

Antropología Experimental

<http://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/rae>

2021. nº 21. Texto 12: 175-188

Universidad de Jaén (España)

ISSN: 1578-4282 Depósito legal: J-154-200

DOI: <https://dx.doi.org/10.17561/rae.v21.6135>

Recibido: 10-02-2021 Admitido: 24-06-2021

La influencia del *anime* japonés en el filme de animación mexicana *Brijes 3D*

Sarahi Isuki CASTELLI OLVERA

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (México)

sarahi.castelli@correo.buap.mx

The influence of Japanese anime in the Mexican animated film Brijes 3D

Resumen

Este artículo tiene como objetivo el análisis de la influencia del anime japonés en el filme de animación mexicana *Brijes 3D*. En este artículo, argumentamos que dicho filme retoma características del *anime* japonés, como la gráfica, el género y sus fases de internacionalización, los cuales adapta y mezcla con elementos culturales y procesos de identidad histórica local. Este trabajo tiene fundamento epistemológico y metodológico del paradigma de inferencias indiciales de Ginzburg, por lo que se parte de los detalles, examinados en la gráfica y narrativa de la animación, para llegar a aspectos más amplios, vinculados con la relación social, antropológica e histórica de la obra. Se trata de un paradigma inductivo en el que los detalles se tornan en signos representativos de la una realidad más amplia. En este trabajo, se encontró que en *Brijes 3D*, se retoma la gráfica propia del *manganime* japonés, así como el género *sentai*. Además, en la narración se ven presentes los tres elementos de la internacionalización del *anime*: Internacionalización despolitizada, al presentar personajes con carencia de características étnicas en un contexto de hibridación cultural; asimismo, se observa una adaptación de la internacionalización occidentalizada con la presencia de villanos de origen europeo español, lo que se contribuye a reproducir la leyenda negra. Finalmente, hay una adaptación de la internacionalización orientalizada, ya que se proyecta la idea de americanidad, en donde México, en sus raíces y presente, se representa, por medio de imaginarios antropológicos, como portador de la sabiduría ancestral precolombina y el salvador del mundo.

Abstract

This article aims to analyze the influence of Japanese anime in the Mexican animated film *Brijes 3D*. In this article, we argue that this film takes up characteristics of Japanese anime, such as graphics, genre and its internationalization phases, which adapts and blends with cultural elements and local historical identity processes. This work has an epistemological and methodological foundation of the Ginzburg Indigenous Inference paradigm, so it is based on the details, examined in the graphic and narrative of the animation, to reach broader aspects, linked to the contextual relationship Historical of the work. It is an inductive paradigm in which the details become representative signs of the broader reality. In this work, it was found that in *Brijes 3D*, the graphic of the Japanese *manganime* is taken up again, as well as the genre *sentai*. In addition, the three elements of anime internationalization are present in the narrative: depoliticized internationalization, by presenting characters lacking ethnic characteristics in a context of cultural hybridization; Likewise, there is an adaptation of Westernized internationalization with the presence of villains of Spanish European origin, which contributes to reproduce the black legend. Finally, there is an adaptation of orientalized internationalization, since the idea of Americinity is projected, where Mexico, in its roots and present, is represented, through anthropological imagery, as the bearer of pre-Columbian ancestral wisdom and the savior of the world.

Palabras clave

Internacionalización. Imaginarios. Animación. Occidentalismo. México

Internationalization. Imaginary. Animation. Occidentalism. México

La influencia del *anime* japonés en el filme de animación mexicana *Brijes 3D*

La introducción del *anime* a México en los noventa importó a la animación mexicana, nuevas temáticas, referentes, y otras maneras de hacer imagen y narrativa, que proporcionaron a los creadores, opciones más allá de la animación estadounidense que imperaba en el país. En este trabajo, nuestra fuente primaria es el filme *Brijes 3D* (2010)¹, creado por Ricardo González Duprat. En este artículo, sostenemos que dicho filme retoma características del *anime* japonés, como la gráfica, el género y sus fases de internacionalización, los cuales adapta y mezcla con elementos culturales y procesos de identidad histórica local

Lo anterior es visible en dos aspectos: Se retoma la gráfica propia del *manganime* japonés, así como el género *sentai*. Además, en la narración se ven presentes los tres elementos de la internacionalización del *anime*: Internacionalización despolitizada, al presentar personajes con carencia de características étnicas en un contexto de hibridación cultural; también se observa una adaptación de la internacionalización occidentalizada con la presencia de villanos de origen europeo español, lo que se contribuye a reproducir la leyenda negra. Finalmente, hay una adaptación de la internacionalización orientalizada, debido a que en esta película hay un intento de proyectar una imagen determinada de la cultura mexicana hacia el exterior: es México, en sus raíces y presente, el portador de la sabiduría ancestral y el salvador del mundo.

Este trabajo tiene fundamento epistemológico y metodológico del paradigma de inferencias indiciales de Ginzburg (1999), por lo que se parte de los detalles, examinados en la gráfica y narrativa de la animación, para llegar a aspectos más amplios, vinculados con la relación contextual e histórica de la obra. Se trata de un paradigma inductivo en el que los detalles se tornan en signos representativos de la una realidad más amplia. Inicialmente, presentaremos algunas características de la narrativa de *Brijes 3D*, con el objetivo de descomponer la obra en elementos que nos permitan un posterior análisis contextual, iconográfico y simbólico. Como fundamento teórico nos basaremos en los siguientes autores: primero, de Lu (2008) y Hernández (2017), retomamos los niveles de internacionalización del *anime*; segundo, de Guerra (2003), su análisis sobre las mutaciones de la identidad mexicana. Finalmente, retomaremos algunos conceptos de la teoría de las estructuras antropológicas de lo imaginario, de Gilbert Durand (1981).

Introducción

La literatura a la que pudimos acceder en relación con el *anime* y la animación mexicana, se puede dividir en dos grupos: por un lado, se encuentran las publicaciones que se centran en el cine de animación realizado en México; por otro, los estudios de caso que examinan, el impacto del consumo de *anime* en diversos aspectos sociales y culturales mexicanos.

1.- Animación en México

Este primer grupo se divide a su vez en dos tendencias: los que presentan un panorama histórico de la animación en México (Aurrecoechea, 2004) (Rodríguez, 2007) (Ocampo y Núñez, 1996); y aquellos que analizan el contenido de animaciones mexicanas desde diversas ópticas teóricas, tomando en cuenta factores históricos, contextuales que influyen en la producción y contenido dichas animaciones (Woodside, 2012) y (Sánchez, 2010).

2.- Impacto del consumo de *anime* y manga en identidades y grupos.

Los trabajos contenidos en este grupo pueden tomar dos causas:

a) Hibridación y apropiación.

Las investigaciones de este rubro, examinan los procesos identificación que realizan los fanáticos del *anime* y manga, lo que lleva a procesos de hibridación, apropiación y reelaboración en prácticas y productos locales, particularmente en el ámbito del *cosplay* y las convenciones de

¹ Véase https://www.youtube.com/watch?v=b8D6MWm_OXs

cómics (Cobos, 2010), (García y García, 2014), (Romero, 2012), (Bogarín Quintana, 2011), (Bogarín, 2012) y (Sánchez y Tello, 2016).

b) Enajenación y alienación.

En este rubro, encontramos las investigaciones que establecen, en mayor o menor medida, relaciones entre el consumo del *anime* y manga japonés con aspectos de transculturación, enajenación y alienación (Serrano y Trejo, 2011). En este rubro entra también la investigación de Valencia y Sánchez (2018), aunque en este caso, ambos autores llegan a la conclusión de que la enajenación y alienación no son exclusivas del sector *otaku*, sino que forman parte de un aspecto social mayor.

Los estudios anteriormente expuestos, sintetizan una parte importante de las tendencias académicas vinculadas al estudio de la animación, tanto mexicana como japonesa; sin embargo, hace falta realizar estudios sobre la relación entre la animación mexicana y el *anime* japonés, ya que este último ha tenido fuerte impacto histórico, social y antropológico en nuestro país, no sólo en su consumo, sino en la creación de producciones y prácticas, que mezclan elementos culturales de ambos países.

Desarrollo

La historia

La narración se sitúa en una realidad en la que existen criaturas mágicas de forma animal llamadas brijes, quienes, a lo largo del tiempo, han acompañado a la humanidad, ayudándola con su magia. En *Brijes 3D*, la alianza entre humanos y brijes se rompió debido al avance inminente de la modernidad y el alejamiento del ser humano del pensamiento mágico.

Los sujetos² de la historia son Freddy, Atzi y Kimo, tres niños de aproximadamente 13 años, quienes, en una visita al Museo Nacional de Antropología e Historia, en la Ciudad de México, descubren la piedra del sol (código Brije), así como a tres dioses brije, pertenecientes a tres culturas diferentes: Ra, de la civilización egipcia; Quetzalcóatl, del mundo prehispánico y Chu Yung, de China. Los tres dioses brije se convierten en destinadores³ de los niños y les asignan su objeto⁴ o misión, que consiste en reestablecer la alianza entre humanos y brijes. Como ayudantes⁵, los niños cuentan con el apoyo de tres brijes: Hopper, Bri y Cloko, quienes, a lo largo de la historia, se dedicarán a apoyarlos con su poder, llegando incluso a fusionarse con ellos para triunfar. Si los tres niños triunfan y alcanzan su objeto, los destinatarios⁶ serían tanto humanos como brijes. Los oponentes⁷ son Elmer, y su brije con forma de pájaro, Garras. Elmer es un humano que vendió su alma con la finalidad de cubrir al mundo con la oscuridad.

Es importante destacar que en la historia, en su calidad de sujetos, los niños persiguen un *objeto-modal*, que consiste en la adquisición de una competencia para instaurarse como sujetos operadores que hacen, transforman y se transforman. Una vez adquirida la competencia u objeto modal, los niños serán capaces de ser lo suficientemente fuertes como para alcanzar al *objeto- de valor*, es decir, restaurar la alianza al derrotar al Elmer y a la oscuridad.

Gráfica, género y diseño de personajes

Como se dijo con anterioridad, *Brijes 3D* (2010), es un filme creado por Ricardo González Duprat, cuenta con la dirección de Benito Fernández y la producción de Charbel Harp Calderoní. Está realizado por *Santo Domingo Animation* y contó con el apoyo del Fondo de Inversión y

² El sujeto es el héroe del relato, quien desea, ama o busca al objeto. (Beristáin, 1995)

³ Es un árbitro, establece el “poder justo y el saber verdadero” (Souriau citado por Beristáin, 1995: 20). El destinador es también “el manipulador que otorga al sujeto su competencia para procurarse el objeto de valor” (Beristáin, 1995: 20).

⁴ El objeto es “lo buscado, amado o deseado por el sujeto” (Beristáin, 1995: 20).

⁵ El ayudante aporta auxilio en el mismo sentido del deseo del sujeto (Beristáin, 1995)

⁶ El destinatario es el “obtenedor virtual del bien” (Souriau citado por Beristáin, 1995: 20). Es destinatario es aquél que se beneficia cuando el sujeto obtiene su objeto.

⁷ El oponente “revela resistencia a obrar y pone obstáculos a la realización del deseo” (Beristáin, 1995: 21)

Estímulos al Cine (FIDECINE), McCormic y Televisa.⁸ La distribución estuvo a cargo de *Videocine* (México) y *Synkronized* (Estados Unidos).

La primera premisa de este artículo es que *Brijes 3D*, retoma la gráfica propia del *manganime* en el diseño de personajes, similares a series de *anime* japonés como *Digimon* (1999); además de lo anterior, presenta convergencia en el género, ya que los personajes comparten características con los desarrollados por el *sentai* japonés. En este sentido, en esta animación, se observa una forma de adaptación de la primera fase de la internacionalización de *anime*, la internacionalización despolitizada.

La estética del *manganime* japonés, se caracteriza por el predominio de la imagen y el diseño de dibujos que presentan un alto grado de sencillez y expresividad. Más allá de los grandes ojos que ocupan buena parte del rostro, la sencillez en el trazo de la nariz, la boca, y el uso constante de metáforas visualizadas para exaltar el humor de los personajes; *Brijes 3D* comparte con el *anime*, una estética muy similar a la del diseño realizado por Akiyoshi Hongo y Katsuyoshi Nakatsuru para las primeras cuatro temporadas del *anime* de *Digimon*, la primera de las cuales llegó a México en el año 2000. Los personajes de este *anime*, diseñados con atuendos y características muy marcadas, tienen un estilo reconocible para el público,

“Los fanáticos pueden reconocerlos en un instante y se hizo un esfuerzo para que el elenco se resaltase. Por ejemplo, cada protagonista de la serie tiende a tener una variación de cabello desordenado y un par de goggles. Otros personajes tienden a tener un atuendo estándar y memorable [...] Las proporciones son bastante parecidas a las de los dibujos animados, con cabezas grandes, ojos pequeños (en lo que respecta al *anime*) y extremidades pequeñas, incluso para personajes prepúberes a pubescentes” (Jordan, 2015).

En *Brijes*, el protagonista, Freddy, no usa goggles, pero sí porta una gorra roja en la cabeza al inicio del filme. El atuendo de Atzi destaca por su cinturón con una hebilla en forma de estrella, el de Kimo por sus lentes verdes. El modelismo de *Brijes 3D*, realizado por Edgar Pérez, tiene bastante similitud con las características que acabamos de revisar en *Digimon*: sus personajes se caracterizan por tener cabezas grandes, cuerpos pequeños, brazos y piernas extremadamente delgados, que culminan con pies y manos amplios.

Además del diseño de los personajes, otra característica que *Brijes 3D* retoma del *anime*, y que comparte con la mencionada franquicia de *Digimon*, es el género o arquetipo (Hernández Pérez, 2017), que es el *science team*, el cual consiste en un grupo de adolescentes, cuyos roles definidos, que siempre suelen ser los mismos, “Este esquema consiste en un grupo de personajes, normalmente adolescentes, que integra los siguientes roles: el héroe [...], la chica [...], una pareja formada por el “rellenito” y el niño (protagonistas de situaciones cómicas), y el “lobo solitario” (Hernández Pérez, 2017: 180).

En *Brijes*, puesto que el grupo es sólo de tres miembros, los roles se reducen, así que tenemos al líder del grupo, la chica, con la que discute todo el tiempo, y que se puede convertir en su objeto de deseo; y Kimo, quien es el protagonista de las situaciones cómicas. Hernández Pérez (2017), expresa que el *science team*, tiene bastante similitud con el *sentai* (escuadrón de lucha) japonés, cuya fórmula se empezó a emplear a finales de los setenta y podría ser antecedente del *science team*, ya que “en ambos casos se trata de grupos de tres a cinco miembros, con alguna excepción de seis” (Hernández Pérez, 2017: 182).

Las escenas de transformación son características, tanto del *sentai* como del *science team*, tal como ocurre en *Digimon*, en donde se da la fusión de humanos con digimones. Esto último es lo que ocurre en *Brijes 3D*, en donde las escenas de transformación, implican la fusión de los protagonistas con el brije acompañante. En ese sentido, los personajes, en tanto actantes que persiguen el objeto de reestablecer la alianza entre brijes y humanos, pasan por una serie de

⁸ Ambas compañías apoyaron el filme mediante el estímulo fiscal del artículo 226 de la Ley del Impuesto Sobre la Renta (LISR), otorgado para la creación y realización de proyectos cinematográficos.

pruebas los llevan a adquirir cierto número de competencias, es decir, adquieren un *objeto modal*, que los lleva a tener la capacidad de obtener, posteriormente, *su objeto- de valor* (reestablecer la alianza).

Adaptación de las fases de internacionalización de anime

En *Brijes 3D*, se retoman las tres fases de internacionalización del *anime*, y se adaptan por medio de elementos culturales y procesos de identidad histórica local. En ese sentido, Lu (2008), propone que, luego de que en sus inicios la animación japonesa se vio profundamente influenciada por la animación occidental, el *anime* desarrolló sus características distintivas. Para esta autora, hay por lo menos tres políticas culturales a través de las cuales se podría explicar la forma en la que el *anime* ha alcanzado su popularidad global:

“Primero, a través de su sugerencia de mezcla racial y desenfoque cultural, el *anime* se neutraliza a sí mismo, lo que refleja una visión más amplia del deseo nacional de entrar en una etapa de desarrollo extraterritorial. Esta dinámica puede considerarse como "internacionalización despolitizada". En segundo lugar, incluso si se puede ver que gran parte del *anime* promueve una globalización transcultural, otras características del *anime* trabajan para mantener la autoridad japonesa. Estos productos, posiblemente menos destinados al consumo occidental, intercambian representaciones altamente estereotipadas sobre Occidente [...] El tercer tipo de política cultural es la "internacionalización auto-orientalizada", la extensión de las técnicas del orientalismo desarrolladas por Edward Said (1979)” (Lu, 2008: 172).

Sostenemos que en *Brijes 3D*, es visible una adaptación de la Internacionalización despolitizada, al presentar personajes con carencia de características étnicas en un contexto de hibridación cultural. *Brijes 3D*, presenta personajes principales con un diseño muy semejante al del *anime* japonés, lo que lleva a que tanto Freddy, Atzy y Kimo, como sus oponentes (que luego se convierten en protagonistas) Spikes, Zejas y Muty, no tengan rasgos que los carctericen como mexicanos, sino una mezcla de diferentes aspectos, que bien podrían tender cualquier origen: Atzy tiene el cabello rosa y los ojos azules, Kimo es rubio de ojos cafés y Freddy castaño con ojos azules. Lo mismo ocurre con los otros tres niños antagonistas, cuyo color de piel es blanco, y sus cabelleras y ojos oscilan entre el negro, castaño y los ojos azules, negros y cafés.

La internacionalización despolitizada, implica la introducción de temas globales o generales en la trama, la consecuente difuminación o simplificación de lo local, y el diseño de personajes cuyas características exhaltan la “mezcla racial y el desenfoque cultural” (Lu, 2008: 172); lo que hace al *anime* mucho más abierto a todo tipo de público, ya que “lo que el público ve no son características culturales específicas, sino una mezcla de diferentes culturas” (Lu, 2008: 173). En *Brijes*, son los personajes principales presentan características físicas que bien podrían corresponder a nacionalidades europeas o americanas, sin decantarse por una en particular.

También el antagonista, Elmer, tiene rasgos físicos también genéricos al tratarse de un individuo con cabello gris y ojos verdes; su nacionalidad no es clara porque la mayoría de sus acciones se desarrollan en lo que parece su casa, una especie de castillo que mezcla características medievales con frontispicios triangulares similares a los griegos. Al interior de dicho castillo, encontramos que Elmer parece ser coleccionista de arte, porque hay piezas de todo tipo: desde armaduras, hasta pinturas, arte egipcio, griego, y grandes máscaras africanas y probablemente del sureste de Asia. Elmer habla de su herencia familiar, sin embargo, nada aclara sus orígenes; el único indicio que pudiera permitirnos situarlos es la presencia del brije oscuro Garras, una especie de pájaro que en la historia, arriva a América prehispánica, acompañando a Cortés en sus viajes; lo anterior, pudiera ser un indicio de la probable ascendencia española de Elmer.

Más allá de las características físicas de los personajes, en la animación se presenta la mezcla de diferentes culturas en donde se destacan los elementos que pueden considerarse como representativos: el emperador y su palacio en China; los restos de una tumba egipcia, que como

veremos adelante, podría estar ubicada en la Necrópolis Real de Amarna; diversos elementos que aluden a México prehispánico y que oscilan entre la cultura maya, (Chichen itzá), y la azteca (posclásico temprano y tardío, respectivamente). Como observamos, toda la historia se maneja con estética y temáticas que amalgaman fragmentos de diversas culturas, tanto en el argumento, como en los escenarios, accesorios y características de los personajes; en este sentido, en *Brijes 3D*, la internacionalización despolitizada se manifiesta a través de una narración que enfatiza la amalgama de rasgos culturales de occidente y oriente; se trata del *mukokuseki* que es un “signo de hibridación cultural de narrativas occidentales y orientales” (Hernández Pérez, 2017: 48)

A diferencia de los protagonistas, una buena parte de los personajes secundarios dejan bien claro los rasgos e indumentaria de su cultura de origen. De este modo, cuando los personajes viajan a China a principios de siglo XX, y conocen al emperador Puyi (1906-1967), conviven con personajes cuyos rasgos se caracterizan por ojos muy pequeños y rasgados, piel amarilla y ropajes similares al *hanfu*.⁹ En México prehispánico, los tres niños llegan a Chichen itzá (posclásico temprano, 900 d. C.-1200 d. C), en donde los reciben personajes de tez morena, cabello y ojos café y taparrabos con muñequeras como indumentaria. Lo anterior es importante, porque el filme retoma no sólo la difuminación cultural propia de la internacionalización despolitizada, sino que, en el caso de los personajes cuya cultura de origen sí deja clara, las presenta de forma tal que es posible observar la segunda política o fase de internacionalización del *anime*: la internacionalización occidentalizada.

Para el caso de la internacionalización occidentalizada y la internacionalización auto-orientalizada, partimos del argumento de que lo que se observa en *Brijes 3D*, son diversas manifestaciones de identidad cultural de la nación, que cobraron auge durante la etapa preindependentista, como de resultado de los procesos sociales que se vivían en el momento. Dichos elementos están latentes en las construcciones identitarias de México, como es el caso del resurgimiento de la leyenda negra y el occidentalismo por un lado, y la idea de América como el paraíso incorrupto, por el otro. Ambos aspectos se hacen presentes en el filme como eje y argumento de la historia.

La internacionalización occidentalizada es visible debido a que en *Brijes*, se representa a Europa como portadora de la oscuridad generada por la desvinculación con el ámbito espiritual. Se reproduce la leyenda negra. Según Lu (2008), la internacionalización occidentalizada es un motivo común en muchas series de *anime* producidas entre finales de los 1970 y mediados de 1990; en ellas, se solía representar a héroes japoneses derrotando a enemigos occidentales, aspecto que remite al término occidentalismo, el cual guarda estrecha relación con el orientalismo.¹⁰ El occidentalismo, en una versión extrema, puede resultar “una explícita o implícita demonización del occidente” (Lu, 2008: 178). Dentro de esta corriente occidentalista, Ian Buruma (2004: 2) expresa que la modernidad estuvo asociada con el imperialismo occidental, “uno puede hablar de occidentalismo cuando la revuelta contra el oeste se vuelve una forma de destrucción pura, cuando el occidente es representado como menos que humano”. Dado que se trata de un término que se problematiza a partir de la noción de orientalismo de Edward Said; Coronil (1999) propone atraer la atención de este último al propio occidentalismo, para entenderlo como una forma de representación colectiva humana en la que se da cuenta del origen y relaciones de poder.

⁹ Traje tradicional chino, las discusiones sobre sus orígenes han tomado varias vertientes: algunos autores, sostienen que fue característico de la dinastía china Han (206 A.C a 220 D.C) (Fujia, 2018). Zhang (2020: 65), por su parte, manifiesta que, pese a que el *hanfu* tiene raíces más antiguas, es durante la dinastía Han que adquiere ciertas características como “patrones pintados a mano, corte, costura, planchado y otros procesos, la ropa se hizo utilizando técnicas únicas de teñido, tejido y bordado”.

¹⁰El orientalismo, puede tomar tres formas: el estudio de oriente, una forma de pensar basada en la distinción entre Oriente y Occidente y “una institución corporativa que tiene como objeto a Oriente” (Said, 1979: 24). Con el orientalismo, Said se concentró en las deficiencias que tienen las representaciones que hace Occidente de Oriente (Coronil, 1999), las cuales pueden ser vista como un ejercicio de poder que da como resultado una forma de colonialismo

El occidentalismo puede entenderse como un “conjunto de prácticas representacionales que participan en la producción de concepciones del mundo que 1) dividen los componentes del mundo en unidades aisladas; 2) segregan sus historias de relaciones; 3) convierten la diferencia en jerarquía; 4) naturalizan esas representaciones; y, por tanto 5) intervienen, aunque sea de forma inconsciente en la reproducción de las actuales relaciones asimétricas de poder” (Coronil, 1999: 27). En Brijes, esto se ve presente a través de la difuminación de los procesos históricos de interrelación, interacción e hibridación entre las diferentes naciones, y por consecuencia en su polarización. La diferencia se convierte en jerarquía que naturaliza representaciones opuestas del bien/mal y reproduce, quizá de forma inconsciente, formas de identidad forjada en procesos históricos específicos de México, y dadas en conflictos en donde se manifestaban formas asimétricas de poder.

La adaptación de esta fase de la internacionalización del *anime* a *Brijes 3D*, tiene relación con los planteamientos de Roberto Fernández Retamar (1978: 9), para quien occidente se limita específicamente a “aquellos países, primero de Europa, como Holanda, Inglaterra, Francia, Alemania, y luego de zonas pobladas por europeos (quienes las despoblaron o casi de los otros), que conocieron un pleno desarrollo capitalista”. La representación que se hace en Brijes de la modernidad occidental implica una adherencia a pensadores como Spengler y Toynbee, quienes consideran a América Latina excluida de occidente (Fernández Retamar, 1978).

En el filme, desde un inicio, se plantea que la relación perfecta entre humano y las criaturas mágicas denominadas Brijes, se rompió en Europa con el inicio de la modernidad y el alejamiento del ser humano del ámbito mágico. Dicha ruptura implicó que algunos brijes se volvieran malignos y se unieran a la oscuridad: estamos ante una historia cuyo eje es el sistema de pensamiento de opuestos irreconciliables. A lo largo de la historia, observamos una parte del occidentalismo al extremo con el planteamiento implícito de que Europa es portadora de la oscuridad, degradación y ambición que extiende por todo el mundo, “continente por continente, todos fueron cayendo, América fue el último” (Brijes 3D, 2010). La cinta muestra en una de sus escenas iniciales, el episodio histórico de la tortura de Cuauhtémoc a manos de Cortés, el motivo en la película es que los españoles quieren recobrar el secreto de la sincronización entre humanos y brijes, perdido para los europeos y vigente aún entre los habitantes de América prehispanica. El hilo argumental de la historia está tejido en torno a la idea de que el occidente es frío, mecánico, “una máquina de civilización sin espíritu o alma” (Buruma, 2004: 2).

Uno de los aspectos más evidentes del occidentalismo, que se pueden observar en el filme que analizamos en estas páginas, es la reproducción de la leyenda negra del español, “El estereotipo español, según nuestros textos escolares literatura popular, cine y televisión, es el de un individuo moreno, con barba negra puntiaguda, morrión y siniestra espada toledana” (Powell, 2008: 24). La leyenda negra tiene sus orígenes en el conflicto histórico y literario entre el héroe nórdico y el villano español, aquel que “continúa personificando las perversidades de la iglesia católica-estatal, la barbarie de la conquista del Nuevo Mundo, y un genérico concepto de interioridad moral-físico-intelectual” (Powell, 2008: 25).

En el México Virreinal, hasta que iniciaron los ecos independentistas, la élite criolla se intentaba representar como igual a los peninsulares, y juraba lealtad a la corona española (Guerra, 2003); su identidad tuvo la necesidad de mutar una vez que la situación social española se complicó con su guerra de independencia (1808-1814) y la relación con España se tornó ríspida. El 26 de enero de 1809 se declaró la igualdad política entre los dos continentes, lo que exacerbo los discursos de igualdad entre españoles peninsulares y criollos, con el afán de dejar de lado la subordinación que había entre los primeros y los segundos (Guerra, 2003); sin embargo, “el no reconocimiento mutuo de los poderes americanos y peninsulares provoca la guerra en América con la doble vertiente de Guerra civil entre americanos y de guerra exterior contra peninsulares”(Guerra, 2003: 208). La Nueva España, quedó dividida entre los discursos de la facción lealista a España, y la facción que buscaba la independencia. Hubo un cambio de identidad necesario dentro de la lógica de los insurgentes, “La oposición amigo-enemigo tiene su propia lógica y va a provocar progresivamente una inversión en la identidad americana. Hasta

entonces, en efecto, como la querrela esencial entre americanos y europeos estaba centrada en la igualdad política entre los dos continentes” (Guerra, 2003: 210).

Este cambio de imaginario, dado por las condiciones sociales, políticas y económicas españolas que impactan en la Nueva España, genera un sinnúmero de discursos que se traducen en guerras verbales: los lealistas exaltan su fidelidad a la corona española y equiparan su empresa con una nueva conquista de América por un lado, y los insurgentes, por otro lado, llevan la referencia a la conquista al otro extremo, la plantean como “una empresa injusta y sanguinaria” (Guerra, 2003: 212).

Estos ecos de indentidad, resurgidos e incorporados a la identidad cultural de la nación durante la etapa preindependentista, que polarizan y retoman imaginarios históricos con la finalidad de legitimar la lucha de Independencia, se ven presentes en Brijes en la lucha entre bien/mal que estructura el argumento del filme, y que se exalta desde el inicio al reproducir la leyenda negra y el occidentalismo. Esta polarización se prolonga a lo largo de la narración, en la que, si bien no se reitera la figura del español, sí hay alusión a la misma, toda vez que la oscuridad se mantiene en América, desde su llegada.

El papel de América dentro de la narración, a la que equiparan en antigüedad con China y Egipto por medio de las referencias a culturas pre colombinas, es lo que nos va a llevar a la última fase de internacionalización del *anime* que se observa adaptada en Brijes: la internacionalización auto-orientalizada, la cual se presenta adaptada debido a que hay un intento de proyectar una imagen determinada de la cultura mexicana (lo prehispánico) hacia el exterior, basada en la idea de americanidad.

Para Miguel Hernández Pérez (2017), la internacionalización auto-orientalizada proyecta una determinada imagen de la cultura japonesa; Lu (2008), por su parte, propone que más allá del modelo dualístico del orientalismo contra el occidentalismo, Japón desarrolló un tipo específico de orientalismo: el auto-orientalismo, en el que este país toma características que lo diferencian y lo hacen especial en relación con los otros países de Asia,

“Japón puede destacarse del lado oriental de otros países asiáticos y actúa como un extraño y un líder en Asia. En este proceso, la originalidad asiática asociada a la cultura japonesa queda oculta; lo que surge es un halo distante pero familiar alrededor de Japón” (Lu, 2008: 179).

En el caso que nos compete, lo que se observa es una adaptación implícita de esta fase de internacionalización, al proyectar una imagen de la cultura mexicana, en donde se exhalta la idea de americanidad que se gestó en los discursos en torno al descubrimiento de América, cuando desde el socialismo utópico, el Nuevo Mundo se convirtió en el lugar por excelencia de la Utopía (Abramson, 2012). La americanidad, ligada estrechamente a los discursos que exaltaban la singularidad americana, está relacionada con el espíritu providencialista español que hace eco en el proceso inicial de formación de identidad cultural de la nación, fundamentada en la unidad político-religiosa y “Esta concepción de la monarquía, que se remonta por menos al siglo XVI, está impregnada del providencialismo. Dios la ha escogido para defender a la cristiandad contra sus enemigos exteriores” (Guerra, 2003: 201).

En Brijes, pese a que se representa a los personajes principales con rasgos físicos ambiguos, se deja bien claro el espacio en el que inician las acciones y se desarrolla la pelea final: el Museo Nacional de Antropología e Historia de la ciudad de México, además de que toda la cinta está repleta de elementos que aluden a las culturas prehispánicas, como la piedra solar,¹¹ y Chichen Itzá. Además de lo anterior, el proceso de reestablecimiento de la alianza entre brijes y humanos,

¹¹ Monumento discoidal erigido en 1479 por Axayacatl, sexto monarca azteca, “La Piedra del Sol consiste, formalmente, en un gran círculo que lleva esculpidos toda una serie de círculos menores, a manera de anillos, que separan distintos órdenes de elementos. Dichos anillos están dispuestos concéntricamente en torno a un círculo central, donde aparece representado el rostro de una deidad; ésta se ha identificado comúnmente con el sol, Tonatiuh, pero también se ha sugerido que se trataba de la cara de la diosa de la tierra, Tlaltecuhli” (Ocampo y Bidon-Chanal, 1981: 173-174).

se lleva a cabo con tres elementos: la piedra del sol, la columna del paraguas¹² del Museo Nacional de Antropología e Historia, y un cetro maya que los personajes consiguen en su viaje por el tiempo a Chichen Itzá. El conflicto final de la historia se lleva a cabo en el patio central del mencionado museo, en donde los niños y las personas que observan, logran derrotar a la oscuridad y restaurar la alianza de brijes con humanos, es decir, se reconecta el mundo humano con el espiritual. La imagen proyectada durante el filme, corresponde con la de un México especial, elegido por sus culturas antiguas para dar la idea de antigüedad a imagen y semejanza de China y Egipto,

“Como el Europa, fueron elaborando una historia, ya sea religiosa o profana. Una historia religiosa con la que se exalta la especial providencia de Dios, hacia cada comunidad, manifestada, sobre todo, por la especial protección de la virgen bajo sus diferentes advocaciones regionales, o locales, o de los santos. Una historia profana [...] que poco a poco debía incluir a las civilizaciones precolombinas, tanto para dignificar al reino por la antigüedad de su pasado como para integrar en la misma unidad a las dos repúblicas” (Guerra, 2003: 200).

Esta visión exaltada e incuestionable de América como el lugar por excelencia elegido para la salvación, por su vínculo con el mundo espiritual desde la antigüedad prehispánica, se representa en la película no sólo por medio de la narrativa, sino en un diálogo con la imagen, en donde los dos bandos se presentan polarizados e irrenconciliables. Europa se presenta de manera implícita como la raíz de la corrupción de la modernidad, traída al Nuevo Mundo hasta entonces incorrupto. Oscuridad contra la cual deben pelear las culturas milenarias antiguas, entre las cuales se inserta a México, legitimado a través de culturas pre colombinas. En este sentido, se realiza una representación visual simbólica en donde se representan estructuras antropológicas de imaginarios¹³ en los cuales predominan los símbolos diurnos ascensionales¹⁴ en contra de los símbolos nictomórficos¹⁵ y catamórficos.¹⁶

Durante el viaje de los personajes protagonistas, estos llegan a tres lugares: primero a China, a principios del siglo XX, donde conocen al último emperador de China Puyi¹⁷ y al ayudarlo obtienen el ideograma de la amistad, elemento que se convierte en un objeto modal

¹² El paraguas es una fuente invertida ubicada en el patio central del Museo Nacional de Antropología e Historia, consta de una columna principal de concreto con bajorrelieves tallados que aluden a símbolos prehispánicos y modernos (López, 2015), y una losa a modo de techo. Fue diseñada en 1964 por el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez, “está construida con una columna principal de concreto armado y una losa que se sostiene con 20 vigas radiales de acero y 80 tensores” (INAH, 2018)

¹³ Los imaginarios son el resultado de las dominantes pulsionales del sujeto y su asimilación al interactuar con el entorno social, “lo imaginario no es nada más que ese trayecto en el que la representación del objeto se deja asimilar y modelar por los operativos funcionales del sujeto, y en el que recíprocamente” (Durand, 1981: 36). Los imaginarios forman verdaderas constelaciones constituídas por esquemas, arquetipos y símbolos, siendo el esquema lo más estable y la prolongación cultural de las dominantes reflejas (nutrición, postura erguida y reproducción); el arquetipo es el intermedio “«entre los esquemas subjetivos y las imágenes suministradas por el entorno perceptivo»” (Durand, 1981: 54), y el símbolo el más efímero e inestable, es “se trata de una ilustración concreta, tanto del arquetipo como del esquema” (Durand, 1981: 55). Entre el esquema, el arquetipo y el símbolo, se dan relaciones de isomorfismos que van de lo más estable (esquema), a lo más volátil (símbolos); su interacción crea constelaciones completas denominadas estructuras antropológicas (Durand, 1981). El conjunto de estructuras antropológicas, da como resultados los regímenes de los imaginarios: el diurno y el nocturno.

¹⁴ Derivado de la dominante refleja se la posición erguida, el régimen diurno está constituido por símbolos que polarizan las imágenes que constituyen su constelación, por ello, encontremos en este régimen a los símbolos nictomórficos, basados en la valoración negativa de la oscuridad, y los diurnos ascensionales, constituidos por aquellos elementos que simbolizan la luz por excelencia, y con ello, todas las valoraciones positivas.

¹⁵ Pertenecientes al régimen diurno de los imaginarios, los símbolos nictomórficos parten de una valoración negativa de la negrura y las tinieblas que Durand (1981) relaciona con el “choque negro” de la plancha IV de Rorschach, cuyo efecto perturba los procesos racionales, genera una impresión disfórica, lo que da paso a la tristeza, depresión y angustia.

¹⁶ Son los símbolos verticalizantes por excelencia en el que las representaciones de verticalidad y ascensión se valorizan positivamente, así como los medios y representaciones para alcanzar el cielo (Durand, 1981).

¹⁷ Puyi o Aisin Gioro (1906-1967), último emperador de la dinastía Qing de China.

(competencia), que a la larga les permitirá alcanzar su objeto de valor (restaurar la alianza al derrotar a la oscuridad). El siguiente lugar de destino es Egipto, al cual debían llegar en 1345 A.C, pero un error en la programación de la piedra solar que los chicos usan para viajar por el tiempo, los lleva a otro momento muy posterior. Si examinamos la fecha, en la que ellos debían aterrizar, encontramos que en Egipto para 1345 A.C, el faraón era Amenhotep IV, quien después se convierte en Akhenaton (1352-1335 A.C). Aunque en la historia los chicos no llegan a esa época, es interesante revisarla porque es justamente ese periodo en el que, Amenhotep IV, realiza una reforma religiosa basada en el culto de un único Dios, el disco solar conocido como Aton,

“Antes de acabar su primer año de reinado, un acontecimiento extraño, y de cuyas manos se nos escapa, hace que Amenhotep IV abandone las obras recientemente comenzadas, en detrimento de la construcción de otro monumento situado en el mismo corazón de Karnak y dedicado a otro Dios conocido como Ra Horakhty” (Castillo, 2017: 23)

Para el año IV de su reinado, Amenhotep IV abandona la tradicional iconografía de Ra Horakhty¹⁸(Castillo, 2017), y el disco solar adquiere 3 características: naturaleza creadora, existencia primordial y su relación con la luz solar (Gestoso Singer, 2003). Este último aspecto es importante, porque en la narración, los elementos que mantienen relación directa con el proceso de evolución psíquica y en cuanto a poder de los tres protagonistas, aluden a símbolos solares. De hecho, aunque los personajes nunca llegan a 1345 A.C, sí llegan a lo que parecen los restos de la Necrópolis real de Amarna, ubicada en la ciudad *Tell-el Amarna*, en donde se ubican las tumbas de los cortesanos de la dinastía XVIII y el reinado de Akhenatón,¹⁹ lo anterior se sugiere por la presencia del disco solar en las ruinas de la entrada a las tumbas representadas en el filme; si algo caracterizó a las tumbas de Amarna fue la “multitud de escenas en donde aparece la representación de dicho dios en forma de disco solar, con rayos saliendo del mismo y acabados en pequeñas manos desplegándose hacia la tierra” (Wilkinson, citado por Castillo, 2017: 14).

Otra alusión al simbolismo solar ocurre cuando Freddy, Atzy y Kimo viajan a Chichén Itzá durante Posclásico temprano (900 d. C.-1200 D. C) y presencian lo que parece el descenso de Kukulcan,²⁰ este, es un fenómeno que aún se observa en la época actual, y que ocurre en cada equinoccio de primavera en el Castillo Chichén Itzá cuando “la sombra de la serpiente emplumada aparece en la alfarda poniente de la escalinata norte poco antes de la puesta del sol. Está formada por siete triángulos invertidos de luz que parecen descender y se unen en la base de la escalinata con la cabeza de piedra de la serpiente emplumada o Kukulcán” (Coppel, 2018). Vinculamos esta secuencia con el simbolismo solar, no sólo porque se trata de la representación de una ceremonia que en su origen, parecía marcar el equinoccio de primavera, sino porque, en palabras de Montero García (2014: 120),

“El Castillo no solo estaba destinado al culto religioso, sino que también funcionaba como punto focal para la observación del cielo [...] Apostados en diferentes ángulos de El Castillo, los sabios de aquel entonces realizaban la lectura del aparente movimiento solar desplegando una astronomía posicional que se completaba con ingeniosos juegos de luz y sombra”.

No terminaríamos de ubicar los referentes tanto solares como vinculados a la oscuridad, que se encuentran en la historia e imagen de *Brijes 3D* si los siguiéramos rastreando, ya que toda

¹⁸ Figura antropomorfa con cabeza de halcón, porta un disco solar

¹⁹ “Las tumbas de Amarna se tratan de sepulcros excavados en roca o hipogeos, cuya consideración vino de la mano del faraón Thutmose I (1504-1492), el cual lo estableció por primera vez en lo que hoy se conoce como Valle de los Reyes en Tebas” (Castillo, 2017: 11)

²⁰ En el área maya aparece como un “hombre deificado, mito, dios, héroe cultural, fundador de ciudades” (Guida Navarro, 2008: 118). Su principal símbolo e iconografía es la serpiente emplumada. Esta deidad civilizadora se conoció como Quetzalcóatl en la cosmovisión del centro de México.

la estructura de este filme se encuentra construida a partir de la polarización y contraposición del bien/ mal, que se traslada a diversas ubicaciones geográficas del mundo, como lo explicamos arriba al hablar tanto de la internacionalización occidentalizada como la internacionalización orientalizada. Lo que sí queremos dejar en claro es que, esta construcción ontológica de la realidad, corresponde al regimen diurno de los imaginarios, en donde tanto sus símbolos diurnos, nocturnos, se polarizan y contraponen en perpetuo conflicto. En ese sentido, encontramos de manera reiterada la polémica dualista y polarización a lo largo de toda la narración, la cual trata de un grupo de niños elegidos, vinculados con símbolos de luz, quienes van a llevar a cabo un viaje por el tiempo y el espacio para adquirir competencias (un proceso de ascenso) con la finalidad de derrotar al mal, encarnado en Elmer y el Brije Garras. Incluso la misma representación de los brijes bodadosos y malignos corresponde con esta oposición, ya que los primeros se representan con colores luminosos y expresiones alegres, y los segundos con tonadas oscuras, grises, negras, y expresiones de enojo, maldad o tristeza, lo cual corresponde con la tradición de representación de personajes en el teatro occidental, que

“viste siempre de negro a los personajes reprobados o antipáticos: Tartufo, Basile, Bartolo, así como Mefistófeles o Alcestes. La ferocidad de Otelo se une a la perfidia de Basile. Son estos elementos engramáticos los que explican en gran parte el éxito insensato de la apología racista del Sigfrido blanco, gigante y rubio, vencedor del mal y de los hombres negros” (Durand, 1981: 87).

Tenemos entonces, una narración en donde, por un lado, se observan símbolos ascensionales vinculados con la luz uraniana y las divinidades celestes, como es el caso de la montaña sagrada y las deidades solares, que en Brijes se observa en la escena del Castillo de Chichén Itzá y la ceremonia de descenso de Kukulcan. En ese sentido, hay un completo isomorfismo solar y celeste que se completa cuando Kukulcán, en su forma de serpiente emplumada dice: “Yo Kukulcan me hago presente para entregarles la energía del sol” (Brijes 3D, 2010).

Otro aspecto que ejemplifica el isomorfismo entre representaciones de símbolos solares de la película, es el hecho de que los niños viajen por el tiempo, a través de los cielos, usando la piedra solar azteca; a diferencia de su contrincante Elmer, quien lo hace por medio de una pintura suya (su doble), la cual se convierte en una especie de espejo que abre un portal por medio del cual él escogió viajar en el tiempo por medio de la oscuridad. En contraparte, las acciones de los protagonistas los llevan a un proceso de ascenso, mientras que Elmer, lleva una ruta de degradación, y por lo tanto se dirige a la caída. En el caso de los chicos, su proceso de ascenso los lleva al fortalecimiento de sus vínculos al exaltarse la amistad, aquello es necesario para que ellos tengan armas para derrotar a la oscuridad, “La luz tiene tendencia a hacerse rayo o espada, y la ascensión a pisotear a un adversario vencido. Ya se dibuja en filigrana, bajo los símbolos ascensionales o espectaculares, la figura heroica del luchador lanzándose contra las tinieblas o contra el abismo” (Durand, 1981: 150)

Es importante destacar lo que ocurre con Garras, quien es un brije similar a un pájaro. El pájaro es una de las representaciones diurnas y ascensionales más importantes, por su vínculo con las alas, las cuales son las herramientas ascensionales por excelencia (Durand, 1981). Garras, es semejante a un cardenal rojo o una cogujada común por la cresta en su cabeza; para Durand (1981: 123-125), la alondra es el *pájaro uraniano* por excelencia del que Renard dice que “vive en el cielo”. La alondra es pura imagen espiritual que no halla su vida más que en la imaginación aérea como centro de las metáforas del aire y de la ascensión. Hay, en los pájaros, un isomorfismo entre las alas y la pureza, la cual Garras pierde al dejarse atrapar por la oscuridad debido a la tristeza y abandono que le provoca la pérdida del vínculo con su humano. Garras representa la corrupción y caída de un símbolo solar, “La pureza celeste es, por tanto, el carácter moral del vuelo, como la mancilla moral era el carácter de la caída”.

La contraparte de las representaciones diurnas son las que corresponden al ámbito nocturno del mismo régimen, ya que en Brijes tenemos los tres tipos de símbolos: los de las tinieblas (nictomorfos), los de los monstruos (teriomorfos), y los de la caída (catamorfos). El

primero y más destacado es el de las tinieblas, que se representan por medio del camafeo que Elmer heredó de su familia, la oscuridad es el oponente de los protagonistas y principal villano de la película, y tiene una valoración negativa por su representación maligna, “Las tinieblas nocturnas constituyen el primer símbolo del tiempo [...] La noche negra aparece pues, como la sustancia misma del tiempo” (Durand, 1981: 85). En Brijes, la oscuridad se relaciona con la noche, ya que “Las tinieblas son siempre caos y rechinar de dientes” (Durand, 1981: 85). La homología de símbolos es también se observa en las acciones y representaciones de Elmer y sus secuaces. Elmer se dirige a la destrucción, lo cual es evidente para el espectador, pero en la historia, él no es capaz de darse cuenta; dice Durand (1981: 87) que “La tinieblas entrañan ceguera” y es precisamente lo que lo caracteriza ya que al final de la trama, termina literalmente como un cadáver manipulado por la oscuridad.

La oscuridad, en esta película, corresponde a aquella en la que una sola mancha negra que despierta angustia y deprime a humanos e incluso animales (Durand, 1981), contagia, contamina y corrompe incluso a los símbolos de mayor pureza y luz como el brije pájaro Garras. Tenemos el predominio de los símbolos nictomorfos cuyo arquetipo es la tiniebla, la negrura, el agua turbia que produce al reflejo y el doble maligno (el espejo), “el espejo no sólo es procedimiento de redoblamiento de las imágenes del yo, y por tanto símbolo del doblete tenebroso de la conciencia” ((Durand, 1981: 93). El doble es esa pintura de Elmer, que se convierte en un portal del tiempo y el espacio, porque este tipo de oscuridad representa al tiempo por excelencia.

Dentro de esta homología de símbolos nocturnos, encontramos a los teriomorfos, cuyo arquetipo es el caos, vinculado con la animalización, el bullicio y hormigueo. El bullicio predomina en la recta final del relato, cuando la piedra solar activa la alianza y la lucha final en contra de la oscuridad se lleva a cabo; entonces, los niños se enfrentan con una serie de monstruos que los rodean, y que se caracterizan por traer bullicio y agitación; acercan esta escena a la raíz del simbolismo teriomorfo: la muerte devoradora, “El esquema de la animación acelerada que es la agitación hormigueante, pululante o caótica, parece ser una proyección asimiladora de la angustia ante el cambio” (Durand, 1981: 68). Representan el miedo al cambio y a la “mordida del tiempo” (Durand, 1981: 76).

Finalmente, están los símbolos catamórfos, vinculados con la idea catastrófica de la caída (Durand, 1981); la degradación y el castigo del que hablábamos cuando mencionamos, en páginas arriba, cómo Garras es un símbolo diurno corrupto por la oscuridad. También aquí predomina el terror al tiempo fulminante que avanza con la idea lineal de progreso moderno, y que se representa en el castigo de la caída ya no sólo de Garras sino del propio Elmer quien, conforme avanza el relato, se acerca más a la degradación y muerte. Los símbolos catamórficos son una “metáfora es solidaria de los símbolos de las tinieblas y de la agitación” (Durand, 1981: 105) ya que la caída condensa lo más terrible del tiempo y sintetiza el proceso de degradación que pasan tanto Garras como Elmer.

Conclusiones

Brijes 3D es una animación mexicana que se exhibió en 2010, en el marco de todos los festejos por el bicentenario de la Guerra de independencia y el centenario de la revolución mexicana; y a través de una adaptación, consciente o inconsciente de las fases de internacionalización del *anime*, reproduce una serie de imaginarios que cobraron auge durante el proceso pre independentista, y que han formado parte de los presos cambiantes de identidad nacional mexicana, los cuales vienen y van de acuerdo con el contexto mexicano.

Así, nos encontramos con la vieja idea de americanidad, en donde se exalta el carácter especial y único de América, marcada por la asunción total de la realidad mesoamericana y la demonización implícita de Europa, la cual se representa como portadora de la oscuridad mediante la reproducción de la leyenda negra española.

Igual que ocurre con el *anime* japonés, en donde su construcción trasluce imaginarios y aspectos identitarios propios, Brijes representa estos procesos mutables de la identidad que en su contexto histórico de origen tuvieron sentido total, y que han pervivido en el México contemporáneo a través de manifestaciones culturales materiales diversas. En Brijes, esta visión polarizada

que exalta el carácter espiritual antiguo y único de México por un lado, y la corrupción de la modernidad europea por otro, se observa de manera gráfica y narrativa por medio de la representación de estructuras antropológicas que pertenecen a auténticos regímenes de imaginarios, en donde los símbolos de luz y oscuridad abundan mediante relaciones de homología en donde se alude al ascenso, la pureza, bondad y luz; y por otro lado a la corrupción, a la caída, maldad, oscuridad.

Brijes 3D representa un importante esfuerzo en relación con los largometrajes de animación mexicana, su estructura, que parece sencilla a simple vista, presenta matices y símbolos que se tornan complejos al analizarlos en contextos más amplios en donde los procesos identitarios se representan por medios de imaginario y símbolos culturales introyectados. Estos procesos e identidades culturales nacionales, se mezclan y adaptan con otras formas de narración, gráfica y simbólica del imaginario nipón propio del *anime*, una de sus principales influencias.

Bibliografía

- Abramson, P. L. (2012). *Las Utopías sociales en América latina en el siglo XIX*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Aurrecochea, J. (2004). *El episodio perdido, historia del cine de animación*. México: Cineteca Nacional.
- Beristáin, H. (1995). *Diccionario de poética y retórica*. México: Porrúa.
- Bogarín Quintana, M. J. (2011). Kawaii. Apropiación de objetos en el fanático de manga y *anime*. *Culturales*, 7(13), 63-84.
- Bogarín Quintana, M. J. (2012). *Otakus bajo el sol. La construcción La construcción sociocultural del fanático de manga y anime en Mexicali*. Mexicali: Universidad Autónoma de Baja California.
- Buruma, I. (6 de febrero de 2004). *The origins of the occidentalism*. Obtenido de The chronicle of higher education: <https://www.chronicle.com/article/The-Origins-of-Occidentalism/30792>
- Castillo Pérez, F. M. (2017). Trabajo de fin de grado. *Arqueología funeraria en el antiguo Egipto: tumbas reales y tumbas privadas durante el periodo amárnico*. Málaga: Universidad de Málaga. Obtenido de https://www.academia.edu/34440138/Arqueolog%C3%ADa_funeraria_en_el_antiguo_Egipto_tumbas_reales_y_tumbas_privadas_durante_el_periodo_am%C3%A1rnico._Universidad_de_M%C3%A1laga_TFG
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en América latina. *Razón y Palabra*(72).
- Coppel, E. (21 de Marzo de 2018). El descenso de la serpiente en Chichén Itzá anuncia el equinoccio de primavera. *El País*. Obtenido de https://verne.elpais.com/verne/2018/03/20/mexico/1521570036_062263.html
- Coronil, F. (1999). Más allá del occidentalismo: hacia categorías geohistóricas no imperiales. *Casa de las Américas*(214), pp. 21-49.
- Durand, G. (1981). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: Taurus.
- Fernández Retamar, R. (1978). *Nuestra América*. México: UNAM.
- Fujia, Z. (2018). On the Educational Significance of Hanfu to Modern Society under the Background of Cultural Rejuvenation. *International Journal Of Social Science and Education Research*, 1(04), 74-80.
- García Núñez, R., & García Huerta, D. (2013-2014). Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México convenciones de cómics, *anime* y cosplay. *PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad*, 3(5).
- Gestoso Singer, G. (Julio de 2003). La iconografía de Atón en el Egipto de la dinastía XVIII y su relación con la ideología amarniana. *Transoxiana*(6). Obtenido de http://www.transoxiana.com.ar/0106/gestoso_iconografia_aton.html
- González Duprat, R. (Escritor), & Fernández, B. (Dirección). (2010). *Brijes 3D* [Película]. México: Videocine, Synkronized.
- Guerra, F. X. (2003). Mutaciones de la identidad en América Hispánica. En A. Annino, *Inventando la nación Iberoamérica. Siglo XIX* (págs. 185-220). México: Fondo de cultura económica.
- Guida Navarro, A. (2008). El culto a Kukulcán en Chichén Itzá: manifestaciones guerreras. *Interações: Cultura e Comunidade*, 3(4), 115-131.
- Hernández Pérez, M. (2017). *Manga, anime y videojuego. Narrativa cross media japonesa*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Instituto Nacional de Antropología e historia. (18 de septiembre de 2018). *El Paraguas del Museo Nacional de Antropología recobra su esplendor*. Obtenido de Instituto Nacional de Antropología e historia:

- <https://inah.gob.mx/boletines/7561-el-paraguas-del-museo-nacional-de-antropologia-recobra-su-esplendor>
- Jordan. (21 de Noviembre de 2015). *Digimon: Analyzing the Impact of the Monster Franchise*. Obtenido de The Artifice: <https://the-artifice.com/digimon-analyzing-franchise>
- López Ruiz Francisco. (2015). Arquitectura y patrimonio "indígena": museos nacionales de Canadá, Estados Unidos y México. *Apuntes*, 28(1), 82-101 <https://doi.org/10.11144/Javeriana.apc28-1.apim>
- Lu, A. (2008). The many faces of orientalisation in Japanese anime. *Animation: An interdisciplinary journal*, 3(2), 169-187 <https://doi.org/10.1177/1746847708091893>
- Montero García, I. A. (2014). Astronomía, geometría y arquitectura en Chichén Itzá. *Inclusiones*, 1(2), 118-137.
- Ocampo Franco, M., & Núñez Rodríguez, L. (1996). El cine de animación en México. *Tesis de licenciatura*. México: UNAM.
- Ocampo, E., & Bidon-Chanal, C. (1981). La piedra del sol: notas sobre la concepción del tiempo entre los aztecas. *Boletín americanista*(31), 173-185.
- Powell, P. W. (2008). *La leyenda negra. Un invento contra España*. Barcelona: Altera.
- Rodríguez Bermúdez, M. (2007). *Animación, una perspectiva desde México*. México: UNAM.
- Romero Quiroz, J. (2012). Influencia cultural del manga y anime japonés en México. *Tesis de licenciatura*. Estado de México: Universidad Autónoma del Estado de México.
- Sánchez Barrera, E. R., & Tello Divicino, A. L. (2016). El anime como elemento de transculturalización e interculturalización en la construcción de identidades y sentidos en los jóvenes de Chilpancingo, Guerrero. *Tlamati Sabiduría*, 7.
- Sánchez, C. (2010). Héroes verdaderos, una apuesta por la industria educativa. *En Toma. Revista mexicana de cine*.
- Serrano Avilés, T., & Trejo Hernández, R. (2011). *La vida es una historieta, el papel del cómic en la vida cotidiana de jóvenes universitarios en el estado de Hidalgo*. Pachuca: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Valencia González, J. L., & Sánchez Borzani, G. (2018). Alienación psico-políticosociocultural en la semiosfera cosplayer de la juventud frikiotaku mexicana. En D. Martinelli, *Cross-linter-multi-transproceedings of the 13th World Congress* (págs. 775-785). Kaunas.
- Woodside, J. (2012). Cine y memoria cultural, la ilusión del multiculturalismo a partir de dos películas mexicanas de animación. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, XVIII(36), 65-84.
- Zhang, P. (2020). "Hanfu" Reshapes Chinese Fashion Style. *China Today*, 64-66.