fig. 179_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 180_ <https://www.turismodeobservacion.com/foto/puente-del-antiguo-trazado-del-ferrocarril-entre-plasencia-y-astorga-sobre-el-rio-jerte-plasencia/93935/>
- Fig. 181_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 182_ <https://mexicocassie.com/what-to-do-valladolid/>
- Fig. 183_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 184_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 185_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 186_ <https://www.telemundoareadelabaha.com/noticias/local/san-francisco-coit-tower-iluminacion/2326710/>
- Fig. 187_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 188_ <https://spacesmag.com/stories/history/san-francisco-skyline/>
- Fig. 189_ <https://es.pinterest.com/pin/518758450813706652/>
- Fig. 190_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 191_ <https://www.gettyimages.es/fotos/loptique>
- Fig. 192_ <https://nice-riviera.com/en/nice-and-the-french-riviera/visit-nice/promenade-des-anglais-in-nice/palais-de-la-mediterranee-in-nice/>
- Fig. 193_ <https://www.walesonline.co.uk/news/story-behind-elephants-beautiful-art-17194959>
- Fig. 194_ <https://www.viator.com/es-AR/Paris-attractions/Folies-Bergere/overview/d479-a14189>
- Fig. 195_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 196_ <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g18000133/localizaciones-la-la-land-en-los-angeles/>

- Fig. 197_ <https://www.lavanguardia.com/magazine/viajes/20240118/9497679/que-ver-barrio-alto-lisboa.html>
- Fig. 198_ <https://en.sporvognsrejser.dk/foto/san-francisco-f-market-wharves-with-railcar-1057-near-market-main-2019>
- Fig. 199_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 200_ <https://www.showbus.co.uk/gallery/foreign/usa/munistreet7.htm>
- Fig. 201_ <https://www.pbs.org/wgbh/americanexperience/features/citizen-hearst-castle-san-simeon/>
- Fig. 202_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 203_ <https://www.dailymail.co.uk/news/article-12377533/Iconic-Neptune-swimming-pool-LAs-famed-Hearst-Castle-giving-visitors-ultra-rare-chance-dip-pay-THOUSAND-dollars.html>
- Fig. 204_ <https://www.descubreparis.com/2020/11/12/7-datos-sobre-el-sagrado-corazon-de-montmartre/>
- Fig. 205_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 206_ <https://www.piscicolor.com/blog/121-las-piscinas-del-castillo-hearst.html>
- Fig. 207_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 208_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 209_ <https://artosoir.fr/le-musee-de-la-piscine-a-roubaix/>
- Fig. 210_ <https://www.ulysses.travel/en/gellert-baths-budapest/>
- Fig. 211_ <https://www.berlinerbaeder.de/baeder/detail/stadtbad-neukoelln/>
- Fig. 212_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 213_ <https://www.guitarworld.com/news/paul-mccartney-guitarist-brian-ray-has-a-les-paul-shaped-swimming-pool-and-yes-its-called-the-les-pool>
- Fig. 214_ <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/san-carlo-alle-quattro-fontane/>
- Fig. 215_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 216_ <https://www.20minutos.es/viajes/destinos/palacio-real-grande-mundo-caserta-italia-5205740/>
- Fig. 217_ https://es.wikipedia.org/wiki/Bas%C3%ADlica_de_San_Pedro
- Fig. 218_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 219_ <https://www.ngenespanol.com/lugares/conoce-la-historia-del-famoso-letrero-de-las-vegas-sabes-que-dice-detras/>
- Fig. 220_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 221_ <https://www.bouldercoloradousa.com/listings/boulder-theater/1535/>
- Fig. 222_ <https://armarani.com/project/the-senator-theatre/>
- Fig. 223_ https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_pelota_mesoamericano
- Fig. 224_ <https://www.chichenitza.com/es/juego-de-pelota>
- Fig. 225_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 226_ <https://es.wikipedia.org/wiki/Coliseo>
- Fig. 227_ https://historia.nationalgeographic.com.es/a/descubre- algunos-anfiteatros-romanos-mejor-conservados-mundo_20806
- Fig. 228_ <https://www.discoverlosangeles.com/things-to-do/los-angeles-memorial-coliseum-the-story-of-an-la-icon>
- Fig. 229_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 230_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 231_ https://historia.nationalgeographic.com.es/a/descubre- algunos-anfiteatros-romanos-mejor-conservados-mundo_20806
- Fig. 232_Elaboración propia.
- Fig. 233_ <https://www.elsoldemexico.com.mx/cultura/cine/los-dos-finales-de-el-club-de-la-pelea-7806558.html>
- Fig. 234_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.
- Fig. 235_Fotograma extraído de la película Coco. Adrián Molina, Lee Unkrich. 2017.



THE
END

