

# Artículos Libres



# El camino del migrante en la animación 3D: Interculturalidad, identidad sociocultural y racismo en Coco (2017)

**Luis David Echenique Lima**  
Universidad Politécnica  
Metropolitana de Hidalgo  
dlima@upmh.edu.mx  
**México**

*The path of the migrant in 3D Animation:  
Interculturality, sociocultural identity, and  
racism in Coco (2017)*

*Recibido: 1° de diciembre de 2022*

*Aceptado: 26 de diciembre de 2022*

## Resumen

Aquí trataremos un tema que ha sido ampliamente abordado por los estudios políticos y sociales. Se trata de la ruta de la migración, las desventuradas tribulaciones que un migrante de cualquier región del mundo tiene que sufrir para sortear las temibles dificultades a las que hace frente al abandonar su familiar lugar de origen y llegar a otra parte, donde es visto como diferente y ajeno. Los migrantes se enfrentan a la animadversión de la sociedad, a las penurias de la miseria, a la explotación que los asuela y al racismo que los sobaja. En la representación de estos procesos migratorios concurren la interculturalidad, la identidad sociocultural y el racismo. Este es el enfoque que nos guía al hacer un análisis sociocultural de la película de animación tridimensional *Coco*, estrenada en octubre de 2017 en el Festival Internacional de Cine de Morelia. Esta producción audiovisual fue declarada “una carta

de amor para México” tanto por sus dos directores Lee Unkrich y Adrian Molina, así como por su productora Darla K. Anderson. Los medios de comunicación repitieron dicha afirmación hasta la saciedad, pero ello no lo hace verdad. Un análisis de carácter crítico e histórico revela el contenido sociohistórico que se expresa en las construcciones histórica, dramática y técnica de los personajes, lugares, vestuarios y situaciones de Coco.

## Palabras clave

Interculturalidad, Identidad sociocultural, Racismo, Migración, Animación 3D

## Abstract

Here we will deal with a topic that has been widely addressed by political and social studies. It is about the migration route, understood as the unfortunate tribulations that a migrant from any region of the world has to undergo in order to overcome the fearsome difficulties they face when leaving their familiar place of origin to arrive elsewhere. In this new place they are seen as different and alien. Migrants face the animosity of society, the hardships of misery, the exploitation that desolates them, and the racism that subdues them. Interculturality, sociocultural identity and racism concur in the representation of these migratory processes. The convergence of these particular concepts is what guides my sociocultural analysis of the three-dimensional animated film *Coco*, released in October 2017 at the Morelia International Film Festival. This audiovisual production was declared “a love letter to Mexico” both by its two directors Lee Unkrich and Adrian Molina, as well as by its producer Darla K. Anderson. The media repeated this statement over and over again, but that does not make it true. An analysis using a critical and historical approach reveals the sociohistorical content that is expressed in the historical, dramatic, and technical constructions of *Coco*’s characters, places, costumes, and situations.

## Keywords

Interculturality, Socio-cultural identity, Racism, Migration, 3D animation

# 1. Introducción

A comienzos de la década de 2010, la empresa *The Walt Disney Company* encomienda a *Pixar* un producto susceptible de encantar a las amplias audiencias internacionales a las que busca tener acceso. Esto ocurre en una época crecientemente mundializada, signada por los conflictos con la Otridad, y coronada por las difamatorias declaraciones sobre la mexicanidad del entonces candidato a la presidencia, Donald Trump. Es entonces que se echa mano de recursos que edulcoran la temática de la migración y los conflictos con la Otridad, para presentar un producto del gusto de las amplias audiencias globales familiares que disfrutaban de los filmes de animación tridimensional.

## 2. Parámetros de la investigación

El análisis conducido en torno a esta producción audiovisual tiene como objetivo encontrar la expresión de las categorías de la Otridad seleccionadas —la interculturalidad, la identidad sociocultural y el racismo— en la construcción social, dramática y técnica del personaje principal de la película *Coco* (2017), Miguel Rivera, producida por el dúo de estudios transnacionales *Disney-Pixar*. Se trata de un filme que se cimienta en una interpretación de la cultura y el cine de México. Su producción se llevó a cabo en el entorno de la mundialización y globalización de los *media*, en un periodo de tensiones entre diferentes grupos políticos, culturales y étnicos. Cuando fue estrenada, la arena mediática se encontraba exacerbada por actitudes y afirmaciones de acentuado antimexicanismo, que ha sido denominada en diversos medios como *la Era Trump*.

Es por estas razones que, con base en los Estudios Culturales, nos hicimos a la tarea de analizar estas categorías de la Otridad y su expresión en *Coco*. Para ello, emprendimos cuatro pasos metodológicos.

En primer lugar, se consideró a las producciones audiovisuales de animación tridimensional como productos diseñísticos, y como tales, que responden a un condicionamiento social. Para ello nos hemos auxiliado de los escritos de diversos autores, entre ellos Hauser (1978), Meggs (2009) y Frascara (2012), quienes analizan el condicionamiento social de diferentes épocas históri-

cas en el diseño y las artes. Su análisis ordena toda una serie de datos útiles para diferenciar los factores sociales que tuvieron una incidencia en la construcción de estos productos.

En segundo lugar, consideramos que la construcción social de un personaje está condicionada socialmente. Con el propósito de atraer a las audiencias, los personajes y sus entornos son contruidos empleando materiales histórico-sociales que sus creadores seleccionan de los hechos más relevantes en la sociedad de su tiempo.

Tercero, nos hemos dedicado a estudiar la construcción dramática, es decir, los mecanismos culturalmente seleccionados con los que se manifiesta la actuación del personaje, favoreciendo el género de actuación escénica privilegiado en un momento histórico dado.

Finalmente, hemos considerado que ese condicionamiento social que se expresa en la construcción del personaje debe analizarse bajo la óptica de los recursos técnicos de los que el género dispone; es decir, la construcción técnica del personaje.

En el presente artículo presentamos algunas reflexiones preliminares a la publicación de los resultados finales de esta investigación en curso.

## 3. Desarrollo

### *3.1 La ruta del migrante*

El lector puede corroborarlo. La secuencia de escenas y personajes de la película *Coco* están estructurados conforme al trayecto que sigue la migración. Se parte de un ambiente aldeano, la casa familiar cargada de tradiciones, para después dirigirse al puente y a la aduana que conducen al otro lado, que es moderno y ciudadano. Cuando el personaje principal encuentra el éxito, regresa con su familia para compartirlo con ellos, y es entonces que ocurre el reencuentro tan anhelado. Todo ello hace referencia a las vivencias del migrante, lo cual guarda relación con el devenir de la situación histórica entre México y Estados Unidos.



*Figura 1.* La aduana fronteriza en *Coco*. Fuente: <https://exorcine.wordpress.com/2017/12/20/el-veredictococo/>

Este paso por la frontera es metaforizado, sustituido. El personaje principal es situado en el papel de un héroe que busca el éxito, partiendo desde una posición de modestia, lo cual a su vez es sustituido por la migración. Es un personaje que fue planeado con lo más simple y característico de los migrantes. Los diseñadores de Pixar debieron darse cuenta que este tipo de personaje, un joven mexicano, podría tener una buena respuesta entre los públicos meta. Productos anteriores de Disney y Pixar con protagonistas infantiles, por un lado, y por otro, la temática de lo mexicano, ya habían sido probados y habían resultado triunfales en el mercado. Entonces fue planteado un protagonista pueril, cándido, alegre y arrojado.

Y puesto que se había planteado colocar a la música en el centro del asunto en *Coco*, este niño debutante y su búsqueda de éxito se acomodaba perfectamente a los designios diseñísticos. De esa manera pudo formularse el problema de la migración como una metáfora, ya que se trata de un tema muy mediatizado y atractivo para las amplias audiencias mundiales. El los *media* se le presenta como un tópico escabroso, de desesperación y muerte. Son comunes los abusos, el maltrato y la represión. Los productores del audiovisual debían encontrar la forma de presentarlo como un tema dulce y encantador.

Ya que se optó por un personaje de dichas características, fue necesario colocarlo en los diferentes escenarios por los que transcurriría su aventura. Al tratarse de un producto que aspira a ser del agrado de los públicos de todas las edades, Disney-Pixar

encontraron conveniente situarlo en el ambiente familiar compuesto por sus padres, sus amigos y otros adultos, un ambiente del cual surgirían las contradicciones que desembocarían en los conflictos dramáticos.

Por ello se buscó un tema que uniera a las generaciones de los Rivera, y este se encontró en las festividades del día de muertos mexicano. El protagonista se vería compelido a encontrarse con su tatarabuelo perdido, que para él representa el éxito musical que tanto busca. Es entonces que inicia su viaje al otro lado, pero no cruza el Río Bravo y llega a Los Angeles o Miami. La ruta del migrante fue metaforizada como una visita al plano mortuorio.

Esta travesía fue diseñada por el equipo de producción en torno a oposiciones diferenciadas que habrían de servir para hacer avanzar la trama del audiovisual. Oposiciones de talante familiar que conducirían la secuencia de escenas, como lo es la prohibición musical por parte de la abuela Elena y la tatarabuela Imelda en oposición al estilo de vida que presentan los personajes que habitan en el país más allá de la frontera, caudillos musicales como su supuesto tatarabuelo Ernesto de la Cruz y su verdadero tatarabuelo Héctor Rivera. Estas oposiciones son las que fundamentalmente operan en los conflictos del audiovisual.

Para construir esta caracterización, Pixar recurrió a diversos elementos del cine mexicano de la Época de Oro. Por ello, al echar mano de estos recursos del cine nacional, al situar esta aventura en un ambiente familiar, también imaginó una relación entre los habitantes del lado de acá, los vivos, y los habitantes del otro lado, los muertos. Las penurias de la vida en oposición a la dicha y gloria de la muerte, así como las contradicciones entre la existencia en las zonas campesinas de México y las grandes y modernas urbes estadounidenses. La oposición entre México y Estados Unidos.

Aquellos lectores que han visto el filme estarán de acuerdo con nosotros en que podríamos reducir los escenarios de *Coco* a solamente tres; el pueblo rural que habita el protagonista, el otro lado de la frontera, que se le metaforiza con la tierra de los muertos, y el retorno a su origen.

Los escenarios que representan a México fueron modelados tridimensionalmente para parecer estáticos, plácidamente cam-



piranos, donde la pasividad de la vida apegada a lo natural y las tradiciones contrasta con el dinamismo, modernidad y urbanismo de la metrópoli de los muertos. El vestuario en el lado de acá estaría compuesto por sandalias, vestidos de flores, chales, delantales, peinados trenzados y en los hombres pantalones de mezclilla, camisa blanca, sombrero y botas. Parece ser el vestuario con que nos identifican los estadounidenses a los mexicanos; la forma en que visten las empleadas domésticas y los jardineros paisanos en Estados Unidos.

La travesía del protagonista se construyó con características que potencian las contradicciones descritas, para con ello robustecer la caracterización del protagónico, escenarios y vestuarios con detalles de la mexicanidad imaginada seleccionada. El pueblo del personaje se metaforizó por medio del tradicional pueblo que figura en las películas del cine mexicano de la Época de Oro. Aquellos personajes con que el principal sostiene conflictos son caracterizados con elementos habituales en esta tradición cinematográfica. Incluso esos mismos conflictos que se originan en la oposición entre la modestia de la vida campirana contra el éxito en las grandes urbes, también son recuperados desde el cine nacional. Es un conflicto que fue metaforizado a través del debut de una joven estrella que está en busca de la victoria.

De ello pensamos que se trata de una metáfora, pues el conflicto de la modestia y el éxito que lleva a los migrantes a abandonar sus lugares de origen para buscar el éxito económico y así poder regresar con recursos para ayudar a sus familiares a vivir mejor, no aparece en un primer plano. En lugar de ello aparece este deseo de triunfo musical de un talento infantil que desea debutar y alcanzar el estrellato como su ídolo Ernesto. A razón de los públicos a los que este producto audiovisual estuvo dirigido, no parecería lógico que la entidad diseñística hubiera dispuesto que la motivación del personaje fuera ganar dólares, por lo cual pensamos que se recurrió a esta metáfora de la búsqueda del éxito musical.

### ***3.2 La edulcoración del pasado con el presente***

Miguel Rivera transita por la ruta del migrante, sorteando las disputas familiares asociadas a una vetusta identidad sociocultural imaginada del mexicano; enfrentamientos provocados por sus deseos de éxito en la arena mundializada. En su aventura se advierten los problemas de la migración que se desenvuelven en

nuestra actualidad y se expresan en las oposiciones que apuntalan el conflicto dramático de este audiovisual. Narra el sino de los migrantes, quienes se marchan de un ambiente modesto en busca de mejorar su economía. Se trasladan del campo a la ciudad recorriendo las estaciones del camino de la migración para cumplir sus anhelos y combatir su pobreza trabajando en otro país. Gente que parte del medio campesino para migrar a las grandes urbes de la globalización. Se trata de la presentación intercultural, entre bromas chuscas y alegres canciones, de los migrantes, quienes son personas que presenta malestares económicos y buscan aliviarlos con la alegría del éxito en el otro lado.

Pixar eligió dirigir su estrategia hacia la presentación de un melodrama musical de aventuras, e implementó a un simpático protagonista infantil con la estereotipada apariencia y color de piel del mestizo mexicano. Infirieron que, por tratarse de un personaje que presentaba características interculturales, agradaría a las amplias audiencias dispersas por el mundo. Ellos no estaban interesados en presentar las crudas realidades de la migración internacional. Es una serie de temáticas que podrían no parecerles aptas para los niños a los padres de familia que los llevan al cine.

No parecería ser del interés de Disney-Pixar documentar las difíciles y muchas veces desalentadoras peripecias de los migrantes. Ellos tenían en mente el factor financiero, lejos de sus intereses estaba denunciar las atrocidades que presenta la migración en la actualidad. En su lugar, construyeron la trama y su protagonista empleando elementos del pasado concatenados con la ruta del migrante, en conformidad con la coherencia formal que el tipo de audiencia meta supone.

*Coco* ostenta el pasado simple y suavizado que se presenta en las películas mexicanas de la Época de Oro. La representación de un pasado cargado de estereotipos y folklorismos que consideramos racistas de diferentes formas. Pensamos que se pretendió presentar a las audiencias un audiovisual con una apariencia atemporal, inspirado en el cine nacional, y así suprimir las aristas más ríspidas de la migración actual. Entretenimiento con una apariencia de interculturalidad, un espectáculo de la Otredad que mostrara identidades socioculturales que el público pudiera apreciar como folklóricas y saturada de la mística de épocas añejas. Un espectacular *show* de la nostalgia por lo antiguo, al mismo tiempo que simpático e inocuo.



**Figura 2.** Las estrellas del cine mexicano de la Época de Oro en la exclusiva fiesta de Ernesto de la Cruz.  
Fuente: <https://lifeandstyle.expansion.mx/entretenimiento/2017/11/29/estos-son-todos-los-personajes-mexicanos-que-salen-en-coco>

Así, los productores de *Coco* identificaron la forma de evadir mostrar los sufrimientos y barbaridades de la migración en la actualidad, cubriéndolos con un pasado configurado de forma pintoresca y cómica. Superponiendo una pátina de gran belleza, idealizada, acerca de un México empobrecido, atrasado y campirano, y la identidad sociocultural del migrante que cruza la frontera y regresa a su lugar de origen. Una apariencia de elegante antigüedad que se obtiene de otros tiempos, en concreto, de la Época de Oro del cine mexicano. Con todo ello, como argumentábamos, se disfrzan los terrores de la migración; se diluyen entre el melodrama, la música y las referencias a la antigua tradición cinematográfica mexicana. Una narrativa del pasado, no de la actualidad.

Disney-Pixar llevó a cabo una inferencia sobre los gustos de las audiencias mundializadas, para estructurar un producto susceptible de ser de su agrado, empleando el análisis de productos que habían probado ser exitosos en el mercado globalizado. Pero la implementación de estos elementos de la cinematografía nacional, hace que se destile en los constructos de *Coco* una historia de México que se presenta de forma folklorizada y que sus personajes terminen por recordarnos al noble salvaje de Rousseau. Miguel vive en un pueblo desvencijado, pero con un aura de autenticidad y armonía natural. No son visibles los estigmas del hambre y la miseria. El lugar de ello observamos en el filme la convivencia familiar en torno a una mesa repleta de alimentos mexicanos, incluso abundancia de tequila.

No se perciben índices de desnutrición, desempleo, la insuficiencia económica u otras huellas de la pobreza. Lo que es posible intuir es una parábola de estas carencias. El personaje principal se ve compelido a buscar el éxito fuera de su aldea de origen, pues el medio en el que habita resulta ser insuficiente para alcanzar la celebridad deseada. Por eso emprende el camino de la migración y se aventura a cruzar el puente que lo lleva a los territorios más allá de la frontera y la aduana, para buscar ese triunfo que en su propia tierra le es negado. El equipo diseñístico estableció una relación metafórica que suplanta la triste realidad que presenta la migración en la actualidad, por el dulce cuento de este folklórico niño que lucha por cumplir su sueño de éxito y fama.

Los rasgos de pobreza y ruralidad que representan a lo mexicano en *Coco*, podrían ser observadas en Honduras, Turquía, Bangladesh, Rusia, la India, Afganistán, o cualquier otro lugar en que el acicate del hambre y la violencia han dejado su impronta, dejando a las poblaciones menos favorecidas a merced de un ambiente económicamente devastado. Las identidades socioculturales son mostradas en el audiovisual de manera folklorizada con el propósito de otorgarle un matiz al racismo presentado, y suavizar la precariedad que se exhibe en los sitios que representan a México, y todas esas zonas del mundo donde la miseria, la violencia y la falta de oportunidades para el desarrollo impulsan los cada vez más cuantiosos movimientos migratorios.

La pobreza es presentada como depositaria de un aura festiva y divertida, ataviada con curiosos folklorismos, muchos de ellos recuperados del cine mexicano de la Época de Oro, donde se idealizó de manera romántica la vida en las haciendas y los pueblos. Tomemos en cuenta que el cine mexicano de esta tradición ha tenido una amplia difusión y éxito entre las audiencias mundializadas.



**Figura 3:** Miguel boleando zapatos en la Plaza del Mariachi. Fuente: <https://getyarn.io/yarn-clip/a386d678-e065-49e7-8dbf-ecc4db071e21>

Las estrellas del cine nacional son empleadas en *Coco* para continuar esta metáfora del camino de la migración. Su implementación trae consigo elementos históricos y sociales que aluden a los pueblos, a la precariedad económica imperante en esos lugares, el empobrecimiento y otros rasgos de la problemática de los migrantes, personas que, para acceder al éxito, deben recorrer las estaciones del camino de la migración y sobrevivir a sus múltiples horrores.

Con la ayuda de esta operación metafórica, se edulcora el calvario de la migración, se disfraza el racismo rampante en nuestra actualidad y se presenta un audiovisual pretendidamente intercultural, más adecuado a los gustos y expectativas de las madres de familia y los niños de clase media del mundo, que, según los estudios de mercado, son los principales consumidores de estos productos melodramáticos.

La entidad diseñística infirió que estas audiencias se deleitarían con las sorprendentes narrativas que hacen reír y llorar, repletas de alegría y aleccionamientos moralizantes. El camino de la migración, representado de esta manera, ofrece una montaña rusa emocional en que los problemas y las injusticias se resuelven felizmente.

## 4. Resultados

### 4.1 La interculturalidad

Apreciamos una interculturalidad en desequilibrio en el audiovisual, pues, por un lado, se encuentran personajes que se presentan como mexicanos, y por otro, personajes que habitan un territorio que manifiestamente parece tratarse de Estados Unidos. Lo percibimos en desequilibrio, porque observamos una relación desigual en que los migrantes no terminan de integrarse en el *melting pot* estadounidense, sino que se concentran en comunidades más o menos separadas y diferenciadas, en posiciones de desventaja.

Miguel Rivera es construido con una identidad mexicana folklorizada desde el punto de vista de la cultura dominante estadounidense, en donde los migrantes son apreciados bajo la óptica de la alienación. Por ello se pinta, se disfraza para esconder su condición de inmigrante ilegal. Una de esas desproporciones es la pretensión misma, por parte de esta cultura dominante, de hacer de la migración un producto divertido que oculta el sufrimiento que viven los migrantes. Se trata de una cultura blanca y cristiana, anglosajones que conforman la hegemonía de la globalización en América del Norte.

Para volver atractivo el tema de la migración, Pixar se sirve del cine mexicano de la Época de Oro, y de este obtiene motivos refulgentes y melodramáticos. A través esta operación diseñística se libra de mostrar las contradicciones culturales que produce la migración y solamente se presentan como recursos dinamizadores de los conflictos, más sin pretender otorgarle un mayor significado al melodrama.

El filme *Coco* incorpora datos de la historia social que se refieren a una representación de la identidad sociocultural de lo mexicano, sin embargo, está producida por un equipo multicultural en Estados Unidos, quienes tienen la tecnología adecuada para la realización de estos productos industriales que son los filmes de animación tridimensional. Con ello podemos hacer alusión a Malgesini y Giménez (2000), cuando, con relación a la interculturalidad, escriben sobre la mediación cultural que practican dominantes terceros.

En conformidad con los argumentos de Martín-Barbero (1991), los *media* transnacionales juegan un papel fundamental

en el desarrollo de la hegemonía en esta actual fase capitalista. Sus mensajes se dispersan por el globo transformando los sentidos del trabajo y la actividad social. La internacionalización de los modelos identitarios que promueve y legitima la cultura mundializada, el vínculo entre dos culturas diferentes y la justificación de sus abismales desigualdades.

Miguel Rivera está construido como un personaje viajero y su aventura ocurre entre esos dos espacios, territorios que rebasan la unidad geográfica elemental que es la nación. Pensamos que ello se debe al deseo de Disney-Pixar por acceder a las vastas audiencias pluriculturales. Esta compañía transnacional encontraría en esos cuantiosos públicos las ganancias necesarias para sostener su producción de amplitud y costes industriales. En pocas palabras, se trata de un pluralismo producto de los intereses económicos que despierta la creciente globalización.

Entonces podemos afirmar que la percepción de interculturalidad que puede intuirse en el filme *Coco*, proviene de la supresión de lo que Clifford (1999) llama “cosmopolitismos discrepantes”, con respecto a la migración. Sumamente abundantes en esta época actual que Durand (2016) tacha de “relaciones bipolares” entre México y Estados Unidos. *Coco* es una película que pretende ser una obra intercultural, pero se encuentra ligada a los intereses económicos relacionados con la globalización.

Como hemos comentado, no es del interés de Disney-Pixar forjar conciencias en cuanto a las temibles “aventuras” en la ruta del migrante, ni conducir a la audiencia a una mayor comprensión del fenómeno. Su pragmático designio consiste en la obtención de grandes capitales, y por ello presenta elementos de la migración maquillados con la alegría de la comicidad y la música.

Los movimientos de desterritorialización son presentados por el protagonista como divertidos y hasta cómicos, pues se les ha imbuido con una apariencia de encantadora interculturalidad, paridad y sinergia. Sin embargo, hemos indicado que, tras ese simpático aspecto, existen visos de expansionismo y dominación cultural. Así como otros muchos productos simbólicos, *Coco* procura crear o cambiar los hábitos de consumo de sus extensos públicos.

Incluso la selección de la temática del día de muertos mexicano esconde aquellos tintes de dominación que hemos descrito.

La declaración por parte de la UNESCO de esta festividad como patrimonio de la humanidad, produce una mayor desigualdad y aumenta las contradicciones, ya que las clases populares y las sociedades periféricas jamás podrán competir en situaciones de igualdad con las transnacionales que producen estos productos simbólicos industrializados, como al respecto argumenta García Canclini (2011).

Es entonces que estos productos se convierten en las “tiendas globales de culturas” que Clifford (1999) identifica. Su propósito es vender a los consumidores un repertorio de tradiciones, modelos identitarios, estilos artísticos y artesanales imaginados; no se precisa que se apeguen a la realidad, pues al ser los trofeos de la actual expansión capitalista, son usados al gusto y conveniencia de la clase dominante.

Es por ello que pensamos que el protagonista y demás elenco de *Coco* presentan identidades en conformidad al modelo de economía neoliberal. El negocio artesanal de fabricación de zapatos de la familia Rivera es desdeñado por Miguel, quien aspira a la fama y el éxito internacional. Su deseo es triunfar en el ámbito musical del otro lado, pues se trata del lugar donde puede legitimar sus habilidades artísticas. Nos hace recordar lo que García Canclini (2012) argumenta a propósito de los talentos latinos que triunfan en Miami o California, y son promovidos en la arena internacional, como lo son Selena, Julieta Venegas, Carlos Santana y muchos otros.

Miguel Rivera cruza la aduana para encontrarse con una urbe de los muertos pragmática y competitiva. La muerte en *Coco* tiene rasgos calvinistas, se continúa la acumulación material propia de la existencia terrena, pues las clases sociales ya se predefinieron de antemano. En cambio, el lado de México presenta toda clase de índices de atraso y precariedad. Claro que todo esto es presentado de manera divertida y espectacular a un mismo tiempo.

Mientras los habitantes del plano mortuorio son engreídos y egoístas, Miguel es pobre, pero talentoso y simpático. Es la supuesta interculturalidad de este producto audiovisual, que pretende presentar al protagonista de manera favorable, en un equilibrio con los moradores del otro lado, aunque como ya dijimos, pensamos que se trata de una relación intercultural desequilibrada.



## 4.2 Identidad sociocultural

Como hemos establecido, el deseo de Disney-Pixar por acceder a las amplias audiencias pluriculturales disgregadas por todo el mundo, los condujo a construir al prototipo del personaje principal de *Coco* tomando como modelo los antecedentes asociados con la mexicanidad ya citados; la ruta del migrante y el cine mexicano de la Época de Oro. Son referentes que contienen características relacionadas con la cultura, la etnia y el color de la piel.

En el periodo posrevolucionario, el Estado mexicano impulsó al cine nacional para controlarlo y emplearlo como instrumento de la hegemonía. Entre otras funciones, delimitaría para la nascente cultura de masas lo que era válido ser considerado como lo auténticamente mexicano.

Por ello, el lector puede comprobarlo, se perciben a Miguel Rivera y su elenco como esencializados, folklóricos personajes perdidos en la precariedad y en el atraso. Presentan una construcción identitaria que parece tener fines de diferenciación, como explican Aguado y Portal (1991). Ello los coloca como habitantes de un mundo natural y alejado de la modernidad, personajes contruidos por medio de la recontextualización de lo mexicano para que sus rasgos culturales y somáticos resulten atrayentemente exóticos y diferentes para las audiencias occidentalizadas.

Se trata de *la fascinación distante* que García Canclini (2012) formula, en relación con las narrativas edénicas que el racionalismo occidental ha suprimido. Son relatos que ofrecen las delicias de la abundancia natural y una vida abandonada a los placeres sin ningún sentimiento de culpa; ideas románticas que García Canclini descarta como “disneylandescas”.

La otra cara de la moneda es que, mientras las identidades socioculturales presentadas en *Coco* funcionan como marco de diferenciación para los públicos occidentales, a un mismo tiempo sirve como fuente de identificación (Aguado y Portal, 1991) para captar a las audiencias latinas y todas aquellas donde las deterioradas condiciones económicas, sociales y políticas han favorecido al fenómeno de la migración.

El excelente recibimiento que tuvo *Coco* en las carteleras de países tan disimiles como China, España y Paraguay, por nombrar solamente tres, parecería sugerir que la trama y los personajes de

*Coco* fueron percibidos como auténticos, y lograron despertar la empatía de las amplias audiencias mundiales.

En un análisis menos cuidadoso podríamos concluir que, al tratarse de temas relacionados con la antigua cinematografía del cine nacional, en su mayor parte, *Coco* es un constructo en el que impera la conservación de la identidad que describen Aguado y Portal (1991). Pero un examen más minucioso revela que en el audiovisual solamente se lleva a cabo la preservación de ciertas características identitarias, que además son imaginadas, fantaseadas y folklorizadas.

Otros rasgos son suprimidos o minimizados hasta la nimiedad. A Miguel se le diseñó con una identidad englobante perteneciente a las formas precapitalistas de desarrollo. Los personajes de *Coco* se presentan como portadores de un supuesto legado de las tradiciones mexicanas, que es visible en la forma en que los familiares del protagonista guardan un ferviente celo por las festividades, conviven en un ambiente de estrechas relaciones familiares y realizan trabajo artesanal en conjunto.

Los habitantes del plano mortuorio también tienen un fuerte interés por las tradiciones; además de su gusto por la música vernácula, ellos no quieren ser olvidados, quieren que se disponga su fotografía en el altar de muertos y así vivir por siempre en la memoria de los vivos. Todo esto evidencia que al mexicano se le ha colocado como un sujeto fijo en el tiempo, cuyas identidades inamovibles permanecen inmutables ante los embates de la modernidad e incluso más allá de la muerte.

El protagonista ha sido vinculado a lo popular, pero aislado de sus raíces con el propósito de satisfacer la demanda de modelos identitarios, que antes fueron potestad de la cultura tradicional. Aunque sus sueños de éxito en el plano globalizado lo compelen a abandonar la familiar aldea, podemos percibir en él una identidad fragmentada, un conflicto interno que lo devana entre la modestia de la familia mexicana y el probable éxito que se puede alcanzar más allá del puente de flores de cempasúchil.

La identidad de Miguel ha sido diseñada para contener estos contradictorios elementos que lo hacen actuar de formas dispares a lo largo del filme. Ello, nuestro estimado lector puede com-

probarlo, es evidente en el arco dramático del personaje, quien comienza siguiendo sus egoístas impulsos, para más tarde caer en cuenta de que los vetustos valores que exhibe la familia Rivera son un tesoro más valioso que la fama y la fortuna de las que se podría gozar en la pragmática metrópoli de los muertos.

Todo ello nos recuerda a aquellas características de la personalidad del sujeto posmoderno, que Hall (2010) explica como cambiante en relación con el contexto. Asimismo, Hall define a lo global como compuesto por fragmentos de lo local. La construcción del personaje Miguel legitima patrones de comportamiento acordes al consumo globalizado; materialismo, desapego familiar, desdén hacia las tradiciones y costumbres, y la adopción de estilos de vida acordes con el capitalismo.

### ***4.3 Racismo***

En *Coco* es apreciable de manera sistémica la desigualdad entre los deprimidos ambientes que representan a México, y la modernidad de la urbe del otro lado de la frontera. Es una primera instancia de racismo que identificaremos en este trabajo; esa construcción histórico-social que se verifica en las representaciones que incitan a un desprecio ancorado en las cuestiones somáticas.

La inserción de los estereotipos antes presentes en los antecedentes recuperados para su estructuración, arrojan como resultado un protagonista al que se le intuye como inferior. Miguel Rivera habita en un lugar ficticio que no corresponde con el espacio y el tiempo reales. Siempre atrasado y pobre, siempre a la merced de culturas “más aptas”.

La selección de una historia mexicana con personajes mexicanos, como argumentamos anteriormente, permite apelar a las audiencias occidentales, mediante la diferenciación, y por otro lado a públicos más amplios mediante la identificación. El tema de la migración completa el cuadro. Su implementación como el conductor de la coherencia formal de *Coco*, llevaría a la construcción de un protagonista y un conflicto dramático que estarían asociados con la pobreza del campesinado mexicano y el drama de la migración a territorios lejanos y hostiles, donde los inmigrantes son percibidos como diferentes y en el mejor de los casos, pintorescos.

Es por ese apego a lo anticuado y el deseo familiar de conservar la ancestralidad de las costumbres, que Miguel huye al otro lado de la frontera. En su austero pueblo no va a encontrar el camino a la fama. Es la ruta del migrante la que promete el triunfo deseado. Se trata de la oposición entre la modestia y el éxito que hemos venido mencionando, materializada en la procesión de escenarios por los que el protagonista deambula. Espinosa (2018) explica muy puntualmente la caracterización que de ellos se hace; gente arcaica e irrazonable, inútil en la cambiante realidad actual.



*Figura 4:* El patio de la casa familiar de los Rivera. Fuente: [https://disneyypixar.fandom.com/es/wiki/Primos\\_Benny\\_y\\_Manny?file=Luisa\\_Rivera\\_1.jpg](https://disneyypixar.fandom.com/es/wiki/Primos_Benny_y_Manny?file=Luisa_Rivera_1.jpg)

La argumentación del profesor Espinosa también puede ser observada en los escenarios y vestuarios del audiovisual. El discorrir de los sucesos que presenta, sigue el camino de la migración por el amplio espacio bucólico donde la familia y las tradiciones son el foco de las relaciones sociales y la cultura. Los trabajos se llevan a cabo de manera manual y abunda el comercio y el empleo informales. En cambio, lo que es abundante en la urbe de los muertos cruzando la frontera, es el pragmatismo. Las actividades se relacionan con la sofisticación de lo artístico y el encanto de la diversión musical.

Es una manera simbólica de expulsar al Otro, de marginarlo, de enviarlo a la periferia del tercer mundo, siguiendo las ideas de Hall (2010). Hemos advertido que los habitantes del imaginario pueblo de Santa Cecilia visten como mucamas o jardineros, trabajos que los estadounidenses observan con desdén. En ello distinguimos prejuicios que se originan en lo somático y que cumplen con la función de justificar el racismo. La mentalidad colonialista

considera que estos anticuados grupos sociales no puede valerse por sí mismos; es necesaria la intervención de sociedades más desarrolladas, más eficientes que los atrasados mexicanos y su apego a las tradiciones y ancestralidad; con ello podemos aludir a lo que Espinosa (2001) identifica como una identidad deteriorada.

La identidad sociocultural de Miguel y los demás personajes secundarios; el contraste entre la simpleza de una vida natural en el pueblo con la emocionante vida nocturna de la metrópoli de los muertos; la austera forma de vestir de los mexicanos en comparación a los elegantes atuendos en la exclusiva fiesta de los muertos en la mansión de Ernesto de la Cruz. Son todas ellas instancias del tipo de sujeto permanente que señala Wade (2010). Se presenta como fijo, inerte ante el paso del tiempo, impasible ante los embates de la modernidad. Es por estas razones que permanecerá permanentemente en el atraso, realizando las tareas que nadie más quiere hacer por sueldos subestándar, o divirtiéndose a los públicos que lo miran con curiosidad y extrañeza.

Como habíamos sugerido anteriormente, algunas de las incidencias en el racismo que opinamos se encuentran presentes en *Coco*, se originan en la selección de elementos de la cinematografía mexicana de la Época de Oro que los productores de *Coco* seleccionaron. Diversos autores nos han ayudado a identificar los diferentes tipos de personaje que fueron populares en aquella era dorada del cine nacional. En los personajes de *Coco* podemos identificar algunos de ellos.

La inocencia primitiva de Pedro Infante o Pedro Armendáriz que Bartra (2014) identifica y el personaje que renuncia a la modernidad, como Cantinflas y Clavillazo. También el héroe caído que Bartra describe, el revolucionario que se quedó sin revolución y cuya existencia se ha vuelto obsoleta y sin sentido. A la par que este último tipo, el mexicano que se ríe de la muerte, figura sobre la cual el profesor De Luna (1984) escribe, así como la soldadera, mujer de fiereza y envidia que acompaña sumisamente a su hombre revolucionario.

Son características visibles en Miguel, Héctor, Chicharrón, Ernesto e Imelda, respectivamente, pero también en otros personajes. Son tipos de personajes que definen una identidad que se presenta como irracional, anticuada, inferior y subordinada. Ello trasciende las actuaciones y vestuarios presentándolo a manera de

la estilización metonímica que Martin-Barbero (1991) explica, técnica propia del melodrama en que se personifica al sujeto de forma que éste represente características morales e intelectuales de manera somática.

La piel de Miguel, que fue modelada de un color cobrizo, tiene que cubrirse con pintura blanca y folklorizarse para pasar desapercibido en el mundo de los muertos. Héctor tiene una facha lastimera, como Cantinflas, su indumentaria andrajosa da cuenta del infortunio que sufren los que no pueden adaptarse a las cambiantes circunstancias en la modernidad y se aferran a las tradiciones inalteradas y la veneración de los antepasados.

*Coco* presenta personajes que simbólicamente se refieren a la ignorancia y pobreza de los mexicanos. Ellos fueron compuestos de forma degradada e inferiorizante por diseñadores que tenían en mente cuestiones patrimoniales, folklóricas y pintorescas, que son características que vuelven a este producto fílmico muy atractivo en la industria del turismo; ideas que se originan en los movimientos nacionalistas de Estados Unidos en el siglo pasado y que han persistido hasta la actual multiculturalidad.

De aquellos esfuerzos que comentábamos por mantener la apariencia de interculturalidad en el audiovisual, percibimos que se desprende el tipo de racismo denominado diferencialista, explicado por el profesor Espinosa (2001). Con ello hacemos referencia a la colocación relativa de las razas que se aprecia en el color de piel cobrizo con que se diseñó a Miguel y sus familiares, en contraste con la blancura de los esqueletos que viven en los territorios más allá de la aduana.

La estilización metonímica que recién repasamos puede apreciarse en esa selección de los colores. Como Wade (2010) acusa, los prietos son pobres y los blancos son ricos. Los Rivera son prietos, pero cariñosos, cándidos y honestos; los habitantes del otro lado son blancos, pero pragmáticos y ambiciosos.

En este enlace entre las características físicas y las disposiciones morales y éticas de los personajes de *Coco* puede percibirse el constructo de la raza. Miguel y su elenco se perciben como inferiores, irracionales, arrebatados, irreflexivos, atrasados y deteriorados, todas características que se atribuyen a las clases bajas a las que se califica con estos prejuicios, invariablemente con el firme propósito de mantenerlas en una situación de subordinación.



*Figura 5:* Uno de los afiches de la película Coco. Fuente: <https://m.media-amazon.com/images/I/81aE-X8yDGL.jpg>

## 5. Conclusión

Los intereses de Disney-Pixar se dirigieron a la producción de un audiovisual pronunciadamente mercantil, que derivó en el folklorismo. Al recuperar el imaginario proveniente del cine nacional, se introdujo en su hechura una parte de la historia mexicana folklorizada y una parte de la cultura también folklorizada. Es de ello que pensamos que emanan los elementos racistas y de desequilibrio histórico social, así como las limitaciones identitarias que hemos identificado en el filme.

Los elementos que estructuran al audiovisual fueron retomados de una comunidad imaginada, pero pensamos que, contrario a lo que sus directores y productora han declarado en relación con la carta de amor que *Coco* sería para México, las representaciones de lo mexicano en su narrativa no nos parecen tan respetuosas o amorosas.

Se tomaron los aspectos más folklóricos de la identidad sociocultural mexicana, se le plasmó como desfavorecida e indefinidamente en el atraso. Las relaciones entre sus personajes dejan entrever los mitos que sobre la mexicanidad se han proyectado al plano mundializado. Repletos de desequilibrios, embebidos en el folklorismo y el tequila, sumidos en la pobreza, curiosos y pintorescos, con un fuerte apego familiar, plagados de supersticiones, irracionalmente alegres como los gritos del mariachi, y otros prejuicios que pueden apreciarse en *Coco*.

## 6. Lista de Referencias

- Aguado, J. C., y Portal Airosa, M. A. (1991). Tiempo, espacio e identidad social. *Alteridades*, 1(2), 31-41.
- Clifford, J. (1999). *Itinerarios Transculturales*. Barcelona, España: Ed. Gedisa
- Durand, J. (2016). *Historia mínima de la migración México – Estados Unidos*. Ciudad de México, México: El Colegio de México.
- Espinosa, E. L. (2001). Identidad cultural, dominación y rebelión. Estudio de la casa afrocubana de culto (Tesis doctoral). UAM-I, Ciudad de México, México.
- Espinosa, E. L. (2018). Puntos de quiebre después de la Conferencia de Durban (2001). *SocietàMutamentoPolitica*, 9(27), 323-346. doi: <https://doi.org/10.13128/SMP-23442>.
- Frascara, J. (2012). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
- García Canclini, N. (2011). *La sociedad sin relato: Antropología y estética de la inminencia*. Ciudad de México, México: Katz Editores. doi: <https://doi.org/10.2307/j.ctvm7bcb0>.
- García Canclini, N. (2012). *La globalización Imaginada*. Buenos Aires, Argentina: Paidós Argentina.
- Hall, S. (2010). Sin Garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales. Popayán, Colombia: Enviñón Editores.
- Hauser, A. (1978). *Historia social de la literatura y el arte, Vol. 1*. Madrid, España: Guadarrama/Punto Omega.



- Malgesini, G., y Giménez, C. (2000). *Guía de conceptos sobre migraciones, racismo e interculturalidad*. Madrid, España: Ed. La Catarata.
- Martin-Barbero, J. (1991). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Ciudad de México, México: Editorial Gustavo Gil.
- Meggs, P., y Purvis, A. (2009). *Historia del diseño gráfico*. Barcelona, España: RM Verlag.
- Wade, P. (2010). *Race and ethnicity in Latin America*. Nueva York, Estados Unidos: Pluto Press.

