



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CEDUC  
CAMPUS I CAMPINA GRANDE  
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS - LÍNGUA ESPANHOLA**

**VANESSA MATIAS DINIZ**

**EL IMAGINÁRIO POPULAR Y LA LEYENDA DE LOS ALEBRIJES EN LA  
PELÍCULA “COCO”**

**CAMPINA GRANDE  
2018**

**VANESSA MATIAS DINIZ**

**EL IMAGINÁRIO POPULAR Y LA LEYENDA DE LOS ALEBRIJES EN LA  
PELÍCULA “COCO”**

Trabajo de Conclusión de Curso presentado al  
Curso de Licenciatura en Letras – Lengua  
Española de la *Universidade Estadual da  
Paraíba*, como requisito parcial a la conclusión  
del curso.

**Orientadora:** Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Gilda Carneiro Neves  
Ribeiro.

**CAMPINA GRANDE  
2018**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

D585i    Diniz, Vanessa Matias.  
          El imaginário popular y la leyenda de los alebrijes en la película "Coco" [manuscrito] / Vanessa Matias Diniz. - 2018.  
          37 p. : il. colorido.  
          Digitado.  
          Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2018.  
          "Orientação : Profa. Dra. Gilda Carneiro Neves Ribeiro, Departamento de Letras e Artes - CEDUC."  
          1. Literatura folclórica. 2. Lenda. 3. Imaginário popular. 4. Alebrijes. I. Título

21. ed. CDD 398.2

VANESSA MATIAS DINIZ

**EL IMAGINÁRIO POPULAR Y LA LEYENDA DE LOS ALEBRIJES EN LA  
PELÍCULA "COCO"**

Trabajo de Conclusión de Curso presentado al  
Curso de Licenciatura en Letras – Lengua  
Española de la *Universidade Estadual da  
Paraíba*, como requisito parcial a la conclusión  
del curso, bajo la orientación de la Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>  
Gilda Carneiro Neves Ribeiro.

Aprobada en: 23 / 11 / 2018.

**BANCA EXAMINADORA**

Gilda Carneiro Neves Ribeiro Nota: 9,5  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Gilda Carneiro Neves Ribeiro (Orientadora)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Thales Lamoniér Guedes Campos Nota: 9,5  
Prof. Me. Thales Lamoniér Guedes Campos (Examinador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Júlio César Vasconcelos Viana Nota: 9,5  
Prof. Me. Júlio César Vasconcelos Viana (Examinador)  
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

• Media Final: 9,5

A mi familia, por la dedicación, compañerismo y amistad, DEDICO.

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco primeramente a Dios y Nuestra Señora por siempre escucharen mis oraciones y guiarme.

A mi familia (mi padre João Fires, mi madre Janete Matias, mis hermanos Fabrício y Vinicius, mi cunãda Germana y mis sobrinos Nathalia y João Pedro) por la comprensión juntamente con el compañerismo, la amistad y el apoyo que ellos me dieron durante toda mi vida y se intensificó a partir de la escoja del curso. También a mis tías Jane y Baíta, mi abuela Gracinda y mi sobrina(o) (todos *in memoriam*), aunque físicamente ausentes, sentía que me estaban dando fuerza. Además de mi alebrije y perra Serena (*in memoriam*) por guiarme espiritualmente.

Gracias a mi novio Kaio Stênio por estar conmigo todos los días e incluso apresurado con las tareas del curso, estaba siempre a mi lado, no me dejaba desistir e intentaba siempre mostrarme que yo era capaz de hacer algo, aún con dificultad. Y fue quien, en medio a mi desespero, mis trabajos y mí ansiedad, me aconsejó a trabajar un tema que conocía poco, pero ya me encantaba.

A mis amigos, por toda la amistad y apoyo, sean aquellos que llegaron hace mucho tiempo o los que tuve el placer de conocer en el curso.

Agradezco muchísimo a mi orientadora Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Gilda Carneiro que me recibió de brazos abiertos cuando yo estaba cayendo de paracaídas en el período del TCC y sin ningún norte sobre qué camino seguir, que temática escoger. Ella contribuyó con su dedicación y sugerencias de lecturas a lo largo de esta orientación, con las curiosidades de su experiencia en el doctorado en México que enriquecieron mis conocimientos sobre el maravilloso país. Además, claro, de siempre motivar a sus alumnos con su frase “*isso é nada para quem pode muito*”.

A todos mis profesores de la enseñanza primaria y secundaria que fueron incentivos para que yo siguiera la carrera de licenciatura, por todo amor y dedicación que me dieron. Ellos me ensaaron el placer de ayudar a alguien, de poder transmitir conocimiento y guiar el alumno para su futuro.

A mis profesores del curso con los que siempre pude contar en sus asignaturas y fuera de ellas, ayudándome en el desarrollo académico y personal, a ejemplo de Alessandro Giordano, Júlio César, Thales Lamonier, Rickison Cristiano, etcétera. Así como las coordinadoras Cristina Bongestab y Luciene Almeida que siempre se pusieron dispuestas a nos ayudar y lucharon conozco por becas y proyectos que son óptimos incentivos para el

aprendizaje. Y también a los funcionarios de la universidad, a ejemplo de Wesley (Copiadora), Marcone y Adriana, que también nos incentivaron durante el curso.

Agradezco a la *CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior)* por la oportunidad del *PIBID* en 2017 y la residencia pedagógica – actualmente – que me está proporcionando muchas experiencias y conocimiento, además de la beca.

“La imaginación es el principio de la creación.  
Imaginas lo que deseas, persigues lo que  
imaginas y finalmente, creas lo que persigues.”  
(SHAW, George Bernard)



## LISTA DE CUADROS

<b>Cuadro 1</b>	<b>Clasificación de las leyendas.....</b>	<b>16</b>
<b>Cuadro 2</b>	<b>Comentarios sobre la película .....</b>	<b>29</b>

## LISTA DE ILUSTRACIONES

<b>Imagen 1</b>	<b>Pedro Linares y sus alebrijes .....</b>	<b>20</b>
<b>Imagen 2</b>	<b>Representación del sueño de Linares .....</b>	<b>20</b>
<b>Imagen 3</b>	<b>Desfile de alebrijes monumentales que ocurrió el 20 de octubre de 2018 en la CDMX.....</b>	<b>21</b>
<b>Imagen 4</b>	<b>Desfile de alebrijes frente al Ángel de la Independencia.....</b>	<b>21</b>
<b>Imagen 5</b>	<b>Ejemplos de alebrijes de Oaxaca hechos con madera de copal .....</b>	<b>23</b>
<b>Imagen 6</b>	<b>Registros del día de muertos y sus detalles.....</b>	<b>24</b>
<b>Imagen 7</b>	<b>Escenas de la película “Coco” .....</b>	<b>28</b>
<b>Imagen 8</b>	<b>La presencia de pirámides semejantes a las existentes en México .....</b>	<b>28</b>
<b>Imagen 9</b>	<b>La representación de Jorge Negrete y Pedro Infante, respectivamente .....</b>	<b>29</b>
<b>Imagen 10</b>	<b>Los alebrijes en la película .....</b>	<b>30</b>
<b>Imagen 11</b>	<b>Dante y Pepita .....</b>	<b>31</b>

## SUMARIO

<b>1 INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>10</b>
<b>2 EL IMAGINARIO Y SU RELACIÓN CON LAS LEYENDAS</b> .....	<b>12</b>
<b>2.1 El concepto de imaginario</b> .....	<b>12</b>
<b>2.2 Comprendiendo las leyendas</b> .....	<b>14</b>
<b>2.3 La importancia de las leyendas para la cultura mexicana</b> .....	<b>16</b>
<b>3 LAS CREATURAS MEXICANAS (FANTÁSTICAS/MITOLÓGICAS)</b> .....	<b>18</b>
<b>3.1 Los alebrijes de Linares y su origen</b> .....	<b>18</b>
<b>3.2 Los alebrijes de Oaxaca</b> .....	<b>22</b>
<b>4 DOS IMPORTANTES RASGOS CULTURALES DE MÉXICO EN LA PELÍCULA "COCO": DÍA DE MUERTOS Y ALEBRIJES</b> .....	<b>23</b>
<b>4.1 Conociendo la película "Coco"</b> .....	<b>25</b>
<b>4.2 La presencia de los alebrijes en "Coco"</b> .....	<b>29</b>
<b>CONCLUSIÓN</b> .....	<b>31</b>
<b>REFERENCIAS</b> .....	<b>33</b>

## EL IMAGINÁRIO POPULAR Y LA LEYENDA DE LOS ALEBRIJES EN LA PELÍCULA “COCO”

Vanessa Matias Diniz<sup>1</sup>

### RESUMEN

Cada pueblo tiene su identidad cultural, posiblemente originaria de las influencias históricas y geográficas que se actualizan con el surgimiento de recursos tecnológicos, cuestiones sociales, económicas y políticas. En este caso, los mexicanos son premiados con una diversidad cultural riquísima que hace con que México esté lleno de turistas por todo el año. En relación a esos aspectos, a pesar de hoy día pasar por crisis relacionadas al tráfico, el país aún se destaca por los influjos en costumbres de otros países. Este trabajo estudia el proceso creativo humano con base en los estudios del antropólogo Gilbert Durand (2002) sobre el imaginario popular, que es la base para la creación de leyendas. Esa narrativa oral es considerada por Jean-Pierre Bayard (2001) como un simbolismo para la cultura y el folclore, además de tener un peso sobre el pensamiento y las creencias de ciudades, estados, regiones y/o países. Nuestro objetivo general en esta investigación es instigar a las personas a huir un poco de los conocimientos generales y estereotipados acerca del pueblo mexicano y buscar más sobre la cultura, costumbres, leyendas y artesanía. Con base en estas informaciones, será trabajado el objeto principal de este estudio: los alebrijes. Una leyenda surgida en el sueño de Pedro Linares López (1936), que salió del irreal para la artesanía con distintas técnicas y significados que son enseñados por Barinova y Pérez (2016) en el sitio dedicado a los alebrijes. Estas creaturas son presentadas en forma de animales híbridos y como guías espirituales, que fueron esenciales durante y en el desenlace de la película *Coco* (2017) – esperada y elogiada por amantes del cine por contener trazos de la identidad cultural de un pueblo –, del director Lee Unkrich y de la productora Darla K Anderson. También es exhibida, en el largometraje, la festividad del día de muertos, que es el motivo para que ocurran diversas situaciones.

**Palabras Clave:** Imaginario popular. Leyendas. México. Alebrijes. Película *Coco*

### 1 INTRODUCCIÓN

La creatividad es la clave para que nuestra imaginación pueda crear los más distintos ambientes y momentos. Nos hace pensar en un mundo mejor o en cómo será algo que va a ocurrir pronto, con ayuda de una motivación anterior que va a ser nuestro guía o con el surgimiento de algo nuevo. Esa creación puede ser buena, pues imaginamos con nuestros detalles, personas que amamos y queremos que vivan con nosotros aquella situación. Pero, tal vez pueda ser mala, considerando que creamos un momento que no sea posible o que en las

---

<sup>1</sup> Alumna de Graduación en Letras con habilitación en Español en la *Universidade Estadual da Paraíba – Campus I* y becaria de la Residencia Pedagógica por la *Capes*.  
Correo electrónico: vanessadiniiz@gmail.com

circunstancias no ocurra de la misma forma, rompiendo nuestra expectativa y, quizá, frustrándonos.

En medio a situaciones en las que somos puestos en nuestro día a día, debido a la política y recursos financieros, nos encontramos en un escenario que necesita que pongamos en la práctica nuestra creatividad para la creación de una empresa, por ejemplo, y nuestra imaginación para que consigamos soñar, sin costos u obstáculos.

Uno de los frutos de la facultad de imaginar es la leyenda, que nos conforta o nos inquieta y/o sirve como un amparo/justificativa para situaciones y fenómenos que ocurren a nuestro alrededor. Es una narrativa maravillosa que parte de nuestro imaginario con la creación de algo real o ideal, con la presencia de personajes, espacio, detalles y, a veces, con la noción de tiempo exacta.

Debido a una enfermedad y a la inconsciencia de un artesano mexicano, surgió la leyenda que viene a ser nuestro objeto de estudio: los alebrijes. Las figuras que serán presentadas en este trabajo de forma detallada e ilustrativa, forman parte del arte y se destacan en museos y tiendas como un trabajo totalmente manual que valora los colores y la creatividad del pueblo mexicano.

Esos ricos trazos de la cultura de México son, en verdad, puntos que merecen nuestra atención y admiración, pues son resultados de influencias distintas e inspiraciones para otros lugares, a ejemplo de la fiesta del día de muertos, que, por ser exhibida juntamente con la presencia de los alebrijes, fue nuestra motivación para la escoja de la temática y de la película *Coco*, como una forma de presentar a las personas un poco más de la cultura mexicana, la valoración de los antepasados y de las costumbres que son transmitidas de generación a generación. Así como, incentivar el estudio y las búsquedas por la cultura propia y/o del otro. Además, también, de comprender sobre los alebrijes como verdaderos compañeros y el mensaje de amor, en el caso de la historia del largometraje, entre los miembros de una familia.

Nuestro objetivo general en esta investigación es instigar a las personas a huir un poco de los conocimientos generales y estereotipados acerca del pueblo mexicano y buscar más sobre la cultura, costumbres, leyendas y artesanía. Como objetivos específicos, apuntamos: a) discutir el proceso de creación, imaginación y simbolismo en la mente humana; b) comprender la motivación para las leyendas y su importancia en la rutina de aquellos que creen en ellas, a través de la historia de los alebrijes de Linares y c) reflexionar sobre la cultura del otro a partir de la película *Coco*, que aborda trazos importantes de México e identificar los alebrijes presentes en el largometraje, atribuyendo su debida importancia para el desenlace de la historia.

Presentaremos todas esas informaciones y cumpliremos con estos objetivos, guiados por la pregunta: ¿cuán importante es el sueño de Pedro Linares para el pueblo mexicano? A partir de eso, buscaremos comprender y explicar para las personas más detalles en relación a los alebrijes en el arte mexicano y a la película, además de comprender lo que pasa en nuestra mente para que seamos capaces de imaginar y crear.

Nuestra pesquisa es caracterizada como bibliográfica y exploratoria, cuyo *corpus* presenta, a todo instante, informaciones que exploran de forma esclarecedora distintas temáticas, a través de explicaciones bibliográficas, conceptuales y críticas sobre: imaginario, leyendas, alebrijes, día de muertos. También es utilizado un abordaje cualitativo y con análisis de documentos, en este caso, una película, artículos, materias publicadas en sitios electrónicos y libros.

Por fin, nuestro trabajo está dividido en más tres capítulos, además de la introducción. El capítulo 2 con **el imaginario y su relación con las leyendas**<sup>2</sup>, que destaca ese proceso creativo del hombre que fue el responsable por crear las leyendas. El 3 que presenta a los lectores **las creaturas mexicanas (fantásticas/mitológicas)** que viene a ser los alebrijes presentes en el sueño y creados a partir de él. Por último, el 4 que concluí el trabajo con **dos importantes rasgos culturales de México en la película “Coco”: día de muertos y alebrijes**, que, como el propio nombre dice, resalta la historia del largometraje destacando el día de muertos, una sinopsis un poco más detallada y la importancia de los alebrijes en el desenlace.

## 2 EL IMAGINARIO Y SU RELACIÓN CON LAS LEYENDAS

En el presente capítulo, buscaremos hablar sobre el concepto de imaginario a partir del estudio desarrollado por el teórico Gilbert Durand (2002) y del curso ministrado por Francisco Escorsim (2015). Haremos también, una relación directa con las leyendas, con base en el concepto de la palabra y el pensamiento de Jean-Pierre Bayard (2001) que será un conocimiento necesario para fundamentar el capítulo que escribiremos sobre los alebrijes.

### 2.1 El concepto de imaginario

Quizá no hay, hasta hoy, quien nunca tuvo un amigo/animal imaginario, con quien podría hablar y, sobre todo, jugar. Alguien o algo en el que buscábamos compañía,

---

<sup>2</sup> Grifos nuestros en este párrafo para destacar el título de los capítulos.

principalmente en la niñez. Pero, ¿por qué hacemos eso? Es sabido que, desde la antigüedad los humanos necesitan de una compañía, sea para reproducción o para enseñar algo nuevo, una conquista, pero ni siempre tenemos alguien disponible todo el tiempo a nuestro lado. Cuando chiquitos, creábamos una representación mental de amigos (que existían en realidad o no) para pasarnos el tiempo en cuanto los padres estaban trabajando y así podríamos nos divertir. Eso es esencial en el desarrollo de los pequeños, como una forma de conquistar la independencia y desarrollar la creatividad. Para una mejor comprensión, veamos el origen de la palabra imaginario:

Del latín *imaginatio*, imaginación es la facultad de una persona para representar imágenes de cosas reales o ideales. Se trata de un proceso que permite la manipulación de información creada en el interior del organismo (sin estímulos externos) para desarrollar una representación mental. (PORTO; GARDEY; 2011-2014)

Haciendo una búsqueda más conceptual por la *web* podemos encontrar que las palabras "imaginar", "imaginación" e "imaginario", como en el diccionario de la Real Academia Española (RAE)<sup>3</sup>, significan, respectivamente:

“Representar en la mente la imagen de algo o de alguien; suponer algo a partir de ciertos indicios; inventar o crear algo; concebir algo con la fantasía”; “Facultad del alma que representa las imágenes de las cosas reales o ideales; aprensión falsa o juicio de algo que no hay realidad o no tiene fundamento; imagen formada por la fantasía; Facilidad para formar nuevas ideas, nuevos proyectos, etc.”; “Que solo existe en la imaginación; [...] imagen simbólica a partir de la que se desarrolla una representación mental.” (RAE, 2017)

Observemos que el foco de esas palabras es el acto de crear el símbolo de algo que hay en nuestra realidad – que no alcanzamos o aún no es posible hacerlo por circunstancias particulares – o que no existe – y no tenemos un fundamento para servir de inspiración –. Sobre eso, en entrevista para el curso “Formación del imaginario”<sup>4</sup> (del *Instituto Isidoro de Servilha*), el profesor Francisco Escorsim (2015) retrata el imaginario, en su sentido pleno de la palabra, como un fenómeno que no tiene consistencia real, o sea, es como si fuera otra dimensión que, según una comparación hecha por él, vivimos cuando estamos soñando, por ser, principalmente, algo individual y no existir de forma concreta.

Ya en una visión científica, destacamos Gilbert Durand (2002), un francés interesado en el tema, y creador de la teoría del imaginario, también fundador del Centro de Búsquedas sobre el Imaginario (*Centre de Recherche sur l’Imaginaire*). En su libro “*As estruturas*

<sup>3</sup> Disponible en: <<http://dle.rae.es/index.html>>. Acceso en: 03 oct. 2018

<sup>4</sup> Disponible en: <<http://www.isidorodesevilha.com.br/courses/introducao-formacao-imaginario/>>. Acceso en: 03 oct. 2018.

*antropológicas do imaginário*”, el teórico (2002) trata de los signos lingüísticos – que constituyen uno de los objetos de estudio de Saussure<sup>5</sup> – relatando que la cuestión de la imaginación es despertada en el significante, o sea, la imagen acústica del signo y de su significado. Relacionado a eso, él retrata la motivación existente o no para que ocurra el simbolismo que resultará en el imaginario y tiene como base los estudios de Bachelard (1938-1948 *apud* Gilbert Durand, 2002, p. 34) que “*supõe que é a nossa sensibilidade que serve de medium entre o mundo dos objetos e o dos sonhos*”, lo que prueba que es necesario un sentimiento para despertar el símbolo.

Según los estudios *durandianos*, el imaginario también está puesto como la “capacidad humana de simbolizar” (SERRA; BARROS, 2014, p. 235) objetos, momentos y otras cosas que parten de un estímulo y una percepción previa o de algo irracional, que puede tener la influencia de factores místicos, lingüísticos, religiosos, culturales, etcétera, pero siempre hay relación con alguna necesidad o esperanza de cambios en la vida de la persona que imagina o del mundo/ambiente a su vuelta. De acuerdo con la teoría de Durand,

*Nesta função fantástica reside esse "suplemento de alma" que a angústia contemporânea procura anarquicamente sobre as ruínas dos determinismos, porque é a função fantástica que acrescenta à objetividade morta o interesse assimilador da utilidade, que acrescenta à utilidade a satisfação do agradável, que acrescenta ao agradável o luxo da emoção estética, que, por fim, numa assimilação suprema, depois de ter semanticamente negado o negativo destino, instala o pensamento no eufemismo total da serenidade ou da revolta filosófica ou religiosa. [...] foi frequentemente dito, sob diferentes formas, que vivemos e que trocamos a vida, dando assim um sentido à morte, não pelas certezas objetivas, não por coisas, casas e riquezas, mas por opiniões, por esse vínculo imaginário e secreto que liga e religa o mundo e as coisas ao coração da consciência, não só se vive e se morre por ideias, como também a morte dos homens é absolvida por imagens. Por isso o imaginário, longe de ser paixão vã, é ação eufêmica e transforma o mundo segundo o Homem de Desejo. (DURAND, 2002, p. 433-434)*

Es posible comprender que este “fenómeno”, que es considerado por el estudioso como algo fantástico, es algo específico de los seres humanos, pues es una forma de satisfacción encontrada por nosotros en la cual podemos amenizar una situación o cualquier cosa que queramos. Por eso el imaginario es, según Sandra Pesavento (1995, p. 24), un “*jogo de espelhos onde o “verdadeiro” e o aparente se mesclam*”, teniendo en vista que, como ya mencionado, la mente humana puede imaginar a partir de algo real, haciendo una mezcla con el abstracto, como es el caso de las leyendas que serán el punto clave del presente trabajo.

## 2.2 Comprendiendo las leyendas

---

<sup>5</sup> Ferdinand de Saussure, lingüista y filósofo, autor del libro “*Cours de Linguistique General*” (1931);



Es de conocimiento general que todo pueblo, sin distinción de país o lengua, tiene sus propios aspectos culturales, debido, primeramente, a las raíces de los nativos, a las influencias de los conquistadores, a las cuestiones históricas, geográficas, climáticas, sociales, económicas y políticas. Eso interfiere en la vida cotidiana de las personas, como el ejemplo de las convenciones sociales, mencionadas por Rondón, inspirada por Alfred Kroeber y Clyde Kluckhohn (1952), que requieren un padrón relacionado a vestimentas, puntualidad y comportamientos. Además de eso, hay las tradiciones, las creencias y las leyendas que juntamente con las particularidades del pueblo son los puntos de partida para la creación de historias que pasean entre las generaciones y valoran su cultura.

Partiendo del concepto mencionado en el subtema anterior, que resalta que el imaginario es algo que solo existe en la imaginación y que es creado por el hombre a partir de algo concreto o no, y auxiliado por el conocimiento respecto a la cultura del otro, podemos reflexionar sobre las leyendas que, según el escritor Jean-Pierre Bayard (2001) es *“atualmente [...] o produto inconsciente da imaginação popular”*, así como los mitos que cargan un fuerte simbolismo en sus características.

Según la RAE (2017), la palabra leyenda es definida como *“Narración de sucesos fantásticos que se transmite por tradición; Relato basado en un hecho o un personaje reales, deformado o magnificado por la fantasía o la admiración”*. O sea, es una narrativa oral que hoy día puede ser encontrada escrita y en libros didácticos haciendo parte del folclore. Es de carácter fantasioso, transmitida de generación a generación con cambios en la forma en que se cuenta, sin explicaciones científicas sobre el objeto/personaje o momento creado, pues parte de la mente creativa de alguien o de un pueblo que intenta explicar algo sobrenatural, asustar o inventar algo para que las personas puedan creer y servir como consolación para el entendimiento. Bayard (2001) también conceptúa las leyendas como:

*[...] um conto no qual a ação maravilhosa se localiza com exatidão; os personagens são precisos e definidos. As ações se fundamentam em fatos históricos conhecidos e tudo parece se desenrolar de maneira positiva. Frequentemente a história é deformada pela imaginação popular. (BAYARD, 2001)*

Muchas veces las leyendas son confundidas con las fabulas, los cuentos y también con los mitos por contener ese aspecto sobrenatural y maravilloso, pero se difieren en la presencia de detalles, sobre todo, la aproximación con la realidad y en la mezcla de factores verídicos con fantasiosos. También son explicadas por Bayard (2001, p. 13) como una *“busca espiritual de um mundo maravilhoso onde impere o valor do homem, onde as leis, tão detestadas, sejam abolidas”*, o sea, esas narraciones orales tienen en su distinción de las otras la cuestión de que

los lectores y creadores buscan esas leyendas como una forma de creer en algo distinto y lejos del real, por eso hay una “eterna” divulgación pasada a generación y cambiada de acuerdo con:

*A influência do meio, a alteração de certos fatos, lacunas que foram preenchidas e novos motivos surgiram, mas a base da criação continua a mesma; as particularidades locais, muitas vezes morais, fornecem preciosos ensinamentos sobre o povo e sua maneira de pensar. (BAYARD, 2001)*

Por fin, las leyendas se clasifican en tres categorías: urbana, infantil y de terror. La urbana (clase en que se encajan los alebrijes) es el foco de estudio de este trabajo.

**Cuadro 1** – Clasificación de las leyendas

<b>URBANA</b>	<b>INFANTIL</b>	<b>TERROR</b>
“Una leyenda urbana es un relato inventado que forma parte del folclore contemporáneo. [...] Una leyenda urbana significa que un tipo de historia pertenece a la vida moderna, a diferencia de otras leyendas más antiguas que pertenecen a la tradición popular.”	“Una leyenda infantil es un tipo de relato destinado a los niños que posee elementos fantásticos o imaginarios pertenecientes a la tradición popular. En algunos casos tratan de dar una explicación al origen de un lugar o acontecimientos pasados.”	“[...] leyendas muy comunes son historias o relatos que tratan de infundir miedo al oyente. Incluyen habitualmente temas macabros como la muerte o el dolor. Muchas de ellas se incluyen también dentro de la categoría de leyendas urbanas. [...] referidas a alguien cercano [...] o a acontecimientos que supuestamente ocurrieron en un lugar próximo.”

Fuente: Cuadro de autoría nuestra (2018). Texto explicativo de: *Significados.com* (2018)

### 2.3 La importancia de las leyendas para la cultura mexicana

Cuando hablamos de México, desde el punto de vista de los brasileños, de pronto pensamos en las telenovelas, El Chavo y Día de Muertos. Después nos recordamos de Frida Kahlo, Diego Rivera, Juana Inés y tantas otras personalidades, bien como aspectos culturales que forman parte de la identidad cultural del país y llevan la nacionalidad para otros países y continentes. Esos puntos y personalidades son solamente algunas de la diversidad cultural, artística y literaria que tiene el país.

La cultura mexicana mezcla elementos de diversas épocas y orígenes, desde los pueblos precolombinos y conquistadores de la época colonial hasta las influencias contemporáneas de Estados Unidos. Actualmente, todavía existen 56 grupos indígenas con sus respectivas lenguas [...]. Sin embargo, en los pueblos todavía se respetan los usos y costumbres de sus antepasados. [...] La riqueza natural de México, su pluralidad y sus valores se reflejan en diferentes manifestaciones culturales. Una de las más características es la gastronomía, que fue reconocida como Patrimonio Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO en 2010. [...] La religión tiene una importante presencia en las festividades nacionales y regionales. (UNIVERSIA, 2018)

Es notable el respecto y la riqueza cultural de México, como muestra la Universia (2018) en su sitio electrónico, y en una búsqueda sencilla por la *web* podemos encontrar las más diversas informaciones y tradiciones que nos llena de voluntad de hacer una visita al país. Y partiendo de ese gran interés que la gente tiene en conocer el pueblo y las ciudades mexicanas, fue hecha una entrevista para el sitio electrónico Terra<sup>6</sup> sobre el turismo en México y el coordinador del Patrimonio Histórico, Artístico y Cultural del Gobierno, José Vicente de la Rosa, dijo que:

*As lendas são parte essencial de nossa cultura porque combinam conhecimento histórico com saberes informais e tanto crianças quanto adultos curtem lembrando as histórias do tempo da vovó, o que serve de instrumento de coesão comunitária e familiar. (CONHEÇA, 2012)*

Es claro, en un país lleno de cultura, debido a los pueblos indígenas y a la influencia de los mayas, aztecas, españoles y, sobre todo, de la religión, no podría ser distinto, hay sí muchas leyendas. El pueblo mexicano también tiene su folclore y sus historias creadas con distintos personajes que, recientemente, formaron parte esencial de la película “Coco”. Pero dejemos eso para el tercer capítulo y ahora vamos a conocer un poco de las leyendas de este país, ejemplificando con una breve explicación:

- “El diablo en pañales” (LEYENDAS, 2018) es una leyenda de terror que cuenta sobre un hombre borracho que estaba caminando por las calles cuando oyó el llanto de un bebé que estaba solito debajo de un puente y salió cargándolo, hasta que, debido al aumento de peso inexplicable, percibió que era en verdad un cerdo maldito;
- “El sol y la luna” (ELÍAS, 2016) es una leyenda infantil que habla sobre la creación de los dos astros a partir de una especie de desafío donde los candidatos (un rico y otro pobre) tendrían que saltar por una hoguera que estaba en la ciudad celeste de Teotihuacán – que existía arriba de la ciudad real – para tener éxito y ser el sol. Según se cuenta, el rico estaba con miedo y el pobre logró el salto, pero la envidia hizo con que el otro superase el miedo y saltase, surgiendo, así, dos soles. Delante de eso, la leyenda cuenta que todos estuvieron de acuerdo y “decidieron apagar al Segundo, para eso, tomaron un conejo [...] y con mucha fuerza lo lanzaron contra el segundo Sol. El brillo de este disminuyó rápidamente y tras poco, se convirtió en la Luna.”;

---

<sup>6</sup> Disponible en: <<https://www.terra.com.br>>. Acceso en: 04 oct. 2018

- “La casa de las brujas” (LEYENDAS, 2018) es una residencia que realmente existe en la Ciudad de México, construida hace mucho tiempo y dónde vivía una bruja llamada Panchita que, dicen las personas, era muy conocida por hacer favores para “famosos y políticos”. Debido a esos favores, eran hechos rituales que resultaron en “fantasmas y espíritus que molestan a las personas” con “desde ruidos extraños a observar presencias desconocidas a todas horas, asediando a los inquilinos.”;
- “La flor de Nochebuena” (ESTEBAN, 2018) también llamada de *poissentia* es un símbolo presente en las casas durante el periodo de navidad y en la leyenda se cuenta que en todos los años la gente llevaba un regalo para el niño Jesús, “pero según pasaban los años, Pablo (un chiquito) se ponía más y más triste”, pues, según lo que se sabe, él no tenía lo que regalar a Jesús, por eso huyó para un rincón de la iglesia y cuando una lágrima cayó en el suelo, una flor nació y él “comprendió que aquella flor era un regalo de Dios, para que Pablo se la regalara al niño Jesús”. Y así fue hecho, él llevó la flor y las otras personas se encantaron con ella y empezaron a llevarla todos los años.

Esas son cuatro de las tantas leyendas que hay en México y que siguen siendo narradas y oídas por la gente y se han diseminado por el mundo, así como los alebrijes, nuestro objeto de estudio que será abordado en el capítulo 3.

### **3 LAS CREATURAS MEXICANAS (FANTÁSTICAS/MITOLÓGICAS)**

En esta sesión trabajaremos el objeto principal de nuestro estudio, la leyenda de los alebrijes, que surgió en México y actualmente hace presencia en museos del arte en muchos otros países. Trabajaremos a partir de la historia contada en 1936 por Pedro Linares Lopez. Aunque se conozca hoy día, variadas versiones de la leyenda, él sigue siendo considerado el creador, con el apoyo de Elena Barinova y Daniel Perez que son creadores de un sitio electrónico sobre alebrijes, en el cual son presentadas técnicas específicas de esta artesanía, orígenes, imágenes y mucho más.

#### **3.1 Los alebrijes de Linares y su origen**

Cómo fue analizado en puntos anteriores, a la mayoría del pueblo mexicano le gusta la cultura y hay una valoración de sus costumbres que son transmitidas de generación en generación cómo una forma de mantener viva su identidad. Cultura esa que tiene distintas

influencias y que presenta en sus aspectos principales los colores que son marcas registradas de la arquitectura mexicana, del propio blasón de la bandera del país, de fechas como el día de muertos, el manto de Nuestra Señora de Guadalupe<sup>7</sup>, las vestimentas, las artes, entre otros aspectos.

En el arte mexicano es de reconocida reputación, la pintora Frida Kahlo que retrata en sus cuadros puntos importantes de su vida y sus problemas de salud, además de su esposo Diego Rivera, un muralista<sup>8</sup> muy reputado que hasta hoy tiene sus pinturas expuestas por las paredes del país. Pero, son presentados también a figuras un tanto cuanto distintas de la realidad que son los alebrijes. Esas figuras de animales fantásticos – y actualmente artesanales – son reconocidas por todo México y son productos comunes en el comercio del país, sea como los famosos Judas (piñatas), como juguetes o para decoración, hechos de cartón o papel marché. Pero, para que podamos comprender sobre esas creaturas, necesitamos conocer su origen.

Según lo que se cree la gente, esos alebrijes son frutos de la creación del imaginario de Pedro Linares López (1906-1992), un cartonista nacido en la Ciudad de México (CDMX) que, próximo de sus 30 años, sufría de una enfermedad que lo dejó cerca de la muerte. En un momento de inconciencia, Linares tuvo un sueño en el cual él estaba en un bosque donde vivían animales híbridos que tenían en su cuerpo la mezcla de distintos animales, “partes de leones, serpientes, perros, gatos, dragones, iguanas” (FLORES, 2014) y que “se parecían a un burro con alas, a un león con cabeza de perro o a un gallo con cuernos de toro” (BARINOVA; PEREZ, 2016) que gritaban a todo instante “¡Alebrijes! ¡Alebrijes!”. En algunos sitios, encontramos que después de mirar esas creaturas, Pedro encontró a un hombre a quién le pidió ayuda para salir de aquel lugar y escuchó que él no debía estar allí y que había una salida próxima. En ese momento, Linares “vio una ventana pequeña [...], la atravesó y [...] ¡despertó en su funeral” (¡UN, 2018), pronto contó a la gente su sueño y empezó con el trabajo haciendo tallas de las figuras fantásticas que estaban presentes en su sueño.

---

<sup>7</sup> La Virgen de Guadalupe es la patrona de México (celebrada en 12 de diciembre) y considerada por Pio X como la “Patrona de toda la América Latina”.

<sup>8</sup> Movimiento artístico del siglo XX que surgió después de la Revolución Mexicana (1910) y consiste en pinturas hechas en muros con críticas y alertas para la sociedad.

**Imagen 1 – Pedro Linares Lopez y sus alebrijes**



**Fuente:** Sitio electrónico “La casa del curioso”<sup>9</sup>

**Imagen 2 – Representación del sueño de Linares**



**Fuente:** Compilación del autor<sup>10</sup>

Como es posible comprobar a través de las imágenes, esas artesanías son “una mezcla entre lo real y lo fantástico” (BARINOVA; PEREZ, 2016), hechas manualmente y que ganan forma a partir del imaginario de los escultores, sea el propio Pedro u otras personas que se encantaron por la técnica y la imagen distinta de esas creaturas.

Algunos consideran que la versión de Pedro Linares López fue una realidad histórica, al cabo que otros piensan que se trata de una leyenda, de una expresión artística que emana de la tradición, elementos que caracterizan el arte popular. [...] Además, los alebrijes son, íntegramente, exclusivos, es decir, ninguno se parece a otro. En otras palabras, no se producen en serie en las fábricas, lo que les brinda un componente de individualidad a cada uno de los creadores. (BARINOVA; PEREZ, 2016)

Toda la creación detallada y el procedimiento de la pintura de las figuras fueron transmitidos de generación a generación dentro de la familia de Linares. Los alebrijes fueron fabricados para los grandes nombres del arte mexicano, Diego y Frida por las manos del propio Pedro. Los creadores del sitio electrónico “Amo Alebrijes”, Barinova y Perez también retratan sobre la preferencia de la gente por las figuras hechas de cartón, debido a la cuestión de reciclaje y movilidad que auxilian esas creaciones únicas.

<sup>9</sup> Disponible en: <<https://lacasadelpercurioso.com/lista-paginada/arte-animacion/un-senor-regresa-muerte-mostrarnos-estas-criaturas-conocelas-alebrijes>>. Acceso en 20 oct. 2018.

<sup>10</sup> Montaje de autoría nuestra a partir de imágenes coletadas en la página “La Casa del Curioso”.

Hoy día, la reputación de esas creaturas surrealistas es reconocida por el Museo de Arte Popular de la CDMX. Es realizado un desfile en el día 20 de octubre y, normalmente, cerca del monumento del Ángel de la Independencia<sup>11</sup>, en el centro de la ciudad, con grandes coches alegóricos que después se quedan expuestos en el propio museo hasta el 4 de noviembre, cuando ocurre el Xantolo<sup>12</sup>. Esa es una forma de valorar la leyenda y la cultura del pueblo, resaltando siempre las distintas formas y colores, además de la oferta de bonificaciones a las empresas o establecimientos que se inscriben en el desfile y exhiben su trabajo artesanal y creativo. Según NTX, redactor del sitio electrónico Informador.

Las figuras fueron realizadas por artesanos, artistas, museos, galerías, hoteles, restaurantes, empresas e instituciones públicas y privadas; cada alebrije inscrito participa por los tres primeros lugares del concurso; la decisión será tomada por el jurado y el premio dependerá del lugar obtenido. Al término del recorrido los alebrijes permanecerán entre las glorietas del Ángel de la Independencia y la Diana Cazadora como una exposición temporal hasta el cuatro de noviembre. (NTX, 2018)

**Imagen 3** – Desfile de alebrijes monumentales que ocurrió el 20 de octubre de 2018 en la CDMX



Fuente: Compilación del autor<sup>13</sup>

**Imagen 4** – Desfile de alebrijes frente al Ángel de la Independencia



Fuente: TELEVISIA, Noticeros, 2017

<sup>11</sup> “Uno de los máximos símbolos de la Ciudad de México y del país, el Ángel de la Independencia se eleva majestuoso en medio del Paseo de la Reforma [...] Este monumento está inspirado en un proyecto para rendir homenaje a los héroes de la independencia” (MÉXICO, 2009)

<sup>12</sup> “Un ritual de vida y muerte, donde comunidades indígenas recuerdan a sus muertos, se disfrazan y danzan para sus difuntos, [...] celebración del Día de Muertos en la región de la sierra y huasteca hidalguense.” (EXCÉLSIOR, 2017)

<sup>13</sup> Montaje de autoría nuestra a partir de imágenes coleccionadas en las páginas de Instagram @map\_mexico @covidmx @gerardovieyra\_

Las imágenes de los desfiles reúnen una mezcla de colores, población admirada, creatividad con relación a las formas y dedicación en hacer tan grandes monumentos que valoran la cultura y circulan en la *web* por medio de las redes sociales y plataformas para conocer un poco más sobre el país, como el ejemplo del México Desconocido<sup>14</sup>. En nuestras búsquedas encontramos un diferencial en relación a los alebrijes del estado de Oaxaca. Lo que más nos llama la atención es el nombre “alebrijes” y ¿por qué este nombre? Como ya fue mencionado, “alebrije” era la palabra que las criaturas fantásticas del sueño de Pedro gritaban, pero solamente hay suposiciones sobre su nombre, sin ningún estudio que confirme eso. Y para cerrar este tópico, veamos una de las suposiciones que más se adecuan a la forma y sentimiento que es transmitido por las criaturas:

**Alegría:** del latín *alacer alacris* que quiere decir vivaz, animado, rápido; **Bruja:** tampoco se sabe el origen con certeza de esta palabra pero podría venir de la Hispania pre-romana. Bruxa fue la palabra que hizo su aparición en la península; **Embije:** Acción y efecto de embijar. Embijar: pintar o teñir con bija (colorante natural rojizo). Para la suposición [...] diríamos que Alebrije es: *brujas pintadas o teñidas con alegría*. (BARINOVA; PEREZ, 2016, grifo nuestro)

### 3.2 Los alebrijes de Oaxaca

“Los alebrijes de Oaxaca” es el nombre dado a un equipo de fútbol profesional del estado de Oaxaca en México, que surgió en 2013 y trae en su escudo la imagen de un chapulín sobre una pelota. Además de eso, es la forma que es conocida otra variación de los alebrijes que acabamos de conocer. Ellos también son creaciones que surgieron del sueño de Linares y exhiben una mezcla de animales y colores. Pero, en este caso, están hechos de madera, en tamaño menor y se destacan solo como artículos decorativos (más comunes actualmente y de alto costo financiero) por no presentar la misma flexibilidad que tienen los que están hechos con cartón.

Para el FCANO (2015), “los alebrijes representan el espíritu innovador e irreal del alma Oaxaqueña mediante la formación de figuras obtenidas después de un tallado y pintado manual.”

A madeira utilizada é o copal, árvore sagrada dos Zapotecas. Uma vez esculpida a figura, é mergulhada em gasolina para afastar os cupins. Depois de seco, alguns artesãos ainda aplicam uma tintura natural: a casca do copal é deixada no sol para depois poder virar um pó e a isso se agrega ingredientes como suco de limão para

---

<sup>14</sup> Revista, sitio electrónico y creador de la aplicación para móvil “Guías de México” que tiene el objetivo de presentar informaciones sobre el país. Disponible en: <<https://www.mexicodesconocido.com.mx/>>. Acceso en: 25 oct. 2018.



alcançar uma tonalidade amarela, bicarbonato para vermelho, mel para brilho e assim por diante. (REDAÇÃO, 2015)

Las creaturas oaxaqueñas, como cuenta *Redação* (2015), son producidas específicamente de una madera típica y apropiada para trabajos manuales, llamada copal, por la facilidad de tallar a la hora de esculpir y, así como los alebrijes de cartón, son únicos. Cambiando sus trazos, formas, colores y posiciones, ellos ganaron destaque y divulgación en el mundo del arte y alcanzaron un público más grande a partir del trabajo de Manuel Jiménez Ramírez (1919-2005), que nació en el poblado de Arrazola Xoxocotlán y desde su niñez ya tallaba pequeños animales en madera que pronto fueron categorizados como los ya famosos alebrijes, pero, con la especificidad de ser de Oaxaca. Con el tiempo, esa técnica fue transmitida para sus hijos y nietos que trabajan actualmente con la creación de esas piezas y el cultivo de la tradición.

**Imagen 5** – Ejemplos de alebrijes de Oaxaca hechos con madera de copal.



Fuente: Compilación del autor<sup>15</sup>

#### **4 DOS IMPORTANTES RASGOS CULTURALES DE MÉXICO EN LA PELÍCULA “COCO”: DÍA DE MUERTOS Y ALEBRIJES**

Si el asunto es México con su cultura y sus particularidades, no podemos olvidar el día de muertos. Una fecha considerada como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO<sup>16</sup>, de origen indígena en la cual el pueblo (en su mayoría) cree que los que partieron pueden regresar a la tierra para una visita y, por eso, preparan las ofrendas de forma creativa

<sup>15</sup> Montaje de autoría nuestra con a utilización de imágenes coletadas en el Google Imágenes en la búsqueda “Alebrijes de Oaxaca Madera”.

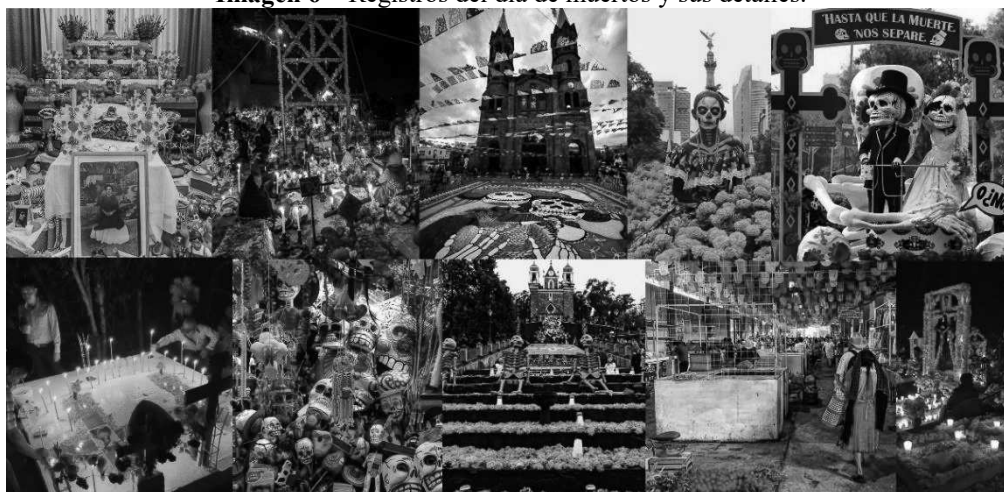
<sup>16</sup> “Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.” (PORTO; GARDEY, 2010)

para que ellos se sientan bien acogidos. La conmemoración empieza el 31 de octubre con el regreso de los niños y termina el 2 de noviembre, con los adultos y ancianos. Pero, el día de muertos no encierra por completo, según destaca el profesor Sergio Sánchez Vázquez de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH), para el sitio Vanguardia<sup>17</sup> (2017), que “desde que termina un Día de Muertos comienza la preparación para el siguiente”.

Este evento que significa la alegría del “reencuentro”, presenta al mundo la riquísima cultura mexicana, aunque solo sea tradición en algunas ciudades. Los colores están presentes en la decoración de las casas y calles. El altar con fotos, las comidas y objetos de la gente que partió ocupan un espacio importante en las residencias o establecimientos. Los rituales, a ejemplo de la exposición de cráneos como trofeos, las ceremonias en los cementerios, las comidas típicas como el pan de muerto y las calaveras mexicanas, los desfiles con canciones, presentaciones, vestimentas increíbles y creativas, el cempasúchil<sup>18</sup>, las velas coloridas, los mariachis (que llevan música por las calles), y los muñecos de calaveras son solo algunos ejemplos de lo que podemos encontrar en una visita al México durante las festividades del día de muertos.

El día de muertos es la única noche del año en que nuestros ancestros nos visitan. Ponemos sus fotos en ofrenda para que sus espíritus crucen de vuelta. ¡Eso es muy importante! Si no las ponemos, ellos no cruzaran. Preparamos esta comida y dejamos cosas que amaron en vida [...] y todo es para que la familia se reúna. (COCO, 2017)

**Imagen 6** – Registros del día de muertos y sus detalles.



Fuente: Compilación del autor<sup>19</sup>

<sup>17</sup> Disponible en: <<https://vanguardia.com.mx/>>. Acceso en: 23 oct. 2018

<sup>18</sup> Flor típica de México cultivada especialmente para la fiesta de día de muertos. “Los mayas la empleaban en sus ritos mortuorios [...]”. Decían que representaba al sol por su intenso color amarillo y pétalos desatados”. (IBÁÑEZ, 2016) es común en las ofrendas y calles.

<sup>19</sup> Montaje de autoría nuestra a partir de imágenes coletadas en las páginas de Instagram @readyssetset @nomadarte @thesydney @eddga @gerardo.menmar @mexicaneandola @pacocastillejosromero @verano\_del\_99 @soy.caro.alvarez @danoaguiza

Ahora que ya conocimos, por lo menos un poco, de la costumbre mexicana de aproximación con las personas, después de la muerte, respaldada por algunas informaciones sobre la importancia de la festividad y a partir del habla de uno de los personajes de la película que vamos a trabajar, seguiremos la investigación abordando primeramente un resumen de “Coco” con críticas de sitios electrónicos especializados en cine y después trabajaremos la presencia de los alebrijes en la película.

#### 4.1 Conociendo la película “Coco”

Producida por el estudio *Pixar Animation Studios (1986)* desde 2011 y estrenada solamente en 22 de noviembre de 2017 (más de 5 años de producción, búsquedas y viajes para conocer mejor la cultura y la gente), la película *Coco* (traducida para “*Viva – A vida é uma festa*” en Brasil) era esperada por todo el mundo como una forma de acercarse más de la cultura del otro, principalmente el día de muertos que es tan conocido y, actualmente, se festeja también en países de otros continentes. Para eso, la redacción del sitio Mundo Hispánico<sup>20</sup> nos cuenta sobre el proceso de creación y la búsqueda de informaciones que los productores hicieron para utilizar como inspiración de la película:

El director de *Toy Story*, *Monsters. Inc* y *Buscando a Nemo*, Lee Unkrich, junto a la productora Darla K. Anderson, fueron los encargados de dirigir y producir esta nueva cinta que lleva como tema central la celebración del Día de Muertos. Según Unkrich, la producción viajó a México para conocer más de cerca la cultura, conocer a la gente y ver con sus propios ojos dónde irían a vivir sus personajes. “Esta película, queremos basarla en lugares y personas reales, así que era importante poder ver México en toda su extensión”, reportó Disney Pixar en un video de YouTube. (MUNDOHISPÁNICO, 2017)

Ganadora del Óscar 2018 como mejor película animada y mejor canción original (*Remember Me*) – las canciones de la película son de ritmos típicamente mexicanos y dan a ella un toque más detallado de la alegría o de la nostalgia. La película, nos enseña dos mundos: lo de los vivos que se asemeja a la realidad de las ciudades mexicanas durante la festividad y lo de los muertos que es una tierra de estructura fantasmiosa, con calaveras en la decoración.

“Coco” empieza con un chico de 12 años llamado Miguel, que vive en una ciudad mexicana, hablando sobre el pasado de su familia, a partir de la historia de su tatarabuela “mamá Imelda” (con su esposo y su hijita). Él cuenta lo que ocurrió para que no fuese permitido que nadie apreciase la música en la rutina de su familia: los Rivera. Miguel cuenta sobre el abandono

---

<sup>20</sup> Disponible en: <<https://mundohispanico.com>>. Acceso en: 04 nov. 2018

de su tatarabuelo “el papá” (alguien sobre quien nadie podía hablar), por parte de la familia. “El papá” era una figura que quería seguir su “sueño y cantar para el mundo” (COCO, 2017) La huida de papá para “cantar el mundo”, hizo con que Imelda, nerviosa, buscara una forma de mantener la casa. Aprendió a hacer zapatos. Una tradición que fue transmitida a las generaciones siguientes.

Él no conoció a Imelda (su tatarabuela), pues ella partió muy joven – causas no identificadas en la película –, pero convive con la mamá Coco, su bisabuela y con sus padres, tíos y primos. Ahora Coco es una anciana que no se recuerda de mucha cosa, solamente de su padre, a quien ella espera que retorne, incluso después de tantos años y se queda siempre en su mecedora, mientras la abuelita “dirige la casa tal como hacía mamá Imelda” (COCO, 2017), sin autorizar la entrada de la música y resaltando siempre la importancia de la familia en primer lugar, uno de los motivos para mantener la tradición del día de muertos.

La familia no sabe, pero aún con todas las restricciones, las canciones encantaron al pequeño que tiene como su inspiración al grande cantante – y también actor – Ernesto de la Cruz que tuvo un fin muy triste: muerto aplastado por una campana. Y en busca de su sueño, Miguel ha ensayado escondido en un desván de la casa de su abuelita, delante del altar de Ernesto – hizo como una forma de homenajearlo – para el concurso de música (*show* de talentos) que iba a ocurrir a la causa del homenaje a los muertos.

Debido a ese sueño de ser un cantante y al calor del momento, Miguel intenta huir con su guitarra y cuando se esconde en el lugar donde está el altar, acaba por dejar caer un portarretrato con la foto de mamá Imelda, su esposo y su hijita Coco. Este se rompe, dejando ver una parte plegada que ocultaba la guitarra del papá. Al reconocer aquel instrumento musical como siendo el mismo de Ernesto, el pequeño cuenta a su familia quien él cree que es el verdadero papá, pero ellos no creen y su abuelita, como una forma de intentar hacer con que él no siga la carrera de cantante, rompe su guitarra. Con rabia, él entra en el mausoleo de su ídolo y la roba en la esperanza de enseñar a su familia de que él tiene talento para la música y para hacer zapatos. Cuando pone sus manos en la guitarra, él se queda atrapado en la tierra de los muertos – el mundo que representa el lugar donde viven los que partieron y esperan ansiosos por la llegada del día de muertos –.

En este momento, empieza un nuevo e inesperado rumbo en la película. Conocido en el mundo de los muertos como “el niño vivo”, él conoce a sus familiares que partieron y aprovecha el hecho de estar allá – y también como una forma de ganar la bendición de uno de sus familiares para volver al mundo real y continuar con su sueño – para empezar una búsqueda difícil por aquel que él creía que era su tatarabuelo.

Al llegar en la tierra de los muertos con algunos miembros de su familia, Miguel se depara con la mamá Imelda nerviosa por no tener éxito en atravesar el pasaje y poder encontrar a su familia, porque su foto había sido retirada del altar de ofrendas por su tataranieto. Ella le da la bendición para que él vuelva al mundo de los vivos y ponga su foto en el altar, pero la condición de dejar el sueño de convertirse en cantante no lo deja feliz y haz con que él huya al encuentro de Ernesto.

En esa misión, Miguel conoce a Héctor, un hombre que ya estaba siendo olvidado por todos. Nadie ponía su foto en el altar de ofrendas. Él buscaba inalcanzablemente, durante la fecha, una oportunidad de pasar de los portones de la tierra de los muertos y poder visitar a su hija, Mamá Coco (bisabuela de Miguel). Él había ayudado al pequeño Rivera a esconderse con una pintura en el rostro y le había prometido encontrar Ernesto a cambio de tener su foto en un altar cuando el niño regresase al mundo de los vivos.

Miguel encuentra la oportunidad de conocer a De la Cruz en la tierra de los muertos, en otro *show* de talento en la plaza, en el cual el ganador se presentará en la fiesta de Ernesto, además de, por primera vez, presentarse cantando en público. Para eso, él necesita de una guitarra y va hasta el barrio de los olvidados en busca de un conocido de Héctor, que después de oír una canción, es olvidado. Un momento que marca el pequeño y lo incentiva a tener voluntad de poner la foto de su nuevo amigo de un altar.

En esa ruta, ellos se aproximan y descubren la verdad sobre el famoso cantante, lo que resulta en la revuelta de Ernesto – que hasta el momento pensaba ser el tatarabuelo del pequeño Rivera –, que por miedo de ser desenmascarado, decide lanzarlos un cenote<sup>21</sup>. Héctor teme ser olvidado por su hija Coco y Miguel se da cuenta de quién realmente es su tataruabuelo, a partir de lo que fue descubierto y del nombre de la hijita de su amigo. Él enseña a Hector la fotografía y confirma su pensamiento. El papá que fuera sacado de la foto no había abandonado la familia y sí había sido asesinado por alguien que sentía envidia de su talento. ¿Y ahora? ¿Qué se pasará con la familia Rivera?

---

<sup>21</sup> Manantial de agua subterránea “que significa “abismo”, eran lugares sagrados en donde se practicaban todo tipo de rituales y ceremonias” (GASSER, 2015).

**Imagen 7** – Escenas de la película “Coco”



Fuente: Compilación del autor<sup>22</sup>

Así como en las sinopsis, no podremos contarte el final, pero te indicamos: la película presenta puntos importantes de la cultura, hace referencia con puntos turísticos<sup>23</sup> reales de México, se inspira en personalidades<sup>24</sup> y cuenta una historia emocionante de una familia que dejó el amor superar el tiempo y abrir nuevos caminos. El cambio de Miguel hasta casi convertirse en calavera es un punto de la historia que nos atrapa y nos hace sentir como si hubiéramos hecho parte de la película, pues nos llena de sentimientos: amor, aprehensión, ansiedad, rabia, tristeza, sorpresa y mucho más.

**Imagen 8** – La presencia de pirámides semejantes a las existentes en México



Fuente: COCO, 2017

<sup>22</sup> Montaje de autoría nuestra a partir de capturas de pantalla de la película.

<sup>23</sup> “Pirámides de Teotihuacán/Templo Mayor [...] En Coco todo el tiempo hay referencias a nuestros orígenes prehispánicos. Incluso hay pirámides sobre las que se erige la ciudad donde yacen los muertos, justo como en el caso de la Ciudad de México.” (SALAZAR, 2018)

<sup>24</sup> “O personagem de **Ernesto de La Cruz** foi baseado no ídolo mexicano **Pedro Infante** [...] O ator e cantor atuou em mais de 60 filmes [...]. Foi uma das personalidades mais amadas do país, juntamente com **Jorge Negrete** e **Javier Solís**, que eram chamados de Los Tres Gallos Mexicanos. Infante também foi representado no filme e interage com **Ernesto de La Cruz**.” (MUTANTEXIS, 2018)

**Imagen 9** – La representación de Pedro Infante y Jorge Negrete, respectivamente



**Fuente:** COCO, 2017

En nuestro proceso de comprensión, análisis y estudio de la película, encontramos críticas positivas a ella que fueron nuestro norte para la escoja de cómo abordar los alebrijes y la situación en que están inseridos. Para eso, encerramos este subtema con citas de algunos críticos, de sitios electrónicos sobre cine, para que podamos dar continuidad y conocer los personajes que encantaron y tuvieron actitudes fundamentales en la película.

**Cuadro 2** – Comentarios sobre la película

<b>ADORO CINEMA</b>	<i>“A espiritualidade da trama dispensa a necessidade de igrejas e padres, enquanto a paixão pela música e pela poesia trazem a cultura ao cotidiano. A família de Miguel não percebe, mas se manifesta artisticamente cada vez que decora a casa para o Dia dos Mortos, mesmo detestando a arte como tentação perigosa. Unkrich trata todos os personagens e cenários com o mesmo carinho: ele cria uma aura dourada nos mortos, um longo corredor de pétalas para ligar os vivos ao além e imagina uma cidade de esqueletos com funcionamento análogo ao nosso. Viva se dissocia da noção maniqueísta de céu e inferno, preferindo a transferência harmônica e igualitária para outro plano de existência, no qual o elemento mais importante é ser lembrado por aqueles que ainda vivem.”</i> (CARMELO, 2017)
<b>LA NACIÓN</b>	"Con imágenes llevadas a la perfección y una ambientación de gran riqueza plástica, sin ser cuento de hadas, en la historia de Miguel se dan categorías propias del análisis narrativo de los cuentos feéricos. Por eso, el filme puede ser predecible en algunos tramos, pero con imágenes dignamente creíbles dentro de su mundo real-maravilloso (coherencia interna)". (VENEGAS, 2017)
<b>OMELETE</b>	<i>“Viva evita entrelinhas, mas se destaca por sua qualidade sentimental – há pelo menos uma cena de lágrimas garantidas – e pela homenagem que faz ao “dramalhão mexicano” dentro dessa proposta. Há traições e reviravoltas na história da família de Miguel que são dignas de novela. A animação, porém, evita o tom caricatural tratando esses elementos com delicadeza. A paixão move as relações familiares/amorosas de um povo que celebra seus antepassados para que a morte não seja o fim e esse entusiasmo nato é visto com orgulho.”</i> (BRIDI, 2018)
<b>SENSACINE</b>	<i>“Sobre todo, Coco es una avalancha emocional perfectamente calculada y orquestada, con las cantidades justas de sensiblería, estética y manipulación para hacer llorar a todo aquél que se interese mínimamente por la historia de Miguel y su familia.”</i> (CORONA, 2017)

**Fuente:** Cuadro de autoría nuestra (2018). Referencias al final de este trabajo.

## 4.2 La presencia de los alebrijes en “Coco”

Como podemos percibir con las críticas del cuadro 2 y, principalmente, al mirar la película, la emoción es constantemente exhalada por medio de los personajes. Durante toda la historia hay la presencia de los alebrijes. En el mundo de los vivos, ellos están presentes en el altar de la familia de Miguel y en una tienda en una calle que es como el comercio de la ciudad. Ya en el de los muertos también hay alebrijes, en este caso, “reales, criaturas espirituales, guían las almas en su viaje” (COCO, 2017) y están en la entrada del mundo, volando por la ciudad, en el barrio en el que vive Hector con las otras personas que están siendo olvidadas y el mono que acompaña a Frida en todo el tiempo, incluso en sus presentaciones.

**Imagen 10** – Los alebrijes en la película



**Fuente:** Compilación del autor<sup>25</sup>

La presencia constante de los alebrijes es importante para el visual y el enredo de la película, “por su parte, los alebrijes [...] lo embellecen” como destaca Celia Sutton (2017) en la crítica del sitio “El espectador imaginario”. Vemos distintos tipos de criaturas reales en el mundo de los muertos, así como en los hechos de artesanía, pues “los alebrijes de este mundo adquieren muchas formas. Son tal misteriosos, al igual que poderosos”, habla el personaje de Frida en la película. Y hay dos encantadoras criaturas, que aún no fueron citadas, pero, hacen un papel esencial en la historia: Dante y Pepita.

Dante es un perro muy desastrado de la raza Xoloitzcuintle (Xolo)<sup>26</sup> y que pasa desde el inicio, dentro de un cesto de basura al lado de la tienda de alebrijes y acompaña a su amigo Miguel por todo el filme. En la realidad, el Xolo es considerado “animal sagrado pues se creía que acompañaba a sus amos hacia al inframundo” (REYES, 2017). Lo mismo ocurre en la película: al llegar al pasaje para el mundo de muertos, Dante tiene éxito en pasar al lado de

<sup>25</sup> Montaje de autoría nuestra a partir de capturas de pantalla de la película.

<sup>26</sup> Perro nativo de México hace más de 8 mil años, conocido por no tener casi ningún pelo. “La palabra **Xoloitzcuintle** proviene del vocablo **Xolotl** (Dios Xolotl) e **Itzcuintli** (perro, paje).” (REYES, Gustavo, 2017)



Miguel, como si estuviese muerto. Pero en el transcurrir de la historia, vemos el perro no solamente como un compañero, sino también como su guía espiritual – mismo Frida ya lo reconociendo como uno – que intenta proteger, alertar y evitar que algo de malo acontezca a su amigo.

Ya la Pepita es una mezcla de distintos animales y es un alebrije que, hasta muy cerca del final del largometraje, existe solamente en la ciudad de los muertos. Pero, ella también aparece antes de Miguel ir al otro mundo. En la tienda de la ciudad hay una versión pequeña y exactamente igual a la creatura de la tierra de los muertos. Pepita es la guía de la mamá Imelda y la ayuda a encontrar el tataranieta que salió en búsqueda de la bendición de su supuesto tatarabuelo, ella salva la vida del pequeño Miguel y se encarga de vengarse de todo malo que Ernesto hizo a la familia Rivera.

En medio a la aventura que los personajes estaban viviendo, Miguel reconoce a Dante como su guía y siente que él lo estaba protegiendo. Debido a eso, el Xolo se convierte en un verdadero alebrije, con los colores y alas que le ayudan a intentar salvar a su amigo que es lanzado del predio por De La Cruz frente a toda la gente que esperaba su presentación musical. Al final de la película, los dos amables alebrijes vuelven a la tierra de los vivos. Eso nos permite descubrir la forma real de Pepita. Ella es una gata que, así como Dante y con toda su fragilidad, nos enseña que podemos ser fuertes para enfrentar nuestros miedos y proteger a quien amamos.

**Imagen 11 – Dante y Pepita**



**Fuente:** Compilación del autor<sup>27</sup>

<sup>27</sup> Montaje de autoría nuestra a partir de capturas de pantalla de la película.

## CONCLUSIÓN

Al inicio de la investigación, nuestro objetivo era presentar a las personas, a partir de este trabajo, las creaturas maravillosas y fantásticas que son los alebrijes, por medio de la película *Coco*. Pero, en las lecturas fue observada la necesidad de presentar el poder de la imaginación y las leyendas.

El desarrollo de este trabajo proporcionó un conocimiento más amplio sobre el proceso creativo de la mente humana, que busca una salida del mundo real y de los problemas, a partir de la imaginación que permite la creación de personas, objetos, momentos, situaciones imposibles y cosas irreales que justifican acontecimientos, como es el caso de la leyenda. Narrativa oral que fue estudiada para una mejor explicación sobre el objeto principal de nuestro estudio: la leyenda de los alebrijes, que necesita de esta introducción para que podamos comprender el motivo que lleva a las personas a seguir creyendo y transmitiendo el mensaje pasado por esas creaturas y por el sueño de Linares.

Esas figuras no existen en la realidad, huyen de cualquier lógica y presentan la creatividad de Pedro Linares y de los artesanos que hasta hoy las producen. Son formadas por la mezcla de distintos animales, algunos tienen formas asustadoras, pero, la gente no deja de creer en ellas desde la historia contada en 1936. Esta narración transmite el mensaje de que los alebrijes serán nuestros guías, así como guiaron Linares para que saliera del coma, protegiéndolo y dándole la oportunidad de vivir.

Fuimos presentados al día de muertos y a un resumen sobre su importancia para la cultura mexicana, guiándonos para la película *Coco*, que exhibe los detalles para que las personas del mundo puedan conocer las costumbres de un pueblo bendito con tradiciones increíbles.

Ante estas informaciones y con la presencia de los alebrijes en el largometraje, fuimos, también, capaces de relacionar la historia de la leyenda y el verdadero significado de estas figuras híbridas con toda la situación que ocurrió en la película *Coco*, desde el primer encuentro de Dante con Miguel, hasta la protección transmitidas por el perro torpe y la gran Pepita para con la familia Rivera. Pues, así como describe Ximena Jordán (2001), “los alebrijes tienen garras para aferrarse a la tierra y alas para no olvidar sus sueños”, o sea, ellos hacen con que la persona protegida no se perca, ni deje de lado sus sueños.

Para finalizar, vimos todos los puntos abordados en este trabajo de fin de carrera, de forma muy clara, en la película analizada: la leyenda de los alebrijes que es fruto del imaginario de Linares, cuyos personajes fueron los responsables por guiar Miguel y la fiesta del día de

muertos que nos transmite el mensaje de reencuentro, principalmente a causa del amor entre la familia Rivera, que superó la muerte para que el niño y las generaciones siguientes no sufriesen con las consecuencias de algo que ellos creían que hubiese ocurrido.

## EL IMAGINÁRIO POPULAR Y LA LEYENDA DE LOS ALEBRIJES EN LA PELÍCULA “COCO”

### RESUMO

Cada povo tem sua identidade cultural, possivelmente originária das influências históricas e geográficas que se atualizam com o surgimento de recursos tecnológicos, questões sociais, econômicas e políticas. Neste caso, os mexicanos são premiados com uma diversidade cultural rica que faz com que o México esteja cheio de turistas durante todo o ano. Em relação a esses aspectos, apesar de hoje em dia passar por crises relacionadas ao tráfico, o país ainda se destaca pelas influências nos costumes de outros países. Este trabalho estuda o processo criativo humano com base nos estudos do antropólogo Gilbert Durand (2002) sobre o imaginário popular, que é a base para a criação de lendas. Essa narração oral é considerada por Jean-Pierre Bayard (2001) como um simbolismo para a cultura e o folclore, além de ter um peso sobre o pensamentos e as crenças de cidades, estados, regiões e/ou países. Nosso objetivo geral nesta pesquisa é instigar as pessoas a fugir um pouco dos conhecimentos gerais e estereotipados sobre o povo mexicano e buscar mais sobre a cultura, costumes, lendas e artesanato. Com base nestas informações, será trabalhado o objeto principal deste estudo: os *alebrijes*. Uma lenda surgida no sonho de Pedro Linares López (1936), que saiu do irreal para o artesanato com diferentes técnicas e significados que são mostrados por Barinova y Pérez (2016), em seu *site* dedicado aos *alebrijes*. Estas criaturas são apresentadas em forma de animais híbridos e como guias espirituais, que foram essenciais durante e no desfecho do filme *Viva – a vida é uma festa* (2017) – esperado e elogiado por amantes do cinema por conter vestígios da identidade cultural de um povo –, do diretor Lee Unkrich e da produtora Darla K Anderson. Também é exibida, no longa-metragem, a festa do *día de muertos* (MX) que é o motivo da ocorrência de várias situações.

**Palavras-chave:** Imaginário popular. Lendas. México. *Alebrijes*. Filme *Viva – a vida é uma festa*

### REFERENCIAS

APOLINAR, Sandra. **¿Cuál es el origen de los alebrijes mexicanos?**. 2015. Disponible en: <<https://www.vix.com/es/imj/actualidad-mx/157309/cual-es-el-origen-de-los-alebrijes-mexicanos>>. Acceso en: 19 oct. 2018.

ASÍ nacieron los alucinantes alebrijes. **Mas de MX**, 2016. Disponible en: <<https://masdemx.com/2016/01/asi-nacieron-los-alucinantes-alebrijes/>>. Acceso en: 17 oct. 2018.

BARINOVA, Elena Vladimirovna; PEREZ, Jorge Daniel Avendaño. **Amo Alebrijes**. 2016. Disponible en: <<https://www.amo-alebrijes.com/>>. Acceso en: 17 oct. 2018.

BAYARD, Jean-Pierre. *História das lendas*. Ridendo Castigat Mores, 2001. Disponible en: <<http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/lendas.html#02>>. Acceso en: 10 oct. 2018.

BRIDI, Natália. *Viva - A Vida é Uma Festa | Crítica*. 2018. Disponible en: <<https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/viva-a-vida-e-uma-festa-critica>>. Acceso en: 30 oct. 2018.

CARMELO, Bruno. *Viva - A Vida é uma Festa: A memória afetiva*. 2017. Disponible en: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-206775/criticas-adorocinema/>>. Acceso en: 30 oct. 2018.

**COCO**. Dirección: Lee Unkrich. Producción: Darla K Anderson. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2017. 1 DVD (105 min), son., color.

*CONHEÇA lendas e tradições do México em um passeio de bonde*. *Terra*, 2012. Disponible en: <<https://www.terra.com.br/vida-e-estilo/turismo/conheca-lendas-e-tradicoes-do-mexico-em-um-passeio-de-bonde,d77a392625237310VgnCLD100000bbccceb0aRCRD.html>>. Acceso en: 04 oct. 2018.

CORONA, Alberto. **Coco**: La Crítica de SensaCine. 2017. Disponible en: <<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-206775/sensacine/>>. Acceso en: 30 oct. 2018.

DURAND, Gilbert. *As Estruturas Antropológicas do Imaginário*. 3ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

ELÍAS, María Fernanda. **El sol y la luna. Leyenda mexicana para niños**. 2016. Disponible en: <<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/leyendas/el-sol-y-la-luna-leyenda-mexicana-para-ninos/>>. Acceso en: 04 oct 2018.

ESCORSIM, Francisco. **O que é Imaginário?**. 2015. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=P6ohv7fAhvU>>. Acceso en: 03 oct. 2018.

ESTEBAN, Estafanía. **La flor de Nochebuena. Leyenda navideña de México**. 2018. Disponible en: <<https://www.guiainfantil.com/articulos/navidad/cuentos/la-flor-de-nochebuena-leyenda-navidena-de-mexico/>>. Acceso en: 04 oct 2018.

EXCÉLSIOR, Autor. **¿QUÉ es "Xantolo"?**. 2017. Disponible en: <<https://vanguardia.com.mx/articulo/que-es-el-xantolo>>. Acceso en: 23 oct. 2018.

FCANO, Redactor. **Los alebrijes representan el espíritu innovador e irreal del alma Oaxaqueña ¿Cuál fue su origen?**. 2015. Disponible en: <<http://bazar-artesanal.com/los-alebrijes-representan-el-espíritu-innovador-e-irreal-del-alma-oaxaqueña-cual-fue-su-origen/>>. Acceso en: 22 oct. 2018.

FLORES, Venecia Rosas. **Alebrijes: Historia General y Características Principales**. 2014. Disponible en: <<https://aaroo.files.wordpress.com/2014/12/esav-historia-del-arte-mexicano-alebrijes.pdf>>. Acceso en: 17 oct. 2018.

GASSER, Loreto. **¿Qué son los Cenotes?**. 2015. Disponible en:

<<https://aquaworld.com.mx/que-son-los-cenotes/>>. Acceso en: 01 nov. 2018.

GOMES, E. S. L.; SILVA, P. N. G. da; COSTA, C. S. da. ***As lendas e a imaginação simbólica: uma metodologia para a sala de aula***. 2012. p. 538. Belo Horizonte, 2012.

Disponible en: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4397686.pdf>>. Acceso en: 02 oct. 2018.

**GOOGLE Imágenes**. 2018. Disponible en:

<<https://www.google.com.br/imghp?hl=es&tab=wi&authuser=0>>. Acceso en: 17 oct. 2018.

IBÁÑEZ, Maricarmen García. **¿Cuál es el significado del cempasúchil?**. 2016. Disponible en <<https://www.creable.com.mx/2016/11/01/cuál-es-el-significado-del-cempasúchil/>>.

Acceso en: 04 nov. 2018.

**INSTAGRAM**. 2018. Disponible en: <<http://instagram.com/>>. Acceso en: 07 nov. 2018.

JORDAN, Ximena. **Alebrijos: El arte de creerle a los sueños**. 2011. Disponible en:

<<http://revista.escaner.cl/node/5855>>. Acceso en: 17 nov. 2018.

"Leyenda". **Significados**, 2013-2018. Disponible en:

<<https://www.significados.com/leyenda/>>. Acceso en: 02 oct 2018.

LEYENDAS Mexicanas. **Leyendas de terror**, 2018. Disponible en:

<<https://leyendadeterror.com/leyendas-mexicanas/>>. Acceso en: 04 oct. 2018.

LÍNEA, Professor En. **Muralismo**. 2015. Disponible en

<<http://www.profesorenlinea.cl/artes/muralismo.htm>>. Acceso en: 16 oct. 2018.

MÉXICO, Ciudad. **Ángel de la Independencia**. 2009. Disponible en:

<[http://www.ciudadmexico.com.mx/atractivos/angel\\_de\\_%20la\\_%20independencia.htm](http://www.ciudadmexico.com.mx/atractivos/angel_de_%20la_%20independencia.htm)>.

Acceso en: 23 oct. 2018.

**MÉXICO Desconocido**. 2017. Disponible en: <<https://www.mexicodesconocido.com.mx/>>.

Acceso en: 25 oct. 2018.

MONTATEXIS, Redator. ***Coisas que você (provavelmente) não sabia a respeito de Viva – A Vida é uma Festa***. 2018. Disponible en:

<<https://mutantaxis.wordpress.com/2018/01/11/coisas-que-voce-provavelmente-nao-sabia-a-respeito-de-viva-a-vida-e-uma-festa/>>. Acceso en: 04 nov. 2018.

MORA, Jorge Arturo. **'Coco' gana dos premios Óscar**. 2018. Disponible en:

<<https://www.nacion.com/viva/cine/coco-gana-dos-premios-oscar/3FXKKOZLZNEOFBWLW6GP3SA7JA/story/>>. Acceso en: 25 oct. 2018.

MOUTINHO, Wilson Teixeira. **Lendas**. Disponible en:

<<https://www.coladaweb.com/cultura/lendas>>. Acceso en: 02 oct. 2018.

MUNDOHISPÁNICO, Redacción. **‘Coco’**: 5 cosas interesantes que tienes que saber de la película. 2017. Disponible en: <<https://mundohispanico.com/entretenimiento/coco-5-cosas-interesantes-que-tienes-que-saber-de-la-pelicula>>. Acceso en: 04 nov. 2018.

NTX, Redactor. **Desfile de Alebrijes llena de color a la Ciudad de México**. 2018. Disponible en: <<https://www.informador.mx/cultura/Desfile-de-Alebrijes-llena-de-color-a-la-Ciudad-de-Mexico--20181020-0070.html>>. Acceso en: 22 oct. 2018.

*O poder da imaginação. A mente é maravilhosa*, 2016. Disponible en: <<https://amenteemaravilhosa.com.br/poder-imaginacao/>>. Acceso en: 03 oct. 2018.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. *Em busca de uma outra história: imaginando o imaginário*. Revista Brasileira de História, São Paulo, v. 15, n° 29, p. 24, 1995. Disponible en: <[https://www.anpuh.org/revistabrasileira/view?ID\\_REVISTA\\_BRASILEIRA=14](https://www.anpuh.org/revistabrasileira/view?ID_REVISTA_BRASILEIRA=14)>. Acceso en 03 oct. 2018.

**PIXAR Animation Studios**. 1979. Disponible en: <<https://www.pixar.com/>>. Acceso en: 23 oct. 2018.

PORTO, Julián Pérez; GARDEY, Ana. **Definición de UNESCO**. [2010-2014]. Disponible en: <<https://definicion.de/unesco/>>. Acceso en: 03 oct. 2018.

PRENSA, ACI. **Historia de la Virgen de Guadalupe**. Disponible en <<https://www.aciprensa.com/recursos/historia-de-la-virgen-de-guadalupe-1080>>. Acceso en: 16 oct. 2018.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. **Diccionario de la lengua española**. 23° ed. 2017. Disponible en: <<http://dle.rae.es/index.html>>. Acceso en: 03 oct. 2018.

REDAÇÃO, *Catraca Livre*. **A lenda dos alebrijes de Oaxaca, México**. 2015. Disponible en: <<https://catracalivre.com.br/viagem-livre/a-lenda-dos-alebrijes-de-oaxaca-no-mexico/>>. Acceso en: 16 oct. 2018.

REYES, Gustavo. **Animaleria**: El Xoloitzcuintle, raza mítica. 2017. Disponible en: <<http://www.rmx.com.mx/noticias/animaleria-el-xoloitzcuintle-raza-mitica>> Acceso en: 25 oct. 2018.

RONDÓN, Wajibe Altamar. **La cultura como herramienta para la enseñanza del español como lengua extranjera**. 2015. Disponible en: <<http://www.spanishincolombia.gov.co/cuartoEncuentroLenguaEspanola/ponencias/Altamar%20Rond%C3%B3n%20Wajibe%20y%20Nelson%20Hern%C3%A1n%20Giraldo%20Sanguino.pdf>>. Acceso en: 04 oct. 2018.

SALAZAR, Daniela. **‘Coco’**: 7 lugares de México que inspiraron la película. 2018. Disponible en: <<https://www.dailytrend.mx/cine/coco-pelicula-lugares-de-mexico#pageview-1>>. Acceso en: 04 nov. 2018.

SERRA, L. S. F.; BARROS, J. de D. V.. *As contribuições da Teoria do Imaginário para o desenvolvimento curricular contemporâneo*. Revista Eletrônica de Educação, v. 8, n. 2, p. 228-243, 2014. Disponible en:

<<http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/935/0>>. Acceso en 03 oct. 2018.

SERVILHA, Instituto Isidoro. *Não há inteligência sem imaginário*. 2015. Disponible en: <<http://www.isidorodesevilha.com.br/courses/introducao-formacao-imaginario/>>. Acceso en: 03 oct. 2018.

SIGNIFICADO de *Lenda*. **Significados**, 2016. Disponible en: <<https://www.significados.com.br/lenda/>>. Acceso en: 02 oct. 2018.

SUTTON, Celia. **Una odisea fantástica: Coco**. 2017. Disponible en: <<http://www.elespectadorimaginario.com/coco/>> Acceso en: 25 oct. 2018.

TELEVISA, Noticieros. **Alebrijes monumentales desfilan por la CDMX**. 2017. Disponible en: <<https://noticieros.televisa.com/ultimas-noticias/alebrijes-monumentales-desfilan-cdmx/>>. Acceso en: 16 oct. 2018.

UNIVERSIA, Fundación. **Estudiar en México: Cultura y tradiciones**. Disponible en: <<http://www.universia.es/estudiar-extranjero/mexico/vivir/cultura-tradiciones/2732>>. Acceso en: 04 oct. 2018.

VENEGAS, William. **Crítica de cine 'Coco': En la tierra de los muertos**. 2017. Disponible en: <<https://www.nacion.com/viva/cine/critica-de-cine-coco-en-la-tierra-de-los/YOGUYOA7GBHAZE2CBLPU5VA2AM/story/>>. Acceso en: 30 oct. 2018.

¡Un señor regresa de la MUERTE para mostrarnos a estas criaturas, CONÓCELAS! #Alebrijes. **La casa del curioso**, 2018. Disponible en: <<https://lacasadelcurioso.com/lista-paginada/arte-animacion/un-senor-regresa-muerte-mostrarnos-estas-criaturas-conocelas-alebrijes>>. Acceso en: 20 oct. 2018.