



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

**Un viaje al mundo de los muertos:
Intertextualidad y referencialidad en Coco**

**Seminario Taller Extracurricular
“Interdiscursividad: Cine, Literatura, Historia”**

Que para obtener el título de

Licenciado en Comunicación

Presenta

Gerardo Archundia Soriano

Asesor

Víctor Manuel Granados Garnica



Santa Cruz Acatlán, Estado de México, 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A mis padres y hermano,
Por su apoyo, comprensión y amor incondicional

A Emmanuel,
Por toda una vida de hermandad, amistad y aventuras

Al profesor Víctor Granados Garnica,
Por su conocimiento y visión de la narrativa cinematográfica

Yo solía pensar que era la persona más extraña en el mundo,
pero luego pensé, hay mucha gente así en el mundo,
tiene que haber alguien como yo,
que se sienta bizarra y dañada de la misma forma en que yo me siento.
Me la imagino, e imagino que ella también debe estar por ahí pensando en mí.
Bueno, yo espero que si tú estás por ahí y lees esto sepas que, sí,
es verdad, yo estoy aquí, soy tan extraña como tú.

FRIDA KAHLO

Índice

Agradecimientos	
Introducción	11
Capítulo 1. Referencialidad e intertextualidad	15
1.1 De la vida al texto. la referencialidad	16
1.2 De un texto a otro. la intertextualidad	25
Capítulo 2. ¡Recuérdame! El Día de Muertos y Coco	39
2.1 Una tradición ancestral. El Día de Muertos en México	40
2.2 Una carta de amor a México. La creación de Coco	58
Capítulo 3. Vive tu momento. Coco, de la tradición a la pantalla	75
3.1 Referencialidad en Coco	76
3.1.1 Personas	77
3.1.2 Espacios	82
3.1.3 Rito mortuario	92
3.1.4 Historia	97

3.2 Intertextualidad en Coco	99
3.2.1 Música	100
3.2.2 Literatura	106
3.2.3 Arte	111
3.2.4 Cine	117
Conclusiones	123
Fuentes	129

Agradecimientos

Antes de comenzar en este viaje hacía el Mundo de los Muertos, lleno de color, música, comida y alebrijes; quiero otorgar mi total agradecimiento a aquellas personas que aportaron algo a esta investigación con comentarios, correcciones, libros, regaños, halagos, esperanzas. Disculpen si alguna persona no ve su nombre, pero no se preocupen, si fuiste parte de esta aventura, siempre te estaré agradecido:

Primero, quiero agradecer a la universidad (UNAM-FES Acatlán), a mi alma mater por cuatro años y medio de enseñanza, su buen nivel educativo, la vasta cantidad de idiomas que me dio la oportunidad de un intercambio internacional; y por su variedad de cursos, diplomados y seminarios, lugar donde se logró la escritura de este trabajo.

A Laura Edith Bonilla de León, quien, además de darme la introducción a la historia de los medios de comunicación durante dos semestres, me mostró su apoyo en todo momento en este trabajo.

A Hugo Hernández Martínez, por exigirme y guiarme por el buen camino para poder redactar de forma correcta, por llenar mi memoria con gusto al teatro y películas divertidas e interesantes.

A Jorge Olvera Vásquez, por su gran pasión a la literatura de fantasía, terror y ficción. Gracias por compartir nuevos libros que irán a mi librero y por su apoyo al análisis de filmes.

A María de Lourdes López Alcaraz por sus varias correcciones al protocolo a esta investigación y al de los demás miembros del seminario para lograr un paso adelante a nuestra vida académica.

A David Maya, un agradecimiento a último minuto, una persona que me ha compartido aventuras. Muchas gracias por ser esa persona que me hace ver las cosas con otros ojos.

También, doy gracias a la Universidad de Nuevo México, Estados Unidos, por darme la oportunidad de estudiar un semestre en su campus e incrementar mis habilidades en el dominio del idioma inglés. En especial le agradezco a la maestra Jaelyn de María, académica en dicha institución, por sus clases llenas de retroalimentación y amor a la fotografía que me inspiraron para regresar a casa y comenzar mi trayectoria como fotógrafo de retrato. Thank you!

Por otro lado, quiero agradecerles a Robin, Philip y Aaron Froman quienes han estado en mi corazón por ya un poco más de 10 años. Ustedes son fuente de inspiración en varios de mis proyectos y la principal razón por la que este trabajo fue traducido al inglés.

Por último, quiero agradecer a los siguientes amigos y compañeros: Una vez más a Emmanuel; seguido de David S., Julio, Carolina, David A., Pamela, Ángela, Jimena, Abraham, Daniela, David Apodaca, Garret, Ben, entre otros.

Introducción

Hace algunos años, recuerdo haber acompañado a unas tías al mercado a comprar lo necesario para el Día de Muertos. Cuando era niño apenas comenzaba la nueva era tecnológica y no había teléfonos celulares para perder el tiempo con las redes sociales. Una vez en el mercado, me asombré por la cantidad de papel picado, flores de cempasúchil, el olor del copal y las veladoras, cientos de personas iban de un lado a otro haciendo su mandado de las cosas necesarias para su ofrenda.

Fuimos al panteón para arreglar la lápida de mis abuelos, en aquella época no sabía de la importancia que tenía la festividad del Día de Muertos. Como la influencia de Estados Unidos en este día era muy grande, yo solamente quería disfrazarme de monstruo para ir a pedir dulces y divertirme.

Por eso nació el interés de explorar más sobre la representación de esta famosa tradición mexicana, paradójicamente, a través de un filme estadounidense; interés por analizar sus referencias desde la época prehispánica hasta hoy en día, también por ubicar en la cinta los lugares más famosos dentro de la República Mexicana en donde celebran esta festividad, revisar sus

preparativos y tradiciones llamativas, y, además, por señalar los principales elementos que componen la ofrenda del Día de Muertos. Todo esto a partir de su representación cinematográfica en *Coco*.

Por otro lado, en mi niñez fue el apogeo del Renacimiento Disney con *La Sirenita* (1989), *El Rey León* (1994), *Hércules* (1997), etcétera; también fue el nacimiento de las animaciones de los estudios Pixar con uno de mis largometrajes favoritos hechos por computadora, *Toy Story* (1995). Durante años vi sus películas y cada vez me asombraba más ante los avances tecnológicos, su animación de vanguardia y la notable riqueza narrativa que ha cultivado al público en los últimos años. Pero, además, sus diversos proyectos que plasman la cultura de países ajenos, como Francia en *Ratatouille* (2007).

En este trabajo de investigación, con apoyo de lo aprendido con relación al discurso cinematográfico, historia, literatura, narratividad en el “Seminario de titulación. Interdiscursividad: Cine, Literatura e Historia”, se busca identificar las diversas presencias referenciales e intertextuales dentro del filme *Coco*. Esto para poder comprender la diferencia que existe entre ambos términos, pero de igual forma observar cómo se relacionan entre sí.

Cuando se estrenó *Coco* (2017), la película más taquillera del 2017 y puede ser que en toda la historia de México, durante mi experiencia de intercambio internacional de parte de la UNAM en Nuevo México, Estados Unidos, donde gran parte de la población son mexicanos o chicanos (de ascendencia mexicana), nació el interés por indagar más sobre el proceso creativo e investigaciones de campo de parte de Pixar para la elaboración de este filme.

¿El personaje del xoloizcuintle Dante se enlaza con las tradiciones prehispánicas y latinas del Día de Muertos? ¿Los motivos de la ofrenda dentro del filme retoman los valores simbólicos de la tradición? Hay muchas cosas que se pueden saber de *Coco*, en este trabajo se realizó un análisis de las principales presencias referenciales e intertextuales que se ubicaron en la película divididas por categorías para que el lector pueda encontrar interesantes e incluso obtener un mejor entendimiento de la película.

Aunado a esto, se quiere saber más sobre un tema de gusto personal que se vio limitado durante la licenciatura, los recursos literarios, mencionados anteriormente, de la referencialidad e intertextualidad. Dichos conceptos se han estudiado a la fecha en diversas investigaciones o análisis y se ha ampliado su uso en otros medios fuera de la literatura, como en el caso de la televisión, cine, música, etc.

Capítulo 1.

Referencialidad e intertextualidad

Esta noche estar aquí es mi pasión, ¡Qué alegría!

Pues la música es mi lengua y el mundo es mi familia

Solís, Marco Antonio y Jaramillo, Luis Ángel. “El mundo es mi familia”,

GERMAINE FRANCO. *Coco*, Pixar, 2017

La intención de este primer capítulo es la de comprender y conceptualizar dos términos importantes en los estudios literarios: la referencialidad y la intertextualidad. Esto es, para lograr un mejor análisis de la presencia de ambos recursos en el filme *Coco*, lo cual se hará posteriormente en este trabajo.

Para ello, se abarcará brevemente uno de los planteamientos teóricos en el proceso de la comunicación lingüística, conocidas como las funciones lingüísticas, propuestas por Karl Bühler y que posteriormente fueron trabajadas por otros lingüistas como Roman Jakobson. Esto ayudará a tener una mejor comprensión de la utilización y significado de la referencialidad, no solamente como función, sino también como concepto de análisis en diversos textos literarios o fílmicos.

En cuanto a que la intertextualidad es un recurso antiguo al que se le categorizó como término específico en los sesenta, es un hecho que su presencia

ha sido fundamental en la segunda mitad del siglo XX en formas literarias, musicales, plásticas y cinematográficas. En este capítulo, de igual manera, se abordarán las propuestas más relevantes de dicho concepto por parte de diversos teóricos en cuanto a los diferentes tipos o categorías que existen.

Partimos del hecho que al hablar de ‘textos’ podemos mencionar que existe un diálogo entre ellos mediante el influjo de autores, ya sea al citarlos, mencionarlos o parodiarlos. Al final, se contrastarán ambos términos para distinguir sus aportaciones dentro del análisis de *Coco* (2017) y facilitar la división de ambos conceptos en diferentes categorías para mejores resultados y conclusiones.

1.1 DE LA VIDA AL TEXTO: LA REFERENCIALIDAD

Es indudable el papel del lenguaje como factor y producto de la humanización de nuestra especie. De hecho, su papel en la apropiación simbólica y literal del mundo, es fundamental a través de su capacidad de crear sistemas de conceptos e interpretaciones de lo que le rodea. A partir del siglo XX, es estudiado como un sistema compuesto por elementos denominados signos lingüísticos.

Ésta fue una época de aportación de diversas investigaciones y teorías en áreas de la lingüística y la comunicación, con trabajos como del estructuralista suizo Ferdinand de Saussure, recopilados en su trabajo *Curso de lingüística general* escrito en 1916, donde se hizo un arduo análisis de los signos en el lenguaje y las unidades hechas por la unión de dos términos:

significante (palabra) y significado (cosa). Gracias a su trabajo, se da un arranque a próximos estudios en la lingüística moderna, así como la generalización de dicho término.

En el año de 1918, el lingüista alemán Karl Bühler trabajó, con base en los estudios de Saussure, su obra *Teoría del Lenguaje*. En esta teoría trabaja una tríada a la que nombró “funciones lingüísticas”. En sí, las funciones que se manejan en el proceso comunicativo transmiten información emisor-receptor con un soporte de pensamiento, ya que no se podría explicar dicho pensamiento sin lenguaje, lo cual conlleva a la interacción social-comunicativa.

Bühler propuso el modelo de las funciones del lenguaje, como una forma de entender el papel fundamental de las palabras para los seres humanos. El autor parte de la magnífica idea que tuvo Platón en su diálogo *Cratilo*, “refiriéndose al lenguaje como un ‘organum’¹, para comunicar algo hacía una u otra persona.”²

Con base en esto, se presenta un primer esquema del uso de las funciones. Esta primera tríada tiene un punto central que se refiere al propio lenguaje como la capacidad de percibir y expresar con nuestros sentidos, principalmente los sonidos fonéticos, la cual tiene relación con otros tres puntos fundamentales que se conectan a ella. A estos tres puntos que forman un triángulo conectados al lenguaje las nombró: las cosas, uno, y el otro.

¹ Platón lo menciona así, como referencia al método de la polifonía vocal paralela. Así, las palabras vienen siendo las notas de la melodía.

² Bühler, Karl. *Teoría del lenguaje*. Barcelona, Alianza, 1985, p. 44.

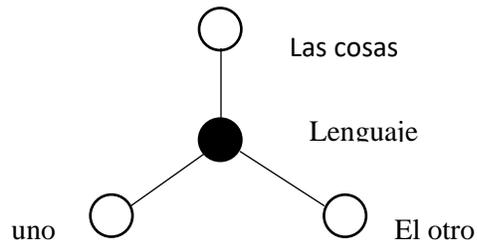


Figura 1.

Si analizamos a primera vista este esquema, podemos afirmar que el “uno” se refiere al “emisor”, quien es el que produce los sonidos fonéticos para que lleguen por medio de un estímulo al “otro”; en otras palabras, al “receptor”. Dicho modelo lo transformó posteriormente y lo explica como “triple es la función del lenguaje humano: manifestación, repercusión y representación.”³

Estas funciones cambiaron por los términos función expresiva, apelativa y representativa. Con estos cambios, su modelo se transformó radicalmente en donde el signo ocupa la zona central representando el sonido fonético y conectado con los demás elementos mediante líneas; las cuales representan los símbolos (objetos), síntomas o indicios (emisor) y señales (receptor). Para un mejor razonamiento, el esquema ubicado en *Teoría del Lenguaje* se presenta a continuación:

³ *Ibid*, p. 48.

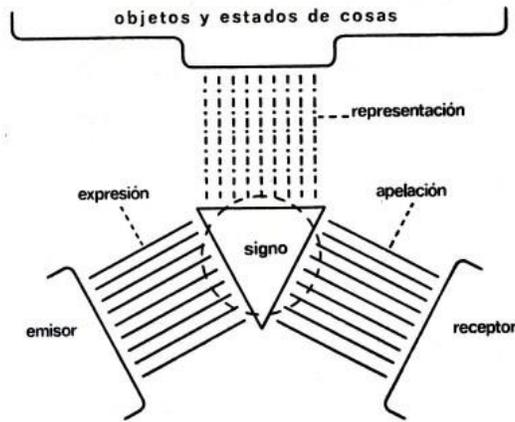


Figura 2.⁴

Gracias al esquema, se puede explicar que la función expresiva o sintomática permite exteriorizar los estados de ánimo de los sentimientos que expresa el emisor, así como otras formas de intenciones subjetivas dadas por éste durante el proceso comunicativo.

La función apelativa, que produce señales, depende de los indicios dados por el emisor y la cual influye sobre el receptor mediante dudas, ordenes o preguntas.

Sin embargo, la función que nos importa más en este trabajo para el análisis de nuestro filme, es a la que en un inicio le denominé representativa o simbólica y posteriormente nombré referencial. Esta función es la que tiene la capacidad de referirse a objetos y sus relaciones, es decir, en decir algo sobre las cosas por medio del lenguaje para suministrar información.

⁴ *Ibid*, p. 52.

El estudio del lenguaje en diversas formas literarias, en especial la poética y el arte, ocasionó un mayor acercamiento al estudio del lenguaje en el cine. Uno de los percursores fue el lingüista y semiótico Roman Jakobson, quien desarrolló estudios en el campo de la fonología y, con base en la lingüística estructuralista saussureana, explicó a la lengua como un sistema funcional y producto de la actividad humana.

Además, Jakobson propuso un paradigma comunicativo con base en las funciones lingüísticas trabajadas anteriormente por Karl Bühler, debido a que, como dice en su obra *Ensayos de lingüística general*, “los rumbos y metas de la lingüística y sus disciplinas particulares han variado tan honda y radicalmente en los últimos decenios, que hoy en día nos resulta incluso difícil revivir la imagen que del lenguaje se hacía a la lingüística tradicional.”⁵

Para facilitar el estudio en trabajos de poesía o prosa y para encontrar una mejor función en el uso de la lengua, Jakobson plantea el modelo de la teoría de la comunicación. Este proceso de la comunicación lingüística divide en seis factores el momento de hablar: emisor, receptor, mensaje, código, contacto o canal y contexto.

El “emisor” es la fuente originaria del “mensaje” que se quiere dar, mientras que el “receptor” es a quién está dirigido dicho mensaje. Tanto el emisor como el receptor deben de tener un “código” en común y al mismo tiempo debe de haber un contacto verbal, directo o indirecto, para recibir el mensaje. Por último, todo tipo de comunicación consta de referencias o sistemas

⁵ Roman, Jakobson. *Ensayos de Lingüística General*. Barcelona, Ariel, 1984, p. 37.

ambientales que sirven para que el mensaje enviado pueda ser entendido por el emisor y el receptor, a esto se le llama “contexto”.

Este modelo permite “establecer diversas funciones esenciales del lenguaje en todo proceso de comunicación. La forma en que se le asigne a un mensaje o estructura verbal, evidencia el predominio de una o más de estas funciones”⁶, las cuales se explicarán a continuación de forma detallada:

Función emotiva: Corresponde al emisor, quien pone las emociones, sentimientos y estados de ánimo. Tiene que ver con la actitud del hablante respecto a lo que dice y se identifica mediante las interjecciones (palabras que expresan sentimientos).

Función conativa: La parte del mensaje orientada en el receptor. El hablante pretende que el oyente actúe en conformidad con órdenes o preguntas.

Función fáctica: Se centra en el contacto o canal. Trata de todos los recursos que mantienen la interacción para asegurar una comunicación continua y atenta.

Función poética: Jakobson aisló esta función centrada principalmente en el mensaje. Esta función aparece cuando la construcción lingüística intenta producir un efecto a su destinatario, goce, emoción, entusiasmo, etc.

Función metalingüística: Es el habla que se centra en el código. Centrada principalmente en los estudios cinematográficos por ser considerada un sinónimo de reflexivo, “haciendo referencia a todas las formas en las que un

⁶ *Ibid*, p. 353.

discurso puede reflejar su propio lenguaje y sus procesos.”⁷ El término de metalingüística en el cine se refiere a los aspectos dentro del filme que hacen reflexionar sobre el lenguaje o aparato fílmico (encuadres, música, color, etc).

Por último, y con mayor énfasis, está la *función referencial*: Ésta se refiere al contexto, entendido como referente y no como situación. Esta función se encuentra en textos informativos, narrativos, etc. Todo acto referencial se establece con oraciones declarativas, esto se maneja ante el proceso de decodificación de la información dada sobre algún tema o asunto determinados.

Por un lado, Bühler estableció con sus tres funciones, que la referencialidad tiene como objetivo dar información de cosas u objetos; mientras que Jakobson establece una definición y tarea más compleja en dicha función, la cual es entender, recibir, y dar información sobre algún tema o asunto (ya no solamente objetos u cosas) mediante el contexto que se da sobre dicha información en textos.

Para tener un mejor entendimiento de lo que estableció Jakobson en este modelo, se presenta a continuación un esquema que sintetiza la información explicada anteriormente:

⁷ Stam, Robert. *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Barcelona, Paidós, pp. 33-34.

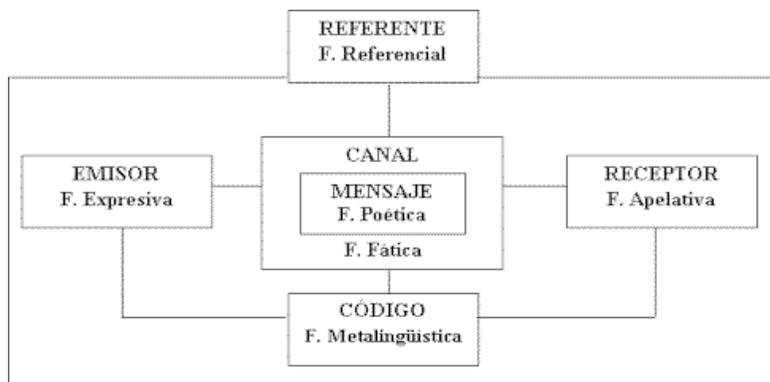


Figura 3.

El esquema de Jakobson fue muy útil para el estudio metodológico del discurso lingüístico, artístico y cinematográfico. Todo esto tuvo mayor peso en el desarrollo de una semiótica del cine y de la narrativa o narratología en los años sesenta, debido a la necesidad de buscar textos culturales analizables de parte de diversos estructuralistas como Roland Barthes, Lévi-Strauss, Umberto Eco, entre otros.

Después de revisar los estudios sobre la lingüística y las funciones de la lengua, se intentó y trabajó en buscar la referencialidad como un “concepto” ya establecido y sólido dentro del ámbito lingüístico. En su artículo publicado en la *Nueva revista de filología hispánica*, *La referencialidad como concepto lingüístico* (1986), Garza Cuarón nos habla de la referencialidad como “algo aparentemente obligatorio, como un hecho que no se cuestiona porque ya está ahí y parece aceptado por todos. Es algo que usamos todos los días, cuya existencia ni se niega ni se afirma.”⁸

⁸ Cuarón, Garza. “La referencialidad como concepto lingüístico”. *Nueva revista de filología hispánica*, tomo 34 (1986), p.13.

Dentro de este mismo texto se explica que una persona o texto no puede hablar de referencialidad sí ésta “no se produce cuando dos sujetos se comunican algo en un tiempo dado”, esto igual se refiere a significantes ligados con sus conceptos. Para que esto se produzca correctamente, es necesario tener el “contexto” de lo que se habla.

Se puede incluso añadir que dicho término está ligado a la “ambigüedad” de algo, es decir, aquellas cosas que pueden tener en su contexto uno o más significados. Con la definición que se hace de ambos términos, se dice que la ambigüedad, con palabras de Cuarón, es “cualquier posibilidad de doble sentido.”⁹

Para finalizar, en la literatura se concluye que la referencialidad es aquel recurso estilístico lingüístico que busca dar información de algo mediante el contexto presente en un texto de forma ambigua, ya sea que tenga uno o varios significados.

Dentro del cine, la referencialidad se hace presente la mayoría de las veces. Por ejemplo, cuando hacen algún referente de alguna persona dentro de un filme, como es el caso de algunos de los personajes de la historia en *Coco*; o también lugares, espacios, etc.

El espectador de cine construye los significados de lo que viene en el filme mediante la comprensión de una lectura narrativa y visual, junto con la interpretación de la misma. Así, el espectador crea una historia apoyándose en

⁹ *Idem*, p. 13.

sus referencias en el mundo que lo rodea, real o imaginario, explícito o implícito.

Ahora que hemos planteado y explicado el término de referencialidad, vamos a hablar sobre otro concepto utilizado en la literatura y la cinematografía y que se llevará a la par con el análisis.

1.2 DE UN TEXTO A OTRO: LA INTERTEXTUALIDAD

A continuación, se hablará del segundo término para la elaboración del análisis que se hará de la película de Pixar, *Coco*: la intertextualidad. Dicho término, ha sido una categoría y un recurso estilístico utilizado principalmente en literatura, poesía y obras de teatro; pero también, hace no mucho tiempo, fue introducido al estudio de la cinematografía.

Desde sus inicios, el estudio de la intertextualidad ha planteado diversas problemáticas al momento de presentarse como recurso en el dialogismo literario. La intertextualidad es un término muy importante para la semiología¹⁰, y por lo tanto, para el análisis del discurso del cine.

¹⁰ Disciplina que estudia e interpreta los signos y símbolos creados por los seres humanos en diversas situaciones. Incluso puede dar una explicación de la forma en la que se utilizan estos signos por los seres humanos para poder tener una mejor comprensión sobre nuestro mundo, cuestión muy importante en la vida diaria. Dicho término fue propuesto por los estudios de Ferdinand de Saussure sobre lingüística en *Curso de Lingüística General* (1965).

Para poder entender su importancia y tener precisión para su uso como categoría de análisis, hay que saber de sus orígenes, desde sus primeras investigaciones en la literatura hasta el cine.

Asimismo, debemos explicar los diferentes tipos de intertextualidad que existen y cómo éstos se representan para lograr saber el mínimo detalle en la narratología de una película para la elaboración de un buen análisis.

Antes de las investigaciones de Julia Kristeva, existen dos antecedentes de los estudios sobre lo que llamamos intertextualidad. Mohammad Khosravi, en su artículo *Inevitability of arts from inter-textuality* (2013) recupera ideas de los filósofos Platón, Aristóteles y teóricos romanos que buscaron el entendimiento del papel del autor en la poética y el arte.

La primera es la teoría de la imitación. Para ambos filósofos, Aristóteles y Platón, en sus obras de *La Republica* y *Poética*, tanto el arte y la poesía “son elementos creados en base a la imitación”.¹¹ Aristóteles dice que la imitación es lo que ayuda a dar forma a lo que conocemos como discurso, así como la influencia en el carácter de cualquier individuo y su creatividad artística.

La teoría de la imitación nos lleva a otra teoría, que de acuerdo con Khosravi, es la “teoría de la cita”, la cual es muy común en los trabajos académicos. De acuerdo con la autora, el esfuerzo de cualquier escritor de incorporar las citas en un escrito es lo que hace de la literatura una unidad semiótica, hecha de signos simbólicos. Cuando una persona lee un texto, busca no solo el contexto semántico que posee, sino también su función metafórica y

¹¹ Khosravi, Mohammad. “Inevitability of arts from inter-textuality”. *International Journal of English and Literature*, 4 (2013), p. 2.

significado. Si una persona olvida poner las comillas en una cita, y sí otro individuo no tiene conocimiento sobre el tema, no sabrá que lo que está aprendiendo fue tomado del material de otro.

Así, la historia del estudio de la literatura se vio afectada directamente mediante la aparición del término de intertextualidad en 1967, apuntado por Julia Kristeva. Kristeva es una filósofa, teórica de la literatura, que estudió lingüística en la Universidad de Sofía en Bulgaria y su obra principalmente se basa en la crítica del estructuralismo con influencia de otros lingüistas como Jacques Lacan, Roland Barthes y Claude Leví-Strauss.

Dentro de su trabajo en el estudio del lenguaje, Kristeva hizo mucho énfasis en su afirmación de que la semiótica, al estudiar las significaciones de los signos, tiene la labor de encontrar una forma para poder construir un modelo en el sentido poético.

Una de las características de su pensamiento que sobresale sobre el estudio de la semiología, la cultura y la lingüística, es que entiende la forma del lenguaje como un “proceso transgresor dinámico”.¹² Para ella, hay una distinción entre la semiótica y la simbología, como “geno-texto” y “feno-texto”, la primera siendo un proceso de productividad y que tiene que ver con el juego de significantes; y el feno-texto es el lenguaje de la comunicación o lo que queda del significado del texto, la superficie de su significado ya estructurado. Ambas van de la mano durante el proceso de la comunicación.

¹² *Ibid*, p. 1.

El concepto de intertextualidad lo acuñó Kristeva en un artículo publicado en 1967, titulado *Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela*. En este artículo buscaba analizar dos de las obras de Mijail Bajtín: *Problemas de la poética de Dostoievski* (1963) y *La obra de Francois Rabelais* (1965). Ahí habló sobre el intertexto al momento de derivarlo con el contenido conceptual y el complejo espiritual de la definición de dialogismo presentado en las obras.

El dialogismo, según Mijaíl Bajtín, se centra como la relación necesaria de cualquier tipo de expresión con otras expresiones, ya sea el habla, obras, canciones, películas, etc. En su obra *Alusión, referencialidad e intertextualidad*, Elena Beristain explica a Bajtín de la siguiente manera: “La idea de Bajtín se desprende del principio dialógico que rige la creación del enunciado literario orientado hacia la interacción histórica entre el sujeto y todos los destinatarios, a lo largo del contexto.”¹³ Al hablar de dialogismo, Bajtín se dio cuenta que cada texto forma una unión con otros textos desde la superficie. Es decir, todo texto, de la naturaleza que sea, está elaborado por un collage de citas textuales.

También, Jesús Camarero nos menciona que el intertexto “es aquello en lo que uno se reconoce cuando no se halla situado en su propio espacio cultural, y por ende, es lo que permite a los otros acceder a nuestro ámbito de expresión.”¹⁴ Es decir, la intertextualidad puede ser una vía para que el escritor se sienta identificado en su propio espacio en lo que está haciendo, y lograr así una respuesta expresiva de parte del lector. Por otra parte, Antonio Mendoza en

¹³ Beristain, Elena. *Alusión, referencialidad, intertextualidad*. Ciudad de México, UNAM, 1996, p. 29.

¹⁴ Camarero, Jesús. *Intertextualidad. Redes de textos y literaturas transversales en dinámica intercultural*. Anthropos, Barcelona, 2008, p. 25.

Texto entre textos (2008), menciona que el filósofo y semiólogo Roland Barthes dijo que el texto:

...es un intertexto, otros textos están presentes en él, en niveles variables, bajo formas más o menos reconocibles; los textos de la cultura anterior y los de la cultura contemporánea o del entorno, todo texto es un tejido nuevo de citas. Pasan al texto, redistribuidos en él trozos de códigos, de fórmulas, de modelos rítmicos, fragmentos de usos sociales, etc. Porque siempre hay lenguaje antes del texto y alrededor de él. La intertextualidad, condición de todo texto, sea el que sea, no se reduce evidentemente a un problema de fuentes o de influencias; el intertexto es un campo general de fórmulas anónimas, en cuyo origen raramente se repara, de citas inconscientes o automáticas, dadas sin comillas.¹⁵

Con la introducción del término de intertextualidad, Kristeva estableció que cualquier texto siempre va a tener alguna otra relación, implícita o explícita con otros textos. Por otro lado, en el libro *Intertextuality* Allen G. Johnson habla sobre la mención de intertextualidad en el trabajo de Julia sobre diálogo y novela. Allen dice que la noción de intertextualidad se refiere a la presencia literal y efectiva de un texto en otro texto, lo cual resalta en su obra al decir que “un texto es una combinación de textos, una intertextualidad en el espacio de un texto dado, en donde diversas expresiones tomadas de otros textos, intersectan o se neutralizan entre sí.”¹⁶

Debido a los estudios de Kristeva, el crítico y teórico literario, Gérard Genette, pudo encontrar inspiración para retomar la intertextualidad y plasmar su conocimiento en su obra *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*.

¹⁵ Mendoza, Antonio. *Textos entre textos. Las conexiones textuales en la formación del lector*. Barcelona, Horsori, 2000, p. 12-13.

¹⁶ Allen, Graham. *Intertextuality. The new critical idiom*. Nueva York. Routledge, 2000, pp. 36-37.

Dentro de su libro, Genette estableció cinco categorías, todas ellas englobadas bajo el concepto que denominó transtextualidad (paratextualidad, metatextualidad, intertextualidad, architextualidad e hipertextualidad), el cual es todo lo que pone un texto en relación con otros textos.

El primer tipo es la paratextualidad. Consiste en la relación que hay entre el texto y su paratexto, es decir, aquellos mensajes que circundan al texto y que a veces pueden ser indistinguibles. Dentro de este tipo de transtextualidad podemos mencionar las dedicatorias, notas al pie de página; pero igualmente, títulos, ilustraciones, prefacios, entre otros. Elena Beristaín menciona que la paratextualidad es “un campo de relaciones que constituye uno de los lugares privilegiados de la dimensión pragmática de la obra, de su acción sobre el lector.”¹⁷

La metatextualidad es el segundo tipo de transtextualidad y es la relación crítica entre un texto y otro. Esto se puede dar tanto si el texto que se comenta es citado de forma explícita o se le hace mención de forma silenciosa.

La architextualidad se refiere al rechazo o la disposición del texto al caracterizarse de acuerdo a un determinado género. De acuerdo a Genette, este tipo de transtextualidad tiene que ver con la disposición, o rechazo, de un texto a caracterizarse a sí mismo en su título como poema, ensayo, novela, filme, etc.

En cuarto lugar está la hipertextualidad, la cual está muy presente dentro del análisis de cine y se refiere a la relación que hay en un texto, el cual Genette llamó “hipertexto”, y un texto anterior, “hipotexto”, que es transformado o

¹⁷ *Ibid*, pp. 22-23.

modificado por el hipertexto. Con esto, Genette afirma lo dicho por Kristeva y Bajtín, que todo lo que es considerado transtextual es a ciencia cierta una hipertextualidad, ya que todo tipo de textos se conectan entre sí.

Finalmente esta la intertextualidad, Genette la define como una “co-presencia efectiva de dos textos”¹⁸, presentada mediante tres diferentes formas: cita, plagio y alusión.

La cita es la forma más explícita y literal que existe dentro de la intertextualidad. Es aquella que lleva comillas. Jesús Camarero lo explica como la forma de intertextualidad que:

...constituye la visualización de un texto insertado en otro mediante unos códigos tipográficos claros (cursiva, tipo reducido, comillas, sangrado, etc.); que se convierten de algún modo en su código de identidad específica dentro del conjunto de los juegos intertextuales.¹⁹

Dentro del cine, la cita puede encontrarse y tomar forma de un clip o escena clásica en películas, secuencias fílmicas, ya existentes.

En segundo lugar, el plagio es parecido a una cita, pero sin comillas. Un enunciado que carece de origen o que incluso está oculto dentro de la obra. En pocas palabras, este tipo de intertextualidad equivale a una cita sin ser identificada. Sin embargo, no siempre es incorrecto simplemente sí, y solo sí,

¹⁸ Stam, Robert. *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Barcelona, Paidós, p. 235.

¹⁹ *Ibid*, p.35.

“es practicado con fines intencionadamente lúdicos o subversivos o posee una dinámica propiamente literaria.”²⁰

Por último, se encuentra la alusión, la cual es menos explícita que los otros dos tipos de intertextualidad. Elena Beristaín la define como la “acción de aludir”.²¹ Es decir, referirse a algo sin mencionar su nombre o expresar algo relacionado a él. Es una referencia sin expresión.

Por otro lado, la alusión es más sutil, es una especie de cita, pero ni literal o explícita. Camarero nos dice que la alusión posee un problema parecido a la referencialidad, y es que, en la alusión “no está subrayada la diferenciación entre textos, de modo que se pierde el carácter heterogéneo que corresponde a los textos incluidos en una relación intertextual.”²²

En el cine, “la alusión puede tomar la forma de una evocación verbal o visual de otra película, con la intención de ser el medio expresivo para hacer observaciones sobre el mundo ficcional de la película.”²³

Es importante recalcar, ya que muchos a estas alturas se preguntarán, ¿referencialidad e intertextualidad no son la misma cosa? La respuesta es sí y no. Mientras que la intertextualidad tiene que ver con un texto sobre otro texto, la referencialidad se refiere simplemente a la relación del texto con su contexto. Se podría decir que la diferencia tiene que ver con el referente al que se acude, el mundo circundante o un texto.

²⁰ Camarero, Jesús. *Ibid*, p.37.

²¹ Beristaín, Helena. *Ibid*, p. 14.

²² *Ibid*, p. 39.

²³ Stam, Robert. *Ibid*, p.235.

Por otro lado, en el artículo de Mohammad Khosravi Shakib, mencionado anteriormente, se hace mención de dos tipos más de intertextualidad esenciales y que son de suma importancia explicarlos: la écfrasis y el iconotexto.²⁴

La écfrasis, dentro de las artes plásticas, es la representación oral o narrativa de una representación visual. Khrosavi define este tipo de intertextualidad como “la recreación verbal de un trabajo visual”. Es decir, cualquier autor hace uso de esta técnica al observar una pintura, escultura u otro método de arte visual y plasmar o representar sus ideas en otro medio, como novelas, poemas o cine.

El uso de la écfrasis puede ser paradójico, al intentar poner en palabras las imágenes vistas por los personajes. Esto nos dirige al uso del segundo tipo de intertextualidad mencionado por Mohammad, el iconotexto.

El iconotexto se presenta y consiste en una imagen dentro del texto o un texto en una imagen. De alguna manera, es un trabajo artístico hecho principalmente de signos visuales o verbales, en donde la escritura y los elementos plásticos se presentan como un “todo” inseparable. También, el iconotexto puede ser presentado en trabajos en donde solo se implica un medio, por ejemplo, la referencia de una pintura conocida en un texto ficticio.

Retomando a Genette, la intertextualidad ha sido estudiada por varios autores y se han hecho diversas propuestas sobre el uso del término y su transformación a lo largo de los años. Se ha teorizado que la intertextualidad

²⁴ Khrosavi, Mohammad. *Inevitability of arts from inter-textuality*. Irán, International Journal of English and Literature Vol. 4, 2013, p. 2.

puede presentarse de varias formas en las obras literarias, he incluso, se considera como tallo que sucede en una obra cinematográfica, debido a que se le considera una forma de narración.

Genette, aparte de la clasificación de los tipos de intertextualidad, centra sus estudios principalmente en dos categorías que provienen de la hipertextualidad debido a las transformaciones que un texto puede ejercer dentro de otro texto: el pastiche y la parodia.

¿Quién no ha visto o leído una obra con alguna insinuación para burlarse de algún personaje real o ficticio? ¿Algún escritor, autor o director que busque imitar a uno de sus ídolos para crear así una obra que tenga la imagen para ser completamente independiente?

La parodia se puede emplear para hacer burla de alguien o algo, pero también puede ser utilizada para hacer un homenaje a un texto o a algún autor. En palabras de Robert Stam, la parodia es aquello que “desvaloriza y trivializa irreverentemente un texto ‘noble’ existente.”²⁵ Por otro lado, Jesús Camarero dice que la parodia tiene parecido al pastiche y la define de la siguiente manera:

Supone la imitación de un estilo (puede ser una cita transcrita con un ligero desvío), poniendo subrayadamente de manifiesto la relación entre el texto anterior o antiguo y el texto moderno o nuevo, es una especie de caricatura de una obra anterior o una reutilización de la misma para transponerla o sobrepasarla, dentro de un juego que puede ser lúdico, subversivo o admirativo.²⁶

²⁵ Stam, Robert. *Ibid*, p.239.

²⁶ Camarero, Jesús. *Idem*, p.37.

Entonces podría decirse que la parodia es la modificación de un texto con la imitación de un estilo. La parodia se puede encontrar como una cita, pero con ciertas diferencias, aclarando la relación que existe del texto con el objeto con el que se parodia.

El pastiche, por otro lado, puede a veces ser considerado como un sinónimo de la parodia o incluso se suelen confundirlos. Sin embargo, el pastiche es una imitación del estilo de diversos autores o textos para poder crear un propio estilo. Este tipo de recurso intertextual suele considerarse como un tipo de plagio o alusión, pero inconsciente, puesto que el autor a veces no se da cuenta en su escritura o trabajo que tiene un gran parecido a otra persona, por el simple hecho de estar acostumbrado al trabajo o a sus lecturas de su autor favorito. Camarero habla de él como:

La deformación de un texto, sin más, sino la imitación del estilo de un escritor por medio de otro texto, siendo indiferente en este caso la elección del tema, ya que lo importante no es el texto imitado en sí sino el estilo característico del escritor al que se trata de imitar en sus giros, fórmulas, rasgos sintácticos y semánticos, etc.²⁷

A diferencia de la parodia, el pastiche no busca retomar literalmente un texto, e incluso puede tener un valor crítico. Cuando una obra es considerada como pastiche, es porque pone en primer plano la imitación sobre la invención de dicha obra, y también, reproduce el texto anterior sin superar al original.

Desde el momento en que Julia Kristeva acuñó el término de intertextualidad, se han hecho diversas investigaciones sobre su uso, no sólo

²⁷ *Ibid*, p.40.

por Barthes o Genette como se ha visto anteriormente. De hecho, Camarero menciona otros tipos de intertextualidad: lema (cita breve en la cabeza de un libro), centón (obra hecha en su totalidad por citas), el collage (texto con elementos de obras anteriores) y la paráfrasis (desarrollo explicativo de un texto sin alterarlo).

El concepto de intertextualidad se ha reelaborado y ampliado, lo cual ha ocasionado contradicciones en su definición. Debido a la numerosa bibliografía que la aborda, la intertextualidad ha sido utilizada de forma ilimitada y común en medios audiovisuales, escritos o medios artísticos.

Ahora que ya se ha conceptualizado los términos de referencialidad e intertextualidad, su evolución, la explicación de los tipos que existen entre ambos términos y cómo identificarlos, es necesario hacer hincapié en lo que se mencionó anteriormente y no confundir ambas palabras.

La referencialidad se refiere a la relación de la obra con el contexto, al mundo circundante. Por ejemplo, en *Coco* se muestran aspectos y referentes de la historia, personajes, espacios de nuestro país, incluso elementos relacionados con el rito mortuario y la ofrenda. Sin embargo, ¿qué tienen estos aspectos en común?

Todos ellos, sencillamente, son elementos que no serían advertidos si el espectador no conociera el contexto al que se refieren. Por ejemplo, la flor de cempasúchil se presenta en casi toda la película, en México todos saben que se refiere a un elemento que ayuda a los muertos a llegar al mundo de los vivos mediante la evolución del símbolo que la flor representa a lo largo de los años. No fue dicho por algún autor en específico ni es lo que es por la palabra de

alguien, sino que ha cambiado de significado a lo largo de los años en la tradición popular. Lo mismo sucede con los espacios, existen lugares reales que fueron referentes para crear un lugar completamente nuevo, pero de igual forma, no se sabría todo lo referente a él sin el contexto de dicho lugar.

Los intertextos son básicamente textos dentro de otros. Literatura, arte, cine, música, etc. Son citas o elementos que se hacen presentes y que alguien puede captar debido a que un autor ya lo ha mostrado en otra obra. Un ejemplo es el perro xoloitzcuintle Dante, el cual todos lo podrán relacionar con Dante Alighieri y *La Divina Comedia*.

Todo esto se analizará con más detalle en el capítulo 3 con más detalle. Ya que se explicó el marco teórico con el que se trabajará este trabajo de investigación, ahora se dará el contexto histórico en donde se establece. ¿Cuáles fueron las problemáticas para crear y elaborar la historia de *Coco*? ¿Qué pasaba en Estados Unidos con relación a la comunidad mexicana en esos momentos? ¿Qué es el Día de Muertos y qué se celebra en este día?

Capítulo 2.

¡Recuérdame! El Día de Muertos y *Coco*

*Recuérdame hoy me tengo que ir mi amor
Recuérdame, no llores por favor
Te llevo en mi corazón y cerca me tendrás
A solas yo te cantaré soñando en regresar.*

RIVERA, CARLOS. “Recuérdame”,
ROBERT LÓPEZ y KRISTEN ANDERSON-LÓPEZ,
Coco, Estados Unidos, 2017

¿Quién en México no ha probado alguna vez un pan de muerto recién horneado o una calavera de azúcar, disfrazarse de Catrina, haber escrito una calaverita literaria en la escuela, ir al cementerio a visitar a sus seres queridos, o haber hecho una ofrenda en algún lugar de su hogar para recordar a sus familiares que ya no están en este mundo?

El Día de Muertos es una tradición ancestral en nuestro país, una celebración que va más allá de pedir dulces o tener una rica comida durante tres días seguidos. Muchos lo consideran el Halloween mexicano, pero es muy diferente, no hay nada en común entre una festividad y la otra. Tiene un significado mayor, que proviene de nuestros ancestros prehispánicos y sus ofrendas a los antiguos dioses.

En este capítulo se adentrará en dicha tradición, su evolución e importancia en la cultura mexicana. Se dará el panorama de lo que significa y de lo que se hace en el Día de Muertos, los cambios que ha tenido desde la época prehispánica, la colonia hasta los tiempos modernos. De igual forma, se hará una explicación de las diferentes formas de celebrar a los difuntos en diversos puntos del país, la importancia de la ofrenda y los elementos que ésta debe tener.

La segunda parte del capítulo, hablaremos sobre el origen de la idea para la creación de *Coco*. Se explicará el proceso de producción y todo el proceso creativo que hubo para la cinta, la investigación de campo en nuestro país, así como las problemáticas sociales que hubo y que pudieron haber repercutido en la elaboración del filme.

2.1 UNA TRADICIÓN ANCESTRAL. EL DÍA DE MUERTOS EN MÉXICO

En estos días, es complicado definir de forma exacta qué es el Día de Muertos debido a las influencias que tiene de otros países, principalmente Estados Unidos y España. Esta festividad, es una de las celebraciones más importantes de nuestro país, la más popular y con mayor alcance de difusión ante las diversas ferias y variedad de actividades que se realizan a lo largo de ella.

Esta celebración mexicana fue declarada en el año 2008 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), como patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. Aunque sea

un evento ritual, mediático y masivo, puede ser que también sea una de las festividades menos comprendidas.

Antes de la conquista, la ofrenda y todo lo relacionado al rito mortuario que intentamos representar en la celebración del Día de Muertos, era muy distinta. Para los indígenas de México, siempre ha existido una dualidad en lo que se refiere al binomio de vida-muerte.

En su ensayo *Todos Santos, Día de Muertos*, Octavio Paz hace una referencia a esta forma de pensar de nuestros ancestros y afirma que “para los antiguos mexicanos la oposición entre muerte y vida no era tan absoluta como para nosotros. La vida se prolongaba en la muerte, y a la inversa. La muerte no era el fin natural de la vida, sino la fase de un ciclo infinito.”¹ Dicha dualidad se ha visto presente en varios de los pueblos antiguos mesoamericanos. Por ejemplo, se puede encontrar representado en los grabados de máscaras, principalmente en ruinas de Oaxaca y Chiapas.

De igual forma, se han hecho descubrimientos de tumbas con elaboración detallada de ajuares funerarios. Los entierros de esa época se hacían principalmente con objetos cerámicos como vajillas o figurillas, las cuales daban una gran idea de la importancia que era para los prehispánicos la vida y la muerte. Por ejemplo, en las ruinas de Monte Albán, en la tumba número siete se encontraron joyas en donde se destaca la representación de un hombre con máscara descarnada, también vasijas en donde sobresalen esqueletos.

¹ Paz, Octavio. *Laberinto de la Soledad*. México, D.F., Fondo de Cultura Económica, 2010, p. 59.

Vida, muerte y resurrección eran estadios de un proceso cósmico, que se repetía insaciable. La vida no tenía función más alta que desembocar en la muerte, su contrario y complemento; y la muerte, a su vez, no era un fin en sí; el hombre alimentaba con su muerte la voracidad de la vida, siempre insatisfecha.²

Para los prehispánicos, esta dualidad era considerada un elemento o herramienta revitalizadora, en la cual la vida dependía de la muerte y la muerte en la vida. Los sacrificios que se hacían en las comunidades antiguas eran considerados sagrados, ya que se hacía una ofrenda humana para que la vida familiar y social prosperara. Se otorgaba la sangre humana a los dioses para que se alimentaran e hicieran esto posible.

Principalmente, los mexicas tenían dos formas de dar destino final a los cuerpos de los muertos, lo cual dependía de la forma en la que estos fallecieran: cremados o en entierro. Las personas que eran sepultadas en cámaras subterráneas, se les ponía prendas de buena calidad, junto con armas y piedras preciosas. En algunas ocasiones, los mandatarios eran enterrados con sus cónyuges o vasallos que querían acompañarlos al inframundo.

A los que fueran cremados, de igual forma, los vestían con hermosos ropajes, se le ataban las piernas y se les adornaba con papeles y plumas con la cara cubierta por una máscara esculpida en piedra o mosaico de turquesas.

Los mexicas, durante su máximo esplendor, fueron considerados como “el pueblo de la muerte”. Muchas cosas relacionadas con la muerte, la inmortalidad y su filosofía están plasmadas en diversos poemas estudiados, y

² *Idem*, p. 59.

posteriormente, traducidos principalmente por dos investigadores mexicanos, Ángel María Garibay y Miguel León Portilla.

Un ejemplo es este fragmento de un poema presentado en la obra traducida por Ángel María Garibay, *Cantares Mexicanos*, el cual utilizó Eduardo Matos Moctezuma para dar una conceptualización de la muerte entre los prehispánicos: “¿En dónde está el camino para bajar al Reino de los Muertos, a donde están los que ya no tienen cuerpo? ¿Hay vida aún allá en esa región en la que de algún modo se existe? ¿Tienen aún conciencia nuestros corazones?”³

Como se puede observar, nuestros antepasados pensaban que después de la muerte aún se vivía, creían que las almas iban a un lugar muy parecido al nuestro en donde convivían y festejaban de igual forma que con los vivos, algo muy similar al paraíso católico. Siempre tenían la pregunta de cómo era ese Reino de los Muertos, el Mictlán, el inframundo para los mexicas.

José Eric Mendoza, investigador de la Dirección de Antropología Física de la INAH, explica en su ensayo *Que viva el Día de Muertos. Rituales que hay que vivir en torno a la muerte*, que la muerte se presenta “como suceso de nuestra más profunda reflexión”. Esto quiere decir, que dicha idea de la muerte nos hace cuestionar nuestros conocimientos sobre la vida y hace que nos preguntemos de dónde venimos, dónde iremos, y si existe alguna vida después de ésta. La vida para nuestros antepasados es un momento pasajero, la muerte

³ Matos, Moctezuma Eduardo. “La muerte en el México prehispánico”, *Arqueología Mexicana*, 52 (2013), p. 15.

es un despertar del presente, para internarse al mundo de los muertos y del que se puede retornar al mundo de los vivos.

Fray Bernardino de Sahagún, uno de los mayores traductores de textos del náhuatl al castellano, en su obra más importante, *Historia general de las cosas de la Nueva España*, dice que en el Mictlán habitaba Mictlantecuhtli y Mictecacihuatl, ambos señor y señora de este lugar de los muertos. “Los que aquí iban era todos aquellos que morían de vejez y enfermedad, sin importar su nivel social o sexo. El Mictlán era descrito como un lugar de total oscuridad, al que toda alma iría para jamás volver”.⁴

Según las leyendas, para que las personas pudieran navegar por el Mictlán debían de ir acompañados de un perro, el cual era incinerado junto con el difunto. En un artículo de National Geographic titulado *En la cultura mexicana, este perro guiaba a las almas*, nos afirma que, para esta cultura, los perros eran unos “curanderos sin pelo, de apariencia no muy atractiva, así como una fuente ocasional de alimento.”.

Dicha afirmación es una referencia a lo que hoy en día conocemos como la raza canina del xoloitzcuintle. Sahagún menciona que dicho perro ayudaría a su dueño “a pasar los nueve ríos del infierno.”⁵ Indicio que da a entender que el Mictlán estaba constituido en nueve regiones.

⁴ Sahagún, Fray Bernardino de. *Historia General de las cosas de la Nueva España Libro III*. México D.F., Porrúa, 1975, pp. 205-207.

⁵ Sahagún, Fray Bernardino de. *Historia General de las cosas de la Nueva España Libro IV*. México D.F., Porrúa, 1975, p. 229.

Tales sitios que existen en el Mictlán son mencionados por Sahagún y se limitará mencionar sus nombres de la siguiente forma puesto que no es el objetivo de este trabajo indagar demasiado en este lugar:

- 1) *Tlaltipac*: “Sobre la tierra”
- 2) *Apanohuayan*: “Donde se cruza el agua”
- 3) *Tepetl monamiquian*: “Donde las montañas se encuentran”
- 4) *Iztepetl*: “Cerro de obsidiana”
- 5) *Itzehecayan*: “Lugar del viendo de obsidiana”
- 6) *Pancuecue tlacayan*: “Donde los hombres revolotean como banderas”
- 7) *Temiminaloyan*: “Donde se le echan flechas a la gente”
- 8) *Teyolocualoyan*: “Donde son comidos los corazones”
- 9) *Itzmictlan apochcalocan*: “Lugar de los muertos por obsidiana donde está la casa que humea agua”

Es importante resaltar que en el calendario de los mexicas estaban presentes dos meses dedicados a celebrar a los muertos. “Uno de ellos era el noveno mes o fiesta de los pequeños. El segundo o décimo mes era a los muertos grandes o gran fiesta de difuntos, día de gran número de sacrificios.”⁶

Después de la caída de la gran Tenochtitlán, junto con la conquista de los invasores españoles en el siglo XVI, surgió una nueva imagen de la muerte.

⁶ Efraín Cortés Ruíz, Beatriz Oliver Vega, Catalina Rodríguez Lazcano, Dora Sierra Carrillo y Plácido Villanueva Peredo. *Los Días de Muertos: Una costumbre mexicana*. México, GV Editores, 1996, p. 17.

En la época colonial, en México se vio a la muerte con terror debido a la influencia medieval y cristiana que se divulgó en el país.

Las tres instituciones religiosas, franciscana, dominicana y agustina inculcaron una concepción monoteísta, rompiendo la base politeísta que se tenía con nuestros antepasados. Con esto, los padres de la iglesia introdujeron a México la existencia del diablo en el infierno, lo cual empezó a destruir la creencia de los antiguos dioses.

Debido a que los invasores creían que los indígenas eran hombres salvajes infieles, se hizo a la tarea de incorporarlos al cristianismo y así justificar la política de expansión colonialista y el sometimiento de los indígenas. Por ende, los cráneos que encontraron en las ruinas del México-Tenochtitlán o en diversos altares de la zona se pusieron al pie de las cruces atriales en las iglesias para representar el poderío y la imagen del Dios de la nueva religión.

Como consecuencia de la conquista y el mestizaje, la idea que se tenía de la vida y la muerte da un giro radical, sin embargo, se pudo lograr integrar un poco de los rasgos de las tradiciones prehispánicas y los rituales del catolicismo.

Por esto, el Papa Gregorio III, en el siglo VIII, decretó oficialmente el 1º y 2 de noviembre como fechas dedicadas a los fieles difuntos siendo el primer día dedicado a Todos Santos y el segundo a los Fieles Difuntos. “No obstante, se dan variantes a lo largo del país, en algunos lugares se dedica el 28

de octubre al día de los matados por accidente y el 30 el día de las almas de los limos, es decir, los niños que murieron sin bautizo.”⁷

Se puede observar que algunos lugares festejan el Día de Muertos de diferentes formas. Como cualquier festividad, no todos los países o lugares lo celebran de la misma manera, sin embargo, tienen como finalidad el mismo objetivo. Ya que México es un país pluricultural y étnico, añade diferentes significados y evocaciones según el pueblo o grupo social que la practique.

En el siglo XVIII la muerte dejó de ser algo terrorífico y se representó como un personaje amable. “El mexicano la frecuenta, la burla, la acaricia, duerme con ella, la festeja. Es uno de sus juguetes favoritos y su amor más permanente.”⁸ Esto se puede observar posteriormente en el trabajo del ilustrador y caricaturista mexicano, José Guadalupe Posada, famoso por sus dibujos folclóricos, costumbristas y socio-políticos sobre el país.

A finales del siglo XX, Posada reanimó con un toque humorístico a la muerte. Se empezaron a publicar en revistas las famosas “calaveras”, que ridiculizaban a personas de la época por algo que hayan dicho o hecho, principalmente se escribían con relación a gente de política o famosos.

En la actualidad, se siguen ofrendando a los muertos en México. A diferencia de otros lugares, en nuestro país transformamos a la muerte en algo familiar. A pesar de los actos burlescos que se le hace a la muerte como se dijo anteriormente, se le tiene un respeto que se presenta en el Día de Muertos.

⁷ Mendoza Luján, José Eric. “Que viva el Día de Muertos”. *Rituales que hay que vivir en torno a la muerte*. México, CONACULTA, 2006, p. 30.

⁸ Paz, Octavio. *Ibidem*, p. 63.

En pocos lugares del mundo se puede vivir un espectáculo parecido al de las grandes fiestas religiosas de México, con sus colores violentos, agrios y puros, sus danzas, ceremonias, fuegos de artificio, trajes insólitos y la inagotable cascada de sorpresas de los frutos, dulces y objetos que se venden esos días en plazas y mercados.⁹

El Día de Muertos es un festejo religioso en donde los vivos conviven con la gente que ya no está. “La relación que tenemos con nuestros muertos es de memoria, identidad, nos renovamos con ellos, pues la memoria es luz y el olvido sombra, vacío.”¹⁰

Los mexicanos no sufren la muerte, incluso se podría decir que la deseamos. Reírnos de la muerte y de hacerle fiesta es parte de nuestra identidad. Lo que se piensa es una falsedad, “el mexicano le teme a la muerte, lo que pasa es que cada cultura tiene una forma diferente de acercarse a ella y la nuestra es por medio de la insolencia.”¹¹

El hecho de pensar que un día nos iremos, causa temor, nosotros tenemos la conciencia de que moriremos. “En estas fechas, los lazos de parentesco se robustecen y cobra auge el intercambio socioeconómico, dentro de una población en general y de la familia en particular.”¹² Algunas personas lo toman con tranquilidad y no se preocupan por el futuro, pero otros, al momento de que alguien fallece sufren por la ausencia de esta persona.

⁹ *Ibid*, p. 51.

¹⁰ Alvarado Gómez, Jaime. *Antología Día de Muertos en México*. México D.F., Secretaría de Educación Pública, s.f., p. 3.

¹¹ Mendoza Luján, José Eric. *Idem*, p. 30.

¹² Cortés Ruiz, Efraín, *Ibidem*, p. 5.

Se les ofrece a estas personas comida, bebidas y dulces. Las ofrendas son una forma de darle la bienvenida a los difuntos de nuevo a la tierra de los vivos por medio de las veladoras y flores de cempasúchil que se ponen como camino hasta llegar a la ofrenda. Los difuntos son atraídos por estos objetos para satisfacer sus necesidades y pueden irse hasta que se les apetezca.

Los rituales funerarios u ofrendas reflejan el cariño más profundo de los familiares. Tienen como objetivo “superar la angustia de muerte de los sobrevivientes. Estos ritos aseguran la trascendencia del muerto y de los que sobreviven.”¹³ Los elementos de los cuales se construye la ofrenda varía conforme a la familia, pero hay otros elementos que son y deberían ser esenciales y obligatorios sí es que se quiere que los difuntos puedan llegar de forma correcta a nuestro mundo.

Hablaremos de cada uno de los objetos que se utilizan en la elaboración de la ofrenda, su importancia y significado en base a dos obras que lo explican y clasifican de forma sencilla y concreta. “El altar es la representación iconoplástica de la visión que todo un pueblo tiene sobre el tema de la muerte, y de cómo en la alegoría conduce en su significado a distintos temas implícitos y los representa en forma armónica dentro de un solo enunciado.”¹⁴

Conforme a la investigación de Beatriz Denis y colegas, el altar de muertos se elabora en una mesa, que representa los niveles de la existencia. Las más comunes son las ofrendas de dos niveles, éstas representan el cielo y la

¹³ *Idem*, p. 28.

¹⁴ Patricia Beatriz Denis Rodríguez, Andrés Hermida Moreno y Javier Huesca Méndez. *El altar de muertos: origen y significado en México*. México, Universidad Veracruzana, 2012, p. 4.

tierra, las que tienen tres, son las que agregan el purgatorio. Por otro lado, los altares de siete niveles, que son menos comunes, simbolizan los pasos para llegar al cielo. Para Jaime Alvarado Jiménez es necesario, antes de poner la ofrenda, hacer un aseo completo de la casa para que los difuntos puedan llegar en calma y sin ninguna forma de impureza.

En la elaboración de estas ofrendas es necesario considerar algunos elementos o símbolos básicos, por ejemplo, se tienen que forrar los niveles con tela negra y blanca. Los elementos con mayor representación según *El altar de muertos: origen y significado en México*, son los siguientes:

- 1) *Fotografías de los difuntos*: Este objeto es la parte más importante del altar, por lo que se pone en la parte más alta. Conforme a lo dicho por Beatriz Denis, la fotografía se pone de espaldas y con un espejo frente a ella para que “el difunto solo pueda ver el reflejo de sus deudos”.¹⁵
- 2) *Cruz*: Este elemento se introdujo gracias a la evangelización en la Nueva España, es utilizada en todas las ofrendas y de igual manera se debe de colocar en la parte más alta, justo al lado de la imagen del difunto. Se puede elaborar con sal o de ceniza, o así mismo, colocar una de verdad.
- 3) *Imagen de las ánimas del purgatorio*: Esto es para ayudar a los espíritus encerrados en el purgatorio facilitar su salida y llegar con bien.

¹⁵ *Ibid*, p. 5.

- 4) *Copal e incienso*: Estos elementos son de origen prehispánico para limpiar y purificar el lugar de la ofrenda, también son utilizados para santificar la zona.
- 5) *Arco*: Este se coloca también en la parte alta y simboliza la entrada al mundo de los muertos. Se le puede agregar luminarias o flor de cempasúchil.
- 6) *Papel picado*: Elemento tradicional colorido que simboliza alegría y viento.
- 7) *Veladoras o cirios*: Estos sirven como luz guía para los difuntos, simbolizan el duelo de la muerte y pureza. Se colocan en forma de camino adornados con flor de cempasúchil hacia el altar.
- 8) *Agua*: El agua representa la pureza del alma el cielo, la vida y las siembras. Asimismo, sirve para hidratar a los espíritus después de su largo viaje.

Estos son algunos de los elementos más importantes para la elaboración de la ofrenda, aunque también se le pueden agregar flores (principalmente de cempasúchil), calaveras de azúcar, comida típica mexicana, pan de muerto (o también pan hecho de anís en forma de cruz), bebidas alcohólicas (generalmente son bebidas típicas como pulque, mezcal o tequila) y objetos personales que utilizaba el muerto en sus momentos de vida.

Aparte de las ya mencionadas, Jaime Alvarado Gómez incluye otros elementos especialmente para las ofrendas de los pequeños difuntos. Las flores blancas para los niños tienen como trabajo representar la pureza y la ternura que estos nos otorgaban mientras estaban con vida. También se pueden poner juguetes para sustituir las bebidas alcohólicas, Alvarado Gómez hace hincapié

en que uno de estos juguetes debe de ser la de un perro para simbolizar al compañero guía hacia el Mictlán: el xoloizcuintle.

Como se puede ver, en la ofrenda se presentan objetos tanto establecidos por los españoles, así como otros que fueron puestos en alusión a nuestros antepasados mexicanos.

La fusión de ambas culturas hace del altar un producto comunicativo que evoca constantemente los elementos que le dieron origen y que lo traducen en una repetición y evocación constantes del mundo indígena y católico, con símbolos que adquieren un nuevo significado.¹⁶

Como se dijo anteriormente, en varios lugares dentro de la República Mexicana tienen su forma de festejar esta celebración, entre los lugares más populares se encuentran Mixquic, San Antonio Tecómitl, Xochimilco, Coyoacán en la Ciudad de México; Iguala en Guerrero; Janitzio en Michoacán, entre otros. “Si bien es verdad que a todos nos agrada ver y admirar los altares, también es agradable ver los preparativos.”¹⁷

Para no hacer esta lectura tan densa, se explicará la forma de celebrar el Día de Muertos en solo dos de los lugares antes mencionados, y que, para muchos, son los más famosos por su folclor; así como los lugares con mayor concentración de eventos tradicionales, como el juego de pelota. Además de ser los lugares con los cuáles se inspiró Pixar para *El Mundo de los Muertos* y el pueblo de Santa Cecilia: el famoso pueblo de San Andrés Mixquic y las

¹⁶ *Ibid*, p. 7.

¹⁷ Cortés Ruiz, Efraín. *Ibid*, p. 18.

festividades en el estado de Michoacán. Desde septiembre y octubre, artesanos inician su trabajo: cerámica funeraria ornamental (candeleros, incensarios, calaveras, ollas, y recipientes pequeños.) También, se hacen trabajos de panadería, floricultura, dulcería, alimentos típicos para los altares, y más.

Efraín Cortés menciona que entre los mercados más importantes en dónde se vende gran cantidad de productos para la elaboración de altares y otros utensilios para el Día de Muertos son los de la ya antes mencionada Iguala en el estado de Guerrero; Tulancingo en Hidalgo; Tepeaca en Puebla y Toluca en el Estado de México. “Gracias a las fiestas el mexicano se abre, participa, comulga con sus semejantes y con los valores que dan sentido a su existencia religiosa o política. Y es significativo que un país tan triste como el nuestro tenga tantas y tan alegres fiestas.”¹⁸

Mixquic, ubicado en la delegación de Tláhuac en la Ciudad de México y que está en lo que anteriormente era un islote del lago de Chalco, es una población conocida por su explotación de chinampas, así como Xochimilco. Mixquic, es además conocido por su forma festiva peculiar de conmemorar los días de los difuntos y por su gran atractivo en la forma de rodear la ocasión en los primeros días de noviembre.

En el pueblo se organizan varios trabajos sociales, con funciones específicas para cada habitante por desempeñar. Por ejemplo, los niños deben de llevar las flores para las ofrendas que se ponen en todas las casas. También, el 31 de octubre, las mujeres tienen como tarea preparar los alimentos típicos: tamales, mole, atole, ponche entre otros, tanto para los altares como para las

¹⁸ Paz, Octavio. *Ibid*, p. 57

familias. “La fiesta, porque es una verdadera festividad, tienen también un carácter comercial, estimulado por la gran afluencia de turistas ansiosos de gastar un poco en un ambiente de tradición mística y olor a incienso.”¹⁹

Conforme a la investigación hecha por Jesús Ochoa Zazueta, desde semanas antes a la festividad la población solicita espacio para poder poner puestos en las calles con mayor número de turistas o avenidas más concurridas. Se pueden ver desde dulces y cohetes hasta bebidas alcohólicas, que se venden a montones en las tiendas de abarrotes.

Por otro lado, los chinamperos y señores de canoas aprovechan estos días para adornar sus naves con flor de cempasúchil y aprovechan para hacer viajes a un precio especial para los extranjeros para que puedan admirar el trabajo agrícola de los habitantes de Mixquic. A tal actividad, Ochoa la describe de la siguiente forma: “A la entrada del pueblo, por las carreteras de Tetelco, se acondiciona un embarcadero donde se abordan las trajineras debidamente arregladas. El viaje es hasta el paraje del manantial, en donde un inversionista instala barras con venta de cerveza y alimentos.”²⁰

El cementerio se limpia antes de noviembre, las avenidas se iluminan con luces, veladoras y cirios y se colocan mantas alusivas a la fiesta que se llevará a cabo. La plaza igual se adorna con bellos arreglos florales y calaveras. En los hogares hay altares con imágenes de santos. “En Mixquic los altares no

¹⁹ Ochoa Zazueta, Jesús Ángel. *Muerte y Muertos*. México, Secretaría de Educación Pública, 1974, p. 92.

²⁰ *Ibid*, p. 94.

son hechos cada año sino simplemente renuevan sus vestiduras, por lo que permanecen adheridos a una pared.”²¹

El 1° de noviembre, el día de Todos los Santos, a las doce horas de la tarde, en Mixquic es considerada la “hora de los angelitos”; en donde llegan los niños que no fueron bautizados y se quedan en el mundo de los vivos durante 24 horas para dar paso a la llegada de los adultos. Conforme con la investigación hecha por Jesús Ochoa, la gente del pueblo dice que a un niño le hace sentir mal que sus padres no lo dejen nada en la ofrenda, “por eso cuando en una casa la ofrenda pronto se agota (en su olor) se dice que algún vecino dejó a sus niños sin comer.”²²

Como ya se había dicho, este día es de mucho interés para los turistas. Después de las doce del día, los extranjeros tienen permiso de poder visitar las ofrendas de los vecinos. “Los niños corretean por las calles a los grupos de turistas y paseantes para llevarlos a su casa.”²³ Según la gente de Mixquic, el tener mucha gente en su casa ayuda a las almas a ponerse contentas al llegar y encontrar fiesta.

En las noches, los residentes de Mixquic, junto con los visitantes, pasean por las calles con un ataúd con un esqueleto de cartón en su interior a los hombros. La gente lleva cirios y veladoras, lloran por la calle. Esta tradición algo inusual tiene como objetivo recibir de la gente a la que visitan fruta, tamales u otros alimentos.

²¹ *Ibid*, pp. 95-96.

²² *Ibid*, p. 98.

²³ *Ibid*, p.100.

Otro lugar famoso por su estilo de celebrar el Día de Muertos es Michoacán. En este estado, la fiesta toma lugar principalmente en la región del lago de Pátzcuaro. De igual manera, las festividades inician a partir de los últimos días de octubre con presentaciones artísticas. “Esta festividad, que acoge el culto a la muerte en la región y en los municipios de Pátzcuaro principalmente, se ha mantenido como un patrimonio colectivo desde épocas ancestrales.”²⁴

Lo que hace importante e interesante a Pátzcuaro, Michoacán es su Tianguis Artesanal tradicional que se pone el día de Halloween y junta a todos los artesanos de la región. También, junto con los cánticos y música tradicional, se puede apreciar la tradicional “danza de los pescadores”. En dicho evento, se realiza la caza de un pato supuestamente “sagrado” (criado en Pátzcuaro) con lanza y se le da de comer a las familias que esperan a sus muertos el 2 de noviembre.

En la media noche, se pueden ver las luces y antorchas del panteón de Tzirumútaro en la isla de Janitzio debido a la marcha de los habitantes del lugar. Lo que vale la pena en este cementerio es la marcha alrededor de la isla, así como los pescadores con sus redes de mariposa y sus botes iluminados por veladoras.

Como otros lugares, la comunidad pone sus ofrendas en sus casas y ofrecen alimento y bebidas, platican, rezan y recuerdan a sus difuntos. En esta

²⁴ Hiriart Pardo, Carlos Alberto. *Noche de Muertos en Michoacán*. México D.F., CONACULTA, 2006, p. 127.

noche, Michoacán se llena de turistas del país o del extranjero ante la alta demanda que tiene como producto turístico cultural.

México ha logrado combinar tanto las antiguas tradiciones prehispánicas, las influencias españolas sobre la muerte en la conquista e incluso el Halloween norteamericano a su beneficio, para crear una celebración masiva. La gente se disfraza y los niños piden dulces en las calles, las ofrendas adornan miles de hogares, hay veladoras en los panteones y carnavales en varios lugares del país.

En conclusión, el Día de Muertos es quizá la más importante festividad de México para los mexicanos y de mucho interés para países exteriores por su evolución a lo largo de los siglos y la representación e idea tan folklórica que tenemos de la imagen de la muerte. Esta tradición, que ha sufrido de varios cambios, no ha perdido su verdadera esencia y se ha convertido en una fiesta única que nos define y representa.

Su importancia es tal, que se han hecho varias investigaciones y análisis de su origen como lo son *La muerte en los mexicas* de Eduardo Matos Moctezuma o *La idea de la muerte en México* de Claudio Lomnitz, así como literatura que muestra la alusión de la muerte como *Pedro Páramo* de Juan Rulfo.

Por si fuera poco, el Día de Muertos ha llegado de igual forma al cine de maneras interesantes e impresionantes. Algunos ejemplos son *Macario* (1960) de Roberto Gavaldón en donde el personaje principal tienen contacto con la muerte y con el diablo en pleno Día de Muertos, y *Mictlán* (1969) de Raúl Kamffer que habla de un joven que tiene una familia que no respeta las

tradiciones y él decide adentrarse al mundo de la cultura del Día de Muertos; pero también ha habido animaciones al respecto como es el caso de *La Leyenda de la Nahuala* (2007) de Ricardo Arnaiz, *El Libro de la vida* (2014) de Jorge R. Gutiérrez, o el trabajo norteamericano del creador de *Toy Story*, Lee Unkrich, *Coco*.

2.2 UNA CARTA DE AMOR A MÉXICO. LA CREACIÓN DE *COCO*

Los estudios Disney, desde hace muchos años, han realizado películas de animación que no dejan de sorprendernos. Después de la muerte de su fundador, Walter Elías Disney (Walt Disney), la productora parecía no ir por buen camino debido a la mala recepción que tuvieron sus nuevos proyectos. Sin embargo, en los años noventa, logró levantarse con películas que llamaron el interés del público, conocido como el Renacimiento Disney.

The Walt Disney Company buscó expandirse, por lo que en 1990, Disney y los estudios de animación Pixar empezaron conversaciones para la creación de un largometraje. Se unieron para empezar la creación de producciones que cambiarían el mundo de la animación, y empezaron por *Toy Story* (1995) con la dirección de John Lasseter, el primer largometraje de animación 3D hecho en computadora que asombró a la audiencia por su sorprendente narrativa. No es por nada que haya sido galardonada con el premio a “mejor guion” en los premios de la academia.

Con *Toy Story*, el cine de animación se convierte no sólo en uno de los sectores más rentables de Hollywood, sino también en uno de los más creativos. ¿No decía siempre Walt Disney que él hacía películas para todos, porque todo el mundo ha sido niño algún día y en cada uno de nosotros queda algo de esa infancia?²⁵

Después de que la película de estos juguetes que cobran vida tuviera tanto éxito, Pixar no se detuvo y empezó con la creación de productos cinematográficos que demostraran su conocimiento en la animación, quería posicionarse como el mejor estudio en el trabajo por computadora en 3D. Tres años después, se estrenó *Bichos* (1998), y aunque su historia fue algo floja en comparación con su antecesora, demostró la gama de colores y la cantidad de texturas que la productora tenía en su poder.

La recepción de ambas películas fue tan buena, que Disney y Pixar decidieron extender su colaboración para cinco películas más. Empezaron con la secuela de *Toy Story*, en donde Lee Unkrich comenzó su carrera como co-director. A partir de ahí, Pixar comenzó a estrenar casi una película por año, en verano u otoño, todo como estrategia de mercado para llegar a una gran audiencia.

En Estados Unidos, los dos períodos cruciales para lanzar una película “mainstream” son bastante estables: el primero es el verano, entre el Memorial Day (último lunes de mayo) y el Labor Day (el Día del Trabajo, el primer lunes de septiembre). El segundo es el que corresponde a las fiestas de fin de año, entre el Día de Acción de Gracias (el cuarto jueves de noviembre) y Navidad.²⁶

²⁵ Martel, Frédéric. *Cultura Mainstream: cómo nacen los fenómenos de masas*. (Barcelona: Taurus, 2011), Kindle, cap. 3.

²⁶ *Ibid*, cap. 3.

Y es que como nos explica el autor, Estados Unidos tiene la ventaja en la producción de programas mediáticos gracias a su inteligente uso de distribución de sus productos. Como se puede ver, Martel utiliza el término “mainstream” para las películas creadas por este país, puesto que su significado literal es la gran audiencia que tiene cualquier medio o producto cultural.

Después de once años, y con diez películas en su lista, Pixar decidió poner punto final a la historia de los muñecos del joven Andy, quien después de muchos años, al fin se iría a la universidad. *Toy Story 3* (2010) concluiría la historia que muchos fanáticos habían esperado. La tarea de hacer este filme fue para Lee Unkrich. Para ese momento, el co-director ya tenía una buena trayectoria con la elaboración de *Monsters Inc.* (2001) y *Buscando a Nemo* (2003).

Muchos consideran la tercera entrega de esta película como una obra maestra y la mejor película de Pixar hecha hasta ahora. Desde un inicio, la historia de los juguetes del pequeño Andy se trataba del paso del tiempo y la dificultad que tenemos emocionalmente de dejar ir las cosas materiales o a las personas, la amistad y la lealtad como símbolo para superar altibajos, siempre habrá el apoyo de alguien a tu lado.

A primera vista, *Toy Story 3* no tiene ninguna diferencia debido a la relación que tiene el espectador con los famosos personajes de la historia. Sin embargo, si uno ve la trilogía continuamente, a nivel visual, es un trabajo que ha superado los efectos de animación. El cambio es notorio, demuestra y confirma la evolución tecnológica y poderío que tiene Pixar como la mejor casa de animación.

Tan buena fue la crítica de esta nueva entrega, que el productor de Pixar, John Lasseter, le dijo a Unkrich elaborar un filme más adelante que no perdiera el potencial de efectos visuales y catarsis emocional que se observó en *Toy Story*.
3. Cuando esto sucedió, el entusiasmo de Lee se convirtió en miedo, ¿qué seguirá después?, ¿qué puedo hacer?

Afortunadamente, el director de *Coco* tenía un gran interés por la cultura y las tradiciones de nuestro país. En una conferencia de prensa en la 15ª Feria Internacional de Cine de Morelia, que se llevó a cabo del 20 al 29 de octubre del 2017, Unkrich afirmó que anteriormente no entendía la tradición del Día de Muertos como lo hace ahora que se estrenó la película.

Durante seis largos años, el equipo de producción comenzó una ardua investigación para la elaboración de esta historia. El director nos cuenta que una de las cosas que facilitaron el trabajo fue que todos los del equipo tenían el entusiasmo por hacer el filme, durante todo ese tiempo leyeron, viajaron, y hablaron con expertos culturales para ir por buen camino. “En Pixar somos apasionados. Había algo especial en el aire. Se podía observar que se le daba mucha importancia a la película. Sabíamos muy bien que tenemos y hay el potencial de hacer algo sumamente especial.”²⁷

En dicha conferencia, también se tuvo la presencia del co-director y guionista del filme, Adrian Molina, quien tiene descendencia mexicana. Molina mencionó que, durante el proceso de elaboración, él pensaba que la pasión de hacer la película provenía de los pensamientos y sentimientos que uno tiene por

²⁷ Feria Internacional de Cine de Morelia FICM. Conferencia de prensa “Coco”. Youtube. 2017. 15’ 50”- 16’30”.

su familia. La historia de *Coco* refleja las cosas que la familia nos da, hace que uno se conecte con sus raíces y recuerde a alguien especial.

Una de las grandes controversias que hubo en la pre-producción fue si el equipo hubiera elaborado las escenas y creado las dinámicas familiares conforme a sus experiencias y concepciones que tenían de las familias mexicanas. Unkrich sabía que esto era un grave error y no quería que esto perjudicara en un trabajo que pudiera ser un éxito, dicho problema lo resolvió con la investigación de campo.

Con el apoyo de los productores, John Lasseter y Darla K. Anderson, el equipo tuvo la oportunidad de estar en diversos estados de nuestro país para recopilar toda la información necesaria para la creación de personajes, espacios, colores, y demás. Marcela Davison Aviles, periodista y una de las asesoras culturales de *Coco*, menciona que “para que en verdad se sienta una cultura dentro de tu piel y sentirte cómodo con el idioma que hablan, tienes que ir a ese lugar. Sentirse, verse, olerse como México.”²⁸

Uno de los objetivos que se pretendía en la creación de *Coco* era que los mexicanos la vieran y dijeran que Pixar hizo bien su trabajo, que se sintieran identificados con los personajes de la historia y que todo se viera auténtico. El equipo de debió de tomar miles de fotografías en su viaje, para poder captar todos los pequeños detalles de los lugares para los espacios que crearían.

Muchos concordarán en que la fotografía es parte esencial en un filme, es el corazón de toda la historia. La iluminación, los encuadres, el color y las

²⁸ *Coco. A thousand pictures a day*. Pixar Studios, Estados Unidos, 2017, Blue-Ray, 0' 50" – 1' 10".

sensaciones que dichas escenas deben de transmitir al espectador. En la investigación de campo, aparte de la cámara de Unkrich, también fueron tres fotógrafos. Una de ellos fue Danielle Feinberg, la directora de fotografía, quién captó más que nada la delicada calidad de la luz que lucía el Día de Muertos.

En *A thousand pictures a day*, Danielle hace un pequeño recorrido de lo que la inspiró en sus viajes a México. Además de captar las ofrendas, los cementerios o la luz en diversas horas del día, lo que más la impactó fueron la cantidad de mercados. Uno de ellos le provocó gran entusiasmo al ver el área de carnes asadas, todo el humo que se encerraba en el lugar junto con la luz que entraba por medio de unas claraboyas, ocasionaba un escenario perfecto.

Feinberg confiesa que es fanática del humo, vapor y la neblina. Estos momentos de inspiración se pueden observar en *Coco*, toda la Tierra de los Muertos tiene como elemento en su escenografía neblina, o humo, o al menos hay algún detalle parecido a la iluminación del lugar que causa este efecto. “La parte más especial del viaje fue este momento mágico de inspiración fotográfico que ayudó mucho en la creación de muchas escenas. Simplemente fue un momento de total nirvana.”²⁹

Otro de los elementos importantes en la preproducción, fue el trabajo de los artistas que se dedicaron a plasmar los lugares y todas las personas que conocían por medio de bosquejos y dibujos. Esto es parte esencial, plasmar todas esas memorias que tienen del viaje y utilizarlos posteriormente para la

²⁹ *Coco*. “A thousand pictures a day”. Pixar Studios, Estados Unidos, 2017, Blue-Ray, 12’ 10” – 13’ 00”.

creación de los personajes. Esta fue tarea de Manny Hernández, artista del storyboard que nos explica:

Cada vez que viajo me encanta llevar mi libreta de dibujos y empiezo a hacer bosquejos de todo lo que veo. Haces cosas que normalmente no dibujas. Si lo haces en el lugar actual, quedará plasmado en tu memoria. Cuando volvemos al estudio, listos para elegir, ya tienes esa idea en la mente. Le da mucha más autenticidad al trabajo.³⁰

Esto se facilitó ante la apertura que dieron los mexicanos al recibir al grupo a sus casas. En México, Pixar tiene un gran peso. Si salimos a la calle podemos ver locales con personajes de Pixar en las paredes, juguetes, piñatas. Esto demuestra que hay una conexión con este país y lo quisieron plasmar en una de las escenas, en donde Miguel corre por las calles de Santa Cecilia y se pueden notar piñatas en forma de Woody y Buzz Lightyear.

“Espontáneamente nos invitaron en sus casas para alimentarnos y ser parte de sus vidas. Eran ricos en comida, amor y su calor familiar. Fueron muy generosos en darnos todo eso.” Esta fue la confesión de la productora Darla Anderson, y es que de entre todas las cosas que experimentaron los miembros de *Coco* en México, la de poder convivir con diversas familias de la región fue lo que más los nutrió en su investigación y como personas. Dicha convivencia les ayudó a conocer la elaboración de las ofrendas del Día de Muertos. Observaban como las madres de casa preparaban los alimentos y el significado que tenía cada elemento del altar para los muertos que llegarían en días próximos.

³⁰ *Ibid*, 5' 20" – 5' 50".

Junto con estas visitas, el equipo pudo observar los trabajos artísticos que hacen algunas familias de generación en generación. La más impactante para el director de arte, Daniel Arriaga, fue cuando visitaron una tienda de zapatos y detrás estaba el taller en donde los elaboraban. En el documental, Arriaga afirma que dicho local fue de ayuda para la idea de la casa de “Zapatos Rivera”, hogar del personaje principal, Miguel. Daniel tuvo una gran admiración por el trabajo y el tiempo de elaboración, pero también por la lealtad y compromiso que tenían por conservar su tradición familiar.

Entre otros de los lugares que visitaron los creadores de *Coco* fue la casa de un artista que elaboraba papel picado, el hogar de una familia en donde solamente un grupo de mujeres se dedica a la elaboración de ollas, pero lo que también llamó mucho la atención fue el “Taller Jacobo y María Ángeles”, un lugar que se encarga de la elaboración de los alebrijes en Oaxaca.

Los alebrijes no están conectados con el Día de Muertos, pero durante su investigación tuvieron contacto con tantos talleres de esculturas y estuvieron tan sorprendidos por el detalle con lo que los hacían, que incluso era imposible creer que alguien los hizo a mano. Querían poner a estos espíritus guardianes de alguna forma en la historia.

María Ángeles, una de las fundadoras de este taller, comenzó a pintar a los doce años y define al alebrije como “un animal fantástico, con picos y alas, con gran significado para los mexicanos. Es un animal protector.”³¹Ella, junto con su esposo Jacobo, son artistas reconocidos por sus aportaciones

³¹ *Ibid*, 9’ 40” – 10’00”.

innovadoras en la talla de madera y también por su estilo único en la creación de estas criaturas.

Esto se puede confirmar gracias a que se pudo observar personalmente dicho taller, y es sorprendente. Este lugar está ubicado en el pueblo de Ocotlán en Oaxaca, y está dividido en dos terrenos. El primero es el lugar en donde se presentan demostraciones a los visitantes sobre la elaboración de los pigmentos hechos por medios naturales (limón, cochinilla, arcilla, etc), y también se puede saber el alebrije protector según tu mes y año de nacimiento conforme a los antiguos escritos zapotecos.

Por otro lado, está una casa azul de dos pisos con un enorme alebrije pintado en su fachada. En la entrada se pueden ver perros xoloitzcuintle que corren por el patio principal para darle la bienvenida a las visitas. La casa fue remodelada para que jóvenes artistas fueran a aprender a elaborar alebrijes y conforme a su experiencia, la casa les paga por su elaboración.

El recorrido comienza en la planta baja, aquí hay una zona en donde los jóvenes hacen sus bosquejos y empiezan a tallar a sus criaturas en madera, posteriormente pasan a un pequeño cuarto en donde se les empieza a poner color. Cada alebrije depende de su tamaño y de la complejidad de su pintada. Hay una sala dedicada a la enseñanza de la teoría del color y aquí los niños empiezan con pequeñas criaturas. También, está la tienda llena de pequeños alebrijes en llaveros hasta unos del tamaño de una mesa de comedor.

El equipo de *Coco* estuvo tan complacido por su apoyo que mostró su agradecimiento en una carta firmada por Adrian Molina y el gerente de animación y diseño de Pixar, Jesús Martínez. Dicho documento está presente

en la entrada de la casa junto con una fotografía de la señora Estela Fabián Mendoza, quien fue fuente de inspiración para Elena, la abuela de Miguel.

Por último, uno de los aspectos más importantes en la elaboración de este filme y que tuvo un mayor peso a comparación con otras películas de Pixar debido a su apoyo para el ambiente emocional, fue la música. El co-director de *Coco*, Adrian Molina, habla al respecto en otro micro documental, *La música de Coco*:

Lo que me encanta del lenguaje de la música es que todos lo sentimos en nuestra propia médula. No importa de dónde vengas, si oyes un buen ritmo o una melodía, tira de tu corazón y agita tus caderas. Es una forma muy humana de tratar lo desconocido, porque creo que todos lo tenemos en el ADN.³²

Para la elaboración de la música, el equipo viajó a México para poder tener un intercambio cultural con diversos músicos de diversos estilos para la grabación de melodías y sonidos. Entre estas personas que fueron al estudio estaban la banda “Tierra Mojada” de Oaxaca, la banda “Mono Blanco” de Veracruz, marimbas, mariachis, entre otros.

Uno de los consultores de música cultural del equipo de producción, Camilo Lara, define la música de *Coco* como “un bello cuadro lleno de color, magia y energía. La mezcla musical que la acompaña es lo mismo, pero en clave sonora. Es algo vivo y auténtico. Tiene mucha energía, es algo muy mexicano.”³³

³² *Coco*. “La música de *Coco*”. Pixar Studios, Estados Unidos, 2017, Blue-Ray, 00” 15”.

³³ *Ibid*, 12’30” – 12’45”.

La historia es la de un niño de doce años que persigue su sueño para ser músico como su ídolo. La música es otro personaje principal dentro de la trama, la banda sonora va de la mano con las emociones, guía al público por este viaje emocional. Con esto, hay una sensación de correlación con el diálogo de los personajes, la música y la historia. Sin embargo, crear una historia de un músico es complicado, porque debe de llevar más música de lo normal, se debe de observar y tener cuidado de los momentos adecuados en los que se debe de agregar la orquesta, canciones o músicos.

Los creadores afirman que es complicado definir la música tradicional mexicana, incluso de manera cómica, Camilo Lara menciona que es “tanto como decir ¿por qué los tacos saben tan bien en México?”³⁴ Y es que tenemos tanta variedad de instrumentos y ritmos musicales alrededor de todo el país, que es complicado afirmar si existe un género mexicano en específico.

En el documental, *La música de Coco*, nos hacen mención de que la enseñanza de la música mediante técnicas orales tradicionales que han perdurado por años, además, los instrumentos de las diversas bandas o estilos musicales son fabricados en nuestro país, lo cual les otorga una melodía específica en cada instrumento.

Lee Unkrich deseaba tener una conexión entre músicos mexicanos, de diversos géneros. Con ayuda de Camilo Lara, juntaron durante cuatro días de trabajo en la Ciudad de México aproximadamente a cincuenta músicos de todo

³⁴ *Ibid*, 2'30" – 2'35".

el país. Lara afirma que era como un “*We are the World* de la música mexicana.”³⁵

Igualmente insisten en el tema de la música y la familia, que gira alrededor de la película, para conectarse con otras personas. Lara hace mención de esas canciones, con un ritmo alegre, pero que dentro de su letra hay una historia con cosas que le molestan al autor. La canción de *Un Poco Loco* se escribió conforme a este tipo de melodías, la típica canción que habla del amor y sus altibajos.

Otra de las canciones con mayor peso y la primera que escribió la producción fue la de *Recuérdame*, y es la única que crearon en diversos estilos musicales: mariachi, orquestal, marimba, etc., transmite incluso la nostalgia del tiempo, una canción que cambia a lo largo de la historia con sus diversas interpretaciones. Esto convirtió a la canción en la melodía principal de la película que transmite, tanto alegría, como tristeza. La música en *Coco*, ambientada en el Día de Muertos es acompañada de rasgos históricos de México, nuestro pasado.

En primer lugar, están los personajes. Ernesto de la Cruz, el antagonista de la historia nos hace recordar a la época del cine de oro mexicano. Las canciones y la voz de los famosos Jorge Negrete y Pedro Infante, junto con sus películas musicales en blanco y negro, esa nostalgia de la época de los 50s y del milagro mexicano.

³⁵*Ibid*, 4'15" – 4'20".

Los lugares en donde toma lugar, fueron inspirados en varios lugares de nuestro país. El pueblo de Santa Cecilia fue inspirado ante la magnífica fiesta que hacen del día de muertos en San Andrés Mixquic, con su gran cementerio de San Andrés Apostol pintado de naranja gracias a los cientos de velas que ponen las personas e inundado de flores de cempasúchil y comida tradicional; además, igual tomaron en cuenta la Plaza del Ropero en Guanajuato que se rediseño para darle vida a la Plaza del Mariachi, ambas con estatuas de grandes cantantes idolatrados.

Igualmente, la Tierra de los Muertos no está pintada de colores porque sí, las casas y las calles de Guanajuato se ven reflejadas en ella, así como las épocas de nuestra historia. Aunque es difícil de ver a simple vista, los detalles de pirámides prehispánicas no son de adorno. Los primeros niveles es la época de los indígenas, y conforme suben de nivel en esas torres, se puede apreciar la época colonial, la de la Revolución, y en los pisos superiores, máquinas que construyen en donde vivirán nuevas generaciones.

Puede que *Coco* no sea la mejor película hecha por estudios Pixar, pero al menos, junto con su bien planeada campaña de publicidad y la magnífica animación, música e historia, *Coco* es diferente a otras películas en dónde se representa el Día de Muertos y a los mexicanos.

Aunque tal vez haya un poco de folclore y cliché, esta película rompe el orden establecido de que los latinos somos delincuentes, y demuestra el lado positivo, nuestra gastronomía, la importancia de la familia, el gran peso que tiene la música en nuestro país, así como nuestras tradiciones y cultura.

El estreno de la película llegó en una época de controversia entre los diversos ataques racistas del presidente de Estados Unidos, Donald Trump, que empezó a trabajar para que todos los mexicanos tuvieran complicaciones para entrar a los Estados Unidos. Incluso tuvo la idea de quitar el programa Acción Diferida, mejor conocida como DACA, que beneficia a todos los mexicanos que han vivido en los Estados Unidos desde pequeños y cursan estudios en este país.

En una nota publicada por el *British Broadcasting Corporation* y escrita por Kriston McIntosh sobre la Inmigración en Estados Unidos, mencionan que “En 2017, el 27% de los residentes estadounidenses nacidos en el extranjero eran de México, en comparación con menos del 2% en 1910.”³⁶ Y es que los mexicanos se han convertido en una parte vital para el comercio de los Estados Unidos, por lo que dichas medidas son excesivas.

A parte de lo mencionado, el gobierno estadounidense ha tomado otras medidas para detener a futuros ilegales al entrar al país. Igualmente, se ha visto un incremento en la deportación de inmigrantes ilegales; así como la idea de la construcción de un nuevo muro fronterizo el cual, según Trump, será pagada por México. Además, en el sentido político, el presidente norteamericano anunció que el *Tratado de Libre Comercio de América del Norte* (TLCAN) sería cancelado, o al menos, buscar nuevas negociaciones para “beneficiar” a los países aliados.

³⁶ McIntosh, Kriston. *Inmigración en Estados Unidos: 7 gráficos que muestran su verdadera dimensión y su contribución a la economía*. BBC, Estados Unidos, 2018

Todo esto debido al pensamiento anti-latino y controversial de Donald Trump. Trump ha sido acusado de racista, debido a sus comentarios en contra de esta comunidad cuando estaba de gira en su campaña presidencial. En varios estados como Iowa o Nevada, insistía en que nuestro país debía de pagar por la construcción del muro y nos llamó gente ilegal, corruptos, delincuentes y violadores. Este mismo pensamiento es lo que ha causado que haya consecuencias para los mexicanos y otros latinos en aspectos sociales.

En el cine, dicha comunidad es representada de manera cómica, somos presentados como un grupo de criminales y de clase social baja. Lalo Alcaraz, uno de los caricaturistas y consultor cultural contratado por Pixar para la elaboración de la película de *Coco* dijo en el video, *El camino de Coco a Pixar*, acerca de la imagen que tienen los latinos en los Estados Unidos: “Nunca me vi reflejado en ninguna parte. Te hace pensar: ¿Soy normal? ¿Somos normales? ¿Por qué la gente no piensa que somos lo bastante importantes para ponernos en la televisión o los filmes?”³⁷

No solamente él, también el artista de *Coco* Louis González, nos indica que si normalmente uno busca hacer una película elegirán a un personaje blanco puesto que la sociedad estadounidense está acostumbrado al estereotipo prestablecido en el cine. Aunque quisieran crear un personaje latino, se sentirían incómodos puesto que la sociedad ya les inculcó la imagen de superioridad de los blancos.

³⁷ Anderson, Darla K. y Unkrich, Lee. *Los caminos de Coco a Pixar*. Pixar, Estados Unidos, 2017.

No es para menos, la mayoría del equipo de la película es de descendencia latina, puesto que Lee Unkrich, al no ser latino, sabía que su proyecto iba a caer en una gran crítica ante la ignorancia y prejuicio acerca de los mexicanos que crecía con el presidente Trump. Por lo que su principal misión era dar una visión completamente diferente a los ideales del presidente de México, quiso romper ese estereotipo:

Ha sido doloroso para mí y para muchas personas que haya tanta negatividad en el mundo, específicamente e injustamente relacionada con México. Fueron seis años de un ambiente diferente cuando fuimos a México, me siento honrado con lo que hicimos ante la negatividad que ahorita rodea al mundo. Queremos inyectar una dosis de positividad, generar empatía, necesitamos dar un paso para que la gente respete y entienda a otros. Necesitamos abrirnos como personas.³⁸

Por esto decidió que la mayoría del staff tuviera descendencia mexicana, además de contratar consultores culturales para la investigación de campo que harían en México. Muchos de los contratados se emocionaron ante la idea de la película uno de ellos el, director de arte Daniel Arriaga, quién comenzó como un asistente de producción en el 2001 para *Monsters Inc.* dijo:

Cuando descubrí que estaban haciendo este filme pensé: es genial, finalmente. Es grandioso. Es sobre una familia mexicana. Cuando pensé en eso, entendí: hay tanto que quiero ver. Intenté asegurarme que los personajes en pantalla son mexicanos y que no se confundirían con alguien más.³⁹

Si Unkrich deseaba escribirle una “carta de amor” de amor a México, muchos concordaran que lo logró, al plasmar varios elementos con los cuales

³⁸ Feria Internacional de Cine de Morelia FICM. *Conferencia de prensa “Coco”*. Youtube. 2017. 15’ 50”- 16’30”.

³⁹ Anderson, Darla K. y Unkrich, Lee. *Los caminos de Coco a Pixar*.

nos identificamos como mexicanos, latinos, chicanos, etc. El miedo que tenía de ser acusado por una posible apropiación cultural se desvaneció al ser *Coco*, estrenada primero en México, la película más taquillera del año y recaudar 50 millones de dólares aproximadamente.

Puede que *Coco* no sea la mejor película hecha por estudios Pixar hasta ahora, pero al menos, junto con su bien planeada campaña de publicidad y la magnífica animación, música e historia, *Coco* es diferente a otras películas estadounidenses en dónde se representa el Día de Muertos y a los mexicanos al presentar gran cantidad de elementos referenciales de la tradición en nuestro país

Aunque tal vez haya folclore y el cliché de que los mexicanos tenemos sombreros, esta película rompe el orden establecido de que los latinos somos delincuentes, y demuestra el lado positivo, enamorados de nuestra gastronomía, la importancia de la familia, el gran peso que tiene la música en nuestro país, así como nuestras tradiciones y cultura.

Tras su estreno, *Coco* fue nominada para varios premios como mejor película animada y también en la categoría de mejor canción original con “Recuérdame”. De estas nominaciones, *Coco* fue galardonado en los premios Oscar, en los British Academy Film Awards, Golden Globe Awards, entre muchos otros. En total, el largometraje le otorgó a los estudios Pixar un total de 86 nominaciones, de las cuales, *Coco* ganó 67 en total, casi tres cuartos de todas.

Capítulo 3.

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

Ay, mi familia

Oiga mi gente

Canten a coro nuestra canción

Amor verdadero, nos une por siempre

En el latido de mi corazón.

GÓMEZ JARAMILLO, LUIS ÁNGEL. “Latido de mi corazón”

de ADRIÁN MOLINA y ROBERT LÓPEZ, *Coco*. Estados Unidos, 2017

En este capítulo se llevó a cabo el análisis de *Coco* mediante el acercamiento antes visto de los recursos referenciales e intertextuales; asimismo, se retomó la importancia de la tradición del Día de Muertos que se ve plenamente reflejada en las escenas y elementos analizados conforme a lo vivido por los creadores del filme en su investigación de campo en terrenos mexicanos.

Para este análisis, se hizo una primera observación al filme para poner atención en los posibles elementos que podrían ser referencias o intertextos. En una segunda contemplación de la película, se elaboró un cuadro en dos partes. En la primera, se muestran las referencias identificadas y se decidió dividir las

en cuatro categorías: personas, espacios, rito mortuario e historia. La segunda hace mención de los intertextos que se reconocieron con base en el conocimiento que se tiene de otros “textos” y su relación con estos elementos encontrados, por ende, los intertextos fueron establecidos como: musicales, literarios, cinematográficos y con base en obras de arte visual.

A continuación, se hace el desglose de dichos puntos para determinar cuáles son las principales referencias e intertextos del filme; también, explorar la relación entre ambos recursos literarios para determinar si hay un equilibrio entre ellos. Por otro lado, se confirmará si la cinta en verdad sigue los valores simbólicos de la tradición sobre la vida y la muerte.

3.1 REFERENCIALIDAD EN *COCO*

Como se vio en el capítulo uno, la referencialidad es aquel recurso que tiene que ver con las expresiones del lenguaje y algún objeto del que se habla, que tiene un correspondiente en el mundo real.

En *Coco* existen dichos elementos, que de alguna manera pueden ser ambiguos y no tener mucha importancia, sí es que el espectador no tiene el contexto histórico a los que se refiere. Sin embargo, éstos hacen acto de presencia y le dan valor a la estructura de la historia.

Si la audiencia no tiene el conjunto de conocimientos o posee experiencias con este contexto, el del México contemporáneo, será imposible

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

decodificar toda la información de estos objetos, aunque podrían identificar algunos sin necesidad de profundizar en el tema.

En la búsqueda de dichos componentes dentro del filme, se pudieron identificar varios, que se dividieron en personas, espacios, rito mortuorio (ofrendas) e historia. Cabe resaltar, que su búsqueda requirió de una exploración detallada, puesto que se pueden pasar por alto, y también debido al conocimiento histórico y cultural de México que facilita su descubrimiento.

3.1.1 Personas

El primer personaje referencial que se puede observar dentro del filme, que es una recuperación de personajes en la historia de la música en México y el único que posee un gran papel dentro del argumento, es el villano Ernesto de la Cruz, quien al inicio fue considerado el tatarabuelo del protagonista, Miguel.

Queríamos que de la Cruz fuera el artista consumado y que en verdad se viera como una estrella de cine, así que estudiamos a varios artistas mexicanos de los últimos años, como las primeras estrellas musicales Pedro Infante y Jorge Negrete, hasta unos más contemporáneos como Vicente Fernández.¹

Con un conocimiento básico de la Época de Oro del cine mexicano, su relación es evidente desde la primera vez que se presenta al personaje. Se le describe como el mejor músico de todos los tiempos, su música hacía que la gente se enamorara de él, protagonista de varias películas, compositor de varias

¹ Lasseter John, Unkrich, Lee y Molina, Adrian. *The Art of Coco*. Estados Unidos, Chronicle Books, 2017, p. 46.

Un viaje al mundo de los muertos

canciones de las cuales la más famosa fue “Recuérdame”, tema principal del filme.



Imagen 1. *Coco*, Pixar (5' 30").

Aparte de todas estas características, su nieto Miguel exagera al decir que Ernesto de la Cruz tenía la habilidad de volar por el simple hecho de hacerlo en una de sus películas. Y es que los ídolos se presentan de esta forma la mayor parte del tiempo, como seres inalcanzables.

Durante algunas escenas se pueden ver fragmentos de los filmes protagonizados por este personaje en blanco y negro, lo cual remiten a las películas de antaño de Infante y Negrete. Historias románticas, con boleros rancheros y un fondo de trompetas y violines. No obstante, Ernesto de la Cruz llega a otro nivel y se puede observar cuando presentan su “one-hit under”², en un gran escenario, decorado de luces en forma de guitarras y calaveras, lleno de

² Este término en inglés en la industria de la música es utilizado para aquella composición que produce nostalgia y que logró el éxito de un artista o grupo musical.

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

bailarinas folklóricas y escaleras eléctricas que llevan a una iglesia con una campana gigantesca. El director de *Coco*, Lee Unkrich, hace mención sobre el gran peso que tiene este personaje y menciona su objetivo en incluirlo dentro de la historia:

Fue divertido investigar sobre todo lo relacionado con estos músicos mexicanos del pasado como Jorge Negrete e Infante. Queríamos que tuvieran una representación dentro del filme. Desde la perspectiva de la historia era muy importante usar esas figuras porque al inculcar la imagen de Ernesto de la Cruz, queríamos que estuviera incluso por encima de ellos, la persona más famosa en México.³

Durante el fragmento de la película cuando Miguel le confiesa a De la Cruz que es su nieto, hay una secuencia en donde el cantante le presenta al pequeño a sus dos colegas. En dicha imagen se puede observar su grandeza y la diferencia de entidad entre los tres. Ernesto de la Cruz tiene cuerpo prominente, fuerte, de gran altura, ropa limpia y blanca; mientras que Infante y Negrete se presentan menos prominentes, delgados, de menor estatura y con sus ropas características, pero menos llamativas.

³ Feria Internacional de Cine de Morelia FICM. *Conferencia de prensa "Coco"*. Youtube, 2017, 19' 20" - 20' 00".

Un viaje al mundo de los muertos

Es muy importante mencionar que estos personajes dentro de *Coco*, debido a su aparición en diversas películas de la Época de Oro mexicana son referencias, pero de igual forma cuentan con un peso intertextual debido a su importancia para la creación de *De la Cruz*, así como algunos elementos como las escenas cinematográficas en la casa de Ernesto fueron inspiradas por las películas de antaño de ambos cantantes.



Imagen 2. *Coco*, Pixar (60'00").

Un personaje que hace referencia a una de las imágenes más famosas en el ámbito de la pintura en México, es Héctor, quien ya avanzado el filme se descubre que es el verdadero abuelo de Miguel. Este personaje primario se presenta por primera vez en la Tierra de los Muertos en el puente para cruzar a nuestro mundo, con un disfraz de la famosa artista, Frida Kahlo.

A primera instancia se cree que la artista sólo aparecería de esta forma, pero posteriormente se descubre que es invitada de honor en la fiesta de *De la Cruz* y hace acto de presencia a la mitad del filme, convirtiéndose en una importante aliada del pequeño Miguel al decirle que él es un verdadero artista.

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

La artista se presenta cuando el xoloitzcuintle Dante entra a una bodega llena de obras pictóricas. Éste empieza a olfatear el lugar hasta que encuentra a un pequeño alebrije en forma de mono y empiezan a corretearse entre sí hasta topar con un personaje desconocido que resulta ser Frida. Al ver al perro, ella se emociona ante un posible espíritu guía que trajo al niño con algún propósito. Estos detalles son importantes, está confirmado que las mascotas de Kahlo eran de gran inspiración para ella en la elaboración de sus obras. Entre sus animales se encontraban perros xolo, guacamayas, monos, gatos, y más.



Imagen 3. *Coco*, Pixar (38'30").

Frida Kahlo es el único personaje histórico que tiene un diálogo y peso dentro del filme, aunque sea por breves minutos. Kahlo fue una pionera en el ámbito artístico y tuvo una vida difícil, lo cual ayuda en el significado de sus palabras. La decisión de poner a este personaje, inspirado y dentro del mismo papel de Frida tiene una razón de ser, la productora Darla K. Anderson confirma:

Aunque *Coco* es un filme que tiene un protagonista y varios personajes primarios masculinos, en muchos sentidos, hay un fuerte equilibrio matriarcal. Queríamos estar seguros que la presencia y fortaleza femenina que existe en la cultura mexicana se sintiera en todas sus encarnaciones dentro de la película.⁴

La imagen femenina tiene una gran presencia dentro de la historia. Se puede observar, además de Frida, que la abuela de Miguel y mamá Imelda son dos personajes femeninos que tienen el total control en el ámbito familiar. Puede que al inicio se noten duras y otorgan poca ayuda al protagonista, ambas logran un fuerte cambio en Miguel con sus palabras acerca del amor de los seres queridos.

A pesar de la aparición de estos dos personajes, el equipo de Pixar quiso mostrar a otras figuras icónicas de la historia de México. En la fiesta de Ernesto de la Cruz se pudieron identificar personas como El Santo, Mario Moreno “Cantinflas”, María Félix y Agustín Lara. Sin embargo, como son segundos llenos de varios extras, es muy fácil pasar por alto a otras figuras o no identificarlas por falta de contexto histórico. De acuerdo al libro *The Art of Coco*, también se pueden encontrar a Fernando Maximiliano de Habsburgo, Moctezuma, Cuauhtémoc, Emiliano Zapata, La Malinche, Ignacio Allende, entre otros.

3.1.2 Espacios

En *Coco*, la historia transcurre principalmente en dos lugares, en el primer acto Miguel se encuentra en el pequeño pueblo de Santa Cecilia

⁴ *The Art of Coco. Ibid*, p. 110.

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

preparándose para el Día de Muertos, y gran parte de lo que resta del filme toma lugar en la maravillosa Tierra de los Muertos.

Primero hablaremos de Santa Cecilia, un lugar que trae consigo los conocidos pueblos mágicos que tenemos alrededor del país, y que, curiosamente, tiene como nombre a la santa patrona de la música, algo importante para un filme cuya temática es la unión familiar en base al arte musical. Como se vio en el segundo capítulo del trabajo, este lugar fue creado mediante la interacción con familias mexicanas y la documentación fotográfica que se hizo por medio de la investigación de campo del equipo de producción.

A lo largo de este lugar, podemos observar sus colores alegres y cálidos, todos están emocionados por la llegada del Día de los Muertos. La mayoría de las personas del pueblo llevan sus canastas con flores de cempasúchil o vendenalebrijes, calaveras y comida en las calles de Santa Cecilia. El supervisor de la historia, Jason Katz dice que “todo, desde la modesta altura de los edificios hasta la escala de la ciudad y su paleta diurna más tenue y cálida, fue diseñado intencionalmente para contrastar con el color vertical y brillante de la nocturna Tierra de los Muertos.”⁵

El primer lugar que se nos presenta es la Plaza del Mariachi, una larga explanada con una iglesia al fondo, un kiosko, pero lo que denota más, una gran estatua del famoso Ernesto de la Cruz. Gran parte de este lugar fue elaborado con elementos tomados del estado de Michoacán y Guanajuato. Las imágenes que se presentan a partir de este punto de la investigación, ajenas a *Coco*, son

⁵ *Ibid*, p. 38.

Un viaje al mundo de los muertos

usadas por motivos académicos y pueden encontrarse sus respectivas fuentes al final de este trabajo.



Imagen 4. *Coco*, Pixar (19' 12'') y estatua de Jorge Negrete en la Plaza del Ropero, Guanajuato (Consultada en: <https://www.yourtripagent.com/2338-11-locations-in-coco-that-you-can-actually-visit-in-mexico>).

Como ya se mencionó, Ernesto de la Cruz hace referencia a los cantantes mexicanos Jorge Negrete y Pedro Infante. Si alguna vez, estimados lectores, tienen la oportunidad de viajar a la ciudad de Guanajuato, visiten la Plaza del Ropero ubicada entre las calles Manuel Doblado y Explanada del Hinojo. Aunque es una plaza de tamaño pequeño, los que tienen memoria de *Coco*, podrán relacionar el monumento de De la Cruz con la pequeña estatua de Jorge Negrete justo al lado de una fuente.

Otro elemento dentro de la Plaza del Mariachi es la catedral. Aunque no se menciona su nombre, ésta tiene una estructura muy parecida a la Iglesia de San Juan Parangaricutiro en Michoacán. Esta obra se encuentra entre los restos de un pueblo que fue consumido por las llamas debido a una erupción de

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

Paricutín en 1943. La iglesia está rodeada de vegetación y de las pobres almas que rondan por el lugar del anterior pueblo de Parangaricutiro.

Al observarla, la estructura constaba anteriormente de dos torres, sin embargo, una quedó destruida debido al accidente. La entrada, sin puerta, tiene una forma triangular en la parte superior. En *Coco*, la iglesia de Santa Cecilia tiene más color, está sumamente cuidada y sin daño alguno, pero su estructura es prácticamente la misma. Consta sencillamente de una torre y su entrada, aunque más pequeña, de igual forma su fachada termina de forma triangular.



Imagen 5. Iglesia de Santa Cecilia en *Coco*, y abajo, la Iglesia de San Juan Parangaricutiro en Michoacán (Consultada en: <https://masdemx.com/2015/12/la-distopica-y-hermosa-iglesia-sepultada-por-un-volcan-en-michoacan/>).

Por último, no hay que olvidar el bello cementerio que recrearon los de Pixar. Cuando Miguel decide “vivir su momento” y robar la guitarra de Ernesto de la Cruz en el panteón, podemos observar un lugar iluminado por velas, adornado con flores de cempasúchil y con decenas de personas que visitan a sus

Un viaje al mundo de los muertos

seres amados que ya no están. Las tumbas están alrededor de un monumento de gran tamaño hecho de mármol blanco, con guitarras y notas musicales hechas de flores, el lugar donde De la Cruz descansa.

Dicho panteón fue hace referencia a los diversos lugares que se mencionaron en el capítulo dos que festejan el Día de Muertos. Pátzcuaro en Michoacán, y San Andrés Mixquic en Ciudad de México. Se puede notar el bello trabajo fotográfico que hizo Danielle Feinberg y que plasmó en la animación. Es digno de admirar el detalle, las texturas casi reales; el humo que sale por los copales, el fuego de las velas, la comida que invita al público a entrar a la pantalla y tener un bocado, los fuegos artificiales que ayudan en el momento justo a Miguel, pero lo que más llama la atención son los espíritus que se logran ver a lado de los vivos una vez que Miguel toca la guitarra.



Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla



Imagen 6. *Coco*, Pixar (19' 50"- 23' 05").

Además de Santa Cecilia, se encuentra el lugar más importante y maravilloso de todo el filme. Un espacio que tardó tiempo en crearse puesto que no se sabe la estructura, la imagen de dicho lugar, la Tierra de los Muertos. Un mundo totalmente nuevo creado por computadora, lleno de referencias de diversos lugares en México, que reflejan nuestro pasado y presente. El diseñador de producción, Harley Jessup, comenta sobre la libertad creativa que se tuvo al hacer este lugar imaginario:

Debido a que no existe una visión fija y establecida de cómo es la Tierra de los Muertos, tuvimos cierta libertad para diseñarla. Nuestra Tierra de los Muertos se centra solo en las personas que han vivido y muerto en México, y refleja la historia del país durante milenios. Queríamos mostrar el mundo como un lugar alegre y expresamos todo esto en las tremendas torres, en capas, cuyos vivos colores inspiramos en la ciudad de La Ladera de Guanajuato.⁶

La Tierra de los Muertos tiene su primer acto de presencia cuando Miguel encuentra a sus familiares difuntos y estos le piden acompañarlos para

⁶ *Ibid*, p. 65

Un viaje al mundo de los muertos

ver a Mamá Imelda, quien se quedó del otro lado debido a la fotografía perdida de la ofrenda. En donde antes estaba la entrada al panteón de Santa Cecilia, ahora toma lugar un hermoso puente pintado de anaranjado y hecho con miles de flores de cempasúchil en forma de puente, cientos de esqueletos cruzan para ver a sus familiares en el Día de Muertos.

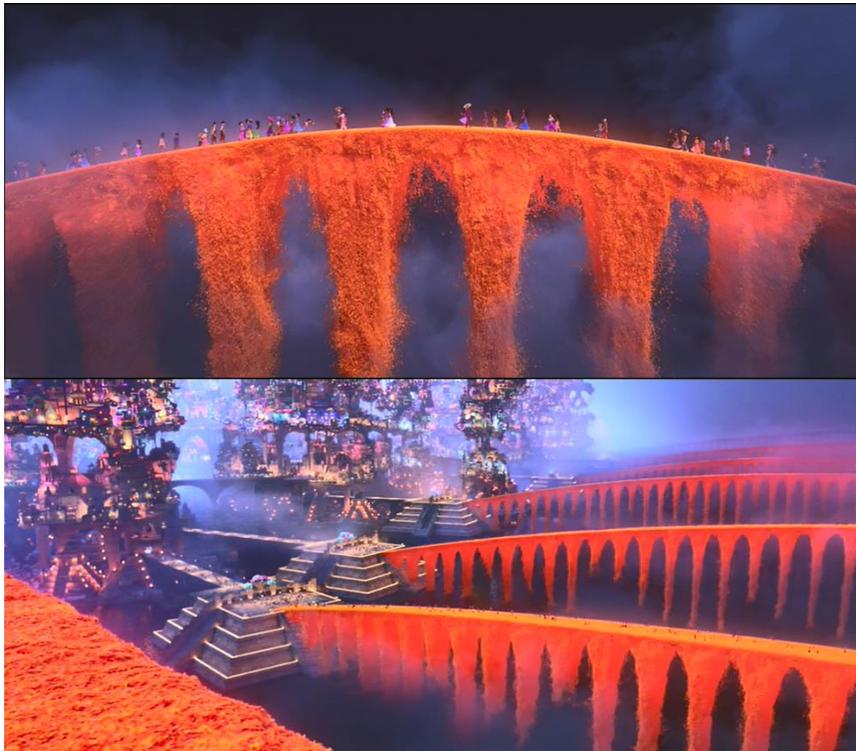


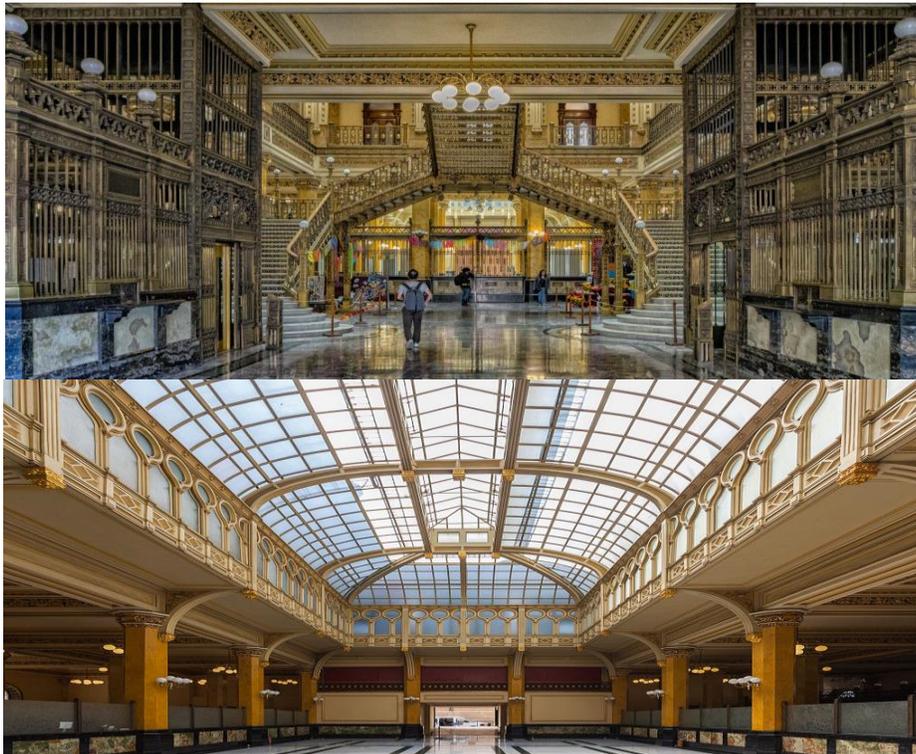
Imagen 7. Coco, Pixar (24' 52" – 25' 21").

Una vez que Miguel cruza, se asombra ante la magnificencia de este lugar mágico, hecho de torres gigantescas conectadas con puentes o tranvías y con hermosos alebrijes de varios tamaños y formas. En la parte inferior de cada torre, se conectan los puentes de cempasúchil con pirámides prehispánicas, sumamente parecidas a aquellas en las ruinas de Teotihuacán. En las pirámides

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

se encuentran las entradas y salidas a la Tierra de los Muertos, controlada por el Departamento de Reuniones Familiares que se encarga en checar si existe una fotografía en alguna ofrenda u otra forma de recordatorio hacia el difunto.

Dicho lugar tiene detalles provenientes del edificio Palacio de Correos en la alcaldía de Cuauhtémoc en la Ciudad de México. Se pueden notar detalles como las escalinatas de mármol, el gran domo de cristal, y las estructuras hechas en bronce del arte arquitectónico del siglo XX denominado eclético, el cual usaba diversos estilos artísticos para mezclarlos en uno solo como, por ejemplo: arte gótico, romano u oriental.



Un viaje al mundo de los muertos

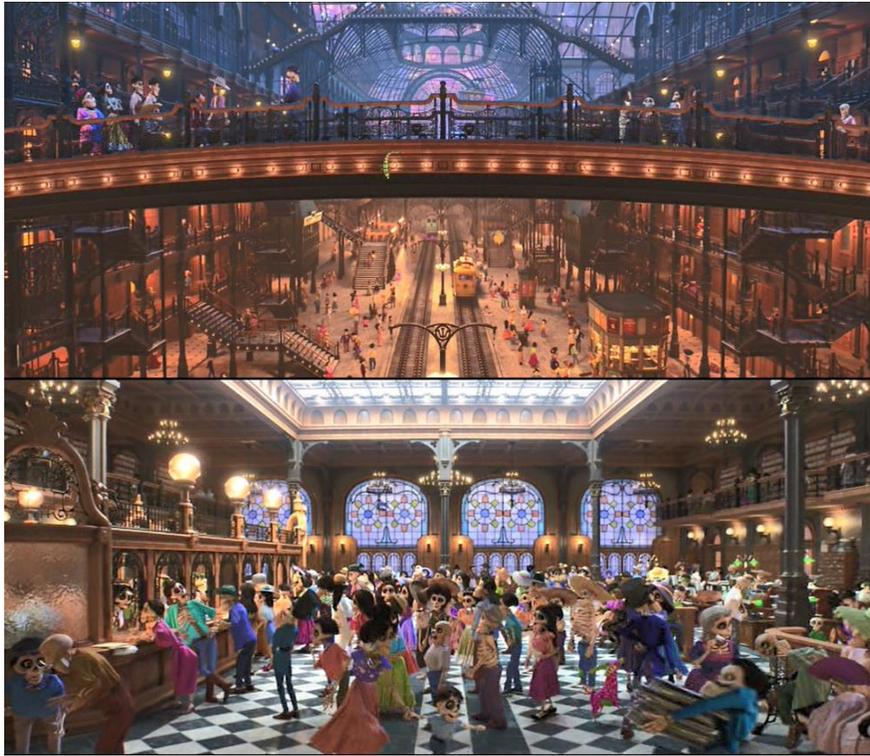


Imagen 8. *Coco* 27' 45" – 28' 20", domo y pasillo central del Palacio de Correos (Consultadas en: <https://espacioarquitectonicoenmexico.wordpress.com/palacio-postal/>).

A parte de este edificio, la Tierra de los Muertos está llena de colores, referencia al pueblo de La Ladera en Guanajuato y sus calles estrechas con casas una encima de la otra, pintadas de diferentes tonalidades, con bella luminaria en la noche. Estos ejemplos se pueden observar como cuando Miguel, una vez que se encuentra al personaje Héctor, empiezan a caminar y el niño intenta imitar su forma al caminar. La Tierra de los Muertos está adornada con papeles picados que cuelgan de los edificios, con gente vestida de diversas formas debido a distintas épocas en la historia de México, llena de cantinas y lugares relacionados al arte.

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

Otro ejemplo, y que llama mucha la atención por el cuidado de la composición, color y desarrollo dramático, es cuando Miguel huye de su abuela Imelda por las calles de la Tierra de los Muertos. Al momento que ambos se cruzan, con una reja que los divide es un claro ejemplo de la presencia de Guanajuato en el filme y que sirve como apoyo en la relación de personajes. Imelda confiesa que anteriormente le fascinaba cantar y hay un pequeño fragmento de la canción de “La Llorona”, el callejón está iluminado por velas que iluminan principalmente a Miguel, mientras que hay tonalidades azules en la otra mitad que resaltan a su tatarabuela.



Imagen 9. *Coco*, Pixar (36' 30" y 55' 40").

Se puede ver la influencia cultural e histórica que existe dentro de los espacios de la película, ambos con gran peso para la ambientación de la historia y que nos remite a años de la vida y tradiciones en México. Aunque existan más elementos que analizar en ambos lados, se hablará de ellos en otro apartado. Hasta este punto del análisis se puede observar, que incluso con la identificación de ciertos elementos ya categorizados, estos poseen una relación entre sí con mayor peso en ciertos aspectos más que en otros.

3.1.3 Rito Mortuorio

A lo largo del capítulo anterior se habló de los elementos básicos en la elaboración de la ofrenda del Día de Muertos conforme a Beatriz Denis y Jaime Alvarado. Las ofrendas son pieza muy importante en nuestra festividad puesto que refleja la esencia que existe de los antiguos ritos mortuorios de nuestros antepasados prehispánicos.

En *Coco*, la idea de celebrar a los familiares difuntos y recordarlos por medio de una fotografía es de suma importancia. Si a alguna persona no le ponen su foto en alguna ofrenda, ésta no podrá cruzar de la Tierra de los Muertos y quedará en el olvido, pero no sólo eso, después de determinado tiempo desaparecerá en un mundo desconocido al que le denominaron “la muerte final”.

Desde la presentación de los créditos iniciales y antes del prólogo narrado por el personaje principal, se puede observar un pequeño paneo que inicia desde la tierra con un pequeño camino de pétalos de flor de cempasúchil

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

y acaba en una tumba con su respectiva ofrenda. Rápidamente se pueden observar comida, velas, y en primer plano un copal. Cabe recordar que el copal es de origen prehispánico para la limpieza y purificación del lugar y las almas.



Imagen 10. *Coco*, Pixar (0' 50" – 1'10").

Desde esta pequeña secuencia, el público puede tener una idea de lo que tratará el filme en los primeros segundos. Posteriormente, el humo del copal sube y se centra en un papel picado con el título de *Coco* e inicia la introducción por palabras de Miguel. Una secuencia creativa elaborada con un elemento tradicional que simboliza alegría, algo muy importante en el Día de Muertos. Una historia alegre, aunque un poco melancólica, que toma lugar en el día de

una de las festividades más importantes del país en donde existe la unidad y convivencia familiar.

Se acaba de mencionar la presencia de la flor de cempasúchil desde el primer segundo del filme, esta flor es originaria de nuestro país y ayudan a las ánimas a poder cruzar a nuestro mundo y viceversa. En *Historia general de las cosas de la Nueva España*, Bernardino de Sahagún describe al cempasúchil de la siguiente manera:

Estas flores que se llaman cempoalxóchitl, son amarillas y de buen olor, y anchas y hermosas, que ellas se nacen, y otras que las siembran en los huertos; son de dos maneras, unas que llaman hembras cempoalxóchitl que son grandes y hermosas, y otras que les llaman machos cempoalxóchitl, más pequeñas y menos llamativas.⁷

Como era de esperarse, este elemento que se presenta en las ofrendas y en las funerarias fue utilizada para la ambientación de la película. Como se ha visto, los colores más prominentes en la historia son los anaranjados y los morados. Dichos colores provienen de esta flor, la cual tiene acto de presencia en el ochenta por ciento del filme. La combinación de ambos colores es perfecta para la esencia de la tradición mexicana dentro de la narrativa audiovisual, ya

⁷ Sahagún, Fray Bernardino de. *Historia general de las cosas de la Nueva España*. Libro XI. México, Porrúa, 1975, p. 216.

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

que denotan un ambiente de calidez, infancia, romanticismo (en este caso melancolía), muerte, fantasía y misticismo.



Imagen 11. *Coco*, Pixar (3'00")

La flor es la principal fuente de los colores cálidos, y hace contraste en la Tierra de los Muertos. Los puentes, en el uso de la ofrenda de los Rivera, pétalos esparcidos por las calles de Santa Cecilia, y es objeto con el cual Miguel puede regresar al mundo de los vivos con la bendición familiar.

La ofrenda de los Rivera es un claro ejemplo de lo que se presentó en el capítulo dos. Es una ofrenda enorme y bien detallada, con un arco de flores que simboliza la entrada al mundo de los muertos. La cabeza de la familia, mamá Imelda, se encuentra en el piso más alto con un marco de cempasúchil con forma de cruces. Cada familiar fallecido tiene como acompañante un zapato que sirve como objeto personal y que define su especialidad en el trabajo como zapatero. Además, se pueden observar veladoras como luz guía, el duelo de la

muerte y la pureza; también pequeñas calaveras de azúcar; así como papel en la parte alta, lo cual simula el cielo, y unas calaveras artesanales que cuelgan de ellas.

Hasta este momento se han mencionado casi todos los objetos existentes dentro de los altares y que aparecen casi de inmediato en los primeros momentos del filme. Sin embargo, hay uno que falta y que aparece de forma interesante. El agua, que representa la pureza de las almas, la vida y que hidrata a los espíritus después del viaje en el Día de los Muertos, se muestra de forma peculiar en *Coco*.

Aunque no se pueda ver tan detalladamente, la Tierra de los Muertos está erigida sobre un enorme lago, lo cual hace referencia al antiguo Tenochtitlán, una ciudad sobre el agua. Al hacer esto, quizá Pixar lo haya hecho no solamente como instrumento escenográfico para reflejar a la antigua ciudad mexicana, sino también como instrumento que purifica a todos los seres que viven en este mundo ficticio.

El agua de igual forma aparece en la escena de “la muerte final”, los restos del amigo de Héctor se van con el flujo del aire hacia la dirección del agua a un lugar desconocido. Aunque la escena ocasione al espectador un sentimiento de tristeza ante el posible abandono y desaparición total de este mundo, afortunadamente, igual posee una ambientación de paz por el simple hecho del significado espiritual que posee el elemento del agua, purifica el alma de este personaje después de su larga vida en el olvido.

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

Coco es una ofrenda a todos los mexicanos que han fallecido y un regalo para aquellos que seguimos aquí con nuestras familias. Toda la historia es un altar que representa nuestra historia, nuestro pasado y el presente.

3.1.4 Historia

Aunque los personajes, espacios, y lo relacionado al rito mortuario son referencias que de igual forma pueden ser consideradas históricas, se decidió poner este apartado para tomarlo independientemente, debido a la importancia que tiene en el filme. El cine como fenómeno cultural, por ende, histórico, contiene un repertorio enorme de referencias que incluye un vasto contenido de significados colectivos que están representadas y que nosotros entendemos.

La historia puede verse de tres maneras dentro de los estudios cinematográficos: la historia del cine, la historia en el cine (del cual hablaremos) y el cine en la historia. Esto es importante, toda película, sea cual sea, tiene algún mínimo referente histórico, aunque sea una historia de fantasía o ciencia ficción.

Coco está llena de referencias históricas con el hecho de tratarse de una película con relación al Día de Muertos. El equipo de producción hizo una ardua investigación y tuvieron que realizar la búsqueda de varias fuentes para contextualizarse con esta tradición. Además de la celebración del Día de Muertos, se ve reflejado varios elementos, que en su mayoría son de la época de la Revolución hasta los años cincuenta; pero también experiencias del pasado que tuvieron miembros del equipo de descendencia mexicana con sus

Un viaje al mundo de los muertos

familiares. Esto se puede presenciar con mayor fuerza en la Tierra de los Muertos, la cual lo definió Darla K. Anderson como “capas de historia”:

El diseño de la Tierra de los Muertos es un homenaje a la Ciudad de México. Como esta ciudad, se construyó sobre un lago en la cuenca de un volcán gigante. Las primeras capas son pirámides, y a medida que se hacen más y más altas, las capas sucesivas se vuelven cada vez más modernas.⁸



Imagen 12. *The Art of Coco*, p. 67

Como se puede observar, los pisos de las torres de la Tierra de los Muertos cambian en arquitectura y reflejan las épocas de nuestra historia, desde la era prehispánica hasta la moderna. Esto de igual forma se ve en la vestimenta

⁸ *The Art of Coco. Ibid*, p. 66.

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

de los muertos, algunos de hechos llevan taparrabos y capas hechas de pieles como nuestros antepasados prehispánicos y otros pantalones de mezclilla y playeras como referencia a nuestra época.

Una de la época que resalta más es la de los años veinte a los cincuenta, que marcaron un gran avance tecnológico y artístico en México. Se pueden observar los famosos tranvías que tuvieron su auge en el gobierno de Porfirio Díaz, además, los principales edificios que se mencionaron anteriormente como el Palacio de Correos, que terminó su construcción más o menos en esta época. También el personaje De la Cruz, con videos en blanco y negro, y otras imágenes públicas que aparecen dentro del filme, son actores que pasaron a la historia por ser parte de la Época de Oro de la cinematografía mexicana.

La película *Coco* da un vistazo a los cambios que ha tenido nuestro país desde el punto de vista de una festividad que de igual forma ha evolucionado durante décadas y que proviene de los antiguos mexicanos, una sociedad llena de tradiciones llenas de folklor. Estas tradiciones seguirán con cambios posiblemente en el futuro y es nuestro deber heredárselas a próximas generaciones para que jamás se olviden y puedan trascender. Es por esto que los últimos niveles de las torres en la Tierra de los Muertos están en construcción, mientras que los niveles centrales están completamente iluminados, refiriéndose a nuestra época llena de vida y color.

3.2 INTERTEXTUALIDAD EN *COCO*

La intertextualidad es un concepto que se lleva de la mano con la referencialidad dentro del filme. Esto depende de la contextualización que tiene el espectador de los elementos presentes dentro de ella. Durante la observación de la película, se pudo observar que algunos componentes textuales dentro de la historia se originan de otros textos externos, y fueron reproducidas en *Coco*. Debido a esto se decidió presentar las categorías de música, arte, literatura y cine. Los siguientes intertextos son analizados mediante la clasificación de intertextualidad hecha por el teórico Gerard Genette; principalmente se abarcará lo que es la parodia, pastiche y su clasificación primaria de intertextualidad (cita, alusión y plagio).

3.2.1 Música

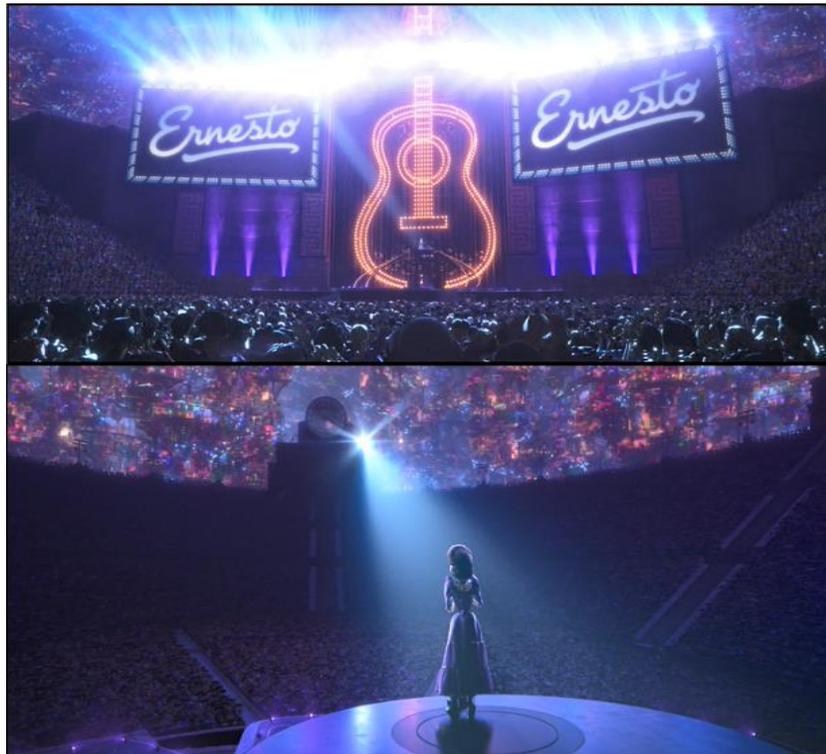
La música en *Coco* es el recurso artístico primordial para contar la historia de Miguel y su familia. Un pequeño que desea ser un músico. Sin la música, todo se derrumbaría y no tendría sentido. La música es de mucha importancia para los mexicanos. Tenemos tanta diversidad en tradiciones como en géneros musicales.

En el capítulo dos se mencionó la cantidad de personas que fueron contactadas para la creación y grabación de diversas bandas y géneros musicales mexicanas para *Coco*. Desde el famoso mariachi, hasta las bandas de marimbas. Cada canción en *Coco* fue hecha por medio de la inspiración que tuvieron al escuchar cada uno de estos grupos, por lo que la gente que vea el filme podrá reconocer la melodía o los instrumentos. Sin embargo, dentro de

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

las canciones de *Coco*, existe una que no fue hecha en especial para la historia, aunque la modificaron y reprodujeron de forma que ayudara a la narrativa.

La canción de *la Llorona* tiene su origen en la zona de Tehuantepec en Oaxaca. Debido a sus diversas versiones musicales, es difícil afirmar que exista una versión única de la canción o saber quién es el escritor original. La melodía de *La Llorona* se ha difundido en voz de varios artistas y se le ha agregado versos para hacerla diferente cada vez que se canta. Lo único que puede confirmarse es que se trata de una canción que habla sobre el amor y el dolor que esté conlleva, muy representativo a la música en la época de nuestra Revolución Mexicana.



Un viaje al mundo de los muertos



Imagen 13. *Coco*, Pixar (1 h 21' 00" – 1h 22' 00").

En *Coco*, el personaje de Mamá Imelda, a quien da voz la actriz Angélica Vale, canta junto con Ernesto de la Cruz, en voz de Marco Antonio Solís, esta bella pieza musical. No es simple coincidencia que la canción, llena de nostalgia y amor, aparezca casi hasta al final del filme. Una de las subtramas es la relación que tiene Imelda con su ex marido Héctor, quien supuestamente abandonó a su familia por la música. Cuando ambos deciden ayudar a su bisnieto Miguel, Mamá Imelda poco a poco descubre que Héctor en verdad no le dio nunca la espalda a su familia, por lo que su cariño por él vuelve a nacer.

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

Así, la canción de la Llorona sirve como instrumento para poder acabar esta subtrama importante de la historia de *Coco* y dar pie al acto final, que es la unión de la familia Rivera tanto en el mundo real como en el de los muertos. Miguel le incita a su abuela que cante, y junto con la guitarra de Héctor, empieza la conexión entre ambos personajes.

La escena principalmente tiene un uso de color morado, como la mayoría de las escenas en la Tierra de los Muertos pues representa la muerte, el misticismo, lo fantástico de este lugar ficticio. De igual forma se pueden notar detalles anaranjados y amarillos para darle ese sentimiento de energía y romanticismo con la guitarra gigante y las velas que adornan las escalinatas del escenario, las cuales tienen una esencia de la arquitectura del neoclásico mexicano.

No es la primera vez que la canción de *La Llorona* aparece en la pantalla grande. En el 2002 se estrenó la película *Frida*, que cuenta la vida de la artista Frida Kahlo. Curioso que anteriormente a la presentación de la canción en *Coco*, hubiera una pequeña muestra paródica del arte de la artista.



Un viaje al mundo de los muertos



Imagen 15. Fragmento del filme *Frida*, 2007 (1 hr 41' 30" – 1 hr 42' 40").

La canción entra en el momento perfecto; sucede de igual forma, en una temática amorosa, ante la frágil relación entre Frida y el muralista Diego Rivera. En la película de *Frida*, *La Llorona* es interpretada por la famosa cantante Chavela Vargas, quién aparece ante la artista en forma de espíritu para tranquilizar sus lamentos, acompañado de varios *flashbacks* de la complicada vida de Kahlo.

Versión *Frida*

Todos me dicen el negro, llorona
Negro pero cariñoso
Yo soy como el chile verde, llorona
Picante pero sabroso
Ay de mí, llorona
Llorona, tú eres mi chunca
Ay de mí, llorona
Llorona, tú eres mi chunca

Versión *Coco*

Me subí al pino más alto, llorona
A ver si te divisaba
Y aunque la vida me cueste, llorona
No dejaré de quererte
Ay, de mi llorona
Llorona de azul celeste
Ay, de mi llorona
Llorona de azul celeste

En el lado izquierdo se muestra la versión de Chavela Vargas y a la derecha está la versión de *Coco*. Ambas, aunque en diferente tono, poseen

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

versos con métrica idéntica y se repiten dos veces para formar estrofas de cuatro versos. La versión de Vargas posee una entonación más grave y lúgubre, su objetivo era transmitir el dolor que le causaba a Kahlo su enfermedad y los problemas amorosos que tenía con Rivera.

Al final de la película *Frida*, vuelve a sonar la melodía, pero ahora en voz de la cantante oaxaqueña, Lila Downs. Su ritmo es más veloz pero la letra es la continuación de la de Vargas, acompañada con mariachi para dar fin a la historia. Al momento de la canción se muestra a una Frida tranquila y sonriente mientras pasan sus respectivas obras en pantalla, al final, su amor por el arte y el acompañamiento de su querido Diego lograron que pudiera descansar.

En *Coco* la tonalidad es más alegre y rápida, en esta se busca renacer el amor entre Héctor e Imelda, así como mostrar una versión acompañada de orquesta para una presentación que anime al público dentro del concierto de Ernesto de la Cruz. Aunque ambas versiones, *Coco* y *Frida*, tienen una letra y tono diferente, ambas tienen el mismo ritmo y sirven como una herramienta de conexión entre dos personajes. Recordar el terrible pasado de ellos y enmendarlos con esta melodía. Además, ambas se encuentran casi al término de los largometrajes, y clausuran un acto para empezar con el tercero o el clímax con un buen ritmo dramático.

Además, existen otras versiones hechas por las cantantes Natalia Lafourcade o Ángela Aguilar que fueron publicadas recientemente en el 2018. También existen interpretaciones hechas por la banda Caifanes (1994) y la cantante María Isabel Quiñones, también conocida como “Martirio” (2013). Todas estas con la misma estructura.

Conforme al desconocimiento que existe del verdadero compositor de esta canción mexicana, cada interpretación de la misma puede ser considerada en cierta forma cita, ya que cambian poco en ciertas versiones. No obstante, aunque explícitamente no posean comillas o alguna mención de otros autores, cada versión se parece más a otra.

Por ejemplo, la versión de *La Llorona* de parte de la artista Martirio, fue presentada como un homenaje a Chavela Vargas en el festival poético “Poetas x km²” en España. La versión de Quiñones tiene el mismo tono grave y lento como la cantante mexicana. Desde otro punto de vista, las cantantes Lafourcade y Ángela Aguilar lanzaron sus versiones ante la popularidad que tuvo de nuevo la canción tras el estreno de *Coco*, por ende, la letra de ambas es parecida a la del filme, y por lo tanto pueden ser consideradas citas de esta y de sus antecesoras.

Estas dos últimas se presentaron en los premios Grammy del 2019, junto con la cantante y actriz Aida Cuevas para la presentación en trío de la canción, cosa que jamás se había hecho antes. Aun cuando cada artista cantó individualmente, la combinación de las tres voces y letras distintas hicieron de esta melodía algo extraordinario y digna de escuchar. Esta versión de *La Llorona* es la más extensa con una duración de casi siete minutos y logra ser un hermoso homenaje a interpretaciones pasadas.

3.2.2 Literatura

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

Dentro de *Coco* existe un curioso y simpático personaje que nos acompaña a lo largo de toda la travesía de Miguel Rivera, el perro xoloitzcuintle Dante, que se nos presenta por primera vez en el patio del taller de la familia Rivera. Desde un inicio se puede observar la divertida torpeza del perro, acompañado con un físico chusco que incluye una lengua de tamaño anormal, ojos saltones y un cuerpo que se retuerce con facilidad.



Imagen 16. *Coco*, Pixar (12' 11").

Dante es el ayudante de Miguel desde un inicio y hasta cierto punto pareciese que es su guía dentro de la Tierra de los Muertos. La primera vez que se puede ver un comportamiento peculiar para que el niño continúe con su camino es cuando el perro lo persigue dentro del cementerio e intenta jalarlo para impedir que entre a profanar la tumba de De la Cruz.

Debido a esto y con la información que se dio en el capítulo dos, relacionado con las antiguas leyendas prehispánicas acerca del inframundo, o

Mictlán, se puede decir que Dante es un intertexto alusivo del perro que acompaña a los difuntos en las regiones del inframundo.

Hay que recordar que la alusión es hablar de una especie de cita, pero sin mencionar el nombre o expresarse al autor del texto. En este caso, durante la película no se menciona nada acerca de antiguos códices o historias que hablen sobre las antiguas leyendas de nuestros antepasados, el texto toma la forma de una evocación visual de otro texto.

Conforme a la investigación hecha por Ignacio de la Garza Gálvez en su tesis *El Mictlán entre los Mexicas* (2015), para poder pasar al más allá se tenía que ir acompañado de un perro el cual definió de color bermejo, el cual toma lugar de Xolotl – dios del ocaso – que toma forma de un canino, y lleva en su espalda al muerto durante su travesía.⁹

Se puede confirmar que el xoloitzcuintle sirve como guía de las personas en el inframundo, por lo que Dante, ante sus respectivos actos presentes en la película para ayudar a Miguel a encontrar a su tatarabuelo, puede ser un guía y asimismo ser una alusión al personaje presentado en leyendas mexicas.

⁹ De la Garza Gálvez, Ignacio. “*El Mictlán entre los mexicas*”. Tesis de Licenciatura, Facultad de Filosofía y Letras (UNAM), 2015, p. 45.

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla



Imagen 17. *Coco*, Pixar (55'15'').

Aunque no mencionan nada en relación a esto dentro de la narración de la historia, Dante procura que Miguel siga junto a Héctor y se preocupa cuando éste decide partir en solitario hacia la torre de De la Cruz. También, Dante lleva a Doña Imelda hasta el lugar donde el villano tiene preso a Héctor y Miguel.

Debido a todo esto, en el clímax del filme, el xoloitzcuintle sufre una transformación y se convierte en un alebrije, un guía espiritual. Al final se puede observar como el perro tiene la habilidad de cruzar de la Tierra de los Muertos a Santa Cecilia sin ninguna dificultad, incluso podría ser posible que desde un inicio este personaje haya sido un guía para ayudar a Miguel a cumplir su objetivo. Gracias a esto, Dante cumple su propósito y confirma su relación con el perro en antiguas leyendas.

Un viaje al mundo de los muertos



Imagen 18. Coco, Pixar (1hr. 15'26").

En segundo lugar, el nombre de dicho personaje, Dante, es otro intertexto que hace alusión de forma directa al autor italiano de la literatura medieval, Dante Aligheri, en especial a su obra fundamental que denotó la transición del pensamiento medieval al renacentista, *La Divina Comedia*.

Esta obra narra los castigos recibidos por los pecadores después de la muerte. Es una obra escrita en verso y está narrada en primera persona. *La Divina Comedia* está dividida en treinta y tres cantos en tres partes: infierno, purgatorio, paraíso.

El personaje principal es el mismo Dante, quien camina a lado de Virgilio, su guía. Debido a que es una historia en donde Dante tiene que pasar los tres niveles del inframundo, si relacionamos esta historia con la de *Coco* o leyendas del Mictlán, el perro xolitzcuintle sería Virgilio y Miguel sería Dante (el que es guiado).

Sin embargo, el simple nombre de Dante hace relación a esta obra y al autor por su historia y su popularidad en el ámbito de la literatura. No es

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

coincidencia que los creadores de *Coco* le hayan puesto este nombre al xolitzcuintle para hacer mención del destacado poeta italiano y *La Divina Comedia* con una trama relacionada a la vida después de la muerte.

3.2.3 Arte

A lo largo del filme se pueden distinguir algunos elementos relacionados con obras artísticas de origen mexicano, algunas apenas visibles y que aparecen simplemente por cuestión de unos segundos.

Anteriormente se mencionó la presencia de la caricatura hecha en 1910 por el ilustrador José Guadalupe Posada, *La Catrina*, y que fue bautizada como tal por Diego Rivera unos años después.

Dicha caricatura fue una gran fuente de inspiración para la elaboración de todos los esqueletos dentro de la Tierra de los Muertos. Incluso, durante el primer acto de la película, hace presencia un difunto con la exacta apariencia de la calavera de Posada. Esta puede ser una cita visual implícita del dibujo de *La Catrina*, posteriormente todos los demás muertos poseen vestuarios diferentes de acuerdo a la época a la que pertenecieron.

Posteriormente, la audiencia que tenga una vista aguda o posea la versión en DVD o Blue Ray del filme, podrá advertir que en ocasiones se encuentra *La Catrina* de Guadalupe Posada pintada en ciertas paredes de los edificios de la Tierra de los Muertos.

Un viaje al mundo de los muertos

Esta segunda aparición es una cita totalmente explícita de la obra plástica debido a que se presenta sin cambios de la original, incluso aunque aparezca de manera fugaz. A continuación, se presentan las veces en las que aparece *La Catrina* dentro del filme. Para su mejor localización se encerró al elemento en un pequeño círculo rojo, con el tiempo presentado en las imágenes el lector igual podrá verificarlo con otra noche de palomitas.



Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla



Imagen 19. *La Catrina* en *Coco*, Pixar (23' 37"; 36' 22" y 55' 50").

La primera imagen muestra la ilustración hecha por Posada. A partir de ahí, de arriba hacia abajo se presenta la primera calavera que aparece en el filme; la tercera ilustración se ubica cuando Miguel intenta escapar de su familia en el gentío afuera de las Oficinas de Reuniones Familiares como un espectacular iluminado; y el último aparece en la pared cuando Miguel corre por segunda ocasión de su abuela Imelda, esta se encuentra maltratada y hecha de lo que pareciese papel periódico.

Por otra parte, además de *La Catrina*, aparecen obras de Frida Kahlo. En la escena donde Miguel persigue a Dante entre las obras ubicadas en el cuarto de artistas, al final se topan con Kahlo y su alebrije en forma de mono. Esta escena contiene varios elementos intertextuales debido a que presenta algunas de las obras de Frida que fueron hechas en la vida real, o al menos se parecen bastantes a las pinturas originales. Es importante destacar que gran parte de los trabajos de la artista fueron hechos principalmente en base a acontecimientos personales que tenía la autora. También vale decir que la escena tiene una carga de referencialidad, pues Frida fue una persona real.

Un viaje al mundo de los muertos

Muchos deben de reconocer que más de la mitad de sus trabajos son autorretratos que muestran metáforas de su dolor gracias a sus dificultades físicas o problemas relacionados con su vida amorosa con el muralista Diego Rivera. Ella era capaz de mostrar sus sentimientos y emociones tanto negativas como positivas en sus canvas de su imaginación a la muñeca.

Generalmente, Frida utilizaba colores llamativos como el amarillo, verde, rosa intenso para darle a las pinturas un tono brillante. También, Kahlo demostraba una técnica del pincel para darle más vida a sus autorretratos, esto con el uso de pinceladas fuertes pero sencillas, precisas y detalladas.



Imagen 20. *Coco*, Pixar (39'45"- 40'10).

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

En la escena descrita anteriormente, se muestran algunos cuadros que acertadamente plasman la técnica que utilizaba Kahlo. El primero de estos y el más importante se presenta en la segunda imagen. Esta es una cita del cuadro elaborado en 1938 y que fue presentado en el Levy Gallery de Nueva York en 1943, *Autorretrato con Mono*. En este se presenta a una Frida con blusa blanca rodeada de varios monos de color negro y con un fondo lleno de vegetación.

Esta pintura mostraba las cosas más importantes para Frida dentro de La Casa Azul en Coyoacán, Ciudad de México. Sus jardines dentro de su hogar la ayudaban a tranquilizarse y dentro de estos se podían observar a varios animales exóticos como los monos. Se dice que estas mascotas reflejaban el dolor de Kahlo por la ausencia de hijos y confortar la soledad que ella sentía. Actualmente, esta obra puede observarse en el Museo Albright-Knox, ubicada en la ciudad de Buffalo en Nueva York.

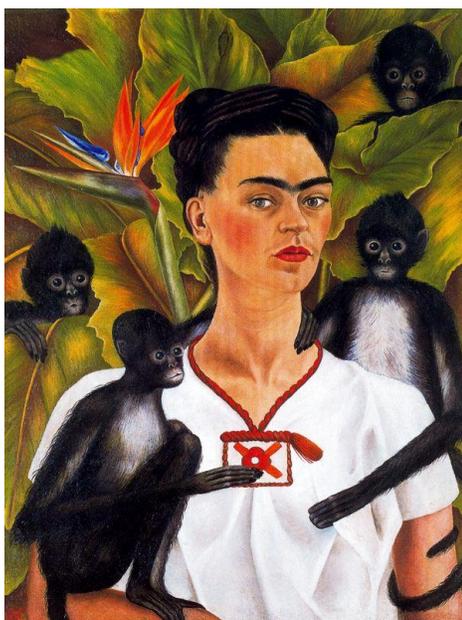


Imagen 21. *Autorretrato con Mono* (Consultada en: <https://historia-arte.com/obras/autorretrato-con-monos>).

Un viaje al mundo de los muertos

Los otros cuadros que se muestran en esta escena son de elementos frutales, en especial la papaya. Esto puede ser una alusión a muchas de sus obras que elaboró con la misma temática, dentro de las cuales están: *Naturaleza muerta: viva la vida* (1954), *Naturaleza muerta con fruta y perico* (1951), *Fruta de la vida* (1953), y la más famosa, *Naturaleza muerta en tondo* (1942).

Esta última presenta una papaya en el centro de todo, rodeada de varias frutas y vegetales, así como hierbajos. De la parte inferior de la papaya brotan de lo que pareciese ser raíces en forma de manos. Esta pintura ha ocasionado bastante controversia respecto a su significado, la que podría ser más acertada es la simbología de la papaya como la representación del útero. Esto como una imagen del dolor que tenía Frida ante su infertilidad.



Imagen 22. *Naturaleza muerta en tond* (Consultada en: <http://ermundodemanue.blogspot.com/2011/11/frida-kahlo-obras-pinturas-cuadros.html>).

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

Junto con la aparición alusiva de estas obras en *Coco*, se tiene una explicación bastante cómica del trabajo de Frida presentada por ella misma a Miguel. Para la noche estelar de Ernesto de la Cruz, Frida tendrá una demostración audiovisual al público. Su obra consta de una papaya de la cual brotarán bailarinas que son ella; luego suben sobre un cactus, que también es ella, para beber sus lágrimas. Esto a simple vista es un caso burlesco pero que fue utilizado para hacerle un homenaje al trabajo de Frida Kahlo que constaban principalmente de autorretratos que transmitían dolor y sufrimiento.

3.2.4 Cine

Tras el estreno de *Coco*, muchos habrán sido cautivados por su historia melodramática sobre la familia. La narrativa, más la extraordinaria animación y elementos referenciales e intertextuales que presenta ayudó mucho para ser considerada un filme norteamericano que ha podido plasmar positivamente nuestras tradiciones, en especial la del Día de Muertos.

Sin embargo, *Coco* no es la primera animación que habla sobre esta festividad, incluso hay ciertos aspectos que podrían ubicar al filme como un plagio. A lo largo de la investigación documental para este trabajo de investigación se encontraron dos cortometrajes y un largometraje anteriores al filme de Pixar que hablan del tema de los muertos.

En primer lugar, se encuentra el cortometraje en *stop motion* de Kirk Kelley estrenado en 2002, *Día de Muertos*. La historia comienza con la presentación del título, muchos podrán identificar esta similitud fácilmente

Un viaje al mundo de los muertos

puesto que se presentó algo muy similar en el apartado 3.1.3 de este análisis en la imagen 9. La leyenda de “Día de Muertos” se encuentra grabado en un papel picado de color verde, un fondo sombrío que muestra un cementerio.

La historia no tiene ningún diálogo y presenta a personas en el cementerio que otorgan sus ofrendas a los difuntos, posteriormente cambia la locación y los muertos despiertan de sus tumbas, bailan y celebran tanto en el panteón como en el inframundo. Este cortometraje tiene como fondo musical *Mohana*, de Ester Forero y *Copla de la Muerta*, por Susana Baca.



Imagen 23. Presentación título en *Día de Muertos*, 2002 (0'04").

Aunque la historia solo dura cinco minutos, la música ayuda en la ambientación y se siente el folclor mexicano al escucharla, también, la historia tiene que ver con la existencia de un más allá y la felicidad de los muertos al ser recordados.

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

Debido a que es una historia corta, no muestra ninguna similitud con *Coco* más que los créditos iniciales por la presencia de papel picado en el título. Sin embargo, *Coco* presenta una introducción más llamativa con colores cálidos y alegres, mientras que en este cortometraje es todo lo contrario y carece de un prólogo como en el caso del filme de Lee Unkrich con su historia acerca del abandono de Héctor Rivera a con su familia.

Un segundo cortometraje con relación al Día de Muertos fue hecho con una cooperación en dirección por Ashley Graham, Kate Reynolds y Linsey St. Pierre en 2013. Este proyecto tiene como título el mismo que el anterior, *Día de Muertos*, y cuenta la historia de una pequeña niña con un gran pésame por la muerte de su madre.

A diferencia del trabajo hecho por Kirk Kelley, el *Día de Muertos* de Graham y compañía presenta una animación con mayores detalles, así como el uso de colores más alegres. Como *Coco*, este cortometraje presenta una gama de color anaranjado en la Tierra de los Vivos, que no se menciona su nombre, así como tonos azules y morados para la Tierra de los Muertos. Dentro de la historia, la pequeña niña entra al inframundo para encontrarse con su madre, con apariencia de esqueleto, y convive con ella para recordar viejos momentos.



Imagen 24. *Día de Muertos* de Ashley Graham (2'25'')

El cortometraje tampoco tiene diálogo y va acompañado de música, que parece ser mariachi, escrita por Corey Wallace. Además, el corto muestra ese sentimiento melodramático de recordar a tus seres queridos. Al final, se puede sentir la misma ambientación como cuando Miguel le canta a su abuela Coco para que recordara a su papá Héctor. Ambas historias hablan sobre la familia y cómo ésta nos acompaña incluso después de la muerte.

Estos dos cortometrajes son tan poco conocidos que no pueden estar a la par con lo que hizo Lee Unkrick con *Coco*. No obstante, hubo controversia en relación con otra película que muestra la festividad mexicana, un largometraje producido por el mexicano Guillermo del Toro y dirigida por Jorge R. Gutierrez, *El libro de la vida* (2014).

Aunque la animación no se compara con los estudios Pixar, *El libro de la vida* presenta una historia muy distinta en relación con el significado del Día de Muertos. La historia se centra principalmente en un triángulo

Vive tu momento. *Coco*, de la tradición a la pantalla

amoroso conformado por los personajes principales, Manolo, Joaquín y María. Esta historia es contada por una narradora externa que se encuentra en un museo con un grupo de pequeños, presentados al inicio del filme.

Uno de los aspectos en que se parecen más ambos largometrajes es en sus personajes principales, en el caso del *Libro de la vida* es Manolo, buscan dedicarse a la música, pero sus familiares se oponen a la idea. En comparación de *Coco*, que habla más a fondo en relación a la fiesta del Día de los Muertos como eje central de su relato, *El Libro de la vida* hace que pierda presencia conforme la historia avanza, convirtiéndolo en un tema en segundo plano.

Aunque hay varias personas y críticos que piensan que Pixar copió varias ideas de historias relacionadas a esta festividad, es importante aclarar que cada una de ellas tiene su propia esencia. Si es necesario hablar del Día de Muertos en una animación infantil, es casi imposible dejar a un lado la música o el folclor, estos son elementos clave para explicar esta festividad, llevándose igual de la mano con la presencia de esqueletos o la idea de una posible vida después de la muerte.

Coco no muestra elementos para considerarla plagio de otro texto, no obstante, existen varios textos audiovisuales sobre el tema de la tradición del Día de Muertos, lo cual no la vuelva la única. Sin embargo, su guion con el tema familiar y musical, la presencia de varios elementos que hacen homenaje a varios personajes de la historia de México hizo que este filme fuera reconocido mundialmente y que haya tenido buena recepción en nuestro país.

Conclusiones

El Día de Muertos es una de las tradiciones más representativas de nuestro país y sin duda la más conocida internacionalmente. Para nosotros los mexicanos, celebrar a los difuntos no está relacionado con sufrimiento, sino con la alegría y satisfacción de poder convivir con ellos de nuevo durante dos días.

Desde la época prehispánica, los mexicas consideraban la imagen de la muerte como una dualidad. Con los diversos rituales que personificaban para éstos, se pudo crear una conexión con los difuntos la cual se ha conservado hasta la actualidad. Gracias a ellos se puede organizar una celebración rica en gastronomía, llena de fiestas o eventos, así como la elaboración de ofrendas.

Sin embargo, el Día de Muertos ha cambiado a lo largo de los años y de los siglos debido a nuestra raíz ibérica y a la influencia anglosajona. Afortunadamente, los mexicanos han logrado unificar dichas influencias para crear una festividad única que no se compara con ninguna otra.

El equipo de producción del filme de Pixar, *Coco*, mediante una ardua investigación de campo en nuestras tierras que duró aproximadamente un año, recuperó las principales características de esta tradición debido a la convivencia que se tuvo con familias de diversos estados de la República, así como con

lectura de documentos históricos y visitas a diversas ciudades, de las que destacaron: Ciudad de México, Oaxaca, Michoacán y Guanajuato. La decisión de ir a estos lugares fue porque son una gran fuente histórica y son reconocidas por sus diferentes formas de celebrar el Día de Muertos en cada una de ellas.

Las diversas referencias a la historia y cultura de México que hay dentro de *Coco*, por lo cual tuvo una gran recepción en nuestro país, me llevaron a indagar más sobre el tema de dos conceptos literarios para la elaboración de este trabajo de investigación: referencialidad e intertextualidad.

Cada uno de estos conceptos tiene un rasgo distintivo fundamental, aunque se investigó y concluyó que se llevan de la mano. Referencialidad, proveniente de los inicios del siglo XX y que fue estudiada por teóricos como Bühler, Jakobson, entre otros; se refiere a la relación del mensaje con el contexto. Por otro lado, la intertextualidad es un recurso mucho más elaborado, son textos dentro de otros textos y que se presenta de varias formas dentro de ellos.

En este trabajo se tomó la decisión de categorizar las presencias referenciales e intertextuales que se localizaron dentro del filme como se observa en el análisis, de acuerdo a lo que para la mayoría de las personas pudieran ser referencias ya que saben de donde provienen estos elementos, o al menos saben a qué se refiere; mientras que las presencias intertextuales se categorizaron de acuerdo al conocimiento personal que

se tiene sobre otros textos ya existentes que se presentan dentro de la narrativa del filme.

Con esto me refiero a que, por ejemplo, la mayoría de los mexicanos conocen a la pintora Frida Kahlo, conocen sus obras y pueden identificar sin problema el homenaje presente a la artista en *Coco*. Gracias a esto, al decodificar la información, la referencia presente (Frida) se transforma en un intertexto (obras); pero de igual forma, muchos tienen una vaga idea o simplemente no tienen conocimiento alguno sobre Frida Kahlo y su trabajo, por lo que los intertextos se convertirían solo en una referencia a la persona. Esto depende del contexto de cada persona y sus conocimientos en el tema.

Algunos personajes, incluso para mexicanos, no pueden ser notados a simple vista, pero se encuentran dentro de la historia. Otros pueden identificarlos fácilmente por su gran conocimiento histórico y cultural, por un libro, o una estupenda vista al observar el filme, por lo que se convierten en intertextualidad.

Dicho esto, se lograron identificar diversas presencias tanto referenciales como intertextuales dentro del filme de Pixar, *Coco*. De acuerdo a lo mencionado anteriormente, se puede confirmar la existencia de un equilibrio entre ambos recursos. *Coco* presenta no solamente elementos con relación al Día de Muertos, sino también aparecen figuras de la Época de Oro del cine mexicano, lugares inspirados en locaciones reales dentro del país como Guanajuato o Mixquic, en Ciudad de México, alebrijes, música tradicional, y comida típica de nuestro país.

Se analizó con detalle el caso de la intertextualidad musical presente en la canción de *La Llorona*, la cual posee, difiriendo de tonos o letra, diversas versiones con distintos artistas. Además, ha sido presentada en largometrajes como en el caso del filme *Frida* (2002), con la representación de Chavela Vargas y Lila Downs.

En segundo lugar, aunque es difícil demostrar que los motivos florales presentes en la historia retoman los valores de la tradición prehispánica sobre la vida y la muerte, se puede concluir la presencia de casi todos los elementos simbólicos de una ofrenda dentro de la historia. La flor de cempasúchil, presente en la mayoría de las escenas o la fotografía del difunto, objeto primordial en la actualidad en donde gira la trama de la historia son los elementos con mayor peso en *Coco*. Otros utensilios, tanto obligatorios como opcionales ubicados en las ofrendas, están presentes como decoración de los espacios u objetos utilizados por los personajes.

Al hablar de personajes, es importante recalcar que el xoloizcuintle Dante enlaza las tradiciones prehispánicas y latinas al ser un personaje secundario que sirve como compañero o guía al personaje principal Miguel. En las antiguas leyendas mexicas, aquellas personas que iban al Mictlán (Tierra de los Muertos) eran acompañadas en el camino por un perro de esta raza. Dante, quién parece ser un perro sin importancia y bobo, es una parodia a dicho guía con el nombre de Dante. Dante, en la obra de Alighieri, *La Divina Comedia*, narra su camino por el purgatorio hasta el paraíso. Al final se afirma esta hipótesis al volverse un alebrije, un guía espiritual.

Otra observación es en relación a la gama cromática en *Coco*, en su mayoría colores anaranjados, morados, azules y amarillos, recupera el simbolismo de la tradición del Día de Muertos en México. Dichos colores representan energía, calidez y entusiasmo; pero también, tristeza, muerte y misticismo. Todos estos colores conforman lo que significa para muchos esta tradición mexicana.

Por otro lado, este trabajo es sólo la punta del iceberg de lo que se podría encontrar al combinar conceptos que usualmente se utilizan por separado. No solamente en relación a intertextos y referencias, sino también en el caso de otros términos de diferentes áreas.

En la interdisciplinaridad se suelen combinar varias disciplinas para conectarlas y expandir las ventajas de cada una para evitar el desarrollo de acciones aisladas. Un trabajo que me llama la atención y habla al respecto se titula *Conceptos viajeros en las humanidades*, escrito por la teórica y crítica cultural holandesa Mieke Bal, y que habla respectivamente sobre esos conceptos que, al desplazarse de un tema a otro pueden enriquecer tanto a su propio sentido como a las disciplinas a las que se desplazan. En este trabajo, por ejemplo, se combinaron dos conceptos literarios en el mundo cinematográfico y comunicativo de los elementos que comparte *Coco* sobre el Día de Muertos.

Este trabajo de investigación puede ser una pequeña guía para alumnos o futuros investigadores de diversas áreas sociales o humanísticas que busquen empezar a plasmar sus ideas sobre algún tema, ver cómo pueden trabajar de

forma armoniosa términos separados de un tema en específico y darse cuenta que pueden conectarse entre sí.

Pero de forma personal siento que este trabajo puede ampliarse de forma extraordinaria, una pequeña introducción de lo que podría ser una investigación amplia sobre los intertextos y referencias en *Coco*. Este filme no es y será la única que hable de tradiciones mexicanas y sería interesante juntar futuros programas, libros, series, música o filmes para elaborar un análisis cinematográfico a mayor escala.

Por último, como gran seguidor de las historias hechas por Disney y Pixar, debo de concluir al decir que *Coco* es un filme de animación de alta calidad, una de las cosas que ponen a Pixar como una de las mejores casas productoras en animación por computadora, pero también es una película elaborada con respeto, esfuerzo y sumo interés por la cultura mexicana. Pixar consiguió demostrar la importancia del Día de Muertos, así como los símbolos con mayor peso en esta tradición.

Su historia refleja la importancia de la familia para nosotros, mediante una historia con riqueza visual que nos hace reflexionar sobre el valor de recordar a aquellas personas que ya no están entre nosotros, pero tuvieron un gran peso en nuestras vidas.

Fuentes

BIBLIOGRAFÍA

Allen, Graham. *Intertextuality. The new critical idiom*. USA. Routledge. 2000

Alvarado Gómez, Jaime. *Antología Día de Muertos en México*. México, Ed. Euterpe

Anderson, Darla K. y Unkrich, Lee. *La música de Coco*. Estados Unidos. 2017

Anderson, Darla K. y Unkrich, Lee. *Los caminos de Coco a Pixar*. Estados Unidos. 2017

Aodhan, Gregory. *Pixar's Lee Unkrich says he wants Coco to give the world a different vision of Mexico than Trump's*. Mirror. Estados Unidos. 2018. Recuperado de: <https://www.mirror.co.uk/tv/tv-news/pixars-lee-unkrich-says-wants-11871936>

Beristáin, Elena. *Alusión, referencialidad, intertextualidad*. México. UNAM. 1996

Un viaje al mundo de los muertos

Bühler, Karl. *Teoría del Lenguaje*. España. Alianza Editorial. 1985

Camarero, Jesús. *Intertextualidad. Redes de textos y literaturas transversales en dinámica intercultural*. Antropos. Barcelona. 2008.

Coco. “A thousand pictures a day”. Pixar Studios, Estados Unidos, 2017, Blue-Ray

Cortés Ruíz, Efraín; Oliver Vega, Beatriz; Rodríguez Lazcano, Catalina; Sierra Carrillo, Dora y Villanueva Peredo, Plácido. *Los Días de Muertos: Una costumbre mexicana*. México, GV Editores, 1996

Cuarón, Garza. *La referencialidad como concepto lingüístico*. Nueva revista de filología hispánica. Tomo 34. México. 1986. Recuperado de: <https://nrfh.colmex.mx/index.php/nrfh/article/view/1793/1786>

De la Garza Gálvez, Ignacio. “*El Mictlán entre los mexica*”. Tesis de Licenciatura, Facultad de Filosofía y Letras (UNAM), México, 2015.

De Saussure, Ferdinand. *Curso de Lingüística General*. Buenos Aires. Ed. Losada. 1945

Denis Rodríguez, Patricia Beatriz; Hermida Moreno, Andrés y Huesca Méndez, Javier. *El altar de muertos: origen y significado en México*. México, Universidad Veracruzana, 2012

Hiriart Pardo, Carlos Alberto. *Noche de Muertos en Michoacán*. México, CONACULTA, 2006

- Khrosavi, Mohammad. *Inevitability of arts from inter-textuality*. Irán. International Journal of English and Literature Vol. 4. 2013. Recuperado de:
https://www.academia.edu/2442196/Inevitability_of_Arts_from_Intertextuality
- Matos, Moctezuma Eduardo. “La muerte en el México prehispánico”, *Arqueología Mexicana* volumen 52, 2013
- McIntosh, Kriston. *Inmigración en Estados Unidos: 7 gráficos que muestran su verdadera dimensión y su contribución a la economía*. BBC, Estados Unidos, 2018
- Mendoza, Antonio, *Textos entre textos. Las conexiones textuales en la formación del lector*. España. Ed. Horsori. 2000.
- Mendoza Luján, José Eric. *Que viva el Día de Muertos. Rituales que hay que vivir en torno a la muerte*. México, CONACULTA, 2006
- Ochoa Zazueta, Jesús Ángel. *Muerte y Muertos*. México, Secretaria de Educación Pública, 1974
- Paz, Octavio. *Laberinto de la Soledad*. México, Fondo de Cultura Económica, 2010
- Roman, Jakobson. *Fundamentos del lenguaje*. España. Ed. Ayuso. 1974
- Roman, Jakobson. *Ensayos de Lingüística General*. España. Ariel. 1984

Un viaje al mundo de los muertos

Sahagún, Fray Bernardino de. *Historia General de las cosas de la Nueva España Libro III*. México, Porrúa, 1975

Sahagún, Fray Bernardino de. *Historia General de las cosas de la Nueva España Libro IV*. México, Porrúa, 1975

Stam, Robert. *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. España. Paidós Comunicación.

Stanley, Brandes. *El Día de Muertos, el Halloween y la búsqueda de una identidad nacional mexicana*. México, UAM-Iztapalapa, 2000

Ugwu, Reggie. *How Pixar made sure Coco was culturally conscious*. The New York Times. Estados Unidos. 2017

FILMOGRAFÍA

Coco. Dirigida por Unkrich, Lee. Estados Unidos, Pixar, 2017, Blue-Ray

Frida. Dirigida por Taymor, Julie. Estados Unidos, Lions Gate Entertainment, 2002, Netflix.

El libro de la vida. Dirigida por R. Gutiérrez, Jorge. Estados Unidos, 20th Century Fox, 2014, DVD

Día de Muertos. Dirigida por Ashley Graham, Kate Reynolds y Linsey St. Pierre. Estados Unidos, Ringling College of Art and Design, 2013, Youtube

Día de Muertos. Dirigida por Kirk Kelley. Estados Unidos, HouseSpecial, 2002, Youtube

Feria Internacional de Cine de Morelia FICM. *Conferencia de prensa "Coco"*. Youtube. 2017.