



Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Facultad de Artes /Facultad de Comunicación
Maestría en Estudios y Producción de la Imagen

De Japón a México: "Corpse Party" y "Onyx Equinox" y la Hibridación del Anime entre Tradición y Modernidad

Tesis para obtener el grado de:

Maestro en Estudios y Producción de la Imagen

Presenta:

Gabriela Vázquez García

Dra. Sarahi Isuki Castelli Olvera Director

Dr. Gerardo Luna Gijón Asesor

Dra. Verónica Vázquez Valdés Lector

Puebla, Pue. 25 de agosto de 2025

Aprobación de tesis

Tema de tesis

De Japón a México: "Corpse Party" y "Onyx Equinox" y la Hibridación del Anime entre Tradición y Modernidad

Presentada por:

Gabriela Vázquez García

En cumplimiento de los requisitos para obtener el título de Maestro en Estudios y Producción de la Imagen

Fue aprobada el 25 de agosto de 2025.

Dedicatoria

Con todo mi amor y gratitud, dedico esta tesis a:

Mi mamá y mi hermanita; pilares de mi vida, cuyo amor y sacrificio me han impulsado siempre hacia adelante. Esta tesis es un testimonio de su amor incondicional y apoyo constante. Sin su aliento, paciencia y fe en mí, este logro habría sido imposible.

A mis queridos amigos, Esme y Sam; gracias por las risas, los ánimos y por recordarme siempre mi valía. Gracias por creer en mí, incluso cuando yo dudaba. Este logro es un reflejo de su increíble apoyo.

Agradecimientos

Deseo expresar mi más sincero agradecimiento a mi comité tutorial, por su invaluable guía y retroalimentación a lo largo de este proceso de investigación. En especial, a mi directora de tesis, la Dra. Sarahi Isuki Castelli Olvera, por su dedicación, paciencia y profundo conocimiento, que fueron fundamentales para el desarrollo y culminación de este trabajo.

Agradezco a la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, y a sus Facultades de Artes y de Ciencias de la Comunicación, por brindarme un espacio de aprendizaje enriquecedor y las herramientas necesarias para mi formación académica.

Por último, manifiesto mi agradecimiento a la VIEP (Vicerrectoría de Investigación y Estudios de Posgrado) por el financiamiento otorgado al proyecto "Impacto e hibridación del manga en México", en el marco del cual se desarrolló esta investigación. Dicho apoyo fue fundamental para permitirme dedicarme de lleno a la realización de esta tesis.

Resumen

Esta tesis argumenta que *Corpse Party: Tortured Souls* ejemplifica la preservación y difusión de la cultura japonesa a través del anime, creando "bases de datos de seres sobrenaturales" basadas en procesos de vernacularización religiosa que integran el *folklore* en narrativas contemporáneas. *Onyx Equinox*, por hibridación cultural, adapta este modelo al contexto mexicano, integrando el folklore prehispánico en plataformas digitales.

El análisis se centra en la adaptación de elementos folclóricos a narrativas digitales contemporáneas a través de la adaptación a medios tecnológicos, así como en la hibridación estilística y la integración de sistemas de creencias. Se observa la estética *J-Horror* en *Corpse Party*, y la combinación de elementos prehispánicos con el estilo anime en *Onyx Equinox*. En cuanto a la integración de creencias, se encuentran el sintoísmo y el budismo en la fuente japonesa, y la cosmovisión prehispánica en la fuente mexicana.

Esta investigación se basa en las teorías de Canclini (2021), Shamoan (2013), Thomas (2012), y otros, refutando la hipótesis de que no existe influencia del modelo de preservación cultural del anime japonés en el anime mexicano.

El análisis utiliza las series de animación *Corpse Party* y *Onyx Equinox* como fuentes primarias. A su vez, se consideran Culturas híbridas; Estrategias para entrar y salir de la modernidad, *The Yokai in the Database*, y *Drawing On Tradition*, entre otros estudios, como fuentes secundarias para sustentar los argumentos presentados.

Palabras Clave: *Corpse Party*, *Onyx Equinox*, anime, bases de datos, vernacularización, *folklore*, hibridación cultural, adaptación tecnológica, cosmovisión prehispánica.

Índice

Dedicatoria.....	iii
Agradecimientos.....	iii
Resumen.....	iii
Tema.....	1
Introducción	1
Justificación personal	3
Justificación social	4
Justificación académica	4
1.Producción Folklórica	7
2.Representación posmoderna de la tecnología.....	10
3.Estudios culturales y cultura popular	11
4.Interculturalidad.....	12
Planteamiento del problema	15
Objetivos	16
Objetivo General.....	16
Objetivos Específicos.	16
Metodología	17
Capítulo I: Corpse Party, Tortured Souls	22
1.1 Análisis Nivel Semántico.....	22

1.1.1 Informaciones	24
1.1.2 Índices	31
1.2 Análisis Nivel Sintáctico	40
1.2.1 Nivel Del Parecer.....	42
1.2.2 Nivel Del Ser	44
1.3 Análisis Nivel Pragmático	48
1.3.1 Contexto Externo	49
1.3.2 Contexto Interno	59
Capítulo II: Onyx Equinox	80
2.1 Análisis Nivel Semántico.....	81
2.1.1 Informaciones.....	81
2.1.2 Índices	85
2.2 Análisis Nivel Sintáctico	91
2.2.1 Nivel Del Parecer	92
2.3.1 Contexto Externo	99
2.3.2 Contexto Interno	123
Capítulo III Puntos de Convergencia y Divergencia	141
3.1 Series Posmodernas de Animación.....	145
3.1.1 Los Cruces en Corpse Party.....	149
3.1.2 Los Cruces en Onyx Equinox.....	160

3.2 Bases de Datos de Seres Sobrenaturales Determinadas por Religiones Vernáculas	168
3.2.1 Aspectos de las Bases de Datos	169
3.2.2 Vernacularización en C.P y O.E.	173
Conclusiones	179
Referencias	184

Tema

Este proyecto de investigación se centra en el análisis de la hibridación cultural presente en las series de anime *Corpse Party: Tortured Souls* y *Onyx Equinox*, explorando cómo estas obras fusionan elementos de la tradición y la modernidad. El objeto de estudio son los procesos de posmodernidad que se manifiestan en estas series. El proyecto explora cómo la hibridez cultural se manifiesta en productos basados en contextos culturales específicos, como el Japón contemporáneo y el México prehispánico, y cómo estas fusiones representan una nueva oportunidad en la creación de productos posmodernos de animación que permitan difundir y conservar tradiciones en diferentes culturas.

Introducción

En esta investigación consideramos que, tanto la serie de anime japonesa "*Corpse Party: Tortured Souls*" (Estudio Asread, 2013) como la serie mexicano-estadounidense "*Onyx Equinox*" (Crunchyroll, 2020) dan cuenta de los procesos de hibridación cultural en el anime. Ambas producciones, al integrar elementos tradicionales en un contexto tecnológico moderno, demuestran cómo la cultura popular contemporáneamente puede revitalizar y difundir la tradición a través de la animación. En "*Corpse Party*", se observa la integración de elementos del *folklore* japonés como los *yōkai*, mientras que en "*Onyx Equinox*", se evidencia la revalorización de la cosmovisión prehispánica de México a través de la creación de una historia épica que se basa en la mitología y las creencias de esta cultura.

Argumento que se basa en las siguientes premisas:

1. Tanto "*Corpse Party: Tortured Souls*" (2013) como "*Onyx Equinox*" (2020) dan cuenta de la hibridación cultural en el anime, al integrar elementos tradicionales en un contexto tecnológico moderno. En ambas obras se observa la convergencia de distintos elementos:

el desarrollo tecnológico mediante plataformas de internet como medio de comunicación, la representación del *folklore* a través de relatos tradicionales sobrenaturales y mitología, y la utilización de estos elementos como representaciones de la "modernidad" y la "tradicición", respectivamente.

2. Las obras de animación mencionadas demuestran la adaptación de la tradición a los medios tecnológicos de comunicación, característica que las posiciona como productos de la posmodernidad.
3. La influencia del anime japonés se refleja en la serie de *Crunchyroll*, "*Onyx Equinox*". Esta influencia se extiende no solo al estilo de animación, sino que también se evidencia en la utilización de la cosmovisión prehispánica mexicana por parte de la creadora Sofía Alexander, como equivalente a la "religión vernácula japonesa".

"*Corpse Party: Tortured Souls*" (2013), una serie de animación japonesa de cuatro capítulos basada en el videojuego homónimo, narra la historia de un grupo de estudiantes que, tras realizar un hechizo a través de internet, son transportados a un misterioso instituto habitado por numerosos *yūrei* (fantasmas tradicionales japoneses). Separados, pero dentro del mismo espacio, deben luchar por sobrevivir. En esta serie, la tradición se representa a través de los *yūrei*, personajes que se adaptan a la modernidad, aprendiendo a utilizar los medios tecnológicos para persistir en el Japón actual.

Por su parte, "*Onyx Equinox*" (2020), una serie de animación mexicano-estadounidense de doce episodios, se basa en la mitología de diferentes culturas mexicanas como elemento tradicional. Creada por *Crunchyroll*, una plataforma de *streaming* de anime, la serie se centra en una guerra sangrienta entre los dioses que involucra sacrificios humanos. Izel, elegido campeón

de la humanidad, debe salvarla al cerrar las puertas al inframundo antes de que expire el plazo establecido por una apuesta entre los dioses.

Justificación personal

Siempre he estado interesada en esa fascinación por el miedo que ha acompañado a la humanidad desde sus orígenes. Biológicamente, el miedo ha sido un elemento fundamental en los procesos evolutivos, al impulsar comportamientos defensivos ante las amenazas y garantizar la supervivencia. Más allá de su función adaptativa, el miedo se ha extendido a los campos de la cultura y la sociedad a través de los relatos sobrenaturales, los cuales han evolucionado en diferentes formatos y medios tecnológicos de comunicación. Encuentro gracioso que esta evolución ha desafiado a las criaturas del terror a adaptarse para perdurar.

Aunque en realidad no se trate de una adaptación literal, es a través del pacto narrativo que podemos imaginar a monstruos y criaturas dedicadas a infundir terror a verse obligadas a adaptarse o morir. Este fenómeno es aplicable al desarrollo tecnológico y a la relación que este sostiene con las nuevas y las viejas generaciones, siendo las últimas las que enfrentan mayores desafíos de adaptación y por ello es por lo que fijé la mirada en las generaciones más tradicionales de seres de relatos sobrenaturales.

Este trabajo de investigación se enfoca en esos fantasmas y en su adaptabilidad a la tecnología para perdurar en la cultura moderna. Por ello, la selección de los corpus debía dar cuenta de este proceso. Una tarde vi en redes un resumen de *Corpse Party*, me pareció sorprendente el fenómeno que reflejaba y desde entonces no pude abandonar la idea de trabajar en el tema.

Sin embargo, más allá de simplemente analizar esta fuente, debía generar un aporte en la investigación aterrizándola en mi cultura. La búsqueda de un anime mexicano que reflejara un

proceso similar fue difícil, pero al igual que con el primer corpus, una noche apareció un resumen de *Onyx Equinox* y volví a caer enamorada.

El presente proyecto se basa en esa oportunidad que encontré de realizar un trabajo de investigación desde una perspectiva divertida y de aportar conocimiento a un vacío existente en el estudio de la interdependencia del *folklore* y la tecnología en productos de la cultura mediática, como el anime.

Justificación social

El anime, como un producto cultural de gran alcance e impacto en el mundo, ha logrado llegar a audiencias de diversas edades debido a su amplio repertorio de géneros, convirtiéndose en una de las industrias del entretenimiento más consumidas en la cultura contemporánea. Las industrias culturales, promovidas por los medios de comunicación masivos, actúan como agentes de transmisión y promoción de creencias y tradiciones alrededor del mundo, incluyendo aquellas propias de la ideología japonesa a través de sus populares series de animación (García ,2022, pp.16-31).

El anime, como producto cultural, también es una representación social que nos permite acercarnos y sumergirnos en el pensamiento y la cultura japonesa. El consumo del anime se ha modificado significativamente en la actualidad, reflejándose en el acceso a este tipo de contenido a través de plataformas de internet. Este fenómeno ejemplifica la persistencia de lo tradicional en la modernidad a nivel internacional, gracias a productos culturales que se han integrado a través del avance tecnológico, no solo como una forma de divulgación, sino como una muestra de la posmodernidad que se retroalimenta de ambos campos.

Justificación académica

Esta revisión del estado de la cuestión tiene como objetivo comprender el panorama actual y las perspectivas futuras en el ámbito del tema de investigación: la adaptación del *folklore* a la evolución tecnológica en series de anime que funcionan como "bases de datos de *yōkai*" y "bases de datos del México prehispánico". Mediante una enumeración y esquematización de diversas investigaciones realizadas desde diferentes campos de estudio, se pretende describir, organizar y analizar el desarrollo del conocimiento en este ámbito, siguiendo la propuesta de Codina (2015). Esta revisión permitirá identificar los avances logrados hasta el momento, ubicar las áreas que necesitan mayor investigación y aprovechar esos vacíos para realizar un aporte al tema.

El objeto de estudio, que abarca los procesos de posmodernidad en las series de animación "*Corpse Party: Tortured Souls*" y "*Onyx Equinox*", puede ser abordado desde una amplia gama de disciplinas. La antropología cultural, por ejemplo, resulta fundamental para el estudio del *folklore*, las tradiciones, las creencias y las narrativas de diversas culturas, y permite comprender los relatos sobrenaturales tradicionales de Japón y la cosmovisión prehispánica de México. La sociología aporta herramientas para analizar la globalización cultural, especialmente en relación con las religiones vernáculas, lo que permite comprender la construcción de la "japonesidad". Asimismo, la semiótica y la narratología son esenciales para trabajar con los relatos sobrenaturales y las tramas de las fuentes seleccionadas mediante su análisis. Finalmente, la historia del arte e historia cultural permiten revisar las fuentes dentro de su contexto histórico y estilístico.

El tema de investigación y el objeto de estudio, ya mencionados, permiten abordar la temática no solo desde una perspectiva interdisciplinaria, sino también a través de diferentes ejes conceptuales a partir de los cuales se realizó la búsqueda para generar el estado de la cuestión considerando el tipo de fuente analizada y la orientación epistémica con que se va a analizar dicha fuente. Entre estos se encuentran:

- Visibilidad: La teoría de la hipervisualidad de Renobell (2005), la cultura visual de Svetlana Alpers (1987) y la historia del arte de Baxandall (1978) permitirán analizar la representación visual del *folklore* en las series de anime.
- Posmodernidad: La teoría de la posmodernidad de Canclini (2021), al abordar la hibridación cultural, la tradición y la modernidad, será fundamental para comprender cómo se integran elementos tradicionales en contextos contemporáneos.
- Materializaciones culturales: La teoría de las materializaciones culturales de Kroeber (1963) proporciona una base para analizar la transmisión generacional de los relatos tradicionales y la mitología, así como el proceso de inserción del anime en la cultura popular y la persistencia de los relatos en las tramas de las series de anime.
- Bases de datos de *yōkai*: La teoría de Shamoan (2013), sobre las "bases de datos de *yōkai*", será útil para analizar la recreación de religiones vernáculas y la cosmovisión prehispánica en el anime, explorando la forma en que se integran elementos tradicionales y religiosos en las historias.

El estado de la cuestión se dividirá, de forma esquemática, en cuatro grandes orientaciones: "producción folklórica", "representación posmoderna de la tecnología", "estudios culturales y cultura popular" y "interculturalidad". Esta división se basa en los estudios analizados y en su relevancia para la presente investigación, jerarquizando la información de acuerdo con la importancia de los libros, tesis, ensayos académicos, artículos, revistas y capítulos de libros seleccionados. Las fuentes se encuentran en inglés y español, y han sido tomadas exclusivamente de bases de datos académicas como JSTOR (Journal Storage), Dialnet (Difusión de alertas en la red), Google Scholar y ERIH PLUS (European Reference Index for the Humanities and Social Sciences), así como de los repositorios digitales institucionales RI-UNAM (Universidad Nacional

Autónoma de México), RiuNet (Universitat Politècnica de València), RAA-BUAP (Benemérita Universidad Autónoma de Puebla), RI-UAEH (Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo) y CURIS (Copenhagen University). Se han seleccionado únicamente trabajos con acceso gratuito y textos completos publicados en los últimos diez años, es decir, el periodo comprendido entre 2013 y 2023, salvo por un par de excepciones que exceden la antigüedad del periodo mencionado y que fueron seleccionadas debido a su relevancia en el tema, tratándose de fuentes clave en el campo de conocimiento. Estas excepciones se justifican en su apartado correspondiente.

1. Producción Folklórica

La primera de las cuatro grandes orientaciones agrupa los estudios que se centran en las "bases de datos de *yōkai*", las "bases de datos prehispánicas mexicanas" y los relatos sobrenaturales. Estos estudios abordan las tradiciones y creencias relacionadas con la religiosidad, incluyendo la religiosidad contemporánea en Japón, la cosmovisión prehispánica y la reinención de estas tradiciones para audiencias modernas a través de los medios masivos.

En esta orientación, "Producción Folklórica", se destaca como fuente clave el libro *The Yōkai in the Database: Supernatural Creatures and Folklore in Manga and Anime*, donde se retoma el concepto de "bases de datos de *yōkai*" de Shamoan (2013). Este concepto se refiere a las narrativas de anime que se basan en el *folklore* japonés y presentan a los *yōkai* (criaturas y espectros) en dibujos animados, facilitando su asimilación por parte de la cultura moderna. Las posibilidades creativas de estas bases ficticias permiten mejorar la diégesis y volverla más atractiva y comprensible. Este concepto guarda una estrecha relación con la idea de "religiones vernáculas" empleadas como "religiones recreativas" en el manga y el anime, según lo expone Thomas (2012) en su libro *Drawing On Tradition: Manga, anime y Religion in the contemporary Japan*. Thomas

argumenta que este fenómeno es una característica propia de la sociedad japonesa, que presenta aspectos religiosos en narrativas digeribles, novedosas y atractivas.

Para comprender la lógica de las "bases de datos de yōkai", desde la perspectiva del público occidental, es necesario considerar la obra de Lev Manovich (2001). Manovich argumenta en su libro *The Language of New Media* que las bases de datos representan el mundo como una lista de elementos, sin implicar una narrativa o una historia. Según Manovich, la lógica de la base de datos está reemplazando a la lógica de la narrativa en la cultura digital, y las bases de datos y las narrativas representan naturalezas opuestas. Mientras que las narrativas establecen una relación de causa y efecto entre los elementos, las bases de datos son colecciones de elementos individuales cuyas relaciones son flexibles y pueden ser modificadas y reorganizadas de diversas maneras. Esta lógica de la base de datos está cada vez más presente en nuestra cultura digital, como se observa en el uso de los motores de búsqueda de internet, donde los resultados no se presentan en un orden narrativo, sino como una lista de elementos relacionados con nuestra consulta (Manovich, 2021).

Para integrar estos conceptos y profundizar en la cultura oriental, se recurre a la obra de Hiroki Azuma (2009), en su libro *Otaku: Japan's Database Animals*. Azuma introduce el concepto de "base de datos" para describir una nueva forma de consumir y comprender los medios. Según Azuma, los *otaku* ya no consumen los medios por su valor narrativo o temático, sino que consumen elementos individuales o "datos" de los medios, como personajes, vestuarios, poses, etc. Estos "datos" se recopilan en una "base de datos" mental, que luego se utiliza para generar nuevas obras de fan fiction, cosplay, arte de fans, entre otros. En este sentido, la "base de datos" de Azuma (2009) no se refiere a una base de datos en el sentido tradicional de una colección de información almacenada en un sistema informático. En cambio, Azuma propone una nueva forma de entender el consumo de medios, menos lineal y más centrada en elementos individuales.

Para analizar los elementos de identidad que hacen de México un país único y místico, se recurre a fuentes que exploran el *folklore* mexicano. *TECUAMOXLI*, un bestiario mitológico azteca (Ruiz y Valera, 2015) destaca la importancia de las tradiciones, los hábitos y las creencias para comprender la cultura mexicana, rica en leyendas, mitos y supersticiones. Este proyecto digital busca recuperar la cultura mexicana mediante la recopilación de información y la creación de un bestiario digital. Esta investigación se complementa con las ideas de Aranda (2013) en su trabajo "*La construcción de la identidad a través de la religión mesoamericana*". Aranda argumenta que los conceptos de cosmovisión e ideología son esenciales para el estudio de la religión, el ritual y el mito, pues se complementan y nos permiten acceder a las estructuras de la conducta y el pensamiento humano, ya que, en sus orígenes, la cultura mesoamericana utilizaba sus creencias para explicar la realidad y dar sentido al mundo natural, estableciendo un vínculo con el mundo sobrenatural.

Las ideas de Aranda (2013) y Ruiz y Valera (2015), junto con la propuesta de Escala (2019) sobre el "*fairy tale posmoderno*", que define estructuras narrativas contemporáneas basadas en cuentos de hadas tradicionales, inspiran la creación de un nuevo término: "*bases de datos prehispánicas*", para hablar de las series de animación que contienen y recuperan información de la cosmovisión prehispánica en tramas atractivas para una audiencia moderna.

Por su lado, Reidenvach (2020) habla sobre el género de terror y sus raíces en los inicios de la humanidad, cuando no existían explicaciones racionales para los fenómenos naturales y por tanto, el ser humano, ante esta incertidumbre, recurrió a la imaginación para crear mitos, dioses y la idea del miedo a la ira divina, tópicos reflejados en las fuentes primarias de esta investigación. También destaca que los géneros de fantasmas, tanto en Occidente como en Oriente, son un artefacto tradicional que no ha desaparecido con el terror existencial moderno, sino que ha

evolucionado, cambiando de nombre y transformándose. En este mismo sentido, el artículo *Anime Genre Preference and Paranormal Beliefs* (Reysen, Plante, Roberts, & Gerbasi, 2017), aborda el concepto de "creencias paranormales" en el anime, afirmando que estas creencias están estrechamente relacionadas con el grado de religiosidad de las personas y no surgen de la nada, sino que se propagan a través de los entornos socioculturales en los que se encuentran los individuos.

2. Representación posmoderna de la tecnología

La segunda orientación, "Representación Posmoderna de la Tecnología", abre el debate "tradición vs progreso" y aborda la temática de la génesis de la tecnicidad en el panorama contemporáneo, analizando cómo el anime representa un mundo tecnológico con máquinas dotadas de alma, creando un pastiche posmoderno. En esta sección se incluyen investigaciones que, si bien no se enfocan directamente en el tema principal de la investigación, ofrecen un contexto valioso para comprender la relación entre tradición y progreso en el anime. Estas investigaciones sirven como una reserva para el argumento principal, reconociendo que pueden existir excepciones o contrapuntos. Por ejemplo, se puede argumentar que, si bien las series de anime como productos culturales permiten la difusión del *folklore* japonés y sirven como referentes para impulsar el *folklore* mexicano en creaciones locales, existe un punto de vista que sostiene que las series que mezclan tradición y modernidad sólo pertenecen a creaciones orientales y no tienen ningún punto de convergencia ni similitud con las creaciones mexicanas.

Aquí se encuentran aportes como el de Torrents (2013), en su libro *Máquinas con Alma*, que analiza cómo la cultura del anime explora una extensión tecnológica de lo humano, integrando lo técnico, la espiritualidad y la religión desde una perspectiva antropológica. Según Torrents, esta

fusión surge de la búsqueda de poder. Bruun y Block (2013), en su trabajo *Techno Animism in Japan*, se refieren a este fenómeno como "tecno animismo", una perversidad polimorfa que ignora los límites entre seres humanos, animales, espíritus y tecnología. Este animismo tecno, resultado de la fusión del animismo tradicional con la modernidad, guía las prácticas tecnológicas en Japón, donde no existe una división clara entre lo natural y lo artificial. Según Becerra (2015), esta fusión conduce a escenarios postapocalípticos en las tramas, ya que Japón, a pesar de ser una sociedad industrialmente avanzada, se rige por patrones tradicionales.

Este término también es utilizado por Castelli (2018), quien argumenta que el sintoísmo japonés dota de vida y sentimientos a elementos tecnológicos y máquinas, creando mezclas que hibridan aspectos aparentemente opuestos, como la ciencia y la magia. Además, Castelli (2019b) analiza un manga en el que la posmodernidad se presenta como fuerza cultural dominante, siguiendo la teoría de Canclini (teoría que también se utiliza en esta investigación). Castelli observa cómo este manga introduce gráficos de culturas lejanas en un contexto que da paso a nuevas creaciones, reflejo de la hibridación cultural.

Finalmente, en los estudios orientados a la representación posmoderna en el anime, Pandey (2015) en *Medieval Genealogies of Manga and Anime Horror* argumenta que Japón es una ciudad posmoderna con una gran convergencia cultural. Pandey analiza cómo los animes con textos posmodernos funcionan como un pastiche, es decir, un mosaico de diferentes culturas y periodos históricos, creando un juego intertextual con el pasado. Pandey destaca que el manga y el anime pueden leerse como textos posmodernos, y en el género de horror, estos textos se basan en elementos formales del arte tradicional japonés, pero con narrativas modernas.

3. Estudios culturales y cultura popular

Dentro de la tercer gran orientación de los temas analizados para la construcción de este estado de la cuestión, tenemos los que se han enfocado a teorías sobre modernidad en productos de la cultura mediática con perspectivas teóricas producidas por cruces socioculturales desde el *folklore* actual que genera hibridez, hasta su difusión por distintos medios.

En esta orientación, "Estudios Culturales y Cultura Popular", se presentan dos fuentes clave para la investigación: *Culturas híbridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad* de Canclini (2021) y *The Nature of Culture* de Kroeber (1963). Canclini argumenta que lo tradicional y lo moderno no son opuestos, sino que se entrelazan generando cruces socioculturales. La posmodernidad, según Canclini, no es una etapa histórica, sino una manera de problematizar los vínculos que se establecen entre la tradición y el modernismo. Kroeber (1963), a pesar de ser una fuente más antigua, proporciona herramientas conceptuales esenciales para esta investigación, especialmente en cuanto a la naturaleza de la cultura. Sus ideas sobre la transmisión generacional de las tradiciones, los procesos de inserción que modifican el consumo y la persistencia de la cultura, son útiles para analizar el proceso por el cual los relatos tradicionales del *folklore* se han adaptado a un formato como las series de anime, permitiendo su pervivencia en la actualidad.

Dentro de la orientación se encuentra el trabajo *Influencia de los factores socioculturales en adaptaciones cinematográficas*, que ejemplifica las perspectivas metodológicas de esta investigación. Vázquez (2019) propone un análisis semántico-narrativo a través de los tres niveles del signo de Talens (semántico, sintáctico y pragmático), complementando el nivel sintáctico con la propuesta de Beristaín sobre la sintaxis de las acciones, las matrices actanciales, los actantes y la diégesis; y, como base del método el modelo epistemológico indicial de Ginzburg (1986).

4. Interculturalidad

La cuarta y última orientación se centra en los estudios que analizan la recepción del anime en México, incluyendo la popularización del término "caricaturas japonesas", que da pie a denominar como "anime mexicano" a las caricaturas mexicanas que siguen el estilo de dibujo artístico japonés. En esta sección se encuentran investigaciones que abordan la comercialización del anime en México, su popularización, su adaptación a los medios de *streaming* y la presencia de referentes mexicanos en el anime.

La evolución de la animación en México, de Campos (2022), presenta los antecedentes de la animación en Latinoamérica y su influencia en México hasta la actualidad, los primeros cortos y la fuerte influencia de Estados Unidos; mientras que García y García (2013), se enfocan a las manifestaciones de la cultura popular japonesa en México, el proceso de apropiación, la incorporación a nuestro bagaje cultural y las adecuaciones que les hemos hecho acorde a nuestro contexto, que es precisamente una de las características del anime mexicano; similar a lo que Castelli (2019a), analiza en la historieta mexicana *Huicalo*, producto que retoma elementos del manga japonés, se adapta a temas locales y mezcla diversas tradiciones religiosas, con un sustento en teorías de mestizaje e hibridación cultural donde los imaginarios se mezclan y se resignifican en un producto de la cultura popular contemporánea.

Finalmente, desde una perspectiva política y económica, Rosa (2022) analiza cómo el anime ha funcionado como una herramienta de la estrategia "*Cool Japan*" en relación con el poder suave de Japón. Rosa argumenta que el anime ha contribuido a crear una imagen positiva de Japón en el mundo, lo que ha impulsado un aumento en el turismo, el interés por estudiar en Japón y el deseo de vivir allí. Daliot-Bult y Otmazgin (2017), por su parte, sugieren que el "*boom*" del anime en Estados Unidos, su exportación y la creación de estructuras de poder en la globalización cultural están impulsados por la fuerza cultural del anime entre la "generación de internet". Ellos

argumentan que las industrias creativas globales operan de manera particular en una era de digitalización, lo que ha permitido la expansión del anime a nivel global.

Tras analizar el conocimiento existente sobre el anime posmoderno, se evidencia un acervo significativo de fundamentos que enriquecen este campo de estudio. Se ha abordado el tema de la tradición y la modernidad en el anime desde la perspectiva del tecno-animismo, donde la tecnología representa la modernidad y las creencias animistas representan la tradición. Esta mezcla se justifica por la creencia en que todas las cosas, incluidos los artefactos tecnológicos, poseen un alma o espíritu.

Este tipo de anime se ha descrito como un pastiche posmoderno, ya que mezcla aspectos de diferentes temporalidades y géneros, permitiendo reflexionar sobre la cultura contemporánea. Asimismo, se ha observado la influencia del *folklore* en la creación de obras de animación, basándose en las tradiciones y creencias relacionadas con la religiosidad en el Japón moderno y la cosmovisión prehispánica. Estos estudios ilustran ejemplos de la apropiación de productos, prácticas y estilos artísticos nipones que han sido modificados y reinventados para su inserción en la cultura mexicana a través de los medios masivos, adaptándose a las audiencias actuales.

Los estudios sobre la interculturalidad han explorado el anime como un "trozo de Japón en México" y, a su vez, han identificado animes que hacen referencia a la cultura mexicana como un "trozo de México en Japón". Estos estudios, junto con trabajos que proponen nuevos términos y los sustentan, han servido como punto de partida para la presente investigación. Asimismo, se encuentran estudios de suma importancia que exploran teorías sobre la modernidad en productos de la cultura mediática desde perspectivas teóricas producidas por cruces socioculturales, así como estudios que ejemplifican la propuesta metodológica de esta investigación.

Planteamiento del problema

Esta revisión del conocimiento existente evidencia que, si bien existe un acervo significativo de fundamentos que aportan al campo del anime posmoderno y a los estudios de productos de animación e ilustración mexicana, resultado de una interculturalidad que se apropia de estilos artísticos nipones, aún se identifican áreas de oportunidad. Se observan algunos puntos de importancia que no han sido explorados a profundidad o que tienen desarrollos poco avanzados.

Resaltar estas áreas de oportunidad es fundamental para identificar los elementos innovadores de este proyecto de investigación, que busca contribuir a la comprensión de los fenómenos de la posmodernidad en las series de animación de culturas con un gran *folklore*, pero muy diferentes entre sí: Japón en Oriente y México en Occidente.

Se observa un vacío en la investigación sobre el anime posmoderno, ya que se ha analizado la fusión de la tradición (creencias animistas) y la modernidad (artefactos tecnológicos) únicamente como "máquinas con alma", sin explorar la interacción de estas dos fuerzas de manera separada. Si bien se han explorado aspectos de la posmodernidad desde la serie de animación como producto cultural, no se ha profundizado en su diégesis como el espacio cultural donde las criaturas sobrenaturales del *folklore* japonés se adaptan al uso de la tecnología, viéndola como una herramienta.

Un segundo vacío en la investigación sobre el anime posmoderno es la falta de análisis sobre cómo las criaturas del *folklore* nipón en el anime se utilizan como herramientas para instruir sobre las mismas, pero no se ha explorado cómo el anime mexicano emplea una técnica similar con su propio bagaje prehispánico.

Surge entonces la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo se presenta la hibridación cultural en las obras ficticias "*Corpse Party*" (2013) y "*Onyx Equinox*" (2020) y de qué manera esta hibridación da cuenta de una reinención de las "bases de datos de criaturas sobrenaturales" japonesas por parte de creadores locales mexicanos, quienes, influenciados por la adopción de técnicas artísticas niponas, incorporan elementos mágicos de la cosmovisión prehispánica de México?

Hipótesis

Las series de anime *Corpse Party: Tortured Souls* y *Onyx Equinox* dan cuenta de hibridación cultural, al integrar elementos tradicionales de Japón y México, respectivamente, dentro de un contexto de animación moderna. Esta hibridación contribuye a la preservación y difusión de la tradición cultural, permitiendo que las nuevas generaciones accedan y se familiaricen con las mitologías y creencias del pasado. En este sentido, *Onyx Equinox* ha adoptado el modelo de "bases de datos de criaturas sobrenaturales" del anime japonés, enfocándose en su propia cultura.

Objetivos

Objetivo General.

- Analizar la hibridación cultural en las series de anime "*Corpse Party: Tortured Souls*" y "*Onyx Equinox*" para entender cómo estas obras preservan y difunden elementos de la tradición cultural en un contexto moderno, utilizando la teoría de la hibridación cultural de Néstor García Canclini como marco teórico.

Objetivos Específicos.

- Examinar cómo *Corpse Party* y *Onyx Equinox* incorporan y adaptan elementos del *folklore* tradicional en narrativas que las inscriben como “bases de datos de criaturas sobrenaturales” y su significación como el factor que representa a la “tradicición”.
- Explorar las formas en que estas series implementan la adaptación a los medios tecnológicos de comunicación que representan la “modernidad” del mundo contemporáneo.
- Determinar los aspectos que dan cuenta de los procesos socioculturales propios de la posmodernidad dentro de las fuentes analizadas.
- Comparar la fuente occidental con la oriental con el fin de discutir los aspectos que retoma a nivel artístico y narrativo y si es que refleja un cambio en la creación de contenido animado local orientado hacia la exploración y revalorización de elementos culturales prehispánicos.

Metodología

Este proyecto de investigación se enmarca en un enfoque cualitativo de corte hermenéutico, empleando un análisis semiótico-narratológico y una búsqueda de referentes iconográficos temáticos. Las fuentes primarias de investigación son las series de anime *Corpse Party* y *Onyx Equinox*, ambas con temáticas sobrenaturales. *Corpse Party*, con temática de fantasmas japoneses, y *Onyx Equinox*, basada en la cosmovisión prehispánica de México, constituyen la base para la construcción del andamiaje teórico necesario para el análisis, motivo el cual, a diferencia de las investigaciones de corte positivista, el marco teórico no precede a la fuente, sino que se construye conforme a las necesidades de esta.

El método de investigación se basa en el modelo epistemológico indicial, también conocido como paradigma de inferencias indiciales, propuesto por Carlo Ginzburg (1986) en el ámbito de

la microhistoria. Este modelo, que comenzó a consolidarse en las ciencias sociales a finales del siglo XIX, se caracteriza por la búsqueda de indicios y la interpretación de la sintomatología, centrándose en datos marginales menos evidentes pero considerados reveladores. El paradigma de indicios amplía la escala de observación, buscando lo específico, las peculiaridades, lo individual y los detalles que a menudo se consideran triviales o de poca importancia. El modelo se interesa tanto por estos datos como por el proceso que los generó (Ginzburg, 1986).

Para la gestión de las actividades que permiten el desarrollo de esta investigación se emplea el método de ruta crítica bajo la siguiente planificación:

A pesar de la escasez de investigaciones al interior de productos de la cultura mediática como el anime, de acuerdo con el tema a tratar, esta investigación se centra en el análisis de la adaptación del *folklore* a la evolución tecnológica en series que funcionan como "bases de datos de *yōkai*" y "bases de datos del México prehispánico". Para abordar este problema de investigación, se empleará el método de ruta crítica para la gestión de las actividades, las cuales se desglosan de la siguiente manera:

- Análisis de las series *Corpse Party* y *Onyx Equinox*: Se empleará el paradigma de inferencias indiciales de Ginzburg (1986) como base metodológica, partiendo de las fuentes primarias, las series de animación mencionadas. Se utilizará la metodología de Jenaro Talens (1988), retomando a Morris, para realizar un análisis semiótico de imágenes y diálogos en los tres niveles del signo: semántico, sintáctico y pragmático. Este análisis se enfocará en las funciones o unidades de sentido.
- Identificación de elementos del *folklore*: Se distinguirá los elementos del *folklore* que dotan a las obras del aspecto "tradicición" a través de la identificación de los *yōkai* y los seres

míticos de la cosmovisión prehispánica en sus respectivas obras. Para esto, se revisará material documental relevante.

- Análisis de la modernidad: Se analizarán los aspectos propios de la modernidad, guiados por la perspectiva de Canclini (2021), y se evaluará su importancia e impacto en las fuentes primarias.
- Comparación de las culturas oriental y occidental: Se compararán las culturas oriental y occidental para determinar la influencia que lleva a la revalorización de los elementos mágicos propios de México.

La implementación de estas actividades críticas busca confirmar, aclarar o desmentir las hipótesis planteadas: que en estas obras están presentes diferentes procesos de posmodernidad, que en las de origen nipón la ficción modifica tal proceso, y que *Onyx Equinox* tiene influencia del estilo artístico japonés y adapta el contenido de las "bases de datos sobrenaturales" buscando un referente equivalente en México.

Este trabajo de investigación se centra en el análisis de dos fuentes primarias: la serie japonesa de animación *Corpse Party* y la serie mexicano-estadounidense *Onyx Equinox*.

Corpse Party: Tortured Souls (2013), producida por el estudio *Asread* y perteneciente a los géneros de horror, misterio y sobrenatural, narra la historia de siete amigos que, en una tarde lluviosa tras su festival escolar, deciden quedarse en la escuela y contar historias de terror. A este grupo se unen una profesora y la hermana menor de uno de los protagonistas. Debido a que una de las alumnas cambiaría de escuela, todos acuerdan realizar un ritual para preservar su amistad a pesar de la distancia; sin embargo, este ritual los transporta a la siniestra escuela *Heavenly Host Elementary School*, la cual en el pasado fue escenario de una serie de brutales asesinatos. En este lugar, se enfrentan no solo a fantasmas enfadados, sino también a un espacio que juega con sus

mentes hasta enloquecerlos. Para poder escapar, deben resolver el misterio de la escuela maldita y realizar el ritual correcto de una forma específica. Esta fuente es de importancia primordial para esta investigación, ya que su trama presenta relatos de *yōkai* en un Japón contemporáneo que se comunica a través de medios tecnológicos.

La serie *Onyx Equinox*, producida por la mexicana Sofía Alexander para la plataforma digital *Crunchyroll*, narra la historia de Izel, un joven atrapado en una apuesta entre dioses que lo seleccionó como campeón para salvar a la humanidad cerrando las cinco puertas del inframundo. La importancia de esta serie radica en su estilo de animación propio del anime y en la gran cantidad de seres de la mitología mexicana que emplea.

Como fuentes secundarias, se utilizarán materiales documentales de diferentes enfoques académicos, cuyos estudios sobre el tema se han agrupado en cuatro grandes orientaciones.

1. Anime como Producción Folklórica: Trabajos de autores que han explorado el anime como una producción folklórica, centrándose en las bases de datos de Yōkai, las bases de datos prehispánicas mexicanas y los relatos sobrenaturales. Sus trabajos abordan las tradiciones y creencias relacionadas con la religiosidad en el Japón contemporáneo, la cosmovisión prehispánica y la reinención de estas para las audiencias modernas en medios masivos, así como la evolución de los relatos pertenecientes al género de terror (Shamoon,2013; Azuma, 2009; Manovich, 2001; Thomas,2012; Ruiz y Valera, 2015; Aranda 2013, Reysen, Plante y Roberts, 2017; Escalas, 2019; Reindenvach, 2020).

2. Representación Postmoderna de la Tecnología en el Anime: Textos que han explorado la representación postmoderna de la tecnología en el anime, (Castelli, 2018; Torrents,2013; Bruun y Block,2013; Becerra,2015; Pandey, 2015).

3. Modernidad desde Estudios Culturales y Cultura Popular: Autores que se han interesado en la modernidad desde la perspectiva de los estudios culturales y la cultura popular, (Canclini, 2021; Kroeber, 1966; Vázquez, 2019).

4. Estudios Interculturales de Anime y Animación en México: Se recurre a autores que han realizado estudios interculturales tanto de anime como de animación en México, (Campos, 2022; García y García, 2013; Castelli, 2019; Rosa, 2022; Daliot-Bult y Otmazgin, 2017).

Finalmente, en relación con los temas de la modernidad y la tradición, las perspectivas teóricas de Canclini (2021) en el ámbito de lo cultural resultan particularmente interesantes. Canclini identifica una convivencia en la época actual entre lo tradicional, que aún perdura, y lo moderno, que continúa asentándose, lo que da lugar a las distintas mezclas interculturales. Estas mezclas se consideran una configuración híbrida del campo cultural, a lo que Canclini denomina "hibridación cultural" (2021). Sus hipótesis sostienen que lo tradicional y lo moderno no se oponen abruptamente como universos autónomos, de modo que uno podría ser sustituido por el otro, sino que producen cruces socioculturales. Canclini también analiza los productos masivos como construcciones culturales con verosimilitud histórica y cómo la hibridez de los procesos culturales ve a la posmodernidad, no como una etapa histórica que superaría a la modernidad, sino como una manera de problematizar los vínculos que esta última forjó con la tradición y el modernismo (2021).

Capítulo I: Corpse Party, Tortured Souls

El primer capítulo de este estudio se centra en la presentación del corpus de estudio, la serie de anime OVA¹ *Corpse Party: Tortured Souls* (2013). Se realizará un análisis semiótico de la serie, producida por el estudio japonés *Asread*, dirigida por Akira Iwanaga y lanzada en Japón en DVD y *Blu-ray*. La serie consta de cuatro episodios: "Separación Múltiple" (29 minutos 16 segundos), "Bisagras Rotas" (28 minutos 45 segundos), "Sentimientos Inalcanzables" (29 minutos 8 segundos) y "Triste Verdad" (29 minutos 57 segundos). La serie de animación se inscribe en los géneros de horror, sobrenatural, *gore*, *thriller* y drama.

La serie *Corpse Party: Tortured Souls* (2013) narra los sucesos aterradores que tienen lugar en los terrenos de *Heavenly Host*, una escuela primaria donde se produjeron acontecimientos tan espantosos que el edificio fue arrasado en un intento de borrarlos de la memoria. Sin embargo, una nueva institución, *Kisaragi Academy*, fue construida en el mismo lugar, como si el mal que allí residía pudiera ser simplemente sepultado. Cuando un grupo de nueve estudiantes realiza un hechizo encontrado en internet, "*Sachiko For Ever*", con el aparente fin de unir su amistad para siempre, la pesadilla se desata de nuevo. Transportados a una dimensión alternativa donde *Heavenly Host* aún se alza y los fantasmas vengativos del pasado acechan los pasillos, los estudiantes se convierten en presas de un lugar que juega con sus mentes. Ahora, deben trabajar juntos para romper el hechizo y escapar o unirse a los espíritus de los condenados para siempre.

1.1 Análisis Nivel Semántico

¹ *Original Video Animation* o Animación de Video Original según su traducción al español. Se trata de producciones animadas japonesas que se lanzan directamente para su consumo en formato doméstico, como DVD o *Blu-ray*.

El análisis se inicia con este nivel, el cual, de acuerdo con la metodología de Talens (1980), "analiza las cuestiones referentes al significado de los signos" (p. 47).

Comprender el contexto en el que se desarrolla la trama es fundamental para una apreciación completa de la obra. Este análisis ayuda a desentrañar un significado más profundo y a sumergirse en la atmósfera de la historia. Para ello, se examinarán las funciones integradoras, que están compuestas por informaciones e índices (Castelli y Camacho, 2022).

Las informaciones, según Castelli y Camacho (2022), "nos proporcionan datos acerca del espacio-tiempo en el que se desarrolla la historia" (p. 76). Es decir, se refieren a "lugares, objetos y gestos" (p. 76), que sirven para identificar y situar a los personajes y elementos de la trama tanto en el tiempo como en el espacio.

El espacio en la historia es el lugar físico donde se desarrolla la trama, ya sea real o ficticio. Influye en la trama y en los personajes al determinar las posibilidades físicas y al establecer el tono y el ambiente de la historia.

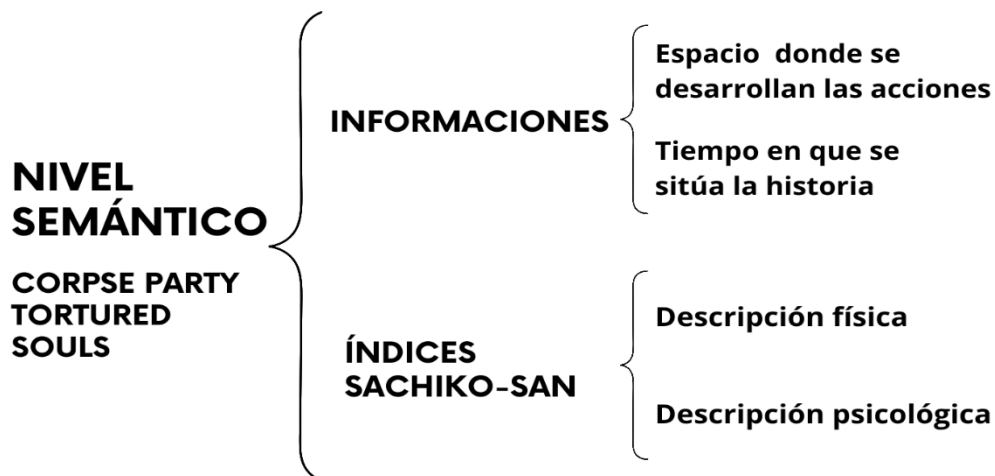
El tiempo, por otro lado, es el momento o periodo en el que se desarrolla la historia. Puede ser un momento específico, como el pasado, el presente o el futuro, o incluso un tiempo ficticio.

Los índices, según Castelli y Camacho (2022), permiten al lector identificar, a partir de su conocimiento del mundo, las características físicas o psicológicas de los protagonistas (p. 76). En la descripción física, se identifican los detalles que dan una imagen del personaje a nivel visual, mientras que la descripción psicológica se centra en la personalidad y el estado emocional de los personajes.

Dada la importancia que tienen los *yōkai*² en esta investigación, se centrará el análisis de los índices en el personaje de Sachiko Shinozaki, el *yōkai* principal de la obra. Este apartado se desarrollará según el siguiente esquema:

Figura 1

Estructura del Nivel Semántico en Corpse Party



Nota: Esquema de elaboración propia

1.1.1 Informaciones

Lugar. La trama de la serie se desarrolla en dos lugares, un aspecto que está estrechamente vinculado al tiempo en que se sitúa la historia, pues básicamente, hablando de la ubicación, esta es la misma. Los personajes comienzan la historia en la escuela secundaria *Kisaragi Academy* y tras la realización del ritual “Sachiko-san Por Siempre” son arrastrados a la *Primaria Tenjin Elementary School* o *Heavenly Host* (en su adaptación para el público extranjero), la cual, debido

² En el contexto de la literatura y cultura japonesas, los "yōkai" (妖怪) son una amplia gama de criaturas sobrenaturales que pueden ser espíritus, demonios, monstruos, dioses o cualquier otra entidad extraña presente en el folklore japonés.

a los terribles acontecimientos ocurridos en ella fue derribada para construir en su lugar la actual Secundaria *Kisaragi*.

Respecto al primer lugar, en la serie, se observa a un grupo de estudiantes, formado por Satoshi Mochida, Naomi Nakashima, Ayumi Shinozaki, Seiko Shinohara, Yoshiki Kishinuma, Mayu Suzumoto y Sakutarō Morishige, en un salón de clases de la escuela secundaria *Kisaragi Academy*. El entorno es fácilmente reconocible por los elementos propios de un aula: mesas, un gran pizarrón verde, un reloj, un horario escolar y una etiqueta que indica que se trata de la clase 9 de segundo grado.

Figura 2

Espacios de la Secundaria *Kisaragi*



Nota: Fotogramas a color empleados para mostrar los espacios de *Kisaragi*, aspecto original: Episodio 1. imágenes PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

El grupo de amigos está escuchando una historia de terror relatada por Ayumi, la cual revela detalles importantes sobre el lugar en el que se desarrolla la trama.

Sucedió después de clases, en un día lluvioso igual que hoy... una profesora perdió el equilibrio, cayó por las escaleras y murió.

El director cuidaba de la escuela como si se tratara de su propio hijo, pero la desgracia continuó. Cierta día, después del incidente, decidieron cerrar la escuela. Desde ese momento el corazón del director se quebró tanto que, en el día del cierre, dicen que subió a la terraza de la escuela ¡Y se suicidó!

La escuela Kisaragi, el lugar en el que estamos ahora es donde una vez estuvo la primaria Tenjin.

La profesora que cayó por las escaleras, aún no se sabe que murió aquel día. Dicen que en días lluviosos como hoy, después de clase, ella vaga por estos oscuros pasillos. Sí, justo en este momento.

Cada vez que aparece esa profesora es acompañada de un apagón repentino. Entonces se oye un “toc toc” en la puerta del aula. Mientras la puerta se abre lentamente, un rostro pálido se asoma y dice; “¿Hay alguien aquí todavía?” (*Corpse Party*, 2013)

La segunda ubicación, *Heavenly Host*, representa un desafío para la comprensión del espacio en la serie. Aunque se trata de una escuela del pasado que ya no existe, no es un lugar normal, sino una dimensión maldita de la que parece imposible escapar. Una vez que los estudiantes son transportados a esta dimensión alternativa, inicialmente se muestran desconcertados y desconocen su ubicación. A pesar de que todo indica que se encuentran en una escuela, se dan cuenta de que es una primaria al observar el tamaño de los zapatos en un estante.

Heavenly Host está conformada por dos edificios principales: uno con aulas, baños, un vestíbulo con estantes para zapatos, enfermería, escaleras para acceder a las tres plantas, una

biblioteca, un laboratorio y una sala de ciencias; y otro edificio que alberga la oficina del director.

Figura 3

Áreas de Heavenly Host



Nota: Fotogramas a color empleados para mostrar los espacios, aspecto modificado con etiquetas en español: Episodio 1. imágenes PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

Al final del episodio 1, que se relata desde la perspectiva de Naomi, ella confirma el lugar en el que se encuentran con un diálogo específico:

En tan sólo un par de horas pasé de jugar con mis amigos en un salón de clase a ver morir a uno de ellos frente a mis ojos. No hay manera de que pueda aceptar esta realidad, pero este es un lugar donde todo esto puede suceder debido a que este lugar es esa maldita primaria *Tenjin* (Corpse Party, 2013).

Para reforzar la confirmación de Naomi, se muestra un acercamiento a una viga con una inscripción en *Kanji* que se traduce como "Primaria *Tenjin*" en los subtítulos.

Figura 4

Letrero en Kanji de la Primaria Tenjin



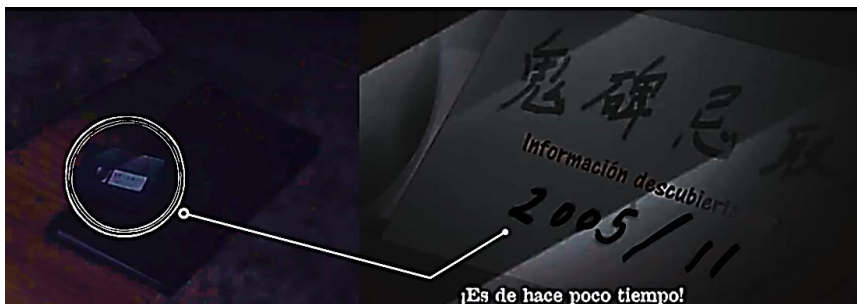
Nota: Fotograma a color, animación digital, aspecto original: Episodio 1, 00:26:27. imagen PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

Época. En este apartado se identifican dos temporalidades: una correspondiente a la época actual en *Kisaragi Academy* y otra del pasado dentro de *Heavenly Host*.

Mochida encuentra un diario y una cinta de video pertenecientes a Naho en *Heavenly Host*. La cinta contiene el ritual "Sachiko por siempre", con la fecha "noviembre de 2005". Mochida comenta que "es de hace poco tiempo" (Corpse Party, 2013), lo que nos permite deducir que la historia transcurre en el año 2005 o, a lo sumo, en 2006.

Figura 5

Fecha inscrita en el video de Naho-San



Nota. Fotogramas a color, animación digital, aspecto editado para resaltar el detalle: Episodio 3. imagen PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

La historia comienza inmediatamente después del "Festival de la Amistad" de la Escuela Kisaragi, cuando los alumnos han terminado de limpiar y se preparan para ir a casa.

Según la leyenda de Ayumi, el ritual se realiza "Justo en este momento" (Corpse Party, 2013), y el reloj marca las 7:00 pm. Cuando los chicos realizan el ritual y desaparecen, el reloj ya marca las 7:30 pm.

Figura 6

Relojes de la secundaria Kisaragi



Nota. Fotogramas a color, animación digital, aspecto editado para resaltar detalles:

Episodio 1. imagen PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

La dimensión de *Heavenly Host* también corresponde a una época diferente, situada después de la clausura de la escuela y antes de su demolición.

Además, la escuela presenta una propiedad anómala conocida como "espacios cerrados". Estos son tres dimensiones alternativas dentro de la misma escuela que no siguen las leyes normales de la física o la lógica. Los espacios cerrados hacen imposible que los protagonistas, si están atrapados en diferentes dimensiones, puedan encontrarse, a pesar de que todos los espacios corresponden a los mismos sitios físicos de la escuela. Se cree que estos espacios fueron creados por los espíritus vengativos de los niños asesinados en 1973.

El nombre de la primaria *Heavenly Host* ha sido manchado, en el mes pasado, ocurrieron muchas desapariciones de niños en la ciudad, siendo el secuestro la explicación más viable. Como resultado de la investigación, las autoridades han encontrado el peor escenario posible en la primaria *Heavenly Host* al descubrir sus cuerpos el 18 de septiembre de 1973, a las 7 pm aproximadamente. También se ha revelado que junto a ellos se encontró a un profesor de la escuela vivo, aunque en estado de semi catatonía con un par de tijeras ensangrentadas en las manos (Reporte de las noticias en *Heavenly Host - Corpse Party*, 2013).

Según la historia de Ayumi, después de la muerte de una maestra (en realidad, la enfermera), la desgracia siguió llegando a *Heavenly Host* con el secuestro y la muerte de varios niños.

Como resultado, la escuela fue clausurada el 18 de septiembre de 1973, lo que llevó al suicidio del director, quien se arrojó desde la terraza. La dimensión de *Heavenly Host* captura el momento exacto de la caída del director, ya que Naomi y Mochida pueden verlo caer una y otra vez en un bucle infinito.

Figura 7

Suicidio del director de *Heavenly Host*



Nota. Fotograma a color, animación digital, aspecto original: Episodio 4, 00:12:29, imagen PNG, Akira Iwanaga, *Corpse Party; Tortured Souls*, 2013.

La dimensión de fantasmal cuenta con un viejo reloj de péndulo que se encuentra detenido a punto de dar las 5:00. Dada la oscuridad, es probable que se trate de las 5:00 de la madrugada. Los fantasmas de cada dimensión aparecen cuando el péndulo del reloj se mueve y suena, señalando que en ese instante la hora exacta son las 5:00.

Figura 8

Reloj de Heavenly Host



Nota. Fotogramas a color, animación digital, aspecto editado para resaltar detalles: Episodio 1, 00:18:39, imagen PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

1.1.2 Índices

En *Corpse Party. Tortured Souls*, el personaje que interesa tratar es Sachiko Shinozaki, por lo que la descripción física y psicológica trata sobre ella.

Descripción Física.

Sachiko-san es presentada a lo largo de la historia viva y muerta, tanto como cadáver como espíritu.

Sachiko Shinozaki es una niña delgada, de piel clara, ojos grandes color violeta, cabello negro y largo. La última página del diario de su madre, escrito cuando estaba viva, confirma que Sachiko tenía 7 años.

“Hoy Sachiko cumple 7 años, la llevaré a comer algo después de clases. Espero que le guste el gato de peluche que le compré.” (Corpse Party, 2013)

Seguido por una página que escribió cuando ya estaba muerta, relatando lo que sucedió el día de su muerte, que fue el mismo día del cumpleaños de Sachiko.

“Tuve que hacer un papeleo ese día antes de irme, el director entró a la enfermería...” (Corpse Party, 2013)

La madre de Sachiko, la enfermera, fue asesinada por el director durante un forcejeo. El director le rompió el cuello, causándole la muerte instantánea. En ese momento, Sachiko estaba llegando para celebrar su cumpleaños con su madre. Al presenciar la escena, el director, temiendo ser descubierto, la atrapa y la ahorca. Después, la lleva al sótano de la escuela y la entierra.

En el *opening* del primer episodio, se puede ver a Sachiko Shinozaki en su forma humana en una fotografía. La imagen se enfoca en ella para que se pueda apreciar mejor. Sachiko lleva un vestido blanco, medias rojas y zapatos negros. Su cabello está recogido con un pasador rojo que deja su rostro descubierto.

Figura 9

Apariencia de Sachiko mientras estaba con vida



Nota. Fotogramas a color, animación digital, aspecto editado para resaltar detalles:

Opening, 00:03:20, imagen PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

En una analépsis³ del director, se muestra el cadáver de Sachiko. El director, trastornado por el espíritu de Sachiko en sus sueños, decide desenterrar el cuerpo para arrancarle la lengua y evitar que revele la verdad. El cadáver de Sachiko conserva el mismo vestido blanco que llevaba el día de su asesinato. Su piel está grisácea y consumida, y sostiene el peluche de gato que su madre planeaba regalarle ese día.

Figura 10

Apariencia del cadáver de Sachiko



Nota. Fotogramas a color, animación digital, collage de imágenes desde diferentes posiciones: Episodio 4, imagen PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

Después de presenciar la muerte de su madre y la violencia que sufrió en su propio asesinato, Sachiko se convierte en un espíritu vengativo, un *yōkai*.

Los *yōkai* son seres fantásticos que combinan lo misterioso y lo sobrenatural (Requena, 2009, p. 83). Dentro de esta categoría se encuentran los *yūrei*, fantasmas o almas en pena, estrechamente relacionados con el budismo y su creencia de que el *reikon* (espíritu) de un ser

³ También conocida como escena retrospectiva o flashback en voz inglesa, es un recurso narrativo que interrumpe el orden cronológico de una historia para introducir un recuerdo o secuencia del pasado, proporcionando contexto o información relevante para comprender el presente.

humano se convierte en *yūrei* tras una muerte violenta. Estos espíritus atormentados deambulan por el mundo de los vivos y alcanzan la paz al lograr sus objetivos (Requena, 2009, p. 100). Sachiko encaja en la clasificación de los *onryō*, *yūrei* conocidos en Occidente por su sed de venganza contra quienes les hicieron daño en vida. Sin embargo, incluso después de haber castigado a sus víctimas, los *onryō* continúan con su destrucción sin importar a quién dañen (Requena, 2009, p. 111).

Algunas de las características con las que se describen son con un kimono blanco de luto, cabellera negra, larga y despeinada y cara blanca y añil.

Sachiko cumple con las características representativas de los *onryō*, incluso es capaz de materializarse hasta hacerse pasar por un humano vivo. Esta habilidad la adquirió entre 1953, cuando falleció, y 1973, cuando asesinó a los niños y se hizo pasar por la única víctima sobreviviente para señalar como único culpable al maestro Yoshikazu quien se encargó del secuestro de los niños por orden de Sachiko.

Figura 11

Sachiko haciéndose pasar por una niña secuestrada – Recuerdo de Yuki mostrado a



Nota. Fotograma a color, animación digital, aspecto original: Episodio 4, 00:13:37, imagen PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

Como *onryō*, Sachiko presenta un aspecto aterrador. Su cabello largo y despeinado le cubre el rostro, y muestra una amplia sonrisa maligna con ojos abiertos y una mirada desquiciada. Su vestido blanco se ha teñido de rojo, está desgastado y roto, con manchas intensas de sangre. Lleva consigo un par de tijeras y está envuelta por una energía de color morado que se vuelve aún más oscura cuando desea causar daño, un fenómeno que en la serie se denomina "melanismo", en referencia a la condición genética que causa exceso de pigmentación oscura en la piel.

Figura 12

Apariencia de Sachiko como *onryō*



Nota. Fotogramas a color, animación digital, aspecto original: Collage de imágenes del Episodio 4 , PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

Como *onryō*, Sachiko posee habilidades sobrenaturales. Además de tomar una forma totalmente corpórea para hacerse pasar por una humana viva, puede aparecer y desaparecer a voluntad, aparecer en los sueños de las personas para trastornarlos, ejercer tortura psicológica en sus víctimas y manipular a Yoshikazu para que este haga su voluntad. Sachiko es tan poderosa que puede manipular a Yoshikazu para que secuestre a los niños, mostrando que él la temía demasiado.

Figura 13

Yoshikazu Aterrado ante el Sadismo de Sachiko

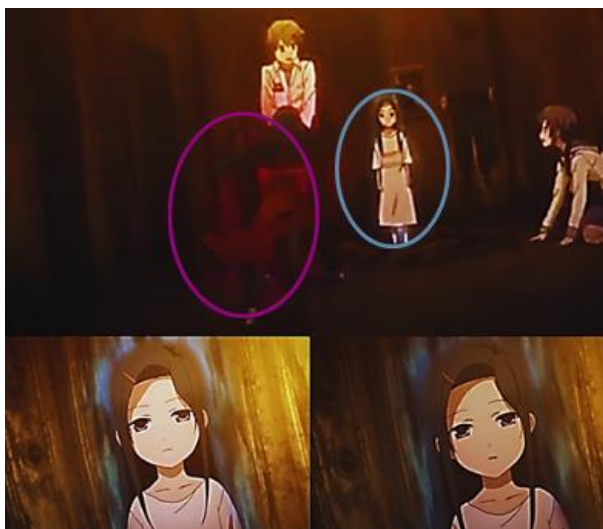


Nota. Fotograma a color, animación digital, aspecto original: Episodio 3, 00:15:13, imagenPNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

Su alma parece estar dividida en dos partes, pues cuando la Sachiko violenta ataca a Mochida, aparece una Sachiko vestida de blanco a su espalda, quien luce tranquila, aunque confundida y con un aura de color azul.

Figura 14

Alma de Sachiko Dividida en una Contaparte Buena

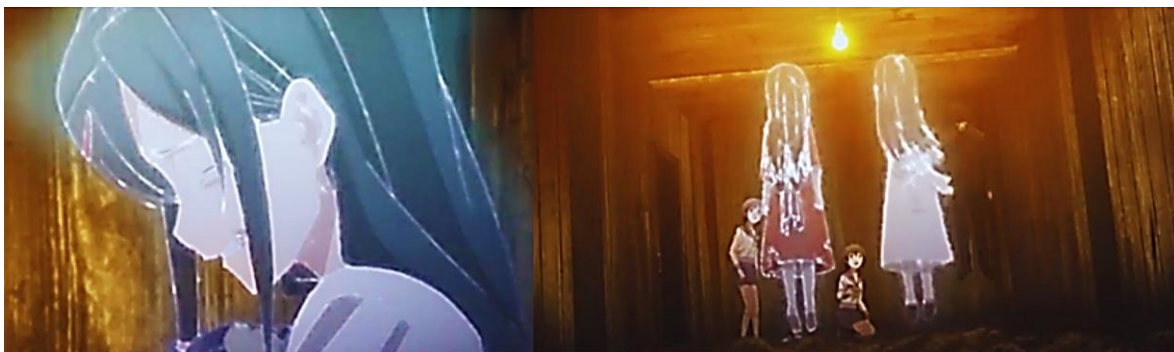


Nota. Fotogramas a color, animación digital, aspecto editado para resaltar detalles: Collage de imágenes del episodio 4, PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls,

Cuando los protagonistas logran apaciguar a Sachiko, sus sentimientos se reconcilian y ambas Sachiko se fusionan, desvaneciéndose en una explosión de luz.

Figura 15

Alma apaciguada de Sachiko



Nota. Fotogramas a color, animación digital, aspecto original: Episodio 4, imágenes PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

Descripción Psicológica. En vida, Sachiko era una niña cariñosa y dulce que amaba a su madre. Era capaz de hacer cualquier cosa por ella. Después de la muerte de su madre, Sachiko comenzó a asesinar niños para enviarlos con ella y evitar que se sintiera sola y triste. Sin embargo, con el melanismo, Sachiko comenzó a disfrutar de los asesinatos por placer, una característica que se asocia a esta condición. Naho Saennoki, al inicio del episodio 2, menciona:

Aquellos que fueron condenados a permanecer en esta escuela deben enfrentarse a situaciones de vida o muerte y acaban en un estado de completa desorientación, habiendo perdido la capacidad de diferenciación, acaban causando daño a los demás. Aunque, los efectos varían de persona en persona en sus momentos finales serán tan oscuros como el carbón y sus almas vagarán por siempre en la primaria Heavenly Host. Debo llamar a este fenómeno “Melanismo” (Corpse Party, 2013).

El término "melanismo" es retomado de la traducción en español, sin embargo, en el idioma original, esta es una traducción del término japonés "kukka", formado por los *kanjis* 黒 (*kuro*), que significa "negro", y 化 (*ka*), que significa "transformación". "Kukka" significa, literalmente, "transformarse en negro" o "ennegrecimiento", lo cual se relaciona con el melanismo, un estado de ennegrecimiento progresivo producido por un exceso de pigmentación oscura.

Respecto a la clase de fantasma a la que corresponde Sachiko, habiendo antes esclarecido que se trata de un *onryō*, Shinozaki menciona:

Un espíritu cuya vida concluyó de manera violenta, dejando atrás deseos incumplidos. Para las personas normales es como estar al borde de la locura. Por eso tienes todo tipo de ideas y sentimientos confundiendo tus pensamientos (Corpse Party, 2013).

Entre otras de sus características, Sachiko es traviesa, manipuladora y vengativa. Disfruta causando sufrimiento a los demás, tanto físico como psicológico, y se divierte con el miedo y el horror que les provoca. Aunque aparenta ser una niña inocente, es extremadamente peligrosa y despiadada. Aprovecha su apariencia para engañar a sus víctimas y jugar con ellas.

A Sachiko le gusta arrancar los ojos de sus víctimas con sus tijeras. En una escena, se la ve jugando con el ojo de Yuka incrustado en sus tijeras, riéndose tiernamente y moviendo sus piecitos de la emoción y durante el recuerdo de Yuki, se pregunta si "el ojo saldrá completo" cuando le introduce violentamente las tijeras (Corpse Party, 2013).

Figura 16

Sachiko Jugando con el Ojo Arrancado de Yuka



Nota. Fotogramas a color, animación digital, aspecto original: Episodio 3, 00:26:39, imagen PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

Sachiko es astuta y siempre encuentra formas ingeniosas de atrapar a sus víctimas. Primero, manipula al profesor para que secuestre a los niños. Luego, manipula a Naho con el ritual del blog de internet.

Cuando está enojada, se vuelve extremadamente agresiva y violenta. Sin embargo, su contraparte de blanco luce melancólica y confundida, incapaz de recordar la muerte de su madre ni la suya propia.

A pesar de su siniestra personalidad, Sachiko también es un personaje complejo y lleno de matices. Se muestra que es vulnerable y que tiene una historia trágica que la llevó a cometer tantos asesinatos. Cuando los protagonistas le revelan que conocen lo que ocurrió con su madre y con ella, y Sachiko recupera la memoria de los eventos, los chicos le dicen que la entienden, ya que debió sufrir mucho al no poder contar la verdad. Al recibir su lengua y el peluche de su madre, Sachiko llora y les pide perdón por todo lo que les hizo. Su espíritu cambia a un color blanco y comienza a desvanecerse, lo que indica que su alma ha sido apaciguada.

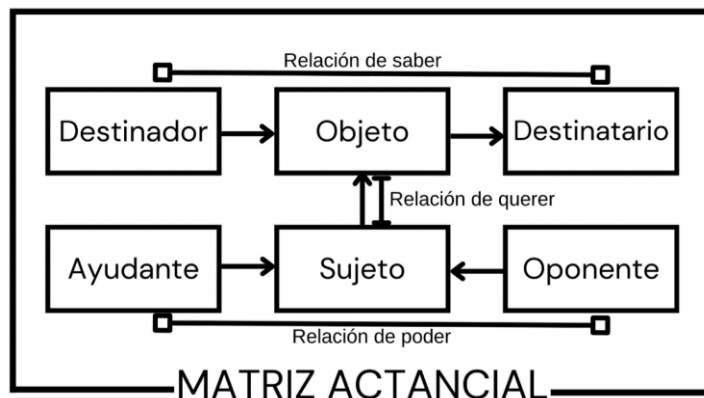
1.2 Análisis Nivel Sintáctico

El análisis de *Corpse Party; Tortured Souls* continúa en el nivel sintáctico del signo, el cual se encarga de examinar las “relaciones de los signos entre sí” (Talens, 1988, p.47), las cuales se presentan a lo largo de la historia y se manifiestan en las acciones y las interacciones de los diversos actantes, en función de su papel dentro de la trama.

Para complementar este nivel, que retoma a Talens (1988) quien a su vez retoma a Morris; también se recurre a la propuesta de Helena Beristain (1995), quien explica el término “actante” tomado de Lucien Tesnière desde el campo de la lingüística y la sintaxis, que denomina al “participante” ya sea este un animal, una persona o una cosa como aquel que ejecuta un acto o que de algún modo es afectado por las consecuencias de la realización de dicho acto; pero es de Greimas de quien emplea el paradigma de las posiciones sintácticas modales que durante el transcurso de la narración pueden ser asumidas por los actantes: el querer, el deber, el poder y el saber; con lo que establece seis categorías actanciales que Beristain resume en el siguiente esquema:

Figura 17

Esquema Matriz Actancial



Nota. Esquema que resume las categorías actanciales de Beristain (1995).

El héroe del relato (agente que desea, ama o busca el objeto) se identifica como el **sujeto** de la oración (Beristain, 1995, p.20), a quien el **destinador**, el árbitro distribuidor del bien o satisfactor (Beristain, 1995, p.20), otorga el saber de que debe hacerse con el **objeto** (lo buscado, amado o deseado por el sujeto) ya sea un personaje o un valor (Beristain, 1995, p.20), , mientras que el **destinatario**, el obtenedor virtual del bien (Beristain, 1995, p.20), es quien se beneficia de que el sujeto logre su cometido; por su lado, el **ayudante** revela voluntad de obrar aportando auxilio en el mismo sentido del deseo del sujeto (Beristain, 1995, p.20), mientras que el **oponente** revela resistencia a obrar y pone obstáculos a la realización del deseo (Beristain, 1995, p.21).

Es necesario tomar en cuenta que existe una doble manifestación sincrética entre los actantes y las categorías, lo que se puede expresar como la acumulación de más de un actor en la función de un solo actante o la acumulación de más de una categoría actancial en un solo actor. (Beristain, 1995, p.22), por lo que no será de extrañar que encontremos a uno de los personajes investido por más de una categoría o categorías que enuncien a más de un personaje.

Se dice que cada personaje o actor, aunque sea secundario, puede ser el héroe de su propia secuencia, debido a que cada uno puede ser agente y tomar la iniciativa para alcanzar un objeto, pues las acciones cambian de función dentro del sistema actancial cuando cambia la perspectiva del agente (Beristain, 1995, p.21), de modo tal que, con el fin de corroborar el papel desempeñado por los seres sobrenaturales de esta investigación en su papel como los representantes de la tradición, continuamos enfocando la atención en los *yōkai*, quienes ocupan el lugar del sujeto.

Dicha matriz, aludiendo a la teoría estructuralista y semiótica de Greimas, puede dividirse en dos niveles: el nivel del parecer y el nivel del ser.

El nivel del parecer es aquel que puede ser reconocido sin necesidad de un análisis profundo de la historia, ya que es lo que se percibe de manera inmediata o, en otras palabras, lo que se comprende inicialmente de la narrativa.

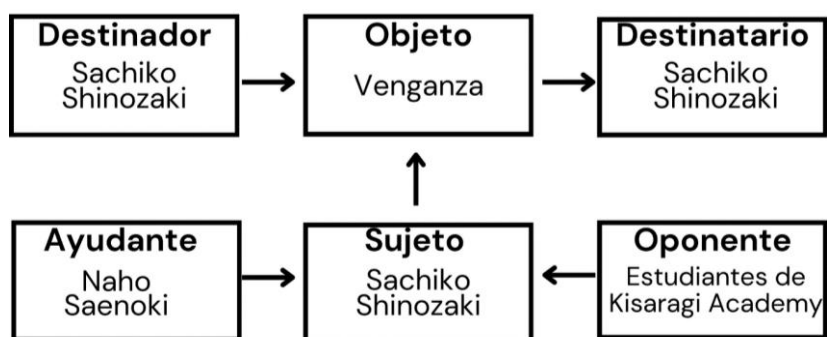
El nivel del ser presenta una mayor complejidad, dado que exige un escrutinio riguroso del sujeto para poder identificar la verdadera intención que subyace a sus acciones y entender el porqué del desarrollo de la historia. Esto implica que es crucial adentrarse en la profundidad del personaje para descifrar cuál es la meta que busca, o, dicho de otra manera, conocer cuál es su auténtico deseo.

1.2.1 Nivel Del Parecer

Una vez que se han establecido de manera precisa los conceptos clave, es posible iniciar el análisis de "*Corpse Party; Tortured Souls*" desde su nivel sintáctico. En este sentido, se procederá a presentar inicialmente el esquema de su matriz actancial, seguido de una explicación fundamentada sobre las razones que respaldan dicha determinación.

Figura 18

Nivel del Parecer en *Corpse Party*



Nota. Esquema de creación propia

En esta serie de animación japonesa, el **sujeto** identificado es Sachiko Shinozaki. Aunque no se trata del personaje principal, es importante destacar que el sistema actancial puede sufrir modificaciones. En este caso particular, esto se debe al propósito de presentar a entidades de relatos sobrenaturales adaptándose a los medios tecnológicos de comunicación con el fin de llevar a cabo sus prácticas tradicionales y subsistir en el contexto de la sociedad japonesa posmoderna.

Sachiko, el ser sobrenatural que encarna el elemento de "tradicición" en esta obra japonesa, tiene como objetivo principal llevar a cabo actos de venganza, su **objeto**. Es ella misma quien se destina a esta misión, pues, como se mencionó anteriormente "la única característica de un Onryō es la búsqueda permanente de la venganza por el mal que les hicieron en vida, continuando su labor destructora aún después de que sus victimarios hayan muerto o hayan recibido castigo, sin importar a quién alcance la desgracia" (Requena, 2009, p. 111). Después de haber asesinado al director que violó y mató a su madre y a ella, Sachiko decide continuar torturando y asesinando por placer, lo que indica que ella misma actúa como el **destinador** y también como el **destinatario**, ya que es la única beneficiaria de esta situación. Según lo expuesto por Requena (2009), se puede inferir que Sachiko es quien controla y se beneficia de este ciclo de venganza.

Naho Saenoki se presenta como el elemento que refleja la contraparte de la modernidad planteada en la tesis. Aunque Sachiko no es capaz de aprender a utilizar la tecnología por sí misma, a través de su interacción con el mundo profano, reconoce la importancia y el alcance de la tecnología para ayudarla a atraer víctimas y continuar con su tradicional proceso de tortura, desmembramiento y asesinato una vez que están bajo su dominio. Con el propósito de lograr estos fines, Sachiko manipula a la popular *blogger* Naho-san, aprovechándose de sus sentimientos románticos hacia Kou Kibiki, un investigador paranormal mayor que ella y su mentor, así como de su falta de ética como creadora de contenido. Sachiko induce a Naho-san a sabotear el hechizo

"Sachiko Por Siempre" al proporcionar instrucciones erróneas y tergiversar su propósito en su blog de internet, con la esperanza de que estas víctimas se conviertan en "muestras para estudiar" en la investigación de su mentor.

A pesar de haber sido manipulada y de tener intereses personales con relación a su amor por Kibiki, Naho Saenoki desempeña un papel crucial al publicar en su blog e incitar a realizar un falso ritual de amistad. Esta acción se convierte en un medio para que Sachiko pueda atraer víctimas a Heavenly Host y así obtener su anhelada venganza. En este sentido, Naho Saenoki se convierte en una **ayudante** indispensable en la ejecución del plan de Sachiko.

Aquellos que se oponen a que Sachiko logre su deseo son los estudiantes de Kisaragi Academy, quienes son transportados a Heavenly Host a través del ritual "Sachiko Por Siempre", el cual se promociona en el blog de Naho. Entre estos estudiantes destacan Yoshiki Kishinuma y Ayumi Shinozaki, quienes desempeñan un papel fundamental al lograr calmar las almas de los niños asesinados y descubrir la verdadera culpabilidad de Sachiko en los terribles sucesos. Además, Satoshi Mochida y Naomi Nakashima, que junto con Ayumi, encuentran la solución para escapar y logran apaciguar el alma de Sachiko. Estos estudiantes ocupan la función actancial del **oponente** y son figuras clave en la resolución de la situación en Heavenly Host.

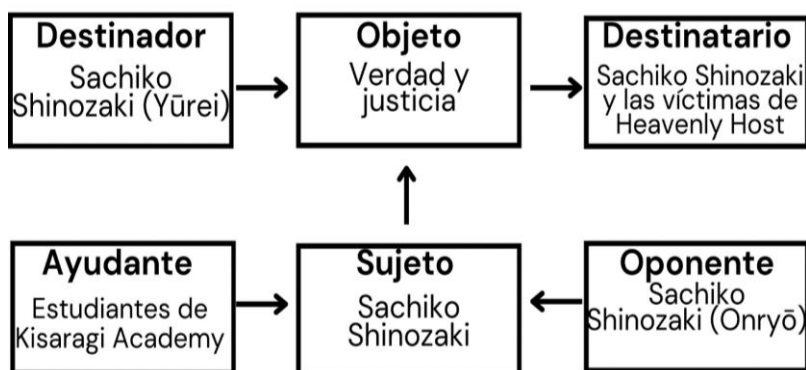
1.2.2 Nivel Del Ser

Con el fin de examinar más a fondo la historia, es pertinente recurrir a la Matriz Actancial en su Nivel del Ser para analizar las relaciones y roles de los personajes de manera más detallada. Al explorar esta estructura narrativa, se puede obtener una comprensión más completa de las motivaciones y acciones de los individuos involucrados en el relato. A continuación, se presenta

la representación de la Matriz Actancial en su Nivel del Ser, que ilustra de manera más profunda las conexiones entre los personajes y sus respectivos roles en la historia.

Figura 19

Nivel del Ser en *Corpse Party*



Nota. Esquema de creación propia

En este contexto, se identifica nuevamente la presencia de un único actor que desempeña múltiples funciones actanciales, Sachiko Shinozaki. Dicha figura ocupa el rol de **sujeto** en el análisis que se lleva a cabo en el marco de esta investigación sobre los *yōkai*. El **objeto** de su búsqueda es la justicia y la verdad con relación a la trágica muerte de su madre y la suya propia. Es importante destacar que es ella misma quien se ha destinado a alcanzar dicho objetivo, ya que su naturaleza y clasificación como un *yūrei*, según se menciona en la literatura, la define como un "espíritu atormentado que deambula por el mundo de los vivos y que, en general, desaparece (o encuentra la paz) una vez que ha logrado sus objetivos" (Requena, 2009, p.100).

La paz interior que Sachiko anhela se encuentra ligada a la revelación de la verdad. Incluso en la serie se menciona: "Sufriste mucho, querías decir la verdad, pero no tenías a quién decirla" (Corpse Party 2013). Este momento es fundamental para comprender sus acciones y motivaciones.

En este sentido, Sachiko Shinozaki se considera el **destinador**, quien impulsa y dirige los acontecimientos en la trama.

Dentro del contexto de las condiciones necesarias para escapar de la dimensión maldita conocida como "*Heavenly Host*", los protagonistas de la historia descubren que es imperativo llevar a cabo el hechizo de manera precisa utilizando el fragmento de papel que los transportó inicialmente. Además, es necesario apaciguar a todas las almas presentes en dicho lugar y obtener una confesión por parte del responsable de los sucesos. Es en este sentido que Sachiko desempeña el papel de **destinatario** en la función actancial, ya que logra obtener el descanso para su propia alma, así como para las diversas víctimas de *Heavenly Host*, incluyendo a los niños asesinados y a las víctimas del ritual conocido como "Sachiko Por siempre". Tanto las almas atrapadas como los supervivientes se ven beneficiados por esta acción.

En esta ocasión, el papel de **ayudante** recae en los estudiantes de la Academia Kisaragi: Ayumi Shinozaki, Satoshi Mochida y Naomi Nakashima. Estos personajes desempeñan un papel fundamental al descubrir la verdad y brindar comprensión a Sachiko Shinozaki, con el objetivo de apaciguarla para escapar. Por otro lado, el **oponente** en esta historia es Sachiko misma, en su estado de *Onryō*. En esta forma, su única motivación es buscar venganza y asesinar a cualquier individuo que caiga en su dimensión, sin brindar oportunidad alguna para descubrir la verdad.

1.2.3 Sintaxis de las Acciones. Una vez que se han identificado de manera precisa los actantes involucrados en el relato, y especialmente cuando se ha seleccionado al sujeto como el personaje de interés para el análisis, resulta provechoso adentrarse en la sintaxis de las acciones. Esta sintaxis refleja los tres momentos de mayor relevancia en la narrativa, los cuales son fundamentales para que la historia se desarrolle de manera coherente y significativa: la situación inicial, la transformación y la situación final. El análisis detallado de estos momentos clave

proporciona una comprensión más profunda de la estructura narrativa y de cómo se desarrollan los eventos a lo largo del relato.

Figura 20

Sintaxis de las Acciones



Nota. Esquema que resume los momentos clave en la narrativa

Este esquema ilustra, en primer lugar, la situación inicial del sujeto. Posteriormente, se presenta el momento de transformación, el cual rompe con las acciones previas del sujeto y resulta decisivo para el desarrollo posterior de la historia. Finalmente, se presenta una situación final que exhibe dos posibilidades: una de carácter positivo para el sujeto y otra que conlleva una degradación en su condición. Este esquema estructural permite visualizar de manera clara y concisa los momentos clave en la narrativa, destacando la importancia de la transformación y sus consecuencias para el personaje principal.

Figura 21

Sintaxis de las Acciones en *Corpse Party*



Nota. Esquema de creación propia

En la **situación inicial**, se presenta a Sachiko Shinozaki, una entidad sobrenatural conocida como *Onryō*, cegada por un profundo deseo de venganza y regocijo en la perpetuación de torturas y asesinatos sangrientos. Mediante sus acciones, Sachiko selecciona a varios niños como víctimas, lo que da lugar a la creación de una dimensión maldita conocida como *Heavenly Host*, a pesar de que la escuela en la que se desarrolla dicha dimensión haya sido físicamente demolida.

La **transformación** de Sachiko se produce en el momento en el que, con el propósito de atraer a más víctimas hacia *Heavenly Host*, manipula a Naho Saenoki para que publique el ritual denominado "Sachiko Por siempre". Este ritual logra atraer a varios estudiantes hacia la dimensión de Sachiko.

En la **situación final**, se observa un resultado positivo para Sachiko, ya que uno de los grupos engañados por el falso ritual de amistad, específicamente la clase 9-2 de la Academia *Kisaragi*, logra apaciguar el alma de Sachiko. Este acto de comprensión y revelación de la verdad permite que Sachiko encuentre un descanso pacífico, liberándola del tormento del melanismo que la aquejaba.

En resumen, se puede apreciar cómo el desarrollo de la historia de Sachiko Shinozaki se caracteriza por una situación inicial marcada por la venganza y la creación de una dimensión maldita. A través de una transformación determinante y la consecuente situación final, Sachiko encuentra la posibilidad de redención y descanso a través del entendimiento y la liberación de su sufrimiento.

1.3 Análisis Nivel Pragmático

Para concluir el análisis de "*Corpse Party: Tortured Souls*", se emplea el nivel pragmático, que abarca el tercer nivel del funcionamiento de los signos. Según Jenaro Talens (1988, p.47), este

nivel se encarga de analizar las relaciones que se establecen entre los signos y sus usuarios. Se dedica a examinar la relación del autor con la obra en un contexto histórico, que se divide en dos partes: el contexto externo de la creación de la obra y el contexto interno que contiene referencias al contexto dentro de la propia obra.

Para el desarrollo de este nivel se parte de considerar que la serie de animación japonesa “*Corpse Party*”, tanto en su contexto interno como externo, refleja la pervivencia de la tradición en la modernidad al incorporar y adaptar elementos del *folklore* tradicional en su narrativa y al reflejar la adaptación a los medios tecnológicos de comunicación.

1.3.1 Contexto Externo

Dentro del contexto externo, se argumenta que *Corpse Party* como “base de datos de *yōkai*” que re-imagina tradiciones folklóricas para audiencias contemporáneas y como un producto de anime accesible en internet, es un ejemplo de persistencia y difusión cultural en la era digital.

Para apoyar este argumento, es de fundamental importancia explicar qué son las “bases de datos de *yōkai* ” estableciendo un recorrido a través de tres autores: Manovich (2001), Azuma Hiroki (2009) y concluyendo con Shamoan (2013). Esto permitirá una comprensión más clara de este fundamento teórico y acercará al público occidental a la cultura oriental.

Manovich explica una base de datos como “una colección estructurada de información que se organiza de manera que sea fácil de acceder, administrar y actualizar” (2001, p.218). En términos simples, una base de datos es un conjunto de datos relacionados entre sí que se almacenan de forma sistemática para su posterior uso.

En el ámbito de la cultura digital, las bases de datos sirven como estructuras fundacionales que organizan y gestionan eficazmente la información. Almacenan diversos tipos de datos, incluidos textos, imágenes, vídeos y sonidos, permitiendo un acceso, una búsqueda y una manipulación rápidos y precisos. Esto las hace cruciales para crear obras interactivas, aplicaciones multimedia y experiencias digitales personalizadas. Al proporcionar un marco estructurado para almacenar y recuperar información, las bases de datos permiten a los creadores de contenidos ofrecer experiencias dinámicas y adaptables a los usuarios. También se utilizan para analizar las tendencias, los patrones de comportamiento y las preferencias de los usuarios, lo que permite a los creadores de contenidos personalizar y optimizar sus productos y servicios (Manovich, 2001, pp. 219-221).

Según Manovich (2001), nuestra interacción con la información y los medios de comunicación ha sufrido una transformación significativa debido al auge de la cultura digital y al uso generalizado de las bases de datos. Esto incluye la capacidad de acceder instantáneamente a una cantidad masiva de información desde cualquier lugar y en cualquier momento a través de bases de datos en línea y tecnologías digitales. Además, ahora la información puede personalizarse según las preferencias de cada usuario, lo que proporciona experiencias más relevantes y adaptadas. Asimismo, ahora hay una mayor diversidad de contenidos disponibles, ya que se ha facilitado la creación y distribución de una amplia gama de contenidos multimedia, lo que enriquece la experiencia del usuario (pp. 221-225).

Manovich argumenta que la narrativa lineal tradicional está siendo reemplazada por una lógica de base de datos, donde los elementos se combinan y reorganizan dinámicamente (2001, p.226). Idea que sugiere que, en la cultura digital actual, la forma en que se accede, organiza y presenta la información se asemeja más a una base de datos que a una narrativa lineal tradicional.

Las bases de datos y la narrativa son enemigos naturales en la cultura humana, ya que representan dos formas diferentes de organizar y dar sentido a la información, donde la construcción de una narrativa implica la selección y conexión de elementos de una base de datos en un orden particular para crear una trayectoria narrativa (Manovich, 2001, p.228).

Continuando con el recorrido para la comprensión de las “bases de datos” según su aplicación en esta investigación; un autor que nos guía a la concepción de estas en oriente es Azuma Hiroki (2009, p.33), quien lo aborda para explorar cómo la cultura otaku refleja la estructura dual de información y apariencia de la posmodernidad, así como la disfuncionalidad de la gran narrativa en la sociedad posmoderna.

En la cultura *otaku*, el consumo narrativo se refiere a la experiencia de seguir una historia o una trama en una obra, como un anime, un manga o una novela. Sin embargo, en la década de 1990, se produjo una transición hacia el consumo de bases de datos, en el que los *otaku* comenzaron a centrarse en la colección y el conocimiento de personajes, escenarios y elementos individuales que demostraron funcionar, para así retomarlos y crear obras derivadas al basarse en la acumulación y la reinterpretación de elementos culturales, en lugar de la creación de nuevas obras originales (Azuma, 2009, pp. 28-53).

Azuma (2009, p.61) utiliza de manera metafórica el término "animales" para describir a los *otaku* y su relación con la cultura de consumo de medios. Él sostiene que los *otaku* están inmersos en un entorno en el cual la información y las bases de datos son fundamentales para la construcción de su identidad y sus experiencias culturales. Esta metáfora sugiere una imagen de individuos que consumen información, imágenes y narrativas de manera voraz, de una forma análoga a cómo los animales buscan alimento en la naturaleza.

Azuma (2009), desde una perspectiva crítica y casi apocalíptica, sostiene que las bases de datos en la cultura otaku fomentan un consumo exacerbado que no aporta nada significativo. No obstante, también se argumenta que estas bases de datos han surgido como un complemento para contrarrestar el declive de las grandes narrativas en la sociedad posmoderna. Este consumo desmesurado podría conducir a una superficialidad en la experiencia cultural, en la que la cantidad de información consumida supera a la calidad o al significado de dicha información. Por lo tanto, este consumo no necesariamente aporta un valor significativo en términos de profundidad narrativa o significado cultural.

Una vez comprendido el concepto de "base de datos" desde una perspectiva occidental y habiéndonos aproximado a la cultura oriental y al universo otaku, ahora es factible explorar la propuesta de las "bases de datos de *yōkai*" presentada por Shamoan (2013).

Aunque Shamoan (2013) se alinea con la teoría de Azuma (2009), respecto a la cultura otaku y la base de datos, su postura se distancia de la crítica formulada por este último.

En su obra, Azuma (2009), plantea el argumento de que los otakus, entusiastas de la cultura popular japonesa, se enfocan en la construcción y el dominio de bases de datos de elementos culturales en lugar de valorar la originalidad y la inmersión en mundos ficticios complejos. Según Azuma, los *otakus* reutilizan y combinan elementos culturales existentes para crear nuevas obras en lugar de buscar la novedad absoluta (pp. 25-62).

Este enfoque basado en bases de datos guarda relación con la manera en que los *yōkai* son presentados y utilizados en el anime y manga. Al igual que los *otaku* construyen y manipulan bases de datos de personajes y otros elementos, los creadores de anime y manga recopilan y reutilizan

una variedad de *yōkai* en sus obras, adaptando estas criaturas a nuevas narrativas y contextos (Shamoon, 2013, p.279).

De acuerdo con Shamoon (2013) una base de datos de *yōkai* se refiere a una recopilación organizada de información sobre estas entidades sobrenaturales del *folklore* japonés. Esta base de datos contiene detalles sobre diferentes tipos de *yōkai*, incluyendo sus características físicas, habilidades, historias asociadas, orígenes y roles en las leyendas. La existencia de estas bases de datos permite a los creadores de manga, anime y otros medios de entretenimiento acceder a una amplia gama de *yōkai* para incorporar en sus narrativas, ya sea manteniéndose fieles a las tradiciones o creando variaciones creativas. Por lo tanto, la presencia de bases de datos de *yōkai* en el anime refleja una tendencia más amplia de reconfiguración de elementos culturales existentes para crear nuevas expresiones artísticas y narrativas (pp.276-279).

Las bases de datos de *yōkai*, al funcionar como compendios de conocimiento, desempeñan un papel trascendental en diversos aspectos sociales, a diferencia de la postura negativa planteada por Azuma. De acuerdo con Shamoon (2013), se puede decir que estas bases de datos contribuyen de manera significativa en los siguientes ámbitos:

1. **Preservación cultural:** Estas bases de datos desempeñan un papel fundamental en la preservación y difusión del rico folclore japonés al proporcionar una amplia gama de información sobre los diferentes tipos de *yōkai* y sus historias asociadas. Esto permite mantener viva la tradición cultural y transmitirla a las generaciones presentes y futuras.

2. **Conexión con la historia y la identidad:** Al explorar las criaturas *yōkai* en estas bases de datos, las personas pueden conectarse con la historia, la mitología y la

identidad cultural de Japón. Esta conexión fomenta un mayor aprecio por la herencia cultural del país y promueve una comprensión más profunda de su contexto histórico.

3. Interacción y comunidad: Estas bases de datos crean un espacio de encuentro para los aficionados del anime y manga, permitiéndoles explorar, discutir y compartir información sobre los *yōkai*. Esta interacción social fomenta la formación de comunidades en torno a intereses comunes, promoviendo la interacción entre personas con afinidades culturales y contribuyendo al desarrollo de una comunidad cohesionada.

4. Difusión cultural en el extranjero: Los fans no japoneses pueden comprender y apreciar mejor las referencias a cuentos populares y *yōkai* en el manga y anime.

En el estudio realizado por Shamoan (2013) se destaca la inclusión de obras de origen japonés como "*Gegege no Kitarō*" e "*Inuyasha*" dentro de esta categorización. Estos animes se caracterizan por su capacidad para incorporar una amplia variedad de criaturas *yōkai* provenientes del *folklore* japonés en sus tramas, presentando de manera minuciosa información detallada acerca de estas criaturas, sus características distintivas y sus roles en el mundo ficticio del anime. Al exhibir una diversidad de *yōkai* y explorar sus mitos y leyendas, estas producciones audiovisuales funcionan efectivamente como auténticos compendios de conocimiento sobre estas criaturas sobrenaturales, adquiriendo así la naturaleza de una especie de base de datos de *yōkai* para los espectadores (pp. 279-286).

A diferencia de las obras mencionadas por Shamoan, *Corpse Party* no presenta una cantidad considerable de *yōkai*. No obstante, esta obra cumple con los elementos fundamentales para ser considerada dentro de esta categoría. En ella se aborda información sobre entidades sobrenaturales provenientes del *folklore* japonés, contribuyendo así a la preservación y difusión de

la cultura nipona. Además, *Corpse Party* fomenta la interacción de la cultura *otaku* y establece una conexión con la mitología japonesa.

Es importante destacar que, si bien no se encuentra una cantidad significativa de *yōkai* en *Corpse Party*, la inclusión de elementos relacionados con el *folklore* y la mitología japonesa que enriquece la experiencia narrativa y brinda un contexto cultural más amplio, la colocan en la categoría de “base de datos de *yōkai*”.

Una vez que se ha establecido de manera precisa la categoría específica de base de datos a la que pertenece la serie que se examina en este capítulo, es posible retomar el argumento central de esta sección, que se centra en el contexto externo del nivel pragmático en *Corpse Party*, el cual plantea que esta serie, al fungir como una "base de datos de *yōkai*" que reinterpreta las tradiciones folklóricas para las audiencias contemporáneas y al ser un producto de anime accesible en línea, constituye un ejemplo destacado de la persistencia y difusión cultural en la era digital.

A pesar de que inicialmente esta serie fue lanzada como OVAS y oficialmente estrenada el 24 de julio de 2013 en un formato de 4 episodios disponibles en dos DVD o en una caja de *Blu-ray*, no pasó mucho tiempo antes de que los fanáticos que adquirieron el producto comenzaran a difundirlo a través del mundo del internet en plataformas de video como *YouTube* o *FaceBook Watch*. Incluso, en términos legales de distribución y transmisión, la serie también se hizo disponible en la plataforma de streaming especializada en anime, *Crunchyroll*. Esto permitió que la serie tuviera un acceso global, ya que, previo a la existencia del internet, la disponibilidad de animés estaba restringida a ciertos países o regiones. Sin embargo, gracias a su difusión en línea, los animés se han vuelto accesibles en todo el mundo, eliminando las barreras geográficas y brindando la oportunidad de disfrutar de una amplia variedad de series.

Antes de hablar de las características culturales que posee esta serie es necesario defender el estatus del anime como producto cultural sosteniendo el argumento de que el anime puede reconocerse como una forma legítima de expresión cultural.

La propuesta teórica formulada por Vich (2014, p.26), plantea interrogantes sobre la noción de que solo ciertas formas de cultura son válidas o superiores y en este sentido, busca desafiar y cuestionar los supuestos establecidos con relación a la valoración y jerarquización de la cultura.

En el marco de esta concepción, se plantea una visión amplia y abarcadora de la cultura, que trasciende las manifestaciones artísticas tradicionales y engloba los movimientos y expresiones culturales de las clases bajas y subalternizadas. Se subraya la importancia de reconocer que la cultura no se limita únicamente a las producciones culturales consideradas "elevadas" o "superiores", sino que abarca todas las prácticas, expresiones y formas de vida presentes en una comunidad. Esto incluye aquellas que emergen desde los sectores populares y marginados (Vich, 2014, p.35).

Bajo este marco, el anime puede ser considerado una auténtica forma de cultura que contribuye a la diversidad y la riqueza cultural de la sociedad, puesto que refleja una amplia gama de expresiones culturales abordando una variedad de temas, estilos y géneros, y captura las experiencias y las perspectivas de diferentes segmentos de la sociedad; cuestiona la noción de que solo ciertas formas de cultura son válidas o superiores; y al reflejar la heterogeneidad cultural presente en la sociedad, enriquece la comprensión de la cultura y promueve la apreciación de las diferentes formas de expresión cultural.

Tomando en cuenta que la serie *Corpse Party* se enmarca como un anime que se considera una base de datos de *yōkai* y que es un genuino producto cultural que ha experimentado una

adaptación a la era digital, ahora se puede explorar desde la perspectiva de las características culturales que la definen.

Según la perspectiva de Kroeber (1963, p.61), se puede considerar que la cultura se define como el conjunto de actividades y productos no fisiológicos generados por las personalidades humanas, los cuales no son reflejos automáticos o instintivos. La cultura implica la adquisición y aprendizaje de prácticas condicionadas. En esencia, implica el proceso de internalizar y repetir constantemente aquello que la sociedad transmite, lo cual se manifiesta en las "tradiciones", rasgos distintivos de la cultura.

Dentro de las características inherentes a la cultura se encuentran la receptividad y la persistencia, lo cual implica que la cultura actual siempre se recibe del pasado, es decir, de la tradición. Esto implica que existe una transmisión de conocimientos y prácticas a través de procesos de enseñanza y aprendizaje. La cultura posee una capacidad de recepción ilimitada, y las diferencias entre las diversas manifestaciones culturales contribuyen a la totalidad de la cultura como una entidad continua. Esto se debe a que las culturas son dinámicas y siempre se transforman con el paso del tiempo, aunque de una forma lenta pero gradual con el objetivo de adaptarse a nuevas circunstancias y desafíos; es decir, tiene un poder de persistencia (Kroeber, 1963, pp.64-96).

Desde esta perspectiva, la cultura exhibe una característica acumulativa, en la cual su contenido se compone de la suma de todos los elementos que la conforman. Estos elementos tienden a aumentar y acumularse a medida que se incorporan elementos provenientes de otras culturas, con el objetivo de expandirse y enriquecerse. Es importante destacar que lo antiguo se mantiene a pesar del surgimiento de lo nuevo, lo cual implica que la cultura se enriquece y se desarrolla a lo largo del tiempo mediante la incorporación de nuevos elementos, sin que

necesariamente los antiguos desaparezcan. Aquí es donde entra en juego su carácter de "difusión", ya que la cultura requiere ser transmitida entre generaciones y compartida con otras culturas. (Kroeber,1963, pp.100-118).

Corpse Party: Tortured Souls es un ejemplo elocuente de cómo la persistencia y la difusión cultural se manifiestan en la era digital. Este argumento se fundamenta en su condición de "base de datos de *yōkai*", donde se ha recurrido a elementos arraigados en el *folklore* japonés. La serie incorpora personajes sobrenaturales que provienen de las leyendas transmitidas por generaciones anteriores. Estos elementos han sido hábilmente retomados y transformados para captar la atención de un público moderno, lo que demuestra cómo los mitos de Japón se adaptan y persisten en el imaginario colectivo.

Como producto de la evolución digital, las series de anime, incluyendo *Corpse Party: Tortured Souls*, han dejado atrás los medios tradicionales de transmisión, como la televisión o los DVD, para encontrar un nuevo hogar en las plataformas de *streaming* y vídeo en línea que han surgido con el advenimiento de Internet. Este cambio en su formato de distribución también refleja su capacidad de perdurar y permite que su contenido se difunda en diferentes partes del mundo. Así, no solo se aprecia la esencia del anime y sus características distintivas en términos de animación y estilo artístico, sino también se difunden los aspectos más profundos del *folklore* y la tradición japonesa.

En conclusión, *Corpse Party: Tortured Souls* es un ejemplo revelador de cómo la persistencia cultural y la adaptación a la era digital se fusionan en una obra audiovisual. A través de su narrativa y personajes, la serie logra mantener viva la tradición japonesa y difundirla a una audiencia global mediante las plataformas de *streaming* y vídeo en línea.

1.3.2 Contexto Interno

1.3.2.1 Tradición En El J-Horror. La presencia de *yōkai* en esta serie, no sólo habla del folklore inserto en la narrativa sino también de una tradición a nivel visual en el J-Horror a través de sus elementos estilísticos y simbólicos.

El J-horror u horror japonés, es un subgénero del cine de terror que se originó en Japón y que fue bautizado de este modo por Occidente. Se caracteriza por su enfoque en el horror psicológico, elementos sobrenaturales, y la exploración de los temores culturales y sociales en la sociedad japonesa. Este género ha ganado popularidad internacional desde finales de los años 1990 y principios de los 2000, con películas como "*Ringu*" (El aro) y "*Ju-on*" (La maldición), que han influido en el cine de terror en todo el mundo (Castro, 2009).

Dentro del J-Horror, es posible reconocer una tradición visual que se evidencia mediante ciertos elementos estilísticos y simbólicos que son recurrentes en las obras de terror japonesas. Estos componentes visuales aportan a la construcción de una estética única y fácilmente identificable dentro del género.

Una Interpretación de lo Femenino que Desafía los Roles de Género Convencionales.

La tradición cultural japonesa ha establecido roles sociales y de género que a menudo presentan a las mujeres como figuras frágiles y subordinadas. Sin embargo, el J-Horror se distingue por su complejidad y su habilidad para desafiar y subvertir estos roles convencionales. Esta exploración se manifiesta en una lucha por la identidad individual que contrasta con la fortaleza y determinación comúnmente atribuidas a los personajes masculinos. El J-Horror busca cuestionar los discursos de poder y promover reflexiones acerca de la posición de la mujer en la sociedad japonesa contemporánea (Castro, 2009, p.354).

En "*Corpse Party*", se puede apreciar la crítica y subversión de los roles de género a través de los personajes de Sachiko Shinosaki y su madre, Yoshie Shinosaki, quienes encarnan una historia trágica y una búsqueda de venganza.

Yoshie Shinosaki, en vida, era una mujer amable y afectuosa con su hija. En el día del cumpleaños de Sachiko, el director Yanagihori Takamine visita la enfermería donde Yoshie trabajaba. Aprovechándose de su autoridad como superior jerárquico y de su posición de hombre en una sociedad machista, intenta abusar sexualmente de ella. Ante la incapacidad de enfrentarse a su fuerza física, Yoshie cae durante un forcejeo y se rompe el cuello, muriendo instantáneamente. Sachiko, siendo una niña pequeña y vulnerable en comparación con el director, presencia esta escena y es asesinada sin dificultades por él.

Como fantasmas, ambas obtienen poderes sobrenaturales a partir del dolor y el resentimiento, siendo la más joven, Sachiko, la más poderosa, además de demostrar astucia, habilidades agresivas y una sed de sangre notable.

Recurrencia Al Género *Shōjo*. El término "*shōjo*" en la cultura japonesa alude a las jóvenes o chicas adolescentes, y en el universo del manga y el anime se utiliza para designar al género orientado a este público. Dentro del J-Horror, con relación a la mencionada subversión, el concepto de "*shōjo*" puede ser relevante, dado que las jóvenes y adolescentes suelen ser figuras centrales en las tramas de las obras de terror japonés (Castro, 2009, pp.376-377).

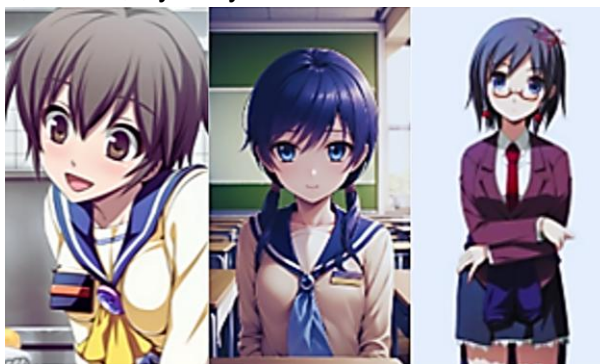
Estas representaciones ofrecen una perspectiva singular sobre la intersección de la juventud, la feminidad y el terror en la cultura japonesa contemporánea. Aunque las protagonistas "*shōjo*" en el J-Horror pueden enfrentarse a situaciones aterradoras, lidiar con fantasmas, espíritus vengativos o misterios sobrenaturales, su representación puede explorar aspectos de

vulnerabilidad, inocencia y fortaleza interna. Estas situaciones añaden una complejidad adicional a sus experiencias adolescentes (Castro, 2009, p.362).

El grupo de estudiantes de la *Kisaragi Academy* está compuesto por individuos de aproximadamente 17 años. Entre ellos, se destacan Ayumi Shinozaki y Naomi Nakashima como representantes del género shōjo, en consonancia con la intención subversiva del J-Horror. Ambas exhiben valentía, resistencia y habilidades de investigación destacadas. Además, se suma a este grupo la *blogger* de lo paranormal Naho Saenoki, quien aporta información relevante recopilada por sus propios medios.

Figura 22

Personajes shōjo en CP, Naomi, Ayumi y Naho



Nota. Google. (2024). [Collage creado con imágenes de algunos personajes femeninos de la serie]. <https://acortar.link/jIFEeu>

Espectros, Entidades Fantasmales y Representaciones de Dementes. El género del J-horror, al abordar temáticas como el trauma, la culpabilidad, la alienación y la locura, desempeña un papel significativo en la configuración de las identidades en el contexto del Japón contemporáneo. A través de su narrativa, estas obras ofrecen un espacio propicio para reflexionar sobre la intrincada naturaleza de la psique humana, así como las tensiones sociales y culturales que caracterizan a la sociedad japonesa actual (Castro, 2009, p.353).

Esta serie aborda la locura desde el concepto ficticio de “melanismo”⁴, causando conductas violentas y de confusión mental y de deseos homicidas.

Uno de los riesgos adicionales de permanecer en el entorno de Heavenly Host es la manifestación del fenómeno de melanismo, el cual se caracteriza por cubrir a los individuos con una oscuridad intensa y llevarlos a atacar a personas por las que sienten un profundo afecto. Un ejemplo ilustrativo de este efecto se presenta a través de la experiencia vivida desde la perspectiva de Naomi. Tras una breve discusión, Naomi comienza a gritar violentamente a su mejor amiga, Seiko Shinohara, lo que provoca que esta última huya. Al buscarla posteriormente para disculparse, Naomi se encuentra con su amiga colgando de una soga, al borde de la muerte. Esta experiencia causa un profundo impacto emocional en Naomi al no poder salvar a su amiga. Sin embargo, más adelante se revela, tanto para los espectadores como para la propia Naomi, que fue ella misma quien, de manera violenta, ahorcó a su mejor amiga. Del mismo modo ocurre con Naho que el pasado asesinó a su amado Kibiki y vaga buscándolo sin recordar lo ocurrido.

A modo de ejemplos de manifestaciones de la locura, se presenta el caso de Yoshikazu Yanagihori, quien, bajo la influencia de Sachiko, lleva a cabo el secuestro de los estudiantes. Al descubrir los cuerpos, se informa que Yanagihori se encontraba en un estado de catatonia, caracterizado por la incapacidad de moverse o responder, presumiblemente debido al trauma que experimentó al presenciar las brutales muertes de los niños, así como al intenso miedo que le

⁴ Descrito en el nivel semántico. aunque se haga referencia a una condición genética real, en el contexto de la serie se utiliza para representar la oscuridad en el aura, estableciendo así una analogía con la hiperpigmentación que dicha condición provoca en la piel. Por lo tanto, en este contexto, se describe como algo ficticio.

inspiraba Sachiko. Esta última, a través de sueños, lo atormentó a él y a su padre, el director de Heavenly Host, hasta el punto de perturbar su equilibrio mental y tomar control sobre él. Tras su hallazgo, Yanagihori es trasladado a un hospital psiquiátrico, donde finalmente se quita la vida.

Otro personaje que experimenta una situación similar es Naomi después de regresar a su mundo. En este estado, se limita a mirar por la ventana y pronunciar de forma entrecortada el nombre de su amiga, Seiko. Su madre, visiblemente preocupada, llama al médico, presumiblemente un psiquiatra, y expresa su inquietud por la niña, quien ha perdido por completo su alegría y solo habla de una amiga "imaginaria"⁵ que ha fallecido.

Además de los mencionados previamente, existen otros personajes que encarnan la locura como consecuencia de verse afectados por el fenómeno del melanismo, tales como Yuya Kizami, Sakutarō Morishige y los niños asesinados. Sin embargo, en lo que respecta a la manifestación de trastornos debido a traumas, únicamente se encuentran los casos de Naomi y Yoshikazu como ejemplos confirmados.

Figura 23

Representaciones de dementes en C.P.



Nota. Fotogramas a color, animación digital, aspecto original: Izquierda episodio 3,15:13, derecha episodio 4,29:43, imágenes PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

⁵ Entre los efectos anómalos que tiene la dimensión de Heavenly Host es que los muertos ahí son olvidados por las personas del mundo real, excepto por aquellos que realizaron el ritual “Sachiko por siempre” con ellos.

El Cabello Como Elemento Simbólico. Dentro del contexto japonés, se presenta como un aspecto relacionado con la identidad, el ocultamiento y la subordinación de la mujer. Sin embargo, en el género del J-horror, se destaca especialmente la representación del cabello largo y ondulado como símbolo de lo desconocido, de aquello que desborda y se desplaza hacia el exterior, generando una sensación de misterio y terror (Castro, 2009, pp.363-365).

Sachiko, como el personaje más aterrador de toda la serie y la verdadera villana, encarna de manera notable este aspecto. Mientras estaba viva, lucía un cabello largo y suelto, pero bien ordenado y sujeto con un pasador que permitía ver su rostro y demostraba su inocencia infantil. Sin embargo, como una *Onryō*, su cabello está totalmente descontrolado y proyecta una sombra sobre su rostro, lo que la vuelve misteriosa y aterradora.

Figura 24

Cabello de Sachiko



Nota. Fotogramas a color, animación digital, aspecto original: Izquierda *opening*, 03:20, derecha episodio 3, 26:39, imágenes PNG, Akira Iwanaga, *Corpse Party; Tortured Souls*, 2013.

Paleta de Colores Fríos y Sombríos Con Escenas Iluminadas de Forma Estratégica. Caracterizada por tonos oscuros y desaturados, la paleta de color en el J-horror, desempeña un papel fundamental en la creación de un ambiente siniestro y misterioso en las escenas de terror.

Estos colores contribuyen a generar una sensación de tensión y suspense, añadiendo profundidad y realismo a la atmósfera del género (Castro, 2009, p. 371).

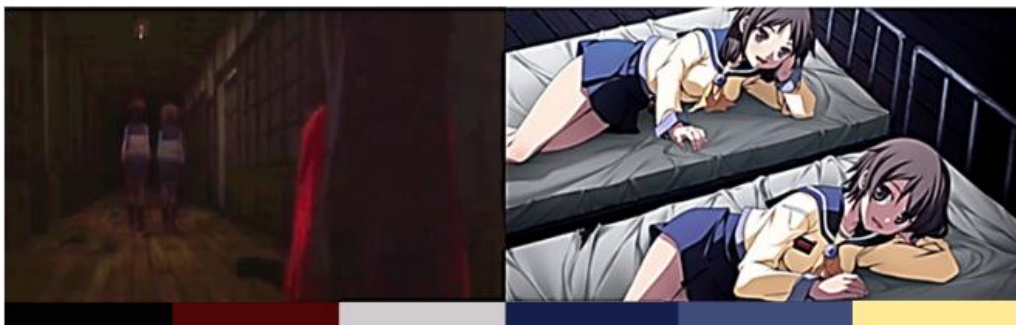
La iluminación en el J-Horror suele ser tenue y contrastada, con juegos de luces y sombras que realzan la atmósfera de suspense y horror. Las escenas iluminadas de manera selectiva pueden resaltar elementos específicos y crear efectos visuales impactantes (Castro, 2009, p.364).

La paleta de colores en *Corpse Party: Tortured Souls* se caracteriza principalmente por tonos oscuros y sombríos, lo cual refleja de manera efectiva el ambiente de terror y suspense de la historia. Los colores predominantes, como el negro, el gris y el rojo oscuro, contribuyen a crear una atmósfera inquietante y siniestra que envuelve al espectador.

Aunque la mayoría de los colores utilizados son oscuros, también se pueden apreciar destellos de colores más brillantes y vivos en momentos clave de la trama. Estos toques de color, como tonos de azul o amarillo, se utilizan estratégicamente para resaltar elementos importantes o para crear un contraste visual con la oscuridad predominante.

Figura 25

Paleta de colores en C.P.



Nota. Fotogramas a color, animación digital, aspecto editado para tomar muestras de color:

Episodio 1, imágenes PNG, Akira Iwanaga, *Corpse Party; Tortured Souls*, 2013.

Esta obra audiovisual emplea una cuidadosa selección de luces bajas y focalizadas con el propósito de resaltar de manera sutil pero estratégica aquellos elementos relevantes en la trama, tales como objetos importantes y los rostros de los personajes. Esta elección estética de una iluminación suave y tenue genera sombras y contrastes dramáticos, los cuales contribuyen a la creación de una atmósfera cargada de intriga y tensión.

También implementa efectos de iluminación dinámicos con el fin de realzar momentos cruciales en el desarrollo de la historia, los cuales abarcan desde cambios en la intensidad lumínica hasta destellos repentinos que añaden un matiz adicional de tensión y drama a la narrativa, e intensifican la experiencia visual.

Figura 26

Iluminación en C.P.



Nota. Fotograma a color, animación digital, aspecto original: Episodio 3, 13:31, imagen PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

Espacios Cerrados. En el género del J-Horror, es común encontrar escenarios que se caracterizan por su naturaleza claustrofóbica, su oscuridad y su laberíntica disposición, elementos que desempeñan un papel fundamental en la generación de una sensación de confinamiento y amenaza. Estos espacios cerrados y angostos se convierten en el telón de fondo idóneo para la

manifestación de lo sobrenatural y lo terrorífico, potenciando así el impacto emocional en el espectador (Castro, 2009, pp.368-369).

En la serie, se evidencia la imposibilidad de escapar de *Heavenly Host*, un entorno en el cual las puertas son bloqueadas a voluntad de Sachiko, impidiendo así cualquier intento de socorrer a las víctimas. Además, se presentan anomalías conocidas como "espacios cerrados", los cuales constituyen una propiedad paranormal que impide el encuentro simultáneo de personas en una misma habitación. Estos espacios cerrados, controlados por los niños asesinados por Sachiko, generan un escenario hostil y desconocido para los personajes, al tiempo que los sumen en una sensación de impotencia al no poder reunirse con sus amigos ni brindarles ayuda.

Aquí, los espacios cerrados adquieren tanto su definición tradicional como una connotación ficticia específica de la trama. Estos espacios no solo proporcionan un ambiente desafiante para los personajes, sino que también les impiden encontrar a sus seres queridos y ofrecerles asistencia mutua. Esta situación de aislamiento y desamparo añade una capa adicional de tensión y angustia a la narrativa, generando un sentido de vulnerabilidad y desesperación en los protagonistas.

Otro de los elementos presentes del J-horror son los símbolos culturales y visuales propios de la tradición japonesa, estos añaden capas de significado y profundidad a las narrativas de terror tales como los *yūrei* y los rituales ancestrales, mismos que se abordarán más adelante (Castro, 2009, p.358).

1.3.2.2. Tradición Religiosa. La tradición religiosa pervive al interior de la narrativa mediante el shinto y el budismo.

Para hablar de estas religiones vernáculas japonesas, se recurre a Thomas Jolyon (2012), quien las aborda desde “los actos de interpretación y traslado de un concepto o prácticas dadas en

un lenguaje local y vistas del mundo o la exportación de las ideas de una religión formal a contextos cotidianos para que las subculturas las encuentren inteligibles” (p. 14).

Thomas (2012) utiliza el concepto de "religión recreativa" para analizar cómo los creadores de manga y anime adoptan la iconografía y los términos religiosos con el fin de entretener a la audiencia. Además de ser considerada como una forma de entretenimiento, la noción de "recreación" implica una reconfiguración, ya que estos autores moldean el imaginario y la información religiosa existente para adaptarla a las necesidades narrativas (pp.14-15).

Estas obras de contenido religioso, diseñadas con el propósito de entretener, suelen incorporar elementos como protagonistas divinos, historias de fantasmas, relatos de horror, posesiones espirituales, creencias sobre la vida después de la muerte y fenómenos paranormales. A través de estas narrativas cautivadoras, se introduce información sobre religión a la audiencia (Thomas, 2012, pp.57-63).

Aquellas obras que presentan altos niveles de religiosidad recurren a la utilización de creencias, rituales o prácticas que hacen referencia a tradiciones religiosas existentes. Para ello, los creadores exploran las tradiciones religiosas, sus creencias y recopilan información que posteriormente emplean para crear estas nuevas historias. De esta manera, se fusionan elementos religiosos preexistentes con la creatividad y la imaginación de los autores, generando un producto que entretiene al mismo tiempo que introduce conceptos religiosos al público (Thomas, 2012, pp. 78-87).

Shinto. Una religión creyente del “animismo”, es decir, de la idea de que hay espíritus en todas las cosas. También es conocido como “sintoísmo”, que significa “camino de los dioses” y es la religión más antigua de Japón (Cartwright, 2017, párr.1).

El sintoísmo ha tejido vínculos tan estrechos con la cultura japonesa que resulta prácticamente inseparable como entidad de pensamiento independiente. Como resultado, esta antigua tradición religiosa se ha arraigado en el carácter japonés, formando parte integral de su identidad (Cartwright, 2017, párr.2).

En esta religión los seres divinos, espíritus, fuerzas sobrenaturales y esencias son reconocidos como *kami*, y se sostiene la creencia de que ejercen dominio sobre la naturaleza en todas sus manifestaciones y residen en entornos de singular hermosura natural. En contraste, los espíritus malévolos o demonios son denominados *oni* (Cartwright, 2017, párr.4).

En el sintoísmo, se cree en la presencia de *kami*, espíritus o deidades que habitan en la naturaleza, objetos y seres humanos. Las prácticas sintoístas incluyen rituales de purificación, ofrendas y reverencia hacia los *kami*, (Cartwright, 2017, párrs.22-23). Sin embargo, más allá de su función religiosa, los rituales se han convertido en un componente integral de la cultura japonesa. No todos los rituales se circunscriben a lo religioso, ya que también abarcan aspectos sociales y culturales, y es frecuente encontrar referencias a ellos en diversas narrativas y obras de ficción. En línea con esta tendencia, la obra "*Corpse Party*" no es una excepción, pues emplea este tipo de rituales y, a través del recurso ficticio, desarrolla uno propio denominado "Sachiko Por Siempre".

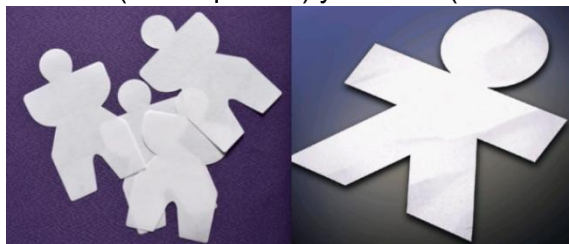
El motivo por el que el ritual "Sachiko Por Siempre" se encuentra en el apartado correspondiente a "*Shinto*", es debido al tipo de amuleto que emplea, muy parecido a las *hitogata*. Las *hitogata*, representaciones antropomorfas elaboradas en papel, desempeñan un papel relevante en los rituales sintoístas y festivales japoneses. Estas figuras poseen una conexión significativa con la religión sintoísta, ya que se emplean en prácticas purificadoras y ceremonias destinadas a alejar malos espíritus, enfermedades e impurezas. En sus orígenes, estas sencillas muñecas de

papel se utilizaban en antiguos rituales de purificación, en los que se soplabla sobre la figura para transferir las impurezas y posteriormente se arrojaba al agua con el fin de ahuyentar a los malos espíritus (Gómez, 2008, p.51).

En la historia de la serie analizada, la tarde después del festival, Shinozaki les comenta que hay algo que le gustaría hacer y muestra una pequeña muñeca de papel, diciendo “Sachiko-san Por Siempre es un amuleto que encontré en internet” (Corpse Party, 2013).

Figura 27

Comparación de *hitogata* reales (a la izquierda) y en C.P. (a la derecha)



Nota. Google. (2024). [Imagen comparativa creada a partir de imágenes de Google].

<https://acortar.link/hZm0mf> (a la izquierda) y <https://acortar.link/cqVlun> (a la derecha).

Si bien las *hitogata* se utilizan en rituales sintoístas de sanación, su diseño antropomórfico y minimalista no deja lugar a dudas sobre la similitud que comparten con el diseño del amuleto utilizado en Corpse Party para el ritual “Sachiko Por Siempre”.

En términos generales, los rituales son una parte fundamental de la cultura japonesa y se manifiestan a través de diversas formas de expresión artística, incluyendo el anime. Además, la frecuente utilización de rituales es uno de los elementos característicos del género J-horror.

En el caso de *Corpse Party*, se hace uso de este elemento para crear un ambiente de misterio y suspenso, al mismo tiempo que sirve como una representación del *shintō* al llevar a cabo un

ritual que involucra las muñecas *hitogata*, aunque estos hayan sido modificados y ficcionalizados para la historia.

Figura 28

Realización de ritual "Sachiko por siempre" empleando figura de papel



Nota. Google. (2024). [<https://acortar.link/HXUzLd>].

“Sachiko-san Por Siempre” es un amuleto que encontré en internet, pero... Verán, si hacemos esto no importa qué tan lejos estemos, siempre seremos amigos. Ahora todos reúnanse alrededor de la muñeca de Sachiko-san y en sus cabezas repitan las palabras; “Sachiko-san, te lo rogamos”. Repítanlo nueve veces, ¿de acuerdo? No se preocupen si fallan un poco, sólo no se detengan a la mitad. Hay que decirlo una vez por cada persona presente. Ni más, ni menos, o de lo contrario el encantamiento fallará (Shinozaki en Corpse party, 2013).

Después de eso, la chica les pide que extiendan las manos y agarren un trozo de la muñeca que representa a Sachiko-san. Les indica que tiren de él hasta que la muñeca de papel se rompa en nueve trozos. A continuación, les pide que guarden ese trozo en un lugar seguro, como su identificación de estudiante o sus carteras, ya que simboliza su conexión como amigos para siempre. Sin embargo, en la realidad del ritual, este trozo de papel es necesario para poder salir del lugar en el que se encuentran, Heavenly Host.

En la serie, también se hace referencia a otro amuleto conocido como *O-fuda*, el cual forma parte de la tradición japonesa, especialmente en el contexto del sintoísmo. Los *O-fuda* suelen consistir en pequeñas tiras de papel o madera en las cuales se inscribe un nombre divino, una oración o un deseo de protección. Estos amuletos son colocados en lugares considerados sagrados, como templos, santuarios, hogares o negocios, con el propósito de brindar protección, buena suerte, salud y alejar cualquier forma de mala energía (Jean-Noël, 2015, p.1).

En *Corpse Party*, se pueden ver cientos de o-fuda colocados por toda la oficina del director, en su intento por alejar a Sachiko de él.

Figura 29

Comparación de o-fuda real con o-fudas de C.P.



Nota. Imagen comparativa creada con o-fuda real a la izquierda Google. (2024).

[<https://acortar.link/DrGV6J>] y a la derecha o-fudas de la serie, fotograma a color, animación digital, aspecto original: Episodio 4, 13:27, imagen PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

En el sintoísmo, se sostiene la creencia de que todos los elementos de la naturaleza, seres vivos y objetos, albergan un espíritu o energía espiritual conocida como "*kami*", los cuales pueden ser tanto benévolos como malévolos. En consonancia con esta creencia, en Japón se manifiesta un

aspecto particularmente significativo en relación con las muñecas, ya que se considera que, al representar la forma humana, pueden ser portadoras de energías negativas. Dichas energías pueden derivar de diversas circunstancias, como el previo uso de la muñeca en rituales o prácticas de índole negativa, la presencia de intenciones malignas durante su creación o manipulación, o simplemente la acumulación gradual de energías negativas a lo largo del tiempo (Gómez, 2008, p.51).

A modo de evidencia de esta arraigada creencia, en Japón se lleva a cabo un ritual conocido como "*Ningyō Kuyo*", el cual se refiere a una ceremonia de veneración o adoración de las muñecas, consideradas como potenciales portadoras de impurezas o malos espíritus. Durante este ritual, se muestra un acto reverente hacia las muñecas, tratándolas con respeto y consideración. Con frecuencia, se les ofrece alimentos, incienso o agua como símbolos de devoción. Además, se pueden realizar oraciones o cánticos durante el *Ningyō Kuyo*, con el propósito de purificar las muñecas y alejar cualquier energía negativa que pudieran haber absorbido (Weik, 2020, párrs.3-6).

El término utilizado en Japón para referirse a las muñecas tradicionales es "*Ningyō*", el cual se compone de dos kanjis: "*nin*" (humana) y "*gyo*" (forma), lo que da lugar a su significado literal de "forma humana". Sin embargo, en la traducción al inglés se utiliza el término "*doll*" (muñeca), aunque en el contexto oriental, a diferencia del occidental, las muñecas no son consideradas como simples juguetes, sino como objetos artísticos de valor. (Gómez, 2008, p.50).

En *Corpse Party*, uno de los elementos es una *Bunka Ningyō*, propiedad de Yoshikazu Yanagihori, el hijo del director y responsable del secuestro de los niños.

En japonés, este término, se refiere a las "muñecas culturales" o "muñecas tradicionales" que representan aspectos específicos de la cultura japonesa. Estas muñecas son conocidas por su elaboración detallada y cuidadosa, utilizando materiales de alta calidad. Están diseñadas para reflejar tradiciones, costumbres o personajes históricos de Japón. Las *Bunka Ningyō*, en particular, son consideradas verdaderas obras de arte, apreciadas tanto por su belleza estética como por su valor cultural e histórico (Gómez, 2008, pp.53-55).

Dentro de la serie, uno de los requisitos para poder escapar de *Heavenly Host* es apaciguar las almas de las víctimas a través de una confesión del asesino. En un principio, los protagonistas creen haber obtenido esta confesión de *la Bunka Ningyō* de Yoshikazu Yanagihori. La explicación del por qué la muñeca tiene vida y es capaz de brindar una confesión y pedir disculpas es porque el alma de su dueño se fragmentó, y en ella reside la parte que se siente arrepentida y culpable.

Figura 30

Comparación de Bunka Ningyō real y en C.P.



Nota. Google. (2024). A la izquierda bunka ningyō real [<https://acortar.link/YhOYMD>] y a la derecha la de la serie, [<https://acortar.link/xJuLSa>].

Budismo. El budismo es una religión no teísta que también se considera una filosofía y una disciplina moral. Se fundamenta en la idea de alcanzar la iluminación a través de estrictas disciplinas espirituales, en un ciclo de sufrimiento, reencarnación y muerte (Mark, 2020, párr.1).

En estrecha relación con el budismo, los espíritus de la mitología japonesa que se detectan en la serie son los *yūrei* y los *onryō*, los cuales ya fueron mencionados como parte del nivel semántico.

Los *yūrei* son comúnmente representados vestidos de blanco, con el pelo largo y suelto. A menudo llevan un pañuelo blanco atado en la frente, siguiendo las tradiciones funerarias budistas. En algunas representaciones, se les imagina sin pies, lo que los hace parecer suspendidos en el aire en grabados y películas (Requena, 2009, pp.100-101).

Sekien Toriyama, en su “Guía Ilustrada de Monstruos y Fantasmas de Japón” (2014), basándose en el “Desfile Nocturno de los Cien Demonios”, dibujos que datan del periodo Muromachi (1336 a 1573); decidió hacer un compendio de seis tomos y entre ellos el tomo que comprende el elemento “luz” es donde se clasifica a los *yūrei* a quienes compara con los *shiryō*.

Shiryō literalmente significa “espíritu muerto” y es lo que comúnmente llamaríamos fantasma. (Toriyama, 2014, p.76).

La palabra *yūrei* significa “fantasma”. Es un concepto muy similar al *shiryō*. Sekien no explica por qué puso 2 monstruos con características similares, pero dados los dibujos, a lo mejor el *shiryō* es un espíritu de una persona que acaba de morir y el *yūrei* es un personaje que ya ha superado este estado. (Toriyama, 2014, p.78).

Figura 31

Yūrei (幽霊)

**Figura 32**

Shiryō (死霊)



Nota. Ilustración de Sekien Toriyama, 2014, p.78 **Nota.** Ilustración de Sekien Toriyama, 2014, p.78

Los *onryō* son reconocidos como los espectros más peligrosos y malévolos dentro de la mitología japonesa. Se caracterizan por ser espíritus atormentados que buscan infligir castigo a aquellos que les causaron daño en vida. Su sed de venganza los impulsa a desencadenar desgracias y calamidades sobre aquellos que se interponen en su camino. La figura del *onryō* ha sido objeto de exploración en diversas manifestaciones artísticas de la cultura japonesa, incluyendo narraciones, leyendas, representaciones teatrales kabuki y producciones cinematográficas. La persistencia de su deseo de venganza y su capacidad para infligir sufrimiento a otros reflejan la creencia arraigada en la importancia de saldar cuentas y en la fuerza poderosa del resentimiento y la ira más allá de la muerte. (Requena, 2009, pp.47).

Figura 33

Onryō (怨霊)



Nota. Ilustración de Yoshida Hiroshi, 1812

El budismo abarca creencias con relación a la existencia *post mortem* que se fundamentan en su concepción del ciclo de reencarnación. La noción de la existencia de fantasmas o espíritus se encuentra vinculada a la idea de seres pertenecientes a los reinos inferiores, los cuales incluyen a los seres hambrientos o *pretas*, así como a los seres infernales. Estos seres son considerados como componentes inherentes al ciclo de renacimiento y se encuentran atrapados en un estado de sufrimiento como consecuencia de sus acciones pasadas (Requena, 2009, pp.111-112).

La serie de *Corpse Party* refleja de manera notable los fundamentos del budismo vinculadas a la existencia de fantasmas, así como las prácticas que se llevan a cabo para brindarles alivio y liberación. En la trama, se presenta la liberación de los *yūrei* y los *onryō* a través de métodos destinados a apaciguarlos, como la confesión del asesino y la restitución de lo que han perdido, en este caso, la lengua, que simbólicamente representa la oportunidad de expresar "su verdad".

1.3.2.3 Arquitectura Tradicional Japonesa. Finalmente, otro de los aspectos que dan cuenta de la tradición inserta en el anime, es el empleo de estructuras que contienen elementos de las construcciones japonesas, pues su diseño tradicional es “una de las contribuciones más distintivas que ese país ha aportado a la arquitectura mundial” (Cartwright, 2019, párr.1).

Tradicionalmente, las viviendas urbanas conocidas como “*machiya*” solían ser de dimensiones reducidas debido a la escasez de espacio en las ciudades. Para solucionar este problema, se optó por construir en vertical, lo que llevó a que muchas de estas viviendas contaran con dos pisos. Con el fin de protegerse de la lluvia, los techos de estas casas se diseñaban con una estructura a dos aguas y se complementaban con aleros. Estos techos solían estar revestidos con

materiales como paja, baldosas o cortezas. Asimismo, la entrada principal contaba con su propia cubierta, conocida como “*genkan*” (Cartwright, 2019, párr.5).

Figura 34

Exterior de una casa tradicional japonesa



Nota. Fotografía de Tanaka Juuyoh

Figura 35

Fachada de Heavenly Host con Techo a dos aguas

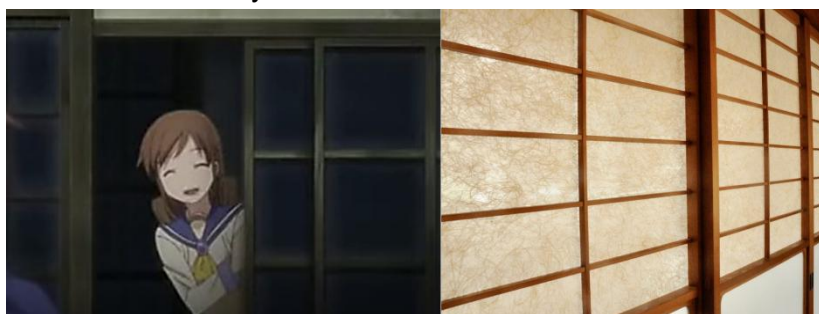


Nota. Google. (2024). [<https://acortar.link/O82Q6u>].

Un elemento distintivo de la arquitectura japonesa, que también se observa en la antigua escuela *Heavenly Host*, es el uso de puertas corredizas interiores cubiertas de papel, conocidas como “*fusuma*”. Estas puertas se confeccionaban aplicando papel, e incluso en ocasiones seda, sobre un delicado marco de madera entrelazada. Este diseño permitía jugar con el tamaño de los espacios, ya que las puertas corredizas podían abrirse o cerrarse según se deseara. Además, a menudo las ventanas seguían el mismo estilo de diseño (Cartwright, 2019, párr.8).

Figura 36

Comparación de *fusuma* en C.P. y *fusuma* real



Nota. Imagen comparativa creada con *fusuma* de la serie a la izquierda, fotograma a color, animación digital, aspecto original: Episodio 1, 18:29, imagen PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013; y fusuma real a la derecha Google. (2024).

[<https://acortar.link/4l0dY4>]

Este análisis de "*Corpse Party: Tortured Souls*" ha revelado una hibridación cultural profunda que se manifiesta en distintos niveles de la narrativa.

En primer lugar, la serie presenta una hibridación al integrar elementos del *folklore* japonés tradicional con la modernidad tecnológica. La *onryō* Sachiko, un ser tradicionalmente ligado al mundo espiritual, se adapta al uso de medios tecnológicos como el internet y los teléfonos móviles para expandir su influencia y perpetuar su venganza. Este proceso de adaptación, lejos de disminuir su poder, lo amplifica y lo reinventa en un contexto contemporáneo.

En segundo lugar, "*Corpse Party*" funciona como un producto cultural que mantiene viva la tradición japonesa. A través de la figura de Sachiko y la incorporación de elementos de la tradición de los *yōkai*, la serie recupera el *folklore* japonés y lo presenta a una audiencia global. El anime se convierte, de esta manera, en un vehículo para la difusión de la cultura japonesa.

En resumen, "*Corpse Party*" ilustra cómo la cultura japonesa puede hibridarse con la tecnología y las nuevas formas de narrativa. La serie no solo mantiene viva la tradición de los *yōkai*, sino que la reinventa en un contexto contemporáneo, creando una experiencia cultural única.

Capítulo II: Onyx Equinox

Este segundo capítulo se centra en la presentación del corpus de estudio “Onyx Equinox” y se desarrolla mediante un análisis semiótico de esta serie de animación para adultos mexicana-estadounidense creada y distribuida por Crunchyroll, dirigida por Sofía Alexander, lanzada en el año 2020 en la plataforma de *streaming* de películas y series producidas principalmente por los medios de Asia oriental. La serie consta de doce episodios titulados “El último día” con una duración de 24 minutos 21 segundos, “Las fauces del jaguar” de 23 minutos con 53 segundos, “Más denso que el agua” de 24 minutos y 15 segundos, “La extraña” con una extensión de 25 minutos con 41 segundos, “Reparado y roto” con una duración de 24 minutos 39 segundos, “Su carga” de 25 minutos con 00 segundos, “El inframundo” de 25 minutos y 09 segundos, “Corre” con una extensión de 25 minutos con 04 segundos, “La muerte cae del cielo” con una duración de 24 minutos 32 segundos, “La muerte viene desde abajo” de 23 minutos con 54 segundos, “El último año” de 25 minutos y 36 segundos y “La apuesta” con una extensión de 25 minutos con 10 segundos.

La serie de animación toca los géneros “Acción”, “Fantasía”, “Animación”, “Ciencia Ficción” y “Mitología”.

SINÓPSIS

A diferencia del capítulo anterior que analiza una serie perteneciente a la cultura oriental, este capítulo aterriza en un producto occidental de creación mexicano-estadounidense totalmente centrado en la cosmovisión del México prehispánico.

Los seres analizados en el capítulo I se enmarcan en la clasificación de *yōkai* japoneses, lo cual permite considerar a las obras a las que pertenecen como "bases de datos de *yōkai*"

según la propuesta de Shamoón (2013). Sin embargo, en este tercer capítulo, tanto las criaturas y deidades como la serie de animación en sí, al ser de origen mexicano, no pueden ser clasificadas de la misma manera.

A pesar de esta diferencia, el objetivo de esta investigación es demostrar que comparten la característica de difundir y preservar la cultura a través de productos de recreación que involucran seres pertenecientes a relatos sobrenaturales. Por lo tanto, se propone catalogar a la serie como una "base de datos prehispánica", destacando su capacidad para transmitir y preservar elementos culturales prehispánicos.

2.1 Análisis Nivel Semántico

2.1.1 Informaciones

Lugar. La trama de la serie se desarrolla en diferentes sitios del México prehispánico, cuyos nombres siempre son mencionados por los personajes, generalmente con la intención de dirigirse a ese sitio o preguntando dónde se encuentran.

Dani Baán, una ciudad zapoteca conocida como Monte Albán en la actualidad, de donde Zyanya huyó cuando el Señor del Inframundo, Mictlantecuhtli, se tragó a su pueblo y donde se encontraba una de las puertas del inframundo que debían ser cerradas como misión del campeón de la humanidad.

Uxmal, una importante ciudad de la cultura maya, ubicada en lo que actualmente es Yucatán. Es la ciudad donde crecieron el protagonista, Izel; y su hermana Nelly. Aquí es donde el protagonista, tras la muerte de su hermana encuentra y cierra la primera puerta del inframundo.

Ox Te' Tuun, conocida históricamente como Calakmul, ubicada en Campeche, fue una

antigua ciudad maya. Izel acude a esta ciudad por orden de Yotl, donde le encomienda la misión de buscar un artefacto sagrado que pueda guiarlos hacia las puertas del inframundo, mismo que resulta ser la pelota utilizada por los legendarios dioses gemelos, Ixbalanqué y Hunahpú. Sin embargo, este artefacto se encuentra vinculado a un par de audaces gemelos, Yun y K'in, hábiles jugadores de pelota quienes por su innegable talento dicen ser las reencarnaciones de los dioses gemelos y se unen a la misión de cerrar las puertas.

Lakam Há, una antigua ciudad maya, ubicada en lo que actualmente se conoce como Palenque en Chiapas. Aquí es donde los protagonistas encuentran y cierran la segunda puerta del inframundo custodiada por cangrejos gigantes. Mientras tanto, Yaotl acude al Templo de las Inscripciones, la estructura más alta y significativa de esta antigua ciudad; construida bajo el mandato del gobernante Pakal con el propósito de que se le glorificara y que sirviera como su tumba. En la serie, Yaotl invoca en este sitio a Quetzalcóatl, quien utiliza el cadáver de Pakal para manifestarse. Esta tumba es representada con un sarcófago de piedra y una pared con bajorrelieves.

Figura 37

Templo de las Inscripciones exterior, O.E



Nota. Fotograma a color, animación digital, aspecto original: Episodio 4, 10:00. imagen PNG, CrunchyRoll, Onyx Equinox, 2022.

Figura 38

Templo de las Inscripciones interior, O. E.



Nota. Fotograma a color, animación digital, aspecto original: Episodio 4, 10:08. imagen PNG, CrunchyRoll, Onyx Equinox, 2022.

Figura 39

Templo de las Inscripciones, exterior

**Nota.** Obtenido de<https://acortar.link/y9IXO0>**Figura 40**

Templo de las Inscripciones, interior

**Nota.** Obtenido de<https://acortar.link/zRpdYR>

Tajín, antigua ciudad totonaca ubicada en Veracruz. Los personajes son teletransportados a esta ciudad por error donde interrumpen el ritual sagrado de los voladores y son arrestados y rescatados por una voladora de alas rojas llamada Xanastaku, quien los ayuda y escapa junto a ellos uniéndose al grupo.

Tenochtitlán, la capital del imperio mexica o azteca, ubicada en Ciudad de México. En la serie, en el episodio “El último año”, se cuenta la historia de la diosa del inframundo, quien utilizaba su forma humana para asistir los ritos funerarios de los humanos y convivir con ellos. Es en esta ciudad de Tenochtitlán donde ella vive su historia de amor con Yaotl un fuerte guerrero destinado a ser sacrificado para convertirse en un jaguar emisario de Tezcatlipoca.

Época. La era del quinto sol.

La leyenda del Quinto Sol dice “Quetzalcóatl fue el encargado de crear a la humanidad después de la cuarta destrucción del mundo. Así, nosotros somos los hijos del Quinto Sol, los hijos de Quetzalcóatl y también los hijos del Maíz” (Robles,2001, p.42), por lo tanto, se refiere a aquel bajo el que viven actualmente los hombres, lo que implica que antes de su creación hubo

previamente cuatro soles, los cuales representaron diferentes eras fallidas; similar a la explicación que vemos en la serie, cuando Quetzalcoatl explica a Yaotl el origen de un grupo de simios que los acechan:

¿Los ves, Yaotl?... Los hijos de nuestro gran segundo sol, de la segunda era. La segunda vez que creamos gente para venerarnos. Los maldecimos con esa forma porque perdieron su nobleza, sucumbiendo a rasgos vulgares. Fueron los segundos. Tezcatlipoca envió a otros jaguares a eliminar el primer intento. A los del tercer y cuarto sol, los ahogamos y quemamos, nunca recuerdo en qué orden, La esposa de Tlaloc lloró sangre por cincuenta años y los ahogó y alguien los convirtió en peces, creo. La humanidad está en la quinta encarnación. (Onyx Equinox, 2022).

Aunque este dato es mencionado en la serie deja abierto un margen demasiado amplio y dado que la serie se basa en las culturas y mitologías mesoamericanas antiguas, su contexto histórico se sitúa en la época prehispánica anterior a la conquista española en 1519. Por lo tanto, es posible inferir que la historia se desarrolla antes de este año o en una proximidad cercana a él. Algunos foros de internet han planteado la teoría de que uno de los personajes que aparece en la escena final del anime, aunque no se menciona su nombre, podría ser Moctezuma, el último emperador azteca. Moctezuma gobernó desde 1502 hasta su muerte en 1520 (Bueno, 2022, párrs.1-8). Sin embargo, es importante tener en cuenta que esta información es especulativa y no se confirma explícitamente en la serie.

Es importante tener en cuenta que, si bien la serie puede tomar inspiración de las culturas prehispánicas, también puede incluir elementos de fantasía y ficción en su narrativa, pues presenta un anacronismo según las culturas que presenta y que convergen, algunas de las cuales históricamente nunca coexistieron.

- Cultura azteca o mexicana (1325 d. C.-1521 d. C.). Fundaron la ciudad de México-Tenochtitlán, actual capital de México. Fueron una civilización bélica que logró conquistar a sus vecinos y desarrollar un estado imperial. Construyeron grandes ciudades, con palacios, templos y mercados (Kiss, 2024, párr.11).
- Cultura maya (2000 a. C.-1540 d. C.). Habitaron la península de Yucatán durante tres milenios y desarrollaron grandes conocimientos de matemática, astronomía y escritura. Tuvieron una organización política y social compleja, con una jerarquía piramidal gobernada por una casta político-religiosa (Kiss, 2024, párr.8).
- Cultura zapoteca (500 a. C.-900 d. C.). Se establecieron en el sur del actual país de México y tuvieron una organización política compleja y estratificada, en la que la mayoría de la población debía entregar tributos a una minoría privilegiada vinculada al gobierno y la religión (Kiss, 2024, párr.7).
- Cultura Totonaca períodos Clásico (250 - 900 d. C.) y Posclásico (900 - 1521 d. C.). Se desarrolló en el golfo de México durante, fue una de las antiguas culturas mesoamericanas y habitó el territorio que hoy conforman los estados mexicanos de Veracruz y parte de Puebla. Su época de esplendor fue entre los años 600 y 1200 d. C. (Gayubas, 2024, párr.2)

2.1.2 Índices

Si bien en la serie se presenta a un gran número de deidades y criaturas de la mitología prehispánica, el criterio de selección en este apartado se basa en el nivel de interacción y peso en la trama que tiene el personaje. De ahí que seleccionara a la diosa del inframundo, Mictecacihuatl.

Descripción Física de Mictecacihuatl. A lo largo de la serie se le ve en su forma humana y de diosa, desde su nacimiento hasta su adultez.

En el episodio "El último año", se presenta su nacimiento como una niña humana en un período marcado por una hambruna y sequía devastadoras. Recién nacida, es ofrecida como sacrificio a los dioses con la esperanza de que pongan fin al sufrimiento al proporcionar alimento. Sin embargo, el dios que reclama al bebé es Mictlantecuhtli, el dios del inframundo. En lugar de consumirla, Mictlantecuhtli le dice a la madre desesperada que la convertirá en su reina.

Figura 41

Mictecacihuatl como humana recién nacida

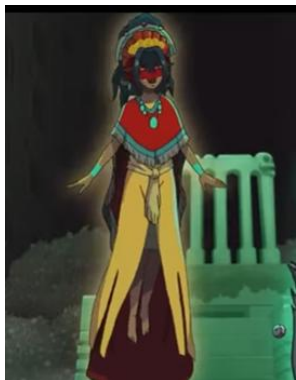


Nota. Fotograma a color, animación digital, aspecto original: Episodio 11, 00:24, imagen PNG, CrunchyRoll; Onyx Equinox, 2022.

Durante su niñez, ella crece como la diosa del inframundo y sabiéndose esposa de Mictlantecuhtli, quien le ordena custodiar los huesos de los muertos. En un inicio se muestra renuente a aceptar tal deber y exige poder visitar el mundo de los humanos, para lo que emplea su forma de humana. Queda fascinada con sus prácticas y decide no solo cuidar de sus huesos sino también presidir sus ritos funerarios, por lo que continúa visitando el mundo humano hasta su madurez.

Figura 42

Mictecacíhuatl como una diosa de niña



Nota. Fotograma a color, animación digital, aspecto original: Episodio 11, 02:55, imagen PNG, CrunchyRoll; Onyx Equinox, 2022.

Figura 43

Mictecacíhuatl como niña humana



Nota. Fotograma a color, animación digital, aspecto original: Episodio 11, 04:11, imagen PNG, CrunchyRoll; Onyx Equinox, 2022.

Figura 44

Mictecacíhuatl como una diosa adulta



Nota. Fotograma a color, animación digital, aspecto original: Episodio 7, 23:09, imagen PNG, CrunchyRoll; Onyx Equinox, 2022.

Figura 45

Mictecacíhuatl como humana adulta



Nota. Fotograma a color, animación digital, aspecto original: Episodio 11, 09:28, imagen PNG, CrunchyRoll; Onyx Equinox, 2022.

A lo largo de la serie, el personaje sigue el viaje del grupo liderado por Izel e interactúa con ellos para brindarles ayuda, aunque solo lo hace para cumplir sus propios objetivos.

En su primera interacción, se presenta en forma humana, haciéndose pasar por una hechicera. Sin embargo, a medida que avanza la trama, el grupo debe enfrentarse a ella incluso en su forma más gloriosa, donde ya no conserva rasgos humanos y se muestra como una diosa.

Figura 46

Mictecacíhuatl disfrazada de hechicera



Nota. Fotograma a color, animación digital, aspecto original: Episodio 5, 22:35, imagen PNG, CrunchyRoll; Onyx Equinox, 2022.

Figura 47

Diosa Mictecacíhuatl



Nota. Fotograma a color, animación digital, aspecto original: Episodio 7, 21:48, imagen PNG, CrunchyRoll; Onyx Equinox, 2022.

Como rasgos generales de su apariencia, Mictecacíhuatl es una mujer alta, hermosa, de piel oscura, ojos castaños dorados y cabello negro largo y liso.

Como humana siempre utiliza una indumentaria sencilla para pasar desapercibida con las clases bajas, generalmente adorna su cabello con algunas flores o accesorios como collares o aretes.

Como diosa su rostro está pintado de rojo y negro con lápiz labial blanco y sombra de ojos verde oscuro. Usa vestiduras sagradas largas de color dorado y rojo con mangas largas holgadas y falda larga, porta un gran tocado color granate con púas y flores de Cempasúchil

en la coronilla.

Entre sus habilidades y poderes se encuentran:

- Inmortalidad. Como Mictecacíhuatl es una diosa, es inmortal y ha vivido miles de años.
- Cambio de forma: Mictecacíhuatl puede cambiar su apariencia a voluntad; puede transformarse en una mortal aparentemente normal, volver a su forma de Reina o convertirse en su forma de diosa monstruosa.
- Vuelo: Mictecacíhuatl puede volar y viajar grandes distancias.
- Conocimientos en herbolaria y de sanación de huesos, lo que se muestra cuando salva a Yun.
- Invocar criaturas. Específicamente a “las estrellas de Mictecacíhuatl”, las xitximime.

Como limitación física y de su poder, ella no puede dañar a su esposo, pero tampoco puede ser dañada por él.

Descripción Psicológica de Mictecacíhuatl.

En Onyx Equinox, Mictecacíhuatl es presentada como una figura misteriosa, sigilosa y astuta. Sigue a los personajes de manera discreta y los apoya de formas sutiles, encontrando lagunas en las restricciones que le impiden intervenir o brindar apoyo directo a Izel. Esto se debe a que cualquier intervención alteraría el resultado de la apuesta entre Tezcatlipoca y Quetzalcóatl, y Mictecacíhuatl es consciente de la importancia de mantener el equilibrio entre las fuerzas divinas.

Mictecacíhuatl es presentada como un personaje inteligente y manipulador en la serie. Originalmente, ella propone a su esposo la idea de tomar la sangre de los mortales y hundir ciudades en el inframundo, con la intención de que los demás dioses se enfrenten a él y lo asesinen en su lugar, ya que ella no puede hacerle daño directamente.

Cuando se entera de la apuesta entre Tezcatlipoca y Quetzalcóatl, Mictecacíhuatl ve en el grupo de Izel una oportunidad para cumplir sus propios fines. Por lo tanto, brinda apoyo al grupo para que puedan cumplir su misión. Su plan resulta exitoso, ya que es el grupo de Izel quien finalmente logra asesinar al dios del inframundo.

De esta manera, Mictecacíhuatl demuestra su astucia y habilidad para manipular las situaciones a su favor, utilizando al grupo de Izel como una herramienta para alcanzar sus propios objetivos.

Debido a su origen como mortal, ella se ve atraída por los humanos, es amable con ellos, disfruta de sus prácticas y convivencia con ellos.

Como la Diosa del Inframundo, ella reniega de haber sido convertida en una diosa sin tener opción de elegir la vida que lleva, pero como Guardiana de los Huesos utiliza su poder para poder honrar a los muertos.

Mictecacíhuatl es retratada como una figura apasionada, curiosa y romántica en su historia. En un momento, se muestra atraída por una orgía y sin temor alguno se une a ella, revelando su naturaleza apasionada y su disposición a explorar nuevas experiencias.

Además, Mictecacíhuatl se enamora del mortal Yaotl y continúa amándolo a lo largo de los años, a pesar de que él no la recuerda. Esto demuestra su naturaleza romántica y su capacidad para mantener el amor a pesar de las circunstancias y la falta de reciprocidad.

Mictecacíhuatl se presenta como un personaje temible, vengativo y decidido a matar a su esposo. Después del sacrificio de Yaotl para convertirse en el emisario de Tezcatlipoca y la pérdida de todos sus recuerdos como mortal, incluyendo su romance y sentimientos por ella, Mictecacíhuatl se enfurece por el destino que su esposo ha elegido para ella al negarle una vida humana.

Movida por su determinación y resentimiento, Mictecacíhuatl jura asesinar al dios del inframundo. A lo largo del tiempo, demuestra paciencia y nunca se rinde en su búsqueda para cumplir su promesa de venganza.

En resumen, Mictecacíhuatl es retratada como un personaje temible, vengativo y astuto, decidido a matar a su esposo debido al rechazo de su destino y la pérdida de su amor. Es una figura fuerte y determinada, que no permite que nada la distraiga de sus metas, incluso enfrentándose a Yaotl cuando él se interpone en sus planes.

Sin embargo, también se muestra que Mictecacíhuatl está motivada por su propio dolor y sufrimiento, lo que añade una capa de complejidad a su personaje. A pesar de su ferocidad, se puede percibir una profundidad emocional en ella, lo que la hace más que simplemente una figura vengativa.

En definitiva, Mictecacíhuatl es un personaje multifacético, con una combinación de fortaleza, determinación y dolor, que la convierte en una figura intrigante y compleja dentro de la historia.

2.2 Análisis Nivel Sintáctico

En el análisis de Onyx Equinox, se profundiza en el nivel sintáctico del signo, como se explica en el primer capítulo desde la perspectiva de Talens (1988). Además, se complementa

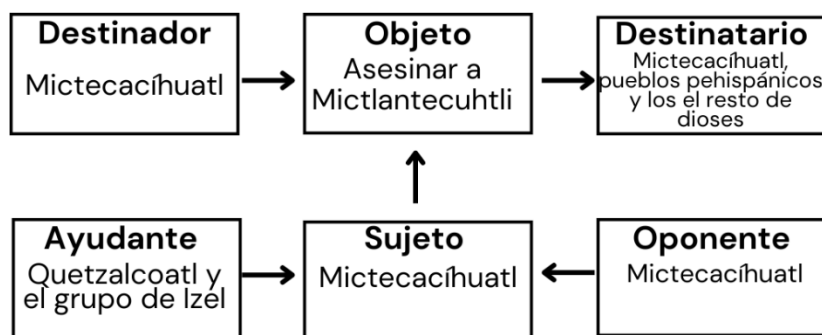
esta visión con la propuesta de Helena Beristáin (1995) y sus matrices actanciales. Estas teorías y enfoques permiten examinar la estructura y la función de los signos presentes en la serie, así como analizar las relaciones y acciones que se desprenden de ellos.

2.2.1 Nivel Del Parecer

El esquema presentado a continuación representa la matriz actancial de *Onyx Equinox*, que se utiliza para analizar las relaciones y roles de los personajes en la serie. Al examinar el nivel del parecer, se busca comprender cómo los personajes perciben las situaciones y cómo estas influyen sus acciones dentro de la serie, aunque sólo en un nivel superficial de lectura.

Figura 48

Esquema Matriz Actancial Nivel del Parecer O.E.



Nota: Esquema de creación propia

En la serie de animación mexicano-estadounidense, *Onyx Equinox*, se destaca la figura de Mictecacíhuatl, la diosa de los huesos, como el **sujeto** de interés para este estudio. Se ha seleccionado a Mictecacíhuatl debido a la relevancia que poseen los personajes basados en relatos de la cosmovisión prehispánica y al peso que desempeña en el desarrollo de la trama de *Onyx Equinox*.

La elección de Mictecacíhuatl se basa en la importancia de explorar los elementos culturales y mitológicos prehispánicos presentes en la serie, así como en comprender el impacto y la influencia que la figura de la diosa de los huesos tiene en la narrativa y en la construcción de la historia.

El **objeto** que la diosa de los huesos persigue es el de conseguir asesinar a su esposo, Mictlantecuhtli, el dios del inframundo. Deseo que expresa abiertamente a lo largo de la serie y para el cual ella misma ha sido el **destinador** a partir de su convivencia con él.

Como **destinatario**, además de ser ella una beneficiaria de cumplir su deseo, también están diferentes poblados prehispánicos, pues, Mictlantecuhtli, había estado arrastrando ciudades enteras hacia sus dominios para reclamar a los habitantes como sacrificio y alimentarse de su sangre. Una acción que no muestra tener intención de parar y

que dejaba vulnerable a cada pueblo y que para los dioses repercutía al generar una sequía desangre para ellos. Aún cuando esto ocurre de forma indirecta, que Mictecacíhuatl alcance el objeto que persigue también beneficia a diferentes ciudades y dioses.

Con el fin de frenar la sequía de sangre hay una reunión de dioses donde estos se comprometen a hacer algo para frenarlo, pero son Quetzalcóatl y Tezcatlipoca quienes realizan una apuesta que no sólo va a poner fin a este problema, sino que los va a divertir en el proceso. La apuesta consiste en que Quetzalcóatl va a seleccionar como campeón de la humanidad al humano más miserable y débil que encuentre para que cierre las puertas del inframundo encerrando a su dios ahí.

Quetzalcóatl muestra ser demasiado astuto al percatarse del deseo de Mictecacíhuatl y le cuenta sobre su apuesta esperando que ella contribuya a ayudarlo a ganar ya que él no puede

intervenir de ningún modo, a cambio ella podrá tomar ventaja de la situación aún cuando no pueda participar de una forma directa.

Izel, el campeón de la humanidad, junto a su grupo logran asesinar al dios Mictlantecuhtli en un intento por escapar de él.

La información proporcionada por Quetzalcóatl, y la forma en que Mictecacíhuatl la usa para manipular a grupo de Izel, los colocan como **ayudantes** de esta diosa ya que le permitieron cumplir con su objetivo.

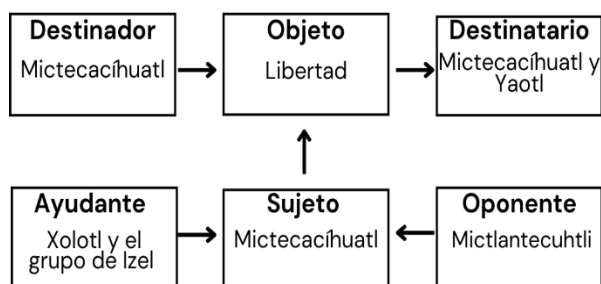
La diosa de los huesos se ve obligada a utilizar a otros para asesinar a su esposo debido a una restricción que le impide dañarlo directamente. Esta restricción es resultado de su propio poder y naturaleza divina, que le impide causar daño a su pareja. Dado que solo Quetzalcóatl conoce las intenciones de Mictecacíhuatl y Mictlantecuhtli confía en la incapacidad de su esposa para lastimarlo debido a esta restricción divina, no hay nadie más que se oponga a sus planes, excepto la limitación que ella misma enfrenta. Por lo tanto, Mictecacíhuatl asume el papel actancial del **oponente** en esta situación.

2.2.2 Nivel Del Ser

Con el fin de examinar más a fondo la historia de *Onyx Equinox*, es pertinente recurrir a la Matriz Actancial en su Nivel del Ser para analizar las relaciones y roles de los personajes de manera más detallada.

Figura 49

Esquema Matriz Actancial Nivel del Ser O.E.



Nota: Esquema de creación propia

En esta versión más profunda que busca desentrañar los motivos verdaderos del **sujeto** Mictecacíhuatl, también se encarga de desempeñar múltiples funciones actanciales.

La diosa de los huesos, Mictecacíhuatl, tiene un origen peculiar, ya que nace como una humana sacrificada recién nacida para salvar a su pueblo de la hambruna. Es criada por las xitximime, quienes posteriormente son conocidas como "las estrellas de Mictecacíhuatl". Desde un principio, Mictlantecuhtli deja claro que su intención no es tomarla como un sacrificio, sino como su esposa y convertirla en una diosa para reinar a su lado en el inframundo. A medida que crece, Mictecacíhuatl adquiere un gran poder y responsabilidad como diosa, pero siempre siente una atracción hacia el mundo de los mortales y anhela interactuar con ellos.

A pesar de su descontento por no haber crecido en su propio mundo junto a los humanos, Mictecacíhuatl aprovecha sus poderes y se siente cómoda con su posición para involucrarse más en sus rituales fúnebres, custodiar sus huesos y guiarlos en el inframundo. Parece culpar a su esposo por haberle impuesto un destino y no haberle dado otra opción, ya que fue separada de su familia, su especie y su mundo cuando era apenas una recién nacida. No rechaza ser una diosa, pero sí rechaza que alguien le haya impuesto esa condición. Siente un fuerte resentimiento hacia los dioses, no solo hacia su esposo, ya que percibe que ellos simplemente utilizan a los humanos para su alimentación, veneración y entretenimiento, mientras que ella, debido a su origen mortal, aprecia y disfruta pasar tiempo con los seres humanos.

Durante una de sus visitas al mundo mortal, Mictecacíhuatl conoce a Yaotl y se enamora de él. Sin embargo, después de que Yaotl es sacrificado para convertirse en emisario de Tezcatlipoca, pierde sus recuerdos sobre su romance y sobre Mictecacíhuatl, lo cual provoca la burla de Tezcatlipoca hacia ella y la prohibición de acercarse a su emisario. Es en ese momento, tras la humillación y el dolor de tener el corazón roto, que Mictecacíhuatl decide que va a matar a

su esposo, pues la muerte de este dios le permitiría reinar libremente en el mundo de los muertos y estar a la par de cualquier otro dios, así como tener la libertad de interactuar con el mundo humano, ayudarlos y enamorarse de quien ella desee.

Es a través de sus acciones y comportamiento que se evidencia que Mictecacíhuatl no anhela el poder en sí, ya que es una entidad sumamente poderosa pero restringida por la voluntad de otros dioses. El **objeto** que persigue es la libertad para actuar según su propia voluntad y es ella misma quien toma tal determinación, por lo que es ella quien cumple la función actancial de ser su propio **destinador**.

La decisión de Yaotl de sacrificarse para convertirse en un ser inmortal como emisario, motivado por su amor hacia Mictecacíhuatl y el deseo de estar eternamente a su lado, demuestra que el amor de la diosa es un sentimiento completamente recíproco. Por lo tanto, no solo Mictecacíhuatl, sino también Yaotl serían los **destinatarios** que se beneficiarían si Mictecacíhuatl logra obtener la libertad que anhela para elegir estar con él de manera perpetua. Esta reciprocidad en el amor entre los dos personajes resalta la importancia del vínculo emocional que comparten y cómo influye en sus acciones y deseos. La búsqueda de libertad de Mictecacíhuatl no solo es para su propio beneficio, sino también para poder vivir plenamente su amor con Yaotl en una eternidad compartida.

A pesar del profundo amor que Mictecacíhuatl siente por Yaotl, deja en claro que sus acciones no son motivadas exclusivamente por él, sino por su propia voluntad y deseos.

Incluso está dispuesta a enfrentarse y luchar contra él cuando decide cerrar la última puerta del inframundo, ya que ella desea mantenerla abierta para mantener contacto con el mundo de los humanos. Además, desconoce si el cierre de la puerta tendría algún impacto en la conservación de sus poderes como diosa.

Esto demuestra que Mictecacíhuatl valora su propia autonomía y busca satisfacer sus propios anhelos más allá de su amor por Yaotl. Aunque su amor por él es significativo, también está dispuesta a confrontar y desafiarlo si eso significa preservar su libertad y mantener su conexión con el mundo humano. Su determinación y voluntad de luchar por sus propios intereses reflejan su fuerza y su deseo de seguir su propio camino, incluso si eso implica enfrentarse a la persona que ama.

La función actancial del **ayudante** en Onyx Equinox es desempeñada por diferentes actantes. Uno de ellos es el dios Xólotl, hermano gemelo de Quetzalcóatl, quien siempre brinda ayuda a Mictecacíhuatl en sus viajes al mundo de los mortales. Desde la infancia de Mictecacíhuatl, Xólotl está a su lado, demostrando un sincero amor hacia ella y deseando verla feliz. Sin embargo, él es transformado en un ajolote por su propio hermano para evitar su intervención, debido a su lealtad hacia la diosa de los huesos y porque también se vería afectado si todas las puertas al inframundo fueran cerradas. A pesar de que sus poderes, memoria, energía y forma son alterados por su hermano, Xólotl sigue obedeciendo las órdenes de Mictecacíhuatl y ayuda al grupo de Izel a cumplir su misión de cerrar las puertas, teletransportándolos hacia donde se encuentran estas.

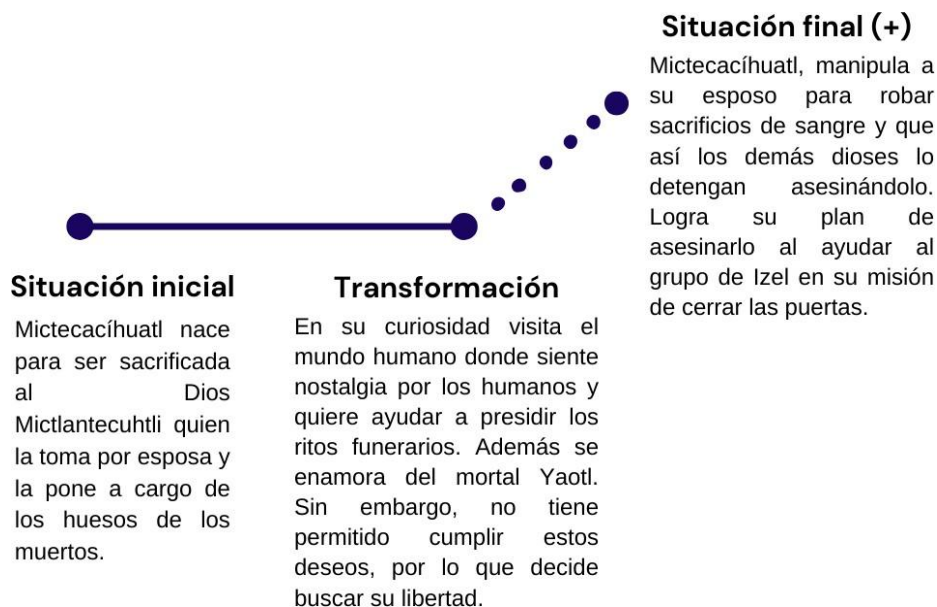
Además, se ha mencionado previamente que Izel y su grupo son manipulados por la diosa para asesinar a su esposo, aunque ellos no conocieran las verdaderas intenciones de Mictecacíhuatl. A pesar de esto, siguen siendo utilizados y no sienten simpatía por la diosa, pero, aun así, colaboran para acercarla a su objetivo.

En el lado opuesto, el **oponente** en esta historia es el dios del inframundo, Mictlantecuhtli, pues desde el inicio decidió el destino de Mictecacíhuatl de convertirla en una diosa y en su esposa, con todas las restricciones que ello implicaba.

2.2.3 Sintaxis de las Acciones. Esta sintaxis refleja los tres momentos de mayor relevancia en la narrativa de la diosa Mictecacíhuatl de *Onyx Equinox*.

Figura 50

Esquema Matriz Actancial Nivel del Ser O.E.



Nota: Esquema de creación propia

En la situación inicial, se presenta a Mictecacíhuatl como una niña humana entregada como sacrificio al dios Mictlantecuhtli. Sin embargo, en lugar de consumirla, Mictlantecuhtli decide tomarla como esposa, convirtiéndola en la señora del inframundo y en la responsable de custodiar los huesos de los difuntos.

A medida que Mictecacíhuatl crece, su curiosidad la lleva a visitar el mundo humano, lo que marca un punto de transformación en su historia. Durante esta experiencia, ella siente nostalgia por los seres humanos y desarrolla el deseo de participar en los ritos funerarios, buscando ir más

allá de su rol de custodia de los huesos. Además, se enamora de un mortal llamado Yaotl. Sin embargo, se le prohíbe cumplir estos deseos y decide emprender la búsqueda de su propia libertad.

En la situación final se observa un resultado positivo para Mictecacíhuatl. Ella elabora un plan meticuloso para manipular a su esposo, incitándolo a robar sacrificios de sangre esperando que los demás dioses intervengan y terminen asesinando a Mictlantecuhtli. Aunque ve una oportunidad para cumplir su objetivo en el grupo de Izel y los utiliza para que ellos lleven a cabo el asesinato en su lugar, asegurando así su libertad.

En resumen, a lo largo de la historia de Mictecacíhuatl, se evidencia su transformación desde una niña convertida en diosa sin tener control sobre su destino, hasta convertirse en una figura poderosa y determinada. Su anhelo de libertad y su valentía son rasgos destacados en su búsqueda por tomar el control de su propia vida. A través de su determinación, astucia y fortaleza, Mictecacíhuatl demuestra su capacidad para superar los obstáculos y lograr sus objetivos, mostrando así su evolución, transformación y desenlace.

2.3 Análisis Nivel Pragmático

Para concluir el análisis de "*Onyx Equinox*" y siguiendo el mismo esquema de los capítulos anteriores, se recurre al nivel pragmático, que abarca el tercer nivel del funcionamiento de los signos.

Para el desarrollo de este nivel, se parte considerando que la serie de animación mexicanoamericana "*Onyx Equinox*", en el contexto externo, refleja la influencia de elementos que catalogan a este corpus como un anime producto de la hibridación cultural, que, en el contexto interno, se cohesionan al reflejar elementos propios de la cosmovisión prehispánica mexicana.

2.3.1 Contexto Externo

Dentro del contexto externo, se argumenta que *Onyx Equinox* es una serie de animación, producto del hibridismo cultural bajo dos argumentos principales:

1.- Presenta características distintivas del anime japonés, que fueron adoptadas a partir de la introducción e influencia del anime en México, y también adaptadas al incorporar elementos de la cosmovisión prehispánica.

2.- Asimismo, esta cosmovisión prehispánica que implementa representa el aspecto de "tradición" en la obra y la fusiona con el de "modernidad" a través de la plataforma Crunchyroll.

Es fundamental comenzar con la explicación del hibridismo cultural. Según Néstor García Canclini (2021), la hibridación se refiere a "procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas" (p. 14). Sin embargo, Canclini se centra más en los procesos de la hibridación que en la hibridación en sí. De esta manera, la hibridación cultural se define como el resultado de la fusión entre dos culturas distintas. En su obra "Culturas híbridas: Estrategias para ingresar y salir de la modernidad", Canclini (2021) analiza la hibridación cultural como un proceso de reorganización social y un fenómeno en constante evolución.

El corpus *Onyx Equinox* ejemplifica este fenómeno descrito por Canclini, ya que combina dos influencias básicas; el estilo característico del anime japonés y una narrativa y personajes inspirados en el prehispanismo mexicano.

2.3.1.1 El Anime Como Influencia Oriental. Santiago (2010) explica que "el término anime sirve para designar a la animación realizada en Japón" (p. 286). De acuerdo con el autor, existe discrepancia entre los investigadores acerca del origen de la palabra "anime". Históricamente, se ha sugerido que proviene del término francés "*animé*". En la cultura japonesa, se utiliza para hacer referencia a cualquier producción cinematográfica o televisiva realizada con

técnicas animadas, sin importar su origen. En un sentido estricto, el término significa animación. Sin embargo, en la audiencia internacional, "anime" está estrechamente vinculado con la animación japonesa. A pesar de la posible influencia francesa, a nivel global se ha adoptado como una forma abreviada de la palabra en inglés "*animation*", cuya pronunciación en japonés se asemeja a "animeshon", siguiendo una tendencia similar a la adopción de otras palabras modernas (Santiago, 2010, pp.287-288).

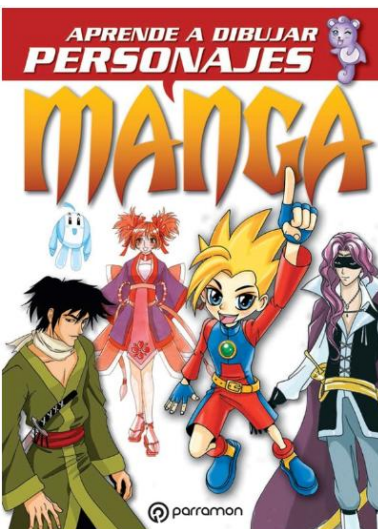
Según Santiago (2010), el anime, como forma de animación japonesa, posee características únicas que lo hacen reconocible en todo el mundo. En este sentido, se sostiene que Onyx Equinox no solo es una animación, sino un anime, pues a pesar de no ser una producción de origen japonés, se inscribe en esta categoría al adoptar el estilo característico de la animación japonesa.

Tanto el manga como el anime portan una estética determinada, proveniente de un lugar determinado (Japón). De acuerdo con Banega (2018), esta radicalidad de lo visual se caracteriza por

los tradicionales ojos gigantes brillantados y expresivos, la exageración de las musculaturas masculinas o el largo de las piernas femeninas, las gesticulaciones, la modalidad gráfica de construir un rostro, las narices casi inexistentes, las bocas pequeñas, rostros angulados, la depuración de las pieles morenas o de otras etnias, la necesidad de una piel blanca pálida, la enorme diversidad de tonalidades y colores de cabellos en una población caracterizada genéticamente por el cabello negro, las historias con dramas muy duros o los inesperados desenlaces sobre "poderes" mágicos, giros sorprendentes y liberadores. (p.32)

Figura 51

Ejemplificación de dibujo manga



Nota. Adaptado de Aprende a Dibujar Personajes Manga [Ilustración a color], por Parramón Paidotribo, 2019, portada del libro.

Características. Existen ciertas características estándar para el modelo de figura anime, que se pueden ver reflejadas en el trabajo de Sofía Alexander, la creadora de O. E.:

Figura estilizada: En el ámbito del diseño de personajes en el estilo anime, se emplean principios establecidos para definir las proporciones corporales. Por ejemplo, los personajes femeninos suelen adherirse a un canon de siete cabezas, lo que implica que la estatura total se divide en siete partes iguales, cada una equivalente al tamaño de una cabeza. Este enfoque resulta en una figura más compacta y elegante en contraste con la proporción estándar de ocho cabezas utilizada en el arte clásico (Horno, 2018, pp.47-49).

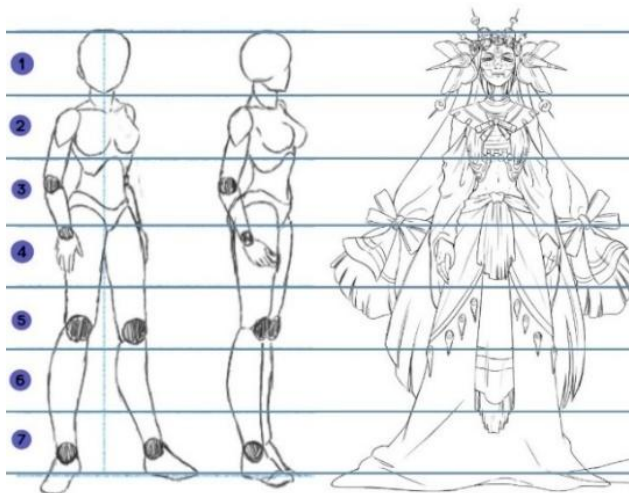
En relación con la longitud de las extremidades, en especial las piernas, se representan de forma más alargada en relación con el tronco. En el caso de personajes femeninos, la longitud de las piernas puede ser de aproximadamente cuatro cabezas y media, otorgándoles una apariencia

más estilizada y delgada. Para personajes adolescentes, se recurre a un canon de seis cabezas o seis cabezas y media, lo que también resalta la longitud de las extremidades inferiores (Horno, 2018, p.50).

En el diseño de personajes masculinos, se observa que la parte superior del cuerpo tiende a ser más corta en comparación con la figura ideal, ocupando solo tres cabezas hasta la cintura en lugar de las cuatro cabezas esperadas según un canon estándar. Este rasgo resulta en piernas más largas en proporción, contribuyendo a la estilización del personaje (Horno, 2018, p.48).

Figura 52

Canon de siete cabezas en figura femenina, Mictecacíhuatl.

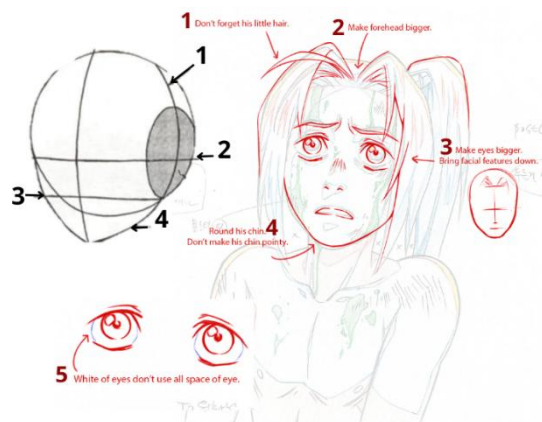


Nota: Modelo canon de 7 cabezas adaptado a Mictecacíhuatl [Dibujo a blanco y negro], por Alexander, 2021, X. <https://acortar.link/eBEgdL>

El rostro en el canon del personaje: En el diseño de personajes anime, se destacan las facciones faciales; estas son estrechas y triangulares, con una barbilla puntiaguda y un mentón menos redondeado que en los rostros humanos reales. Los ojos son grandes, redondeados y simplificados, esenciales para expresar emociones. La nariz y la boca se simplifican con líneas y sombreados mínimos. Las expresiones faciales son fundamentales para comunicar emociones, empleando rasgos faciales, lenguaje corporal y color (Horno, 2018, pp.51-53).

Figura 53

Rostro canon del personaje manga, Izel.



1. Línea longitudinal de posición de las orejas.
2. Posición de ojos y orejas.
3. Nariz.
4. Mandíbula inferior.

1. No olvidar su cabello pequeño.
2. Hacer la frente más grande.
3. Hacer los ojos más grandes. Bajar los rasgos faciales.
4. Redondear la barbilla. No hagas la barbilla puntiaguda.
5. El blanco de los ojos no usa todo el espacio del ojo.

Nota: Modelo canon del rostro manga, modelo adaptado a Izel [Dibujo], por Alexander, 2021, X. <https://x.com/sofiaalexander/status/1370906465976786948/photo/1>

Alexander, a través de la plataforma X, compartió un diseño crucial del personaje Izel para el segundo episodio de la serie, explicando que las líneas en color rojo sirven como indicaciones para resaltar aspectos relevantes y guiar a los estudios de animación en la representación más fiel posible de los personajes según el modelo original. En estas indicaciones, se destacan rasgos específicos que es crucial que un estudio familiarizado con el canon del dibujo manga tenga en cuenta, ya que Alexander ha creado a sus personajes con diferencias sutiles pero significativas, como el hacer la frente más grande, bajar los rasgos faciales y hacer grandes los ojos para resaltar esa expresión de miedo y tristeza del personaje en el episodio, además de solicitar redondear la barbilla y especificar no hacerla puntiaguda.

Esta comparación resalta el estilo artístico adoptado por la autora en la creación de sus personajes y su similitud con el modelo básico de un rostro canon en manga según Ozaki (2013, p.37) en su obra "Cómo dibujar Manga", que se muestra en la misma imagen. Además, evidencia que esta estilización no solo es una decisión artística, sino que también busca establecer una

conexión emocional con el espectador. Las proporciones exageradas pueden aumentar la expresividad y el atractivo visual de los personajes, aspectos fundamentales en la narrativa del anime (Horno, 2018, pp.51-55).

Elementos Moe: Al examinar el moe como un fenómeno cultural complejo, Azuma (2009, pp. 39-47) reconoce que las interacciones entre los seguidores y los elementos de la cultura otaku contribuyen a la formación de una especie de "base de datos" que incluye personajes y elementos moe. Esta base de datos no solo abarca rasgos físicos como la ternura o la inocencia, sino también aspectos emocionales más profundos relacionados con la identificación y conexión personal que los seguidores establecen con dichos personajes. En resumen, se refiere a personajes diseñados para generar sentimientos de ternura y atraer a un público específico.

Figura 54

Personaje Moe, Meque de O.E.



Nota: Google. (2024). [Collage creado con imágenes del personaje Meque de Sofía Alexander]. <https://lc.cx/-nw6Sf>

La "base de datos" de elementos moe mencionada por Azuma (2009) no está ausente en la obra de Alexander, como se ejemplifica claramente a través del personaje Meque en la serie. Meque es un pequeño y adorable ajolote de color rosa que, a lo largo de la trama, asiste a los personajes al teletransportarlos a distintas ciudades prehispánicas. A pesar de su aparente

simplicidad, sus rasgos faciales le confieren una gran expresividad; con unos grandes ojos y una boca representada por una línea, logra transmitir estados emocionales como somnolencia, pánico, tristeza y felicidad. Además, se comunica mediante sonidos agudos y tiernos, a pesar de no tener la capacidad de hablar.

Lo vernáculo y lo recreativo como un aspecto del anime y del factor tradición. La democratización del anime ha tenido un impacto significativo en la difusión de la cultura japonesa, al plasmar diversos aspectos de la vida cotidiana, arquitectura, tradiciones, costumbres, idioma, moda, así como religión y mitología, siendo estos últimos temas de particular interés en este estudio. Baraka Thomas (2012, pp. 8-11) resalta la presencia de las religiones tradicionales como el sintoísmo y el budismo, caracterizadas por sus estructuras formales, prácticas rituales arraigadas y una jerarquía de líderes religiosos. No obstante, se centra en las religiones vernáculas como un reflejo de la diversidad y flexibilidad de la religiosidad en Japón, evidenciando cómo estas se adaptan a las necesidades y creencias de la sociedad contemporánea. Las religiones vernáculas son descritas como más informales, híbridas, individualizadas y acordes con la cultura popular, manifestando así la diversidad y evolución de la religiosidad en Japón.

Además, se introduce el concepto de "religión recreativa" para abordar la manera en que el manga y el anime exploran y representan la religión en Japón. Este término sugiere que la religión se presenta en estos medios de forma amena y accesible, como entretenimiento o tema de reflexión, sin adoptar una representación rigurosa o dogmática, sino más bien explorando las ideas religiosas a través de la ficción, el humor, la fantasía y la crítica social. La "religión recreativa" en el manga y el anime no solo refleja la religión tradicional, sino también las formas contemporáneas y adaptables de religiosidad que emergen en Japón, como las "religiones vernáculas" (Thomas, 2012, pp.13-15).

En síntesis, las religiones vernáculas capturan la religiosidad cotidiana en Japón, mientras que la religión recreativa constituye una forma de representar estas manifestaciones de religiosidad en la cultura popular, a través del anime, exhibiendo la diversidad y flexibilidad de la religiosidad en la sociedad japonesa contemporánea.

Figura 55

Ejemplos de religiones vernáculas y recreativas en el anime



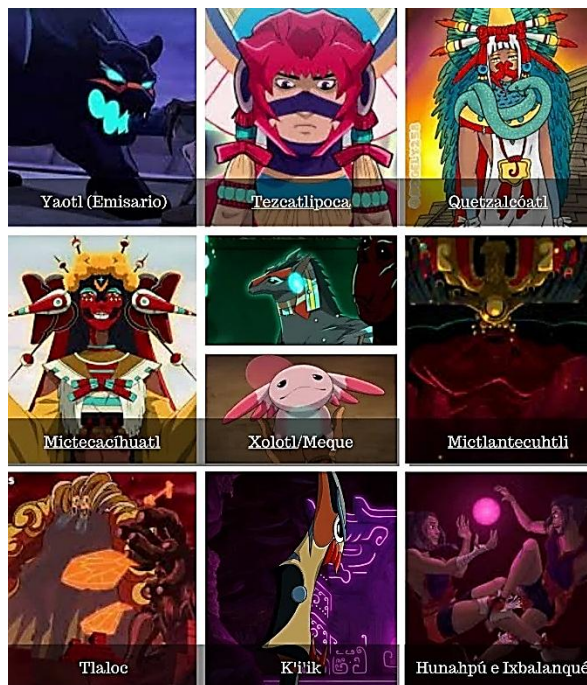
Nota: Google. (2024). [Collage creado con imágenes google].

Las culturas prehispánicas de México se caracterizaban por poseer sistemas de creencias sumamente complejos y sofisticados, que incluían formas de religiosidad como la veneración a dioses, los sacrificios de sangre, como el de Nelly, personaje de O.E.; rituales, como la invocación de Pitao Cocijo y Pitao Xoo; y la diversidad de deidades que representa o a las que hace referencia. Elementos que, en "Onyx Equinox", fungen como ejemplo de la vernacularización presente en la obra.

Este aspecto, no sólo da cuenta del proceso de vernacularización presente en la serie, sino que, representa el factor “tradicición” al difundir la cosmovisión prehispánica de México y su religiosidad.

Figura 56

Deidades presentes en Onyx Equinox



Nota. Google. (2024). [Collage creado con imágenes de los personajes de Sofía Alexander].
<https://lc.cx/ov4LZj>

2.3.1 .2 La Cultura Mexicana Como Parte de la Influencia Occidental. La historia del anime en México, aunque marcada por obstáculos, ha experimentado un proceso de recepción y adaptación notable. Si bien su llegada a las pantallas mexicanas despertó un entusiasmo inicial, también enfrentó resistencias que limitaron su completa aceptación, sin embargo, este apartado se centrará en los factores que, a pesar de las dificultades, propiciaron el éxito del anime en México,

impulsándolo a un nivel de popularidad que culminó en la creación de productos locales, llevándolo a la hibridación y a creación de un subgénero de animación.

Se proponen una serie de factores por Ricardo Carrillo (2020), que tratan sobre el éxito de la inserción y aceptación del anime en México. Estos factores son presentados a continuación y analizados en el contexto de la evolución y consolidación del anime, y se ven complementados por la investigación de otros autores:

Desarrollo de historia y personajes: En la década de los 70, los programas infantiles en Latinoamérica como "El Oso Yogi" y "Los Picapiedra" dominaban la pantalla. El anime hizo su entrada en 1974 con "Astroboy". El desarrollo de historia y personajes en el anime se destaca por su enfoque en tramas más complejas y en la creación de personajes con mayor profundidad y evolución a lo largo de la narrativa. Mientras que las series estadounidenses solían presentar premisas básicas y tramas episódicas, el anime, como en el caso de "Astroboy", se caracteriza por historias más elaboradas y personajes con trasfondos emocionales más complejos. Esta atención al desarrollo de la historia y los personajes en el anime ha sido un factor clave en su éxito, permitiendo una conexión más profunda con la audiencia y ofreciendo una experiencia narrativa más rica y significativa.

Variedad de temas: En los años 80, las caricaturas estadounidenses se centraban en temas simples como la vida cotidiana o peleas de superhéroes, mientras que el anime exploraba la comedia, la acción, enseñanzas de vida, la amistad, el amor, entre otros aspectos más profundos. Esta diversidad temática fue bien recibida y abrió las puertas a nuevos animes y a otros países. A pesar de los intentos de Japón por ingresar al mercado televisivo estadounidense, el anime fue considerado de poco valor cultural en Estados Unidos, lo que resultó en su falta de éxito en el país.

Ante esta situación, los estadounidenses decidieron vender las licencias de anime a Latinoamérica a precios más bajos.

Contenido más accesible y económico: Es entonces que ZIV International, una compañía estadounidense de producción y distribución, creó una recopilación de animes mecha, centrados en robots gigantes y batallas épicas, como "El Festival de los Robots", para el mercado latino. El enfoque de Japón en esta región resultó en una mayor disponibilidad de contenido. En los años 80, el anime se consolidó en la cultura latina, pero fue en los 90 cuando experimentó su auge con series emblemáticas como "Dragon Ball", "Caballeros del Zodiaco" y "Sailor Moon", marcando su época dorada. La diferencia clave en este boom fue el doblaje.

Doblaje de calidad: Después de 20 años de recibir dibujos en japonés, las industrias de doblaje habían adquirido un amplio conocimiento sobre las reglas y expresiones del idioma, lo que les permitió realizar doblajes con un nivel casi idéntico al original y transmitir el mensaje de manera precisa. Incluso las canciones de las introducciones fueron dobladas. A diferencia de los años 80 donde se creaba una canción diferente, en los 90 las compañías se esforzaron por recrear las canciones de manera fiel a la versión original.

Influencia de las telenovelas: Una propuesta interesante planteada por Carrillo es la influencia que las telenovelas tuvieron en la recepción del anime. Las telenovelas, reconocidas por su formato de teleseries con tramas melodramáticas y extensas, comparten similitudes con el estilo narrativo del anime. Ambos géneros se caracterizan por ofrecer historias melodramáticas y detalladas, lo que podría explicar su popularidad en Latinoamérica en contraste con su recepción en Estados Unidos. Las telenovelas familiarizaron a la audiencia latina con este tipo de narrativa, resaltando diálogos internos, arcos argumentales extensos y escenas dramáticas, además de preparar a los espectadores para consumir contenido con una censura mucho más flexible.

En Latinoamérica, la tolerancia cultural hacia la violencia, el sexo y otras temáticas se había establecido debido a la representación sin restricciones de estos temas en las telenovelas. Además, eventos de violencia extrema en la región contribuyeron a que se considerara estos contenidos como parte de la normalidad cultural. Los espectadores latinos ya estaban preparados para las escenas de violencia gráfica, transformaciones mágicas o desnudos en la televisión nacional que traía consigo el anime.

Mejora en la calidad y complejidad de los animes: A partir de los años 90, la calidad de los animes experimentó una notable mejora tanto en términos de animación como en la profundidad de las historias, presentando mundos alternativos y contenido destinado a un público más maduro. Ejemplos destacados incluyen "Akira" con su visión distópica del futuro, "Evangelion" con su complejo trasfondo psicológico, moral y filosófico, y "Cowboy Bebop" con su enfoque en vaqueros espaciales y el desarrollo de personajes principales. Los años 90 culminaron de manera excepcional, allanando el camino para la nueva década. Con la llegada de los años 2000 y el inicio del nuevo milenio, surgieron nuevas oportunidades que dieron lugar a la creación de animes innovadores y diversos.

Mercadotecnia: El factor determinante que impulsó el auge del anime en esa década fue la mercadotecnia. Juguetes, cartas, tazos y otros productos relacionados inundaron el mercado al percibir el alto nivel de interés que el anime generaba en los niños. Las empresas capitalizaron esta popularidad y comenzaron a distribuir una amplia gama de productos que pronto experimentaron una demanda creciente, incluso dando lugar a la aparición de mercancía pirata. Esta estrategia de marketing masivo permitió que más personas se familiarizaran con el anime y se convirtieran en consumidores activos de este contenido.

Continuando la historia, no todo el panorama resultó favorable, pues la evolución del anime se vio obstaculizada por la intervención conservadora que cuestionó su contenido, en particular series como Pokémon y Yu-Gi-Oh!, acusadas de contener simbolismos negativos. A pesar de la falta de fundamentos en tales argumentos, la desconfianza se extendió, generando presiones sobre las cadenas televisivas para limitar su emisión. Este escenario contribuyó al estancamiento del anime, marcado por la repetición de títulos como Dragon Ball, Caballeros del Zodiaco, Digimon y Pokémon. La escasa innovación en la programación televisiva combinada con una censura excesiva desencadenó una disminución en la emisión de animés a partir de 2007. A pesar de las predicciones de un declive del anime en la televisión, la llegada de Internet fue fundamental para mantener viva la afición por esta forma de entretenimiento en la cultura contemporánea.

Impacto del internet: Al desaparecer de la televisión, los aficionados recurrieron a Internet en busca de contenido, donde podían descubrir títulos que antes eran desconocidos para la mayoría. La llegada de esta nueva plataforma de entretenimiento fue bien recibida, a pesar de un pequeño inconveniente: la mayoría del contenido estaba en su idioma original. En décadas anteriores, todo anime pasaba por un proceso de doblaje para su emisión, pero en el entorno digital este filtro desaparecía debido a la falta de recursos económicos.

Es aquí donde entra el último factor señalado por Carrillo (2020), los fansubs, pues algunos seguidores con conocimientos del idioma comenzaron a crear subtítulos *amateur* para satisfacer las necesidades de aquellos que no hablaban el idioma original. La distribución de estos productos tuvo su evolución por diferentes formatos, desde VHS y DVD hasta su llegada al internet.

Es importante destacar que este recorrido por la historia de la inserción del anime no es un evento sin propósito, ya que busca resaltar esta adopción como un punto de inflexión para la hibridación cultural del anime. Esta hibridación no se limita únicamente al doblaje, que en sí

mismo es considerado un proceso complejo que implica la adaptación de la cultura japonesa a otras culturas, dando lugar a una nueva forma de expresión cultural que resulta de la combinación de elementos de ambas culturas. Además, se debe analizar como un catalizador para la innovación, permitiendo a los creadores de los países que adoptaron el anime desarrollar obras completamente nuevas que integran, reinterpretan y adaptan sus elementos, todo ello arraigado en la historia de la transición del anime de la televisión al internet, lo que contribuyó a convertirlo en un fenómeno mediático global con presencia no solo en Latinoamérica, sino en todo el mundo.

2.3.1 .3 CrunchyRoll, el Aspecto que Representa la Modernidad. Antes de la era digital, el acceso al anime fuera de Japón se veía restringido, con distribución a través de VHS y DVD, que lo hacían costoso y difícil de adquirir. Fue el internet la herramienta que desempeñó un papel crucial al ser catalizador en la expansión global del anime, llevando este género de entretenimiento a una audiencia más amplia y diversa.

La democratización del acceso al anime a través del internet se ha manifestado en diversas formas, incluyendo plataformas de streaming como Crunchyroll, presente en Latinoamérica desde 2012 y dedicada exclusivamente a la difusión y consumo de contenido de anime (Sánchez, 2024, párr.6). El anime ha experimentado un renacimiento en el mercado internacional gracias al esfuerzo de las grandes empresas de streaming por ampliar su alcance a nivel mundial. Esto ha llevado a la industria japonesa a considerar sus producciones no solo como "contenido para televisión local", sino como propuestas con potencial de éxito a escala global gracias al streaming (Salas, 2024, párr.9).

Raúl González Bernal, director senior de Marketing de Crunchyroll, señala que, en cuanto al consumo de anime, México destaca como el país más relevante en Latinoamérica y muestra un crecimiento notable. La animación japonesa se distingue por sus colores, texturas y tratamiento de

historias, pero en México se suma la característica del doblaje latino, como una estrategia para continuar expandiendo su audiencia. González destaca que Crunchyroll se especializa en contenido de anime y comprende las necesidades de sus seguidores, lo que los lleva a viajar frecuentemente a Japón para comprender la industria (Sánchez, 2024, párrs. 4-9).

Esta plataforma ha facilitado la hibridación cultural de diferentes maneras al popularizar el consumo de anime, pues pensando en su potencial a nivel global, ha llevado a la industria japonesa a considerar la creación de anime con un enfoque en agradar al público occidental. Mientras que, en México, el anime, como un producto cultural extranjero, no sólo ha sido adoptado, sino también adaptado, ya sea a través de los doblajes o la creación de producciones originales independientes de coproducciones japonesas. Siendo ejemplo de esto, "Onyx Equinox", que conserva el estilo de animación e hibrida al presentar una historia basada en la cosmovisión prehispánica de México.

La hibridación cultural a través de plataformas de streaming se erige como un poderoso medio para revitalizar y difundir el folklore, tornándolo más accesible, pertinente y atractivo para un público más amplio, en sintonía con la premisa de las religiones recreativas abordada por Thomas (2012).

El Amerimanga como ejemplo de producto híbrido, cuando Oriente y Occidente se fusionan. Para aproximarnos un poco a esta clase de productos híbridos culturales, como ejemplo paradigmático de hibridación artística en la narrativa gráfica entre la estética y narrativa del manga oriental y el cómic occidental, se encuentra el *amerimanga*.

El término "*amerimanga*" designa un estilo de manga que surge en América del Norte, representando una fusión cultural entre Japón y Occidente. Este subgénero combina la estética y la narrativa del manga tradicional con una perspectiva occidental, creando un nuevo espacio dentro del ámbito del cómic. El *amerimanga* se presenta como un ejemplo tangible del cruce cultural en

la narrativa visual, donde las influencias del manga japonés se integran en la tradición del cómic estadounidense. Esta hibridación refleja la globalización de la cultura popular, dando lugar a un subgénero que, a su vez, enriquece la diversidad de la narrativa visual contemporánea (Rommens, 2000, párr.15).

A continuación, se presenta un cuadro comparativo con las principales características de los productos que influyen el *amerimanga*, el *manga* y el *cómic*. La tercera columna, representa aquellas características que reflejan la hibridación:

Figura 57

Cuadro comparativo

Característica	Manga	Cómic	Amerimanga
Origen	Japón	Estados Unidos	América del norte
Formato	-Tradicionalmente en blanco y negro, leído de derecha a izquierda -La composición de las páginas a menudo incluye una variedad de paneles de diferentes tamaños (ritmo visual dinámico y narrativa más fluida).	-A color, leído de izquierda a derecha. -Formato de página más rígido y lineal.	-A color, leído de izquierda a derecha -A menudo utiliza la disposición de los paneles para guiar al lector a través de la historia (montaje analítico).

Estilo visual	<p>-Estilo artístico japonés, estilizado y abstracto, lo que permite una mayor expresión emocional.</p> <p>-Incluye el uso de líneas claras, expresiones faciales exageradas, estilos de cabello únicos y una paleta de colores vibrante.</p>	<p>-Estilo occidental, con un mayor énfasis en el realismo y el detalle.</p> <p>-Enfoque más realista en el diseño de personajes y escenarios.</p>	<p>-Combina elementos de ambos estilos, con influencias del manga en el arte y la narrativa</p>
Narrativa	<p>-Ritmo más pausado y detallado, disfrutando del desarrollo de la historia y los personajes.</p> <p>-Personajes con dilemas morales más complejos y menos definiciones claras de bien y mal.</p> <p>-Enraizado en la cultura japonesa, reflejando sus valores, tradiciones y dilemas sociales.</p>	<p>-Narrativa más rápida y directa.</p> <p>-Héroes que son presentados de manera más simplista y heroica.</p> <p>-A menudo se centran en contextos culturales y sociales diferentes.</p>	<p>-Puede tener arcos de historia largos o cortos, con elementos de humor y acción, pero también puede explorar temas más profundos.</p>

<p>Interdependencia entre Texto e Imagen</p>	<p>-Altamente integrada.</p> <p>-Ambos elementos trabajan en armonía para crear una experiencia narrativa rica y compleja.</p> <p>-Permite que las imágenes hablen por sí mismas. El texto está diseñado para ser parte de la composición visual, interactuando con las imágenes.</p>	<p>-Fragmentada.</p> <p>-El texto y la imagen pueden ser más separados o tener roles más definidos.</p> <p>-Las imágenes proporcionan un contexto visual que complementa y enriquece el texto, mientras que el texto ofrece información adicional que puede no ser evidente solo a través de las imágenes.</p>	<p>-Visualmente puede ser menos fluida.</p> <p>Combina influencias y la interdependencia puede variar ampliamente.</p> <p>-Algunos adoptan un enfoque más visual mientras que otros utilizan más texto.</p>
<p>Narradores</p>	<p>-La narrativa se centra en la acción y el diálogo de los personajes.</p> <p>-La información se transmite principalmente a través de imágenes y diálogos intradieгéticos.</p>	<p>-Contiene narradores textuales que pueden influir en la interpretación de la historia.</p> <p>-Esta voz puede ser omnisciente o estar en primera persona, y a menudo se presenta en</p>	<p>-Puede incluir más voces narrativas extradiegéticas.</p> <p>-Narradores que proporcionan contexto o comentarios sobre la historia.</p>

		cuadros de texto que acompañan a las imágenes	
Géneros	<ul style="list-style-type: none"> -Shonen: público masculino joven -Shojo: público femenino joven -Seinen: público masculino adulto -Josei: público femenino adulto Géneros de fantasía y ciencia ficción 	<ul style="list-style-type: none"> -Superhéroes: es el género más icónico -Ciencia ficción y fantasía Horror -Géneros alternativos y de autor 	<ul style="list-style-type: none"> -Fusión de géneros entre el manga y el cómic que depende del enfoque del autor. -Temas contemporáneos y de la cultura pop.
Público objetivo	-Tiende a segmentarse más claramente por grupos de edad y género lo que contribuye a su popularidad.	-Abarca un rango más amplio de intereses y demografías	-Se dirige a un público occidental que está familiarizado con el manga y el anime japonés.

<p>Ejemplos de la tradición gráfica</p>	 <p>(Naruto de Masashi Kishimoto)</p>	 <p>(Batman de Bob Kane y Bill Finger)</p>	 <p>(Avatar: The Last Airbender de Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko)</p>
--	--	--	--

Nota: Elaboración propia con base en las propuestas teóricas de José Andrés Santiago (2010) y Aarnoud Rommens (2000).

Onyx Equinox como un anime mexicano. Por su lado, El anime, que es la adaptación animada de obras de manga, retoma muchas características del manga en cuanto al estilo artístico y la narrativa, pero también presenta diferencias significativas en términos de movimiento, detalles visuales y ritmo narrativo (Santiago, 2010, pp.286-302).

La serie animada Onyx Equinox, creada por Sofía Alexander, presenta una hibridación cultural similar al amerimanga, fusionando elementos de la tradición japonesa del anime con la cosmovisión prehispánica mexicana. Este fenómeno podría considerarse un ejemplo de "anime mexicano", reflejando la creciente globalización de la narrativa visual y la posibilidad de que las culturas locales reinterpreten y adapten estilos internacionales. Por ello, nos damos a la tarea de

proporcionar una definición al concepto que proponemos: el "anime mexicano" como un nuevo subgénero que explora la diversidad cultural y la riqueza de la narrativa visual contemporánea.

Anime mexicano: Se refiere a un estilo de animación que combina elementos estéticos y narrativos del anime japonés con elementos culturales, históricos, folclóricos y estéticos mexicanos. Este tipo de animación busca crear una experiencia visual única que refleje la riqueza cultural de México y la estética del anime japonés.

La influencia del anime en el estilo de animación de Onyx Equinox es evidente y ha sido confirmada por la propia creadora, Sofía Alexander. En una entrevista, Alexander (2020) afirma que su decisión de acercarse a Crunchyroll, plataforma especializada en anime, para desarrollar su proyecto se debió a su interés por emular el estilo anime en la serie.

Alexander, quien creció en México, reconoce su familiaridad con el anime desde temprana edad. En comparación con sus pares estadounidenses, argumenta que su entorno cultural mexicano le brindó una mayor exposición a este estilo de animación y narración.

El anime, con su formato narrativo de temporadas, que permite un desarrollo profundo de la historia y los personajes, se diferencia de las caricaturas episódicas tradicionales. Esta característica, según Alexander (2020), fue un factor determinante en su elección del anime como formato para Onyx Equinox. Santiago (2010, p. 156) señala que el ritmo pausado y detallado del anime, en contraste con otras formas de animación, facilita la construcción de historias complejas y personajes memorables.

En cuanto a las influencias específicas, Alexander (2020) menciona *Rurouni Kenshin* (1996) y *Wolf's Rain* (2003) como ejemplos de producciones anime que inspiraron la estética de la serie. Además, el género *shōnen*, especialmente *Dragon Ball* (1989), influyó en la relación entre los personajes de Yaotl e Izel, siguiendo la transformación de una rivalidad a una alianza y un

vínculo casi paternal, similar a la relación entre Piccolo y Gohan.

Figura 58

Inspiración de los personajes de Dragon Ball



Nota. Google. (2024). [Imagen comparativa creada con imágenes de google].

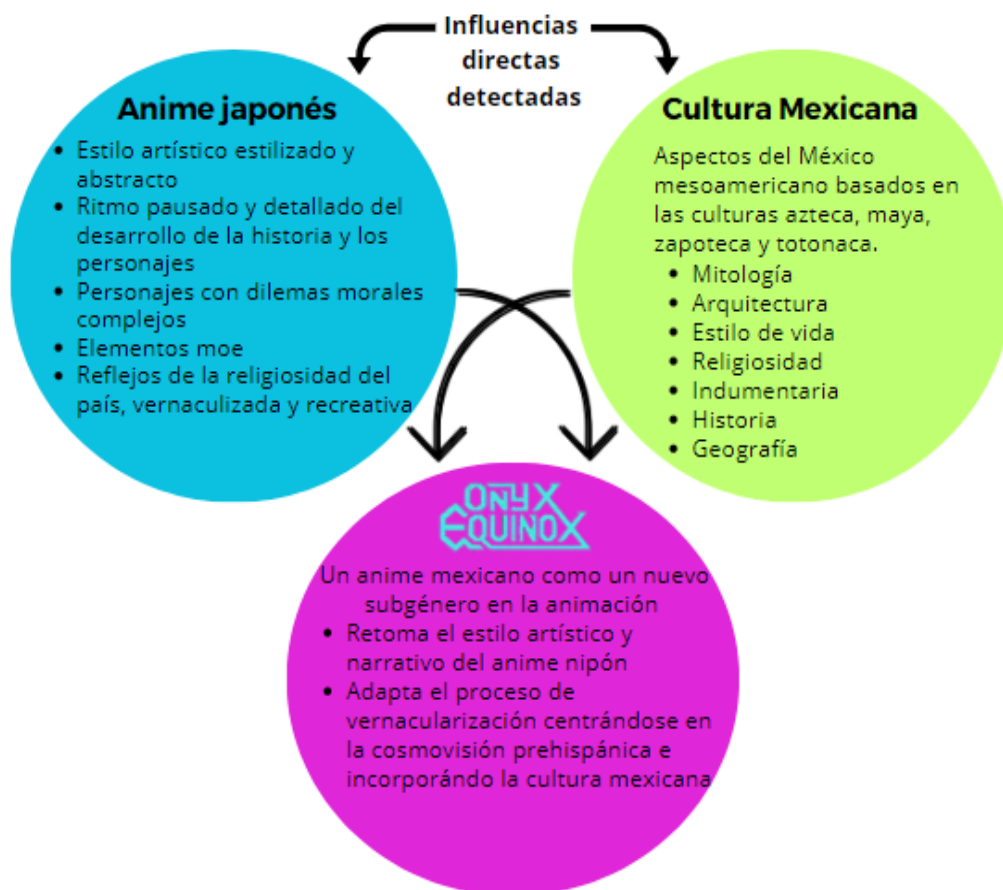
La elección del estilo anime para Onyx Equinox no solo refleja la influencia cultural de Alexander, sino también su deseo de crear una serie que se aleje de las narrativas episódicas tradicionales y explore la profundidad de la historia y los personajes, al igual que lo hacen las producciones anime.

El anime ha desempeñado un papel crucial como ventana al mundo japonés para el público internacional, destacándose por su notable éxito en Latinoamérica y específicamente en México. Dentro de los aspectos distintivos que conforman su influencia cultural, este estudio valora su reflejo de una tradición visual en su estilo de animación y su exploración de la religiosidad. Ambos elementos resultan fundamentales para considerar a Onyx Equinox como un producto de hibridación cultural, tanto por el estilo visual japonés que adopta como por su adaptación a la cosmovisión prehispánica. Este anime mexicano ha logrado incorporar esta cosmovisión de manera justificada, expresando la religiosidad a través de un enfoque recreativo, pero ahora con

una mirada centrada en la cultura local.

Figura 59

Primer Proceso de Hibridación Cultural detectado en Onyx Equinox

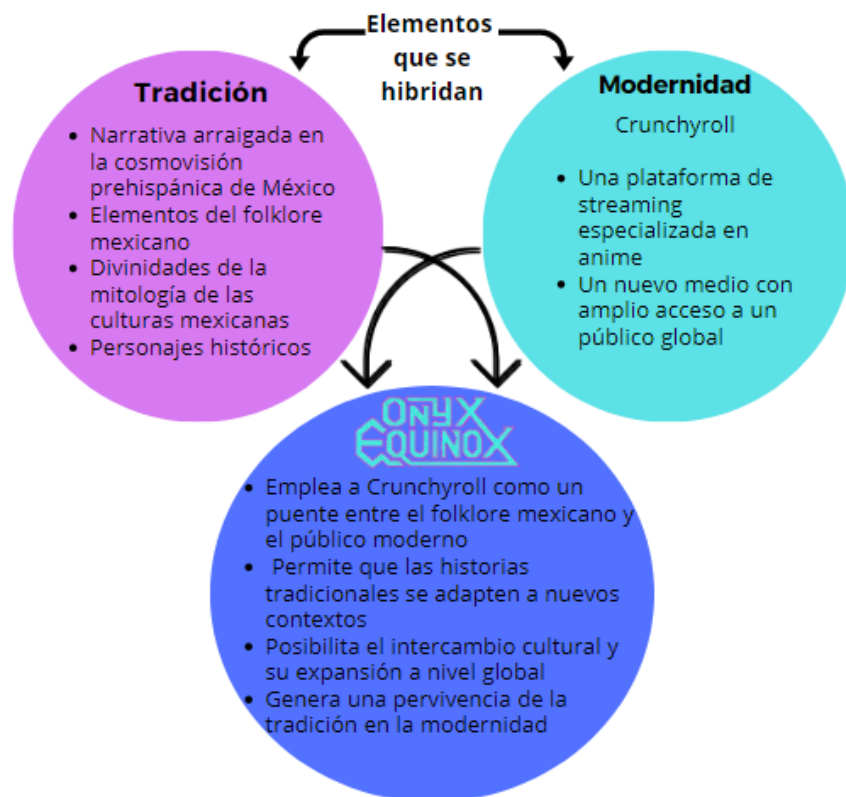


Nota. Esquema de creación propia

Es fundamental tener presente que la combinación de un estilo visual japonés junto con una narrativa arraigada en la cosmovisión prehispánica de México no constituye la única manifestación de Onyx Equinox como producto de hibridación cultural. La integración de elementos tradicionales del folklore, utilizados como medio para transmitir y preservar la cosmovisión, en plataformas modernas de *streaming*, como en el caso de *Crunchyroll*, representa otra faceta de esta hibridación cultural.

Figura 60

Segundo Proceso de Hibridación Cultural detectado en Onyx Equinox



Nota. Esquema de creación propia

2.3.2 Contexto Interno

En Onyx Equinox se observa la presencia de un folklore que refleja elementos característicos de la cosmovisión prehispánica mexicana, los cuales se traducen en una manifestación de religiosidad a través de un enfoque recreativo, enraizado en la cultura local. Como ya se mencionó, las culturas prehispánicas de México se distinguían por sus sistemas de creencias complejos, que abarcaban diversas formas de religiosidad evidenciadas en la serie a través de prácticas como los sacrificios de sangre, la invocación y veneración de dioses y la diversidad de deidades que representa o a las que hace referencia.

No obstante, con el propósito de esta investigación, se llevará a cabo un análisis exclusivo

del folklore incorporado en la narrativa a través de la iconografía y vestimenta prehispánica de la diosa Mictecacíhuatl.

Iconografía de Mictecacíhuatl. Analizar la iconografía de esta diosa prehispánica implica estudiar su representación visual de acuerdo con su cultura, basándose en esculturas, pinturas y otros estudios académicos. Este análisis permitirá comparar los rasgos iconográficos de la diosa con aquellos que conserva el personaje de Sofía Alexander.

Códice Borgia. En la Interpretación del códice borgiano se menciona que:

En el Cuadro séptimo superior izquierdo de la página 75, la figura de la izquierda que dobla la rodilla sobre el trono es Mitecacíhuatl, mujer señora del infierno; con pies y manos de color atigrado armados de garras; cabeza y trono están rodeados de hojas y vírgulas del símbolo Malinalli; de su collar pende una mariposa formada de un corazón con escápulas en lugar de alas; en la mano derecha tiene un círculo con flor, y en la izquierda punzón de hueso y penca de maguey. (Fábrega, 1899, p. 258).

Colección Dorenberg. Presentada como una entrega voluntaria de la colección Dorenberg, “Mictecacíhuatl, Diosa de La Muerte”, es una escultura del Museo Nacional de Antropología con medidas de 52.0cm x 27.0cm x 27.0 cm; una fecha de creación determinada entre los años 1250-1521 en la Ciudad de México, México; y descrita bajo el resumen:

Escultura de Mictecacíhuatl, señora de Mictlán. Representada en posición sedente, sobre las piernas, con los brazos flexionados hacia el frente. El rostro descarnado, y los cabellos enmarañados. Debajo de las costillas aparece el hígado. (INAH

Figura 61

Mictecacíhuatl, Diosa de La Muerte



Nota. Pieza arqueológica. (1250- 1521). [Escultura]. Museo Nacional de Antropología
<https://acortar.link/GPdDyE>. INAH

Códice Fejérvary-Mayer. El dibujo de Mictecacíhuatl extraído del códice Fejérvary-Mayer, del archivo Miguel Covarrubias, es un boceto con la técnica lápiz y tinta sobre papel, con medidas de 27.9 x 21.5 cm.; con el número 3219 en el expediente "Aztecas - Dibujos y fotografías"; lleva por descripción:

Divinidad mexicana conocida como Mictecacíhuatl, "señora y diosa de la muerte." Se consideraba la esposa de Miclantecuhtli, dios de la muerte. El dibujo la muestra solamente del lado izquierdo; está de rodillas sobre el suelo, con ambos brazos también en el piso, mientras devora a un hombre. Su rostro está representado con semblanzas de una calavera. En su cabeza tiene un adorno con un penacho de plumas y en su oreja izquierda un arete grande. Porta una especie de capa y una

falda, con características prehispánicas. Una mano sobresale por la parte de atrás de su cuerpo. (Archivo Miguel Covarrubias, 2024).

Figura 62

Mictecacíhuatl, Códice Fejervary Mayer.



Nota. Boceto de la diosa del Mictlán. [Dibujo]. Archivo Miguel Covarrubias
<https://acortar.link/olmFRN> . UDLAP

Flor de los Muertos. Lew Amy (S.F., párrs.5-6) describe las flores amarillas de Cempasúchil, conocidas como "flor de los muertos", como un símbolo de la diosa Mictlancihuatl, una flor que representa tanto a los vivos como a los muertos. Se dice que Mictecacíhuatl tenía predilección por las flores, y estas brillantes caléndulas amarillas eran consideradas sagradas para ella.

Rostro Descarnado y Falda de Serpientes. : Treviño M. (2019) al hablar de la mitología azteca sobre la muerte, hace una pequeña pero importante referencia que describe a la

reina Mictecacíhuatl expresando que esta “no tenía rostro, sólo una calavera, y vestía una falda hecha de serpientes” (p. 4).

Figura 63

Reina Mictecacíhuatl

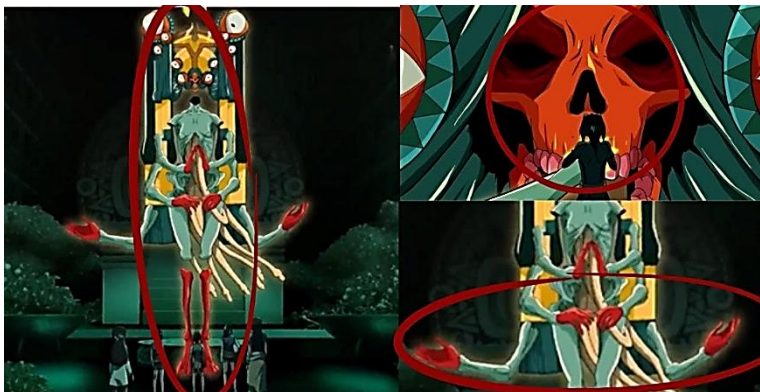


Nota. Google. (2024). [Collage creado con imágenes del personaje de Sofía Alexander y resaltado de detalles que coinciden con la iconografía investigada]. <https://n9.cl/y0xpr>

En esta representación, Mictecacíhuatl adopta la forma que suele utilizar para presentarse ante los mortales. Se destaca su tocado adornado con flores de *compasúchitl*, por las que la diosa siente predilección, según Lew. Sus largas uñas rojas, que funcionan como poderosas garras de acuerdo con el Códice Borgiano, se combinan con maquillaje y vestimenta que simulan un rostro y costillas descarnadas, tal como se observa en la escultura de la Colección Dorenberg. Además, lleva aretes grandes, tal como se describe en el Códice Fejérvary-Mayer. Aunque no emplea un collar del que pende una mariposa, como explica el Códice Borgia, sí lleva una mariposa anaranjada justo al medio de la frente como parte de su maquillaje.

Figura 64

Diosa Mictecacíhuatl



Nota. Google. Google. (2024). [Collage creado con imágenes del personaje de Sofía Alexander y resaltado de detalles que coinciden con la iconografía investigada]
<https://n9.cl/6f8jt>

En su forma suprema como diosa del Mictlán, Mictecacíhuatl, se presenta con un tamaño colosal que le permitiría devorar a los hombres. Su rostro tiene la apariencia de una calavera y conserva los grandes aretes, un tocado de gran tamaño y pares adicionales de manos, según el Códice Fejérvary-Mayer.

Figura 65

Diosa Mictecacíhuatl (más detalles)



Nota. Google. (2024). [Collage creado con imágenes del personaje de Sofía Alexander y resaltado de detalles que coinciden con la iconografía investigada]. <https://n9.cl/84qhn>

Como describe Treviño (2019), en esta forma, la diosa del Mictlán viste una falda hecha con serpientes vivas. Además, la autora Sofía Alexander la dota de pares adicionales de ojos y, como parte de su tocado, conserva dos grandes mechones de su cabello original.

Indumentaria Prehispánica de Mictecacíhuatl. Tanto Stresser-Péan (2012) como Rieff (1996) describen que la vestimenta, los peinados, las joyas, los tatuajes, las pinturas y los adornos son una fuente valiosa de información sobre las sociedades prehispánicas. Se destaca acertadamente que, más allá de su función utilitaria de protección contra las inclemencias del tiempo, la vestimenta prehispánica presentaba grandes diferencias que reflejaban los rangos y profesiones de quienes la portaban. La indumentaria se convertía en un espejo que reflejaba las diferencias sociales, económicas y de rango. En el personaje de Mictecacíhuatl, se pueden apreciar algunas de estas diferencias según las facetas que la diosa representa, ya sea como una mortal de clase social baja, como una hechicera o como una reina.

Zona de la Cadera. La falda, denominada "*cueitl*" en náhuatl (Stresser-Péan, 2012, pp. 55-56), constituía la prenda de vestir básica para las mujeres. El pecho podía quedar descubierto o cubierto. La falda, generalmente confeccionada con ixtle o algodón, podía ser de un solo lienzo que llegaba a la mitad de la pierna o de dos lienzos cosidos a lo largo de la tela para alcanzar los tobillos. Esta tela rectangular de grandes dimensiones se enrollaba alrededor del cuerpo desde la cintura hacia abajo, por lo que a esta prenda también se le conocía como "enredo" (Rieff, 1996, p.15). La falda era recta y sin pliegues.

Figura 66

Falda en el Códice Magliabechiano



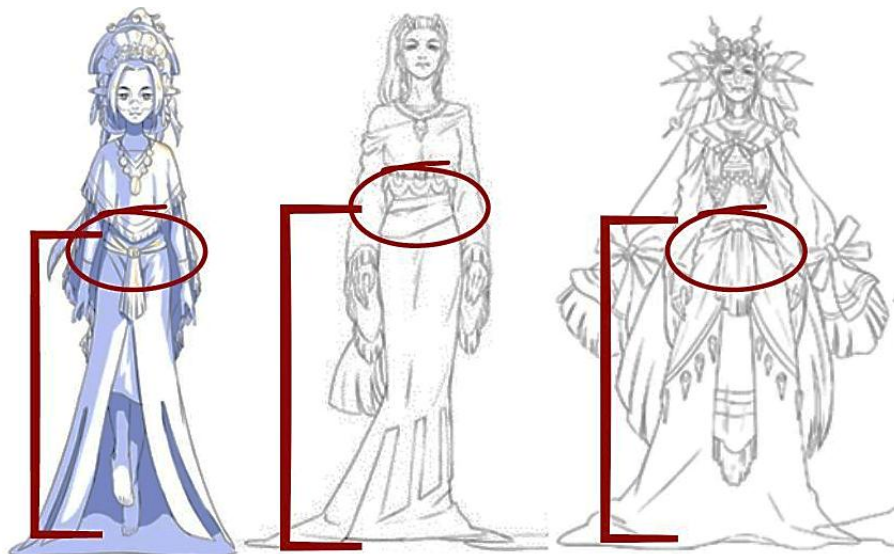
Nota. Falda de un solo lienzo enrollado en torno a la cadera. (fol.85r). [Dibujo]. De la vestimenta y los hombres. Fondo de cultura económica.

Otra prenda prehispánica usada en torno a la cadera era la faja o "*nelpiloni*". Según Stresser-Péan (2012, pp.56-60), es probable que no constituyera un elemento esencial de la vestimenta femenina en aquella época. Su uso podría haber estado reservado a las faldas de las deidades y de las mujeres de alto rango, y quizá se utilizaba únicamente en ceremonias específicas.

En el caso de Mictecacíhuatl, en tres de sus diferentes presentaciones se puede observar que utiliza un "*cueitl*" largo. Sin embargo, la creadora ha añadido diferentes diseños a las faldas, otorgándoles amplitud en ciertas zonas y evitando que sean completamente rectas. Además, en las formas de mayor rango, como la reina de los muertos niña y adulta, y la hechicera, se utiliza el "*nelpiloni*". El "*nelpiloni*" de la hechicera es el más sencillo, siendo una simple faja alrededor de la cadera, mientras que el de la reina adulta es más elaborado, con distintas capas, volumen y mechas que decoran las puntas, lo que le confiere un diseño más ceremonial y un estatus elevado.

Figura 67

Mictecacíhuatl ataviada con *cueitl* y *nelpiloni*



Nota. Bocetos usados para señalar la indumentaria en zona de la cadera del personaje Mictecacíhuatl [Dibujo], por Alexander, 2021, <https://n9.cl/jucwf>

Zona del Busto. Rieff (1996, p.14) describe que los torsos femeninos en la época prehispánica se cubrían con dos tipos de prendas. Una de ellas era el "*huipil*", una túnica suelta sin mangas, compuesta por dos o más lienzos unidos, que caía a una altura variable entre la rodilla y los tobillos. Por otro lado, el "*quechquémitl*" era una prenda formada por dos rectángulos unidos de manera que los picos de la prenda caían al frente y por la parte de atrás, como triángulos.

El "*huipil*" (*uipilli* en náhuatl), fue una de las prendas de vestir tradicionales de Mesoamérica, utilizada para cubrir el cuerpo femenino desde la cintura hacia arriba, y a menudo el cuerpo entero.

El huipil es una tela rectangular de 2 o 3 lienzos tejida en telar de cintura. Los lienzos van cosidos juntos a lo largo. El trozo de tela obtenido es doblado a la mitad. Al centro del pliegue, una abertura vertical permite pasar la cabeza. Cada uno de la abertura va marcado

por un tejido pequeño de forma rectangular, al coser entre sí los 2 bordes laterales se obtiene una túnica. Habiéndose dejado en la parte superior de cada lado una abertura más o menos grande por donde pasan los brazos. El huipil mesoamericano es una prenda femenina muy sencilla, de fácil realización, había por supuesto huipiles de diferentes tallas y de ancho variable (Stresser-Péan, 2012, p.66).

Por su parte, Stresser-Péan (2012, p.70), respecto al "*quechquémitl*" (*kechkemitl* en náhuatl), explica que este término designa una prenda destinada a cubrir la parte superior del cuerpo de las mujeres. "*Kechtli*" significa "cuello" en náhuatl y "*kemitl*" significa "tela".

Se cree que el "*quechquémitl*" era principalmente una prenda de uso ceremonial, reservada a las deidades. Las deidades femeninas aztecas iban ataviadas con "*quechquémitls*" adornados con mayor o menor riqueza, y los bordes podían ir adornados con borlas o flecos.

Figura 68

Huipil y Quechquémitl Códice Vaticano

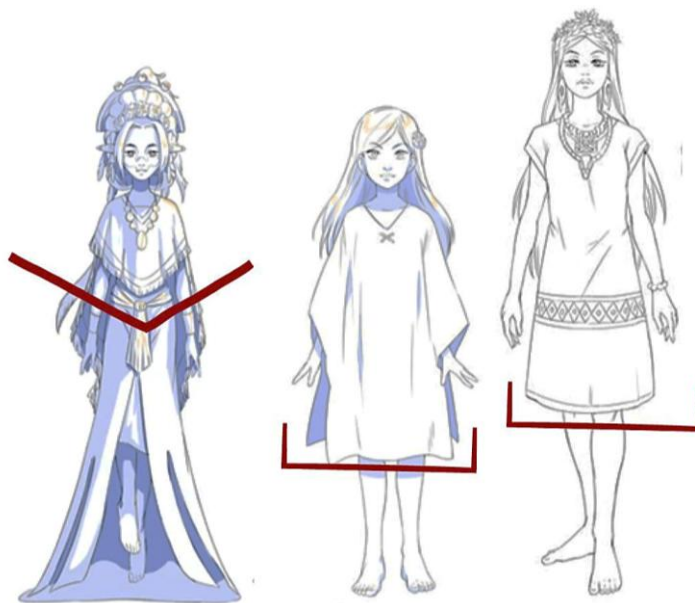


Nota. A la derecha, mujer mexicana con huipil corto; a la izquierda, mujer huasteca con quechquémitl. (fol.61r). [Dibujo]. De la vestimenta y los hombres. Fondo de cultura económica.

A pesar de las libertades que tomó Sofía Alexander en el diseño de la indumentaria, es interesante observar que reservó el uso del "*huipil*" para Mictecacíhuatl cuando esta usaba indumentaria sencilla para camuflarse entre los humanos de clase baja y hacerse pasar por uno de ellos, uniéndose a sus ritos. Tanto de niña como de mujer adulta, utiliza un "*huipil*" sencillo hasta la rodilla para cubrir gran parte de su cuerpo. Por otro lado, reservó el "*quechquémitl*" para su forma de reina del Mictlán cuando era niña, adhiriéndose al hecho de que esta prenda estaba reservada para las clases altas y las deidades. Su "*quechquémitl*" cubre el torso y tiene flecos en todo el contorno.

Figura 69

Mictecacíhuatl ataviada con *quechquémitl* y *huipil*



Nota. Bocetos usados para señalar la indumentaria en la zona del torso del personaje Mictecacíhuatl [Dibujo], por Alexander, 2021, <https://n9.cl/jucwf>

Brocado y Colores. El brocado es una técnica de tejido que se emplea para crear diseños elevados y complejos en textiles. Es una técnica común en las prendas tradicionales y se realiza simultáneamente con el tejido de los lienzos. Al tacto, el brocado se siente como un alto relieve, y

si se observa la prenda desde la distancia, parecería que los diseños están pintados o bordados en el lienzo (Revista de Arqueología Mexicana, 2014, p.66).

Mictecacíhuatl, en su mayoría, no emplea prendas que muestren bordados. Es en el "*huipil*" que utiliza como adulta al hacerse pasar por humana, donde se observa un brocado sencillo con un patrón geométrico de rombos en una franja horizontal que rodea la parte de la falda y un rectángulo con una equis a la altura del escote.

Figura 70

Brocados en el *huipil* de Mictecacíhuatl



Nota. Bocetos usados para señalar los detalles de brocado en la indumentaria del personaje Mictecacíhuatl [Dibujo], por Alexander, 2021, <https://n9.cl/jucwf>

La gama de colores presente en la indumentaria de la reina del Mictlán está relacionada con su papel como divinidad de la muerte y su vínculo con el mundo de los vivos. Stresser-Péan (2012, p.167) señala que el valor de cualquier adorno o atuendo dependía principalmente de su color, ya que, en efecto, los colores son definidos, determinados y nombrados de acuerdo con la

cultura de una sociedad. Mictecacíhuatl muestra un contraste interesante en los colores que emplea según la forma que decide representar. Emplea vibrantes tonos de rojo, amarillo y turquesa en sus formas como reina divina, mientras que utiliza un tono simple leonado al camuflarse con los mortales de clase baja.

Para el mundo indígena, el rojo era, al parecer, el color del Sol, el amo del mundo. Según su etimología, "*eztic*" significa rojo y proviene aparentemente de "*eztli*", la sangre. Este dato resulta interesante, puesto que, para los antiguos mexicanos, el Sol se alimentaba de sangre. En cuanto a su uso en el maquillaje, las mujeres lo utilizaban de manera simbólica y ceremonial exclusivamente, ya que el rojo remitía a la sexualidad de la mujer, a la fertilidad terrestre y a la juventud del maíz (Stresser-Péan, 2012, p.167).

El rojo grana se obtenía de la cochinilla, un insecto que vive en las pencas de nopal, de donde se obtienen los colores carmesíes. El "colorado" o "*tlatlahuqui*" entre los nahuas tuvo significados profundos, al ser generalmente asociado el rojo a la sangre y a la vida (Revista de Arqueología Mexicana, 2014, p.79).

El verde, al parecer, simbolizaba el agua, de forma similar al azul, que también representaba el mundo religioso y político guerrero. Para los antiguos mexicanos, ambos colores se fusionaban como componentes de su universo. Ellos denominaban al verde "*matlaltic*" y al azul "*matlalli*", lo que significa verde y azul verde, respectivamente. Esto sugiere que, para ellos, el azul era una tonalidad del verde (Stresser-Péan, 2012, p.168). El azul se obtenía de las flores azules, también conocidas como "*matlalli*" (Revista de Arqueología Mexicana, 2014, pp.78-79).

El amarillo, "*cóztic*", se extraía de la "*zacatlaxcalli*", una planta parásita fibrosa que cubre algunos árboles como un manto. Este color se relacionaba con uno de los rumbos del universo, el maíz y la muerte de la vegetación (Revista de Arqueología Mexicana, 2014, p.78).

Por otro lado, según la Revista de Arqueología Mexicana (2014, pp.74-77), los colores leonados, como el empleado en los "huipiles" de Mictecacíhuatl cuando se hacía pasar por humana, se obtenían del algodón natural llamado "cuyuchi". Por lo tanto, se puede inferir que este es el material en el que se inspira el diseño de estas prendas para el personaje.

La combinación de colores en la representación de la Mictecacíhuatl de Sofía Alexander crea una imagen fascinante que refleja su papel como diosa de la muerte y el Mictlán, pero también su conexión con el mundo de los vivos. La elección de estos colores tiene un significado profundo que se relaciona con la cosmovisión prehispánica y con la función de Mictecacíhuatl en el ciclo de la vida y la muerte.

Figura 71

Colores en la indumentaria de Mictecacíhuatl



Nota. A la derecha, colores leonados en indumentaria humana. A la izquierda, colores azul, amarillo y rojo como deidad y reina. Fotogramas a color, animación digital, aspecto original: Episodio 11. imágenes PNG, *CrunchyRoll*, *Onyx Equinox*, 2022.

Tocado y Otros Accesorios. Las mujeres prehispánicas lucían el cabello largo, en ocasiones hasta la cintura. Generalmente, se peinaban a su gusto, con la cabellera suelta o trenzada. En diversas civilizaciones, las mujeres solían añadir un toque de color a su peinado, ya sea con hilos o plumas de colores vivos; algunas incluso se colocaban flores en el cabello cuando iban al mercado (Stresser-Péan, 2012, p.135).

Las representaciones pictográficas de algunos códices muestran a las mujeres aztecas con un peinado característico: dos mechones retorcidos de cabello colocados sobre la frente, cuya forma se asemeja a la de los cuernos, de ahí su nombre "cornezuelos". Este peinado era propio de las mujeres maduras y solo podía ser usado por mujeres con cabellera muy larga. Otro peinado común era el llamado "*petob*", que consistía en una corona de cabello. La cabellera se dividía en dos tras la nuca, se formaban dos mechones retorcidos entreverados de listones de colores, y ambos mechones se acomodaban después sobre la frente en forma de corona (Stresser-Péan, 2012, p.141).

Mictecacíhuatl se presenta con un cabello largo que llega por debajo de la cintura, generalmente suelto y adornado con flores de cempasúchil. En su indumentaria como hechicera, su cabello se recoge en una coleta elevada y algunos listones que segmentan la coleta, deja dos mechones sueltos que caen sobre su rostro y otros dos mechones torcidos y unidos al resto de la coleta, los cuales podrían estar inspirados en los "cornezuelos", aunque con una variante. Como mortal en su edad adulta, utiliza una variante del "*petob*", ya que trenza su cabello a manera de corona con un estilo semi recogido y decora con una corona sencilla de flores amarillas y hojas verdes.

Figura 72

Cornezuelos y *petob* en Mictecacíhuatl



Nota. Izquierda arriba, Cornezuelos en el códice Mendocino (fol.57r); Izquierda abajo, *Petob*, Castillo de Teayo; A la derecha, peinados de Mictecacíhuatl. Fotogramas a color, animación digital, aspecto original: Episodio 11. imágenes PNG, *CrunchyRoll*, *Onyx Equinox*, 2022.

Entre la indumentaria que más hablaba de jerarquía y estatus social y religioso se encontraban los tocados, los cuales eran mucho más que simples adornos para la cabeza. Eran usados por gobernantes, sacerdotes, nobles y guerreros, y al igual que en otras prendas, los diseños más elaborados representaban un mayor estatus. Mictecacíhuatl utiliza grandes tocados de flores, jade y turquesa que reflejan su posición como reina y diosa, mientras que al hacerse pasar por mortal utiliza una corona de flores muy sencilla. Entre sus accesorios resaltan los grandes aretes, collares y pulseras de un material que parece ser jadeíta, de acuerdo con su color. Como hechicera

y como mortal, utiliza un collar con un pequeño cráneo que se vincula a sus poderes como diosa de los huesos, aunque el uso de huesos como material también era una práctica común entre los habitantes de las culturas prehispánicas.

Figura 73

Tocados y accesorios en Mictecacíhuatl



Nota. Fotogramas a color empleados para resaltar los accesorios del personaje Mictecacíhuatl, animación digital, aspecto original: Episodio 11. imágenes PNG, CrunchyRoll, Onyx Equinox, 2022.

Como conclusión de este apartado correspondiente al corpus de análisis de la serie de animación mexicanoamericana "Onyx Equinox", se observa que la serie refleja la influencia de elementos que la catalogan como un anime producto de la hibridación cultural. Este aspecto se cohesiona al reflejar elementos propios de la cosmovisión prehispánica mexicana, respaldado en el análisis a nivel iconográfico del personaje de la diosa del Mictlán.

El análisis realizado determina que son dos los aspectos que colocan a "Onyx Equinox"

como una serie de animación producto del hibridismo cultural:

- La combinación de un estilo visual japonés junto con una narrativa arraigada en la cosmovisión prehispánica de México.

La integración de elementos tradicionales del folklore, utilizados como medio para transmitir y preservar la cosmovisión, en plataformas modernas de streaming, como Crunchyroll.

Capítulo III Puntos de Convergencia y Divergencia

Este capítulo se centra en la comparación de las dos series de animación analizadas, estableciendo los puntos de convergencia entre ambas en sus respectivas dimensiones estructurales. A partir de los puntos en común, se explorarán las diferencias que se irán presentando y describiendo a lo largo del capítulo de acuerdo con secuencias representativas que sostendrán el argumento.

Las series comparten dos características fundamentales que sirven como punto de partida para este análisis y que representan la base del esquema de este capítulo:

1. Ambas series son productos de **animación posmoderna**.
2. Fungen como **bases de datos de seres sobrenaturales, determinadas por sus religiones vernáculas** y recreativas.

Para llevar a cabo dicha comparación que funge como base del presente capítulo, se recurre a los esquemas de Camacho y Esparza en su "Manual: Estructura y redacción del pensamiento complejo" (2017, pp. 793-1675), centrado específicamente en el módulo de exposición, ya que, como señalan las autoras, este tipo de texto permite establecer relaciones y mostrar diferencias entre ideas u objetos analizados.

La presente investigación, como se explica durante la introducción, corresponde al método cualitativo y utiliza un enfoque de análisis interpretativo e instrumental. En el análisis interpretativo (Capítulos I y II), se aplicó un enfoque semiótico para examinar los productos de imagen en movimiento (las series de anime *Corpse Party* y *Onyx Equinox*). Por otro lado, en el análisis instrumental, correspondiente a este apartado, se realiza un análisis ideológico para explorar cómo estas series reflejan elementos del folklore, la modernidad y su interdependencia en la cultura de origen. Este enfoque metodológico permite obtener una comprensión más profunda

de la forma en que el anime representa y transmite aspectos culturales y sociales en la sociedad contemporánea.

La unidad de análisis utilizada en este estudio es la escena. En el contexto del análisis filmico, una escena se define como una unidad fundamental de la narrativa visual en una película. Se trata de una secuencia continua de eventos que tienen lugar en un espacio y tiempo específicos. En el ámbito cinematográfico, las escenas suelen estar compuestas por una sucesión coherente de planos que se combinan para narrar una parte específica de la historia (Casetti y Di Chio, 1991, pp.126-131).

Para la realización de esta etapa se implementan las actividades fundamentales del análisis filmico y sus etapas.

El análisis filmico es un proceso crítico y minucioso que se realiza con el propósito de examinar y comprender los diversos elementos visuales, narrativos, técnicos y temáticos presentes en una película. Este tipo de análisis tiene como objetivo principal interpretar y apreciar la obra cinematográfica en su totalidad, desvelando sus significados, intenciones y efectos en el espectador (Casetti y Di Chio, 1991, pp.17-35). El procedimiento de análisis filmico se compone de dos actividades fundamentales; la descomposición que corresponde al ejercicio de descripción, y la recomposición que consiste en la interpretación.

La descomposición consiste en desglosar la película en sus componentes más básicos, tales como planos, secuencias, diálogos, personajes, escenografía, música, entre otros. A través de esta descomposición, se busca identificar y examinar cada elemento de forma individual, con el fin de comprender su función y significado dentro del contexto general de la película (Casetti y Di Chio, 199, pp. 36-48).

Para Casetti y Di Chio (1991) la “descomposición de la linealidad” o “segmentación” consiste en subdividir el texto filmico en segmentos cada vez más breves para representar unidades de contenido más pequeñas, comenzando con grandes unidades como episodios, secuencias, encuadres e imágenes, y luego fraccionándolas en fragmentos más pequeños para analizar en detalle las partes significativas de la película. La “descomposición del espesor” o “estratificación” implica examinar los diversos estratos que componen el *film*, rompiendo su compacidad. En lugar de seguir una línea temporal, se diferencian los componentes de los segmentos aislados. Este enfoque permite comprender la estructura profunda del *film* y las relaciones entre sus elementos (pp. 36-48).

Por su parte, la recomposición, implica volver a unir los elementos previamente descompuestos para analizar cómo interactúan entre sí y cómo contribuyen a la narrativa y al mensaje general de la película. Mediante esta recomposición, se busca reconstruir la obra cinematográfica de manera coherente y significativa, permitiendo una comprensión más profunda de su estructura y su impacto en el espectador. En el análisis filmico, se lleva a cabo una fase de enumeración para identificar y listar los elementos analizados durante la descomposición. Luego, en la etapa de ordenamiento, se asigna a cada elemento un lugar específico dentro del conjunto del *film*, considerando su relación con la narrativa y la estructura general. A continuación, en el reagrupamiento, se crea una estructura orgánica que refleja la interconexión entre los elementos clave. Finalmente, en la modelización, se busca descubrir la lógica que une los elementos reagrupados, creando un modelo que sintetiza la información del análisis y permite comprender el mensaje y el impacto estético de la obra en su totalidad. (Casetti y Di Chio, 1991, pp. 49-64).

Este ejercicio de análisis tiene su fundamento en los códigos filmicos cinematográficos y no cinematográficos.

Los códigos filmicos cinematográficos se refieren, como su nombre indica, al lenguaje cinematográfico, es decir aquellos que agrupan los rasgos que no solamente caracterizan la pantalla grande, sino que además son comunes a todos los *films*. Sus tres niveles de representación son la puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie. (Casetti y Di Chio, 1991, pp.73-77).

Los códigos filmicos no cinematográficos son elementos dentro del filme que no se basan directamente en la imagen en movimiento y utilizan un lenguaje distinto, es decir no cinematográfico.

Tres categorías: llama códigos sub-filmicos a aquellos códigos que actúan (por “debajo” del film) regulando y posibilitando su percepción; denomina códigos suprafilmicos a aquellos otros códigos que rigen (desde “arriba”) ciertas estructuras generales del film, (como, por ejemplo, la estructuras narrativas) y denomina códigos intra-filmicos a todos aquellos que pueden ser identificados (“dentro” del film) como organizadores de la significación portada por los personajes, los ambientes y, en general todos los constituyentes textuales a menudo percibidos como “internos” (Baiz Frank, 1997, p.16).

Sin embargo, de estas tres categorías expuestas por Baiz (1997) este análisis considera únicamente los códigos intra-filmicos desde una perspectiva socio-cultural que permite expresar mejor el propósito de la investigación, mismos que son presentados en el instrumento de análisis propuesto.

Para desarrollar estos temas, se aprovechan los elementos filmicos de puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie que proporcionan una base sólida para analizar y comparar su representación y relación. Con el objetivo de estructurar y organizar de manera efectiva el análisis, se propone un instrumento que integra categorías descriptivas y analíticas. Este instrumento se

basa en la identificación de códigos filmicos no cinematográficos, clasificados como intra-filmicos y ubicados en el lado derecho de la matriz de análisis. Estos códigos se dividen en tres categorías:

- **Procesos tradicionales propios del folklore del país de origen:** Se consideran las criaturas propias del folklore de Japón o México, dependiendo de la fuente analizada.
- **Adaptación a los medios tecnológicos:** Se analiza la forma en que la obra se adapta a los medios tecnológicos de comunicación contemporáneos.
- **Aprovechamiento de la tecnología:** Se evalúa la forma en cómo la obra o cómo al interior de la misma se aprovecha la tecnología.

La integración de estas categorías permite un análisis más completo y sistemático de la obra, considerando tanto sus aspectos narrativos como técnicos.

Figura 74

Matriz de análisis para las escenas representativas: categorías descriptivas y analíticas

Matriz de análisis para las escenas						
Título de la Serie:						
Director:						
Año:						
Duración total:						
	Categorías descriptivas			Categorías analíticas		
No.	Episodio/ Time in/ Time out	Título escena	Descripción	Procesos tradicionales	Adaptación a la tecnología	Aprovechamiento de la tecnología

Nota: Elaboración propia con base en el instrumento de análisis propuesto por Jiménez (2020)

3.1 Series Posmodernas de Animación

Como se mencionó previamente, este punto representa la primera convergencia entre ambas series: ambas son producciones de animación posmoderna que difunden procesos

tradicionales y aseguran su pervivencia mediante la adaptación a medios tecnológicos. A continuación, se detallarán las divergencias a partir de esta similitud.

Se considera que la serie de animación *Corpse Party* es semejante a *Onyx Equinox* en cuanto que ambas son series de animación posmoderna en tanto que difunden procesos tradicionales y permiten su pervivencia mediante la adaptación al uso de medios tecnológicos. Sin embargo, *Corpse Party* se distingue de *Onyx Equinox* en cuanto a que, el proceso de adaptación en esta primera serie ocurre al interior de la diégesis reflejado en una *onryō* que adapta sus procesos tradicionales para capturar víctimas mediante el uso de internet. Importancia que aprende mediante su convivencia con el mundo profano, en cambio, el proceso de adaptación en la segunda serie ocurre a nivel del medio de reproducción, con una narrativa que incluye aspectos tradicionales dentro de una serie totalmente creada para una plataforma de *streaming*.

En tanto que ambas son series de animación posmoderna, se sustenta esta idea en la teoría de Néstor García Canclini (2001), sobre "Culturas Híbridas", como referente para comprender la mezcla de tradiciones y prácticas culturales en una era globalizada, y en este caso, en el anime como un producto de este proceso.

Canclini (2021) conceptualiza la posmodernidad no como una etapa sucesora de la modernidad en un proceso lineal, sino como una condición, un espacio de intersección entre lo tradicional y lo moderno, donde las fronteras entre ambos se vuelven difusas y coexisten de manera compleja. La modernidad se propuso como un nuevo paradigma de vida, con ideas, tecnologías y formas de pensar innovadoras, bajo la premisa de que la tradición pertenecía al pasado. Sin embargo, la posmodernidad plantea que esta dicotomía es más compleja, ya que, en el intento de la modernidad por dejar atrás la tradición, en realidad la incluyó de manera subyacente. La

posmodernidad no concibe estos conceptos como entidades separadas, sino como elementos que se mezclan e influyen mutuamente (, pp. 13-45).

En lugar de buscar la sustitución de la modernidad, la posmodernidad propone una re-evaluación y un análisis crítico de la misma, explorando su relación con la tradición y cómo ha sido construida. En consecuencia, la posmodernidad se configura como un proceso continuo de mezcla, cuestionamiento y reinterpretación de lo tradicional y lo moderno, características que se han evidenciado a lo largo de los capítulos anteriores en nuestras fuentes primarias.

El proceso de globalización, de acuerdo con el autor, no es algo homogéneo, sino que genera diversas formas de hibridación cultural, pues las culturas se mezclan y transforman debido a fronteras culturales cada vez más difusas, ya sea como respuesta a la modernidad, la migración o el intercambio cultural. La hibridación trata de un proceso constante, dinámico y bastante complejo, que se conforma por la mezcla de diversos elementos culturales, impulsando así la creación de nuevas formas a partir de combinar elementos locales y globales de las culturas (Canclini, 2001, pp.13-45).

Canclini (2001) destaca la resistencia cultural como un mecanismo de preservación de la identidad en un mundo globalizado, manifestándose en la defensa de tradiciones. Este concepto resulta relevante para el análisis de *Corpse Party* y *Onyx Equinox*, ambas series que, a través de la tecnología y las nuevas formas de comunicación, reivindican el *folklore* de sus países de origen (pp. 157-194).

La posmodernidad, como la describe Canclini (2021, pp. 237-258), se caracteriza por la transformación de las formas de interacción social, la creación de contenidos y la construcción de la identidad a través de las redes sociales, internet y los medios digitales. Este fenómeno se observa

en la forma en que los relatos tradicionales se han adaptado y transformado en las series analizadas, dando paso a nuevas creaciones que se basan en la tradición pero que se expresan a través de los medios contemporáneos.

Otro aspecto importante para mencionar es que se busca promover la interculturalidad a partir de la comprensión, el respeto y el diálogo entre culturas, partiendo de la idea de que la hibridación cultural puede ser una fuente de creatividad y riqueza, similar a lo que ocurre con las series analizadas en esta investigación. (Canclini, 2001, pp. 13-45).

Figura 75

Características de la posmodernidad en *Corpse Party* y *Onyx Equinox*

Característica de la posmodernidad	<i>Corpse Party</i>	<i>Onyx Equinox</i>
Resistencia cultural	A partir de su <i>folklore</i> de <i>yokai</i>	A partir de los mitos de la cosmovisión prehispánica
Transformación a partir de medios tecnológicos	Un ritual en internet	Creación para <i>CrunchyRoll</i>
Cruce entre lo tradicional y lo moderno	Al interior de la diégesis con un <i>yokai</i> que aprende del uso de la tecnología	Trama basada en seres mitológicos de México en una historia para una plataforma <i>streaming</i>
Interculturalidad	Transmisión de la cultura japonesa	Estilo artístico nipón, pero de creación e historia mexicana

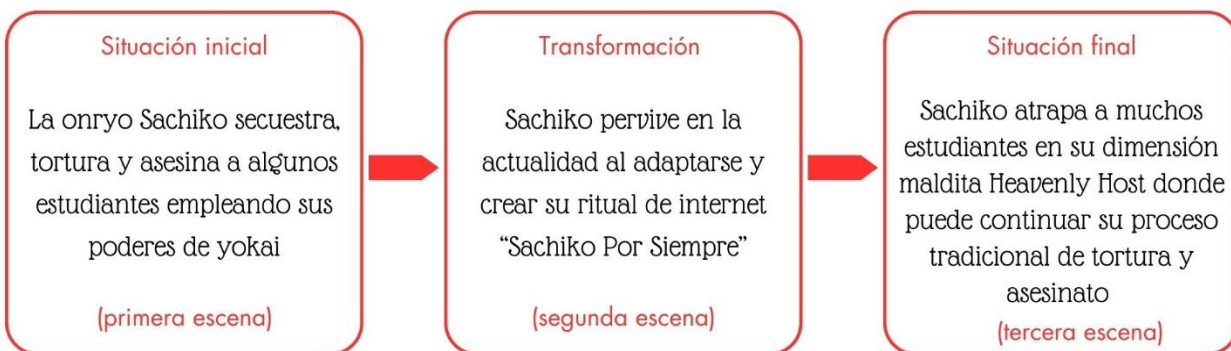
Nota: Elaboración propia basada en el concepto de “Hibridación Cultural” de Canclini

3.1.1 Los Cruces en Corpse Party

El universo del relato en esta serie es totalmente sobrenatural, con presencia de rituales y fantasmas tradicionales japoneses que buscan asesinar a los protagonistas. La tecnología, pese a no ser uno de los temas principales en la trama, es el motivo por el cual se origina la historia que sigue a los protagonistas y que vemos en pantalla. A continuación, el proceso se describe en tres escenas que dan cuenta de tales cruces entre lo tradicional y lo moderno a partir del siguiente esquema de narración:

Figura 76

Esquema de narración adaptación de lo tradicional a lo moderno en Corpse Party a través del Onryo Sachiko



Nota: Esquema de creación propia

Procesos Tradicionales de los Yōkai

Primera escena: “Asesinato de los niños secuestrados” (Episodio 3. 00:13:20- 00:15:29)

PANTALLA EN NEGRO (VOZ EN OFF) “¿Qué me ocurrió? Si me desmayé, ¿por qué aún me siento consciente? Pero está todo oscuro.” En un ÁNGULO NADIR Comienzan a aparecer unas luces que poco a poco muestran un techo de madera color marrón mientras al fondo se escuchan los llantos de unos niños. La misma VOZ EN OFF dice “No me puedo mover”. En un ÁNGULO CENITAL se muestra un CLOSE UP del rostro de Shinozaki quien luce totalmente aterrada.

PLANO GENERAL MEDIO y un juego de TILT DAWN y TILT UP en tres ocasiones de una TOMA SUBJETIVA desde la visión borrosa de la chica donde se logran distinguir los cuerpos de tres niños en el piso que están atados de manos y pies y con los ojos vendados. Mientras tanto, comienza a sonar música extradiegética de suspenso. Al fondo sólo se distingue una silueta totalmente negra del presunto secuestrador. Cambia a una TOMA OBJETIVA de Shinozaki habiendo remplazado el lugar de uno de los niños en el suelo para cambiar a un CLOSE UP de su rostro lleno de pánico con su propia VOZ EN OFF “No sé dónde es, pero...” para que su pensamiento sea interrumpido por los pasos de un hombre totalmente vestido de negro, nuevamente hay una TOMA SUBJETIVA en un ÁNGULO CONTRAPICADO y un TILT UP, el hombre se coloca frente a ella mientras gruñe. El movimiento de cámara se detiene en un PLANO MEDIO del hombre que estira una banda de tela, lo que hace que Shinozaki entre en pánico y le pida que se detenga, mientras se vuelve a mostrar el techo en una TOMA SUBJETIVA de la perspectiva de la chica. El hombre le venda los ojos con la tira de tela en una TOMA OBJETIVA y un CLOSE UP de la chica quien comienza a gritarle mientras lo interroga: “¿Qué haces? ¿Por qué me cubres los ojos? ¡Déjame ir!”. Se escucha al hombre decir de manera torpe y lenta en un par de sílabas la palabra “or-den” a lo que Shinozaki, pregunta qué es lo que quiere decir con esa palabra. Mientras tanto escucha los gritos de un niño y el sonido de unas tijeras abriendo y cerrando. El niño suplica en gritos: “¡No! ¡Detente! ¡Detente!” seguido de un grito de dolor mientras se escucha el filo de las tijeras siendo enterradas en algo continuando con el grito del niño quien dice que no puede ver. Se muestra un PLANO DETALLE de las tijeras siendo enterradas en un cuerpo y salpicando sangre. Vuelve a un CLOSE UP de la chica quien aprieta los dientes intentando contener el miedo, mientras escucha las tijeras ser enterradas una y otra vez y los gritos de dolor y miedo del niño. Ocurre un PLANO DETALLE de la boca de uno de los niños con una

mano sujetando su lengua y cortándosela mientras la sangre sale disparada. La lengua del niño es arrojada al suelo mientras él grita de dolor. Alrededor de la lengua comienza a formarse un charco de sangre, mientras se escucha a una de las niñas ser apuñaladas mientras suplica a su agresor que se detenga, sin embargo, ella sigue gritando de dolor y aún se escucha el sonido de la piel siendo rasgada. Hay un PLANO DETALLE de parte de la cabeza de la niña, la cual fue mutilada, se encuentra en manos del asesino, suspendida por el cabello. Hay una gran cantidad de sangre derramándose. Cuando el asesino deja caer la cabeza decapitada en el piso se ve a detalle el rostro contorsionado de la niña mutilada. En un CLOSE UP a Shinozaki ella, aún más asustada, suplica: “Detente. Por favor. ¡No lo hagas!”. Hay un acercamiento hasta un PLANO DETALLE de los dientes de la chica, los cuales están totalmente apretados por el miedo intentando no temblar con tanta violencia. VOZ EN OFF de Shinozaki preguntándose qué ocurre con sus dientes. Es jalada violentamente del cabello por una mano, mientras grita suplicando a su agresor que se detenga. Nuevamente hay una toma de las luces del techo, pero por el sonido se infiere que la chica está siendo violentada. La venda que cubría los ojos de Shinozaki está volando en el techo, su visión ha quedado libre. La chica en una posición arrodillada es observada desde un ÁNGULO PICADO, en una TOMA SUBJETIVA desde la mirada de su agresor. Se Acerca a un PRIMER PLANO del rostro de Shinozaki quien acaba de ver el rostro de su agresor y está totalmente sorprendida por lo que acaba de descubrir. Ahora en una TOMA SUBJETIVA desde la perspectiva de Shinozaki, en un ÁNGULO CONTRAPICADO de un PLANO DETALLE de una mano pequeña sosteniendo unas tijeras cubiertas de sangre. De vuelta a la perspectiva del asesino se ve a Shinozaki llamarle por su nombre: “Sachiko”, quien hasta ese momento se había hecho pasar por otra de las víctimas. Hay un acercamiento hasta un PLANO DETALLE de su ojo izquierdo y su pupila dilatada por el miedo y la impresión. Para añadir dramatismo hay una TRAVELLING OUT combinado con un

TRAVELLING CIRCULAR alrededor de Shinozaki hasta un OVER SHOULDER que deja ver a Sachiko sosteniendo las tijeras y cubiertas de sangre. Rápidamente hay una ZOOM IN hasta un CLOSE UP del rostro desquiciado de Sachiko. Comienza una música dramática extradiegética, y se ve toda la habitación, donde al fondo, en posición fetal y viendo a la pared se encuentra el que en un inicio se creía que era el asesino, sin embargo, él está temblando y totalmente aterrado por la escena. Sachiko ríe divertida e inocente mientras Shinozaki le pregunta por qué lo hace. La risa de Sachiko comienza a sonar desquiciada cuando mueve sus tijeras dispuesta a apuñalar a Shinozaki. Finalmente hay una PLANO DETALLE del ojo izquierdo de Shinozaki en un PLANO LATERAL. El ojo de la chica es apuñalado por las tijeras de Sachiko. Se escucha el grito de dolor mientras brota una gran cantidad de sangre. Sachiko se pregunta con voz inocente si el ojo saldrá por completo de su cavidad y ejerce más fuerza hasta tenerlo por completo enterrado en sus tijeras.

Figura 77

Escena de proceso tradicional, tortura del *yokai* Sachiko



Nota. Fotogramas a color empleados para mostrar la escena de tortura, animación digital, aspecto original: Episodio 3. imágenes PNG, Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

Esta escena representa un momento crucial en la serie, revelando la verdadera identidad del asesino. Hasta ese momento, Sachiko se consideraba una de las víctimas y la única sobreviviente de los asesinatos en *Heavenly Host*. Sin embargo, en este punto de la trama, se revela

que Sachiko ya no está viva, lo que pone de manifiesto su poder sobrenatural para manifestarse, manipular, torturar, engañar y asesinar. Su cabello largo, liso, suelto y negro, con mechones despeinados que cubren parte de su rostro, se mantiene en línea con el arquetipo de los fantasmas estereotípicos japoneses conocidos como *yūrei*. Además, su instinto agresivo y sediento de sangre resalta aún más su naturaleza sobrenatural. El papel que Sachiko desempeña en la tradición se entrelaza con su representación como una *yūrei*, un personaje sobrenatural perteneciente al folklore japonés. Ella recurre a los procesos tradicionales asociados con su papel, como vengarse de los seres humanos vivos y generar temor en ellos para manipularlos y obligarlos a cumplir sus deseos. Esto se evidencia en el caso del supuesto asesino, quien solo seguía las órdenes de Sachiko por el miedo que sentía hacia ella. En resumen, esta escena destaca la naturaleza sobrenatural de Sachiko, encarnando el arquetipo de la *yūrei* japonesa. Su capacidad para infundir temor y manipular a los seres humanos refleja su papel en la tradición y su deseo de venganza acorde a los relatos sobre *yūrei*.

Repercusiones de la Convivencia de los *Yōkai* con el Mundo Profano Moderno

En el salón de clases ÁNGULO NORMAL, PLANO DETALLE DE UNA MUÑECA DE PAPEL EN MANOS DE SHINOZAKI:” ¿Podemos hacer una cosa antes de irnos? ¡El hechizo de Sachiko Por Siempre!” ZOOM OUT A PLANO AMERICANO el grupo se encuentra alrededor de Shinozaki escuchando lo que tiene por decir: “Es un hechizo que encontré en internet. Si hacemos esto no importa qué tan lejos estemos, siempre seremos amigos. PLANO MEDIO de Mayu que muestra a la chica se encuentra sorprendida. PANEÓ IZQUIERDO y PLANO MEDIO CORTO de Shinozaki que le devuelve una sonrisa a su amiga. PANEÓ DERECHO y PLANO MEDIO CORTO de Mayu que se conmueve por el gesto de su amiga y pronuncia su nombre con ternura mientras sus ojos se llenan de lágrimas. PANEÓ IZQUIERDO y PLANO MEDIO que sigue

un recorrido con un PANEÓ DERECHO de los estudiantes hasta detenerse en Yuka, la hermana menor de Mochida, quien pregunta a su hermano “¿Qué le pasa?” al ver la reacción de Mayu. Su hermano mayor le responde: “Se transferirá. ¡El festival de hoy fue su último día aquí!”. La niña entristece al escuchar eso, pero le dice que lo comprende. PLANO AMERICANO de todos los estudiantes mirando a Mayu mientras Seiko, para consolar a su amiga le dice que aún podrán verse en vacaciones: “Incluso si te mudas, no estarás tan lejos ¿verdad? ¡Podemos reunirnos todos en las vacaciones de invierno!” PANEÓ IZQUIERDO hacia la profesora, Yui Shishido, que con una pose con una mano en la cintura y otra enmarcando su mentón dice con emoción: “Quizá para ese entonces, ya habré sido promovida”. Shinozaki cubierta por la misma toma dice con emoción: “Entonces está decidido, ¡definitivamente tendré más historias de terror para contarles!” Kishinuma: “Te gustan demasiado esas historias”. Shinozaki se pone a la defensiva y lo enfrenta preguntándole si tiene algún problema con eso, a lo que el chico un poco intimidado responde que no y hacen reír al resto del grupo. PANEÓ DERECHO hasta un Mayu en un PLANO MEDIO CORTO de la chica quien ríe divertida de sus amigos y les dice que ya espera ese momento con ansias. Shinozaki le responde que ellos siempre serán amigos. ZOOM OUT a un PLANO AMERICANO de todo el grupo que asienten con las cabezas para confirmar. La reacción de Mayu se muestra en un PLANO MEDIO CORTO a lado de Morishigue en una toma SEMISUBJETIVA desde atrás de Shinozaki y Kishinuma, Mayu está tan conmovida que comienza a llorar y les agradece y dice: “Me alegro de haberlos conocido a todos, nunca me olvidaré de ustedes”, hasta que es distraída por Morishigue quien le pregunta hasta cuándo va a seguir llorando. En un PLANO MEDIO de ellos dos, Morishigue saca su teléfono celular, abre la tapa, se coloca frente a la chica y le pide que sonría para una foto, ella enjuga sus lágrimas y en un PLANO DETALLE de la pantalla del teléfono se le ve sonreír alegremente.

Figura 78

Consecuencia de la adaptación de un *yokai* a la tecnología



Nota. Fotogramas a color empleados para mostrar la escena que confirma la adaptación de un *yokai* al uso de la tecnología, animación digital, aspecto original: Episodio 1. imágenes PNG, Akira Iwanaga, *Corpse Party; Tortured Souls*, 2013.

En esta segunda escena, se puede observar una consecuencia directa de la adaptación de la *yōkai* Sachiko a la tecnología, aunque no se representa explícitamente el proceso de adaptación en sí. Es importante destacar que esta escena fue seleccionada debido a que es el ejemplo más cercano que se tiene de dicho proceso. A pesar de que aparentemente no se percibe la presencia de *yōkai* en esta escena, Shinozaki menciona que el ritual de amistad que van a realizar fue tomado de un blog en internet, lo cual representa la manifestación tecnológica en este contexto. Aunque en esta escena no se puede apreciar directamente, lo que sucede a continuación es que, al completar el ritual, todos los estudiantes son transportados a la escuela maldita *Heavenly Host*, que se encuentra bajo el dominio de Sachiko. La realización de un ritual encontrado en internet y que resulta en la transportación a una dimensión maldita ejemplifica la relación entre la tradición,

representada por la criatura sobrenatural del folklore japonés, y la tecnología, representada por un ritual accesible en un blog. Sin embargo, lo que integra la adaptación de la tradición a los medios tecnológicos de comunicación es el hecho de que, en la escena anterior, Sachiko utilizaba una técnica tradicional, es decir, el uso de sus poderes, para secuestrar y asesinar a niños. En cambio, en esta escena, utiliza la tecnología para atraer a una mayor cantidad de víctimas a sus dominios, algo que realiza sin tener que hacer un mayor esfuerzo para capturarlos, una ventaja de la gran difusión y alcance que ofrece internet. Cabe aclarar que Sachiko no creó directamente el blog, sino que, como se revela a lo largo de la serie, manipuló a una de sus víctimas para crearlo. Pese a ello, es su convivencia con el mundo profano o humano, que se da cuenta de su necesidad de adaptarse a la modernidad y de emplear los recursos que le ofrece para pervivir como un espíritu tradicional.

Yōkai en la Modernidad Siguiendo sus Procesos Tradicionales Gracias a la Tecnología

En un pasillo de Heavenly Host, PLANO DETALLE de los pies de Naomi y Satoshi, PLANO LATERAL con un TRAVELLING LATERAL que sigue el recorrido de los pasos de los chicos. TILT UP hasta un CLOSE UP del rostro de Satoshi: “Siento como si este lugar hubiese cambiado”, se sorprende por algo visto adelante y ocurre un cambio a una TOMA SEMISUBJETIVA desde la espalda del chico que sólo muestra un hombro suyo. Al fondo se escucha el ruido de una tormenta. Al fondo se ve una bruma que comienza a despejarse y deja ver una puerta corrediza tradicional japonesa. PLANO LATERAL en un CLOSE UP del chico: “¿Una puerta? Bien, veamos a dónde lleva”. Procede a avanzar dejando el encuadre vacío, se escuchan sus pasos y el ruido de los truenos. Nuevamente hay una TOMA SEMISUBJETIVA desde su espalda que mantiene un ÁNGULO NORMAL donde es el chico quien se aleja de la cámara hasta detenerse frente a la puerta en un PLANO MEDIO. Gira el rostro buscando a Naomi, ocurre un

PANEO A LA IZQUIERDA nuevamente en una TOMA SEMISUBJETIVA donde el chico observa a Naomi hincada frente al cadáver de una chica de su edad con uniforme escolar, la chica busca algo en los bolsillos del cadáver. Satoshi pregunta: “¿Qué estás haciendo?” hay un ZOOM IN al rostro Naomi que responde intentando sonar casual y despreocupada: “Nada de nada”, sin embargo, sus cejas están contraídas y su voz se escucha tensa. En un PLANO MEDIO se ve a Satoshi preocupado por su amiga ya que intuye que busca en nuevo papel del ritual Sachiko Por siempre, confirmando que la angustia de la escena anterior de Naomi se debe a que perdió su trozo de papel, sin el cual no podrá volver a su mundo. Naomi camina hacia él quedando ambos en el mismo PLANO MEDIO que los capta desde la espalda y frente a la puerta dispuestos a salir por ella para explorar el lugar.

Figura 79

Naomi busca un trozo de papel en un cadáver víctima del ritual de internet “Sachiko Por



Nota. Fotograma a color, animación digital, aspecto original: Episodio 4, 00:05:52. imagen Akira Iwanaga, Corpse Party; Tortured Souls, 2013.

En esta tercera escena se evidencia que, a pesar de que Sachiko no aparece físicamente, su adaptación a la modernidad y el uso del internet como herramienta tecnológica para atraer a sus víctimas a su dimensión maldita, no ha alterado su esencia como yōkai . Sachiko conserva sus

procesos tradicionales, ya que el único propósito de recurrir a un blog (a través de la manipulación de una víctima para crearlo) es continuar torturando y asesinando a estudiantes.

El cadáver al que Naomi se acerca es una víctima de esta yōkai , quien, a pesar de haberse adaptado a la tecnología, aún conserva sus características tradicionales. Esta víctima fue brutalmente asesinada en la dimensión y llegó allí debido al ritual "Sachiko Por Siempre", tomado del blog de internet y llevado a cabo. A lo largo de la serie, si bien hay numerosos cadáveres, no se puede afirmar o verificar que todos llegaron debido al ritual visto en el blog. Sin embargo, en el caso específico de este cadáver, se puede verificar, ya que Naomi busca un trozo de papel del ritual en él.

En la segunda escena de este análisis, se muestra a Shinozaki sosteniendo una muñeca de papel, que forma parte del ritual. Cada participante debe jalar un trozo de este papel, y como requisito para poder escapar de la dimensión, deben volver a utilizar el papel que los trasladó allí. Dado que el grupo de Naomi está cerca de poder escapar, ella necesita su trozo de papel. Sin embargo, en su intento de huir de los peligros que la acechan en *Heavenly Host*, ha perdido el suyo y considera que cualquier trozo de papel utilizado en el ritual podría servir. Por esta razón, revisa uno de los cadáveres que encuentra en su camino y roba su trozo de papel.

El hecho de que este cadáver porte ese trozo de papel indica que empleó el ritual del blog que Sachiko utilizó para adaptarse a la modernidad. Además, el hecho de que sea un cadáver con heridas tan viscerales prueba que Sachiko sigue siendo una criatura con sus características tradicionales originales.

Figura 80

Instrumento de análisis para los cruces en Corpse Party

Matriz de análisis para las escenas						
Título de la Serie: Corpse Party: Tortured Souls						
Director: Akira Iwanaga						
Año: 2013						
Duración total: 117 minutos 6 segundos						
	Categorías descriptivas			Categorías analíticas		
No.	Episodio/ Time in/ Time out	Título escena	Descripción	Procesos tradicionales de los yokai	Adaptación a la tecnología	Aprovechamiento de la tecnología
1	3 00:13:20 00:15:29	Asesinato de los niños secuestrados	Ver el apartado correspondiente a "Primera escena"	La tradición japonesa en sus relatos sobrenaturales	No aplica	No aplica
2	1 00:05:21- 00:6:50	"Propuesta del ritual Sachiko por Siempre"	Ver el apartado correspondiente a "Segunda escena"	No aplica	Repercusiones de la convivencia de los <i>yokai</i> con el mundo profano moderno	No aplica
3	4 00:05:28- 00:06:01	Otras víctimas	Ver el apartado correspondiente a "Tercera escena"	No aplica	No aplica	Yokai en la modernidad siguiendo sus procesos tradicionales gracias a la tecnología.

Nota: Elaboración propia con base en el instrumento de análisis propuesto por Jiménez (2020)

Esta matriz de análisis, aplicada a tres escenas de *Corpse Party*, categoriza códigos intra-filmicos en tres áreas: procesos tradicionales del folklore japonés (ejemplificado por la representación de la *onryō* Sachiko), adaptación a medios tecnológicos (la *onryō* interactuando con el mundo moderno y el internet), y aprovechamiento de la tecnología (la *onryō* expandiendo su influencia usando la tecnología). Cada escena seleccionada, siguiendo el esquema narrativo de adaptación de lo tradicional a lo moderno, ilustra una de estas categorías: el asesinato de los niños representa los procesos tradicionales; la propuesta del ritual, la adaptación tecnológica; y la situación final, el aprovechamiento de la tecnología para ampliar la influencia de la *onryō*.

3.1.2 Los Cruces en *Onyx Equinox*

La trama de esta serie está inspirada en la cosmovisión prehispánica de México, por lo que hay presencia de distintos dioses de su mitología, algunas criaturas monstruosas, emisarios de los dioses, ciudades de diferentes culturas, y personajes con indumentaria propia a la época. La adaptación a la tecnología aquí se hace presente a nivel del formato de reproducción mediante la plataforma *CrunchyRoll*. El proceso de hibridación cultural, no se ve presente dentro de la serie, por lo tanto, lo que se describe a continuación es el tráiler de lanzamiento lanzado en el canal oficial de *YouTube* de *CrunchyRoll* en español.

Cruces Presentes en el Tráiler

A continuación, el proceso se describe a partir del desglose del tráiler y que dan cuenta de tales cruces entre lo tradicional y lo moderno.

El tráiler de lanzamiento de la serie, compuesto por fragmentos cuidadosamente seleccionados de la obra, no solo busca captar la atención del público, sino que también evidencia elementos que revelan una resistencia cultural de la cosmovisión prehispánica en su adaptación a la tecnología moderna. Este tráiler, destinado a la plataforma *Crunchyroll Originals*, se convierte en un testimonio de la transformación de la tradición prehispánica en un contexto contemporáneo.

El montaje del tráiler, compuesto por fragmentos seleccionados que representan la acción, los monstruos y los detalles sangrientos de la serie, sugiere un género y una trama que se dirigen a un público específico. La disposición no lineal de las escenas, mezclando momentos distintos de la historia, aumenta el misterio y genera expectativa.

El ritmo dinámico y rápido del montaje, con cambios de escena frecuentes y transiciones impactantes, como explosiones, destellos y flores, se complementa con una banda sonora que

genera tensión. La música de apertura de la serie, presente durante todo el tráiler, crea una atmósfera de drama y acción.

El montaje incluye diálogos impactantes, aun cuando no pertenecen a las escenas mostradas, que contribuyen a la cohesión del conjunto. Algunos de estos diálogos, con un tono más ligero, rompen con el estilo dramático, revelando la personalidad de los personajes y demostrando que la serie también posee un lado divertido.

Onyx Equinox (Tráiler de lanzamiento- Doblaje en español, 00:00- 00:28)

ESCENA 1, 00:00- 00:02

Ciudad de DaniBaan. GRAN PLANO GENERAL de un templo de la ciudad en medio de una tormenta eléctrica con el cielo y nubes rojas, sonido de truenos y música prehispánica. TRAVELING LATERAL DERECHO a una PLANO DETALLE de una mano sujetando un cuchillo de obsidiana.

ESCENA 2, 00:02- 00:04

Sobre un fondo negro, siguiendo con los relámpagos de la tormenta, aparece en logotipo de CrunchyRolls, remplazando la parte anaranjada del logo con el fuego de un rayo, que se apaga y completa con letras blancas la palabra “Originals”. La parte inferior izquierda de la pantalla comienza a arder en llamas hasta cubrir la pantalla por completo haciendo desaparecer al logotipo.

ESCENA 3, 00:04- 00:06

Un incendio dentro de la tormenta en DaniBaan. PLANO MEDIO del dios Mictlantecuhtli a lado de una pirámide que se ve pequeña en comparación al descomunal tamaño del dios, TILT

UP que sigue el movimiento de las manos del dios cuando levanta los brazos y TILT DAWN que lo sigue cuando baja los brazos en manotazos fuertes golpeando el suelo, provocando una explosión por el impacto y cubriendo todo de polvo y trozos grandes de suelo desprendido, PLANO GENERAL MEDIO de escorpiones gigantes de color azul salidos de entre el polvo de la explosión, ZOOM OUT que se aleja de los escorpiones que caminan directo a la cámara. La toma se abre hasta un PLANO PANORÁMICO del eco de la explosión que devasta a la ciudad envolviéndola en polvo y humo.

ESCENA 4, 00:06- 00:08

Afuera de la ciudad destruida de DaniBaan. PLANO GENERAL de los dioses Quetzalcóatl y Tezcatlipoca habiendo poseído los cuerpos humanos de un niño y un hombre mientras admiran las ruinas de la ciudad y caminan hacia una gran piedra sagrada de obsidiana. TRAVELING LATERAL IZQUIERDO y DOLLY IN hasta un PRIMER PLANO de Tezcatlipoca en el cuerpo del hombre “La sequía de sangre ha empeorado”.

ESCENA 5, 00:08- 00:09

En las escaleras del templo de DaniBaan. INSERT del penacho de un sacerdote en la cima de las escaleras y sangre corriendo por estas.

ESCENA 6, 00:09- 00:11

TOMA SEMISUBJETIVA tras las patas delanteras de Yaotl, PLANO COMPLETO de Izel hincado en el piso y con el rostro demasiado golpeado y alegando “Los Dioses tienen que escoger a otro”.

ESCENA 7, 00:11- 00:12

ÁNGULO NADIR, PLANO COMPLETO, DOLLY OUT de un monstruo semi humanoide color negro, con varios pares de brazos, ojos brillantes azules y una boca roja; que desciende el techo.

ESCENA 8, 00:12- 00:13

Al interior de un templo con pilares, iluminado de una luz púrpura. PLANO AMERICANO de Izel empuñando a su daga Kiik en una forma evolucionada a una espada, con un ligero PANEO IZQUIERDO que sigue su ataque y su grito.

ESCENA 9, 00:13- 00:14

En la cima de una montaña nevada. PLANO MEDIO de Izel con un PANEO DERECHO hasta Zyanya, que desenfunda un par de navajas afiladas en forma de medio círculo.

ESCENA 10, 00:14- 00:19

TOMA SEMISUBJETIVA de Yaotl hablando a Izel quien luce afligido. Le explica “Si fracasas la humanidad será eliminada de la faz de la tierra.” Mientras su diálogo continúa se muestra un PLANO MEDIO CORTO de un hombre anciano siendo totalmente consumido por una especie de rayo al interior de su pecho que se expande hasta dejar sólo los huesos. En seguida hay un PLANO GENERAL con un veloz DOLLY IN hasta un PLANO MEDIO de la Diosa Mictecacíhuatl en su forma de hechicera mientras sostiene un cráneo humano entre sus manos. Comienzan a volar pétalos de flor de cempasúchil desde el lado izquierdo de la pantalla hasta cubrirla por completo de su color anaranjado. Con esa misma transición en el color anaranjado de las flores reaparece Yaotl en un gran salto desde un ÁNGULO NORMAL en un PRIMER PLANO.

Un TRAVELLING IZQUIERDO ve aterrizar su ataque sobre un grupo de criaturas de cuatro patas y cola, color negro y sangre color azul verdoso que estalla cuando estos son destruidos por Yaotl.

ESCENA 11, 00:19- 00:21

Durante la noche en el exterior, rodeados de árboles. PLANO AMERICANO de K'in recibiendo la pelota mística de Ixbalanqué y Hunahpú con su poder activado que emite una luz morada, detrás de él están Zyanya y Yaotl luchando contra las tzitzimime, TRAVELLING CIRCULAR a Yun que golpea con la rodilla la pelota, sigue Izel que empuña a su daga Kiik y está atacando. TRAVELLING CIRCULAR continúa a Xanastaku, que extiende los brazos para atacar usando su poder, la cubre una luz blanca con una aureola ligera color azul que la rodea.

ESCENA 12, 00:21- 00:24

PRIMER PLANO de un THREE SHOT de Yun, K'in e Izel. Todos observan algo con preocupación e Izel declara "Atraigo a los monstruos" y Yun en forma sarcástica le responde enfadado "¡Genial!".

ESCENA 13, 00:24- 00:25

Durante la noche en una aldea llena de Jacales con techos de paja que se incendian. DE ESPALDAS, PLANO MEDIO de Izel empuñando a Kiik luchando contra tres tzitzimime. La aldea está llena de fuego, humo y una bruma azul. Una de las tzitzimime ataca a Izel y produce una explosión por el impacto. A su vez Izel da un grito determinado cuando lanza su contraataque. Todo se envuelve en un destello azul verdoso con toques de morado. La luz cubre por completo la pantalla.

ESCENA 14, 00:25- 00:27

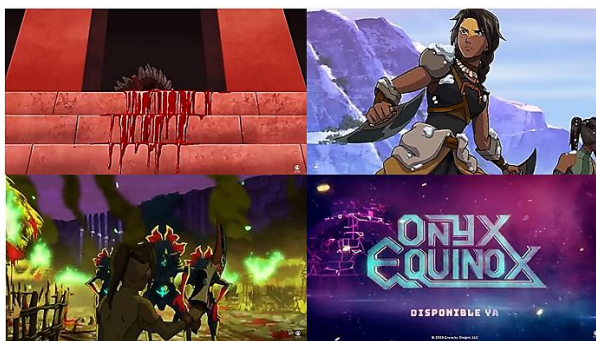
En un fondo que pareciera ser una ciudad prehispánica en llamas de colores morado, azul y rosa; aparece el logo del nombre de la serie “Onyx Equinox” y este se va haciendo más grande conforme se acerca a la pantalla. De bajo de este, con letras mayúsculas dice “Disponible ya”. Centrado en la parte inferior con letras pequeñas se escribe el copyright “2020 *Crunchy Onigiri*, LLC”.

ESCENA 15, 00:27- 00:28

En un fondo azul fuerte con trazos geométricos color rosa se indica “Sólo en” y debajo en grande el logo de *CrunchyRoll* que parece alejarse de la pantalla. En la parte inferior, al centro aparece la inscripción “Disponible en” con una imagen de distintos dispositivos que funcionan con acceso a internet.

Figura 81

Diferentes escenas del tráiler de Onyx Equinox



Nota. Fotogramas a color empleados para mostrar escenas que contienen referencias a la cosmovisión prehispánica en que se basa la trama y también de la plataforma digital para la que fue creada la serie, animación digital, aspecto original: Tráiler. imágenes PNG, Sofía Alexander, Onyx Equinox, 2020.

El desglose por escenas facilita la identificación y clasificación de las categorías analíticas para el instrumento de análisis. De un total de 15 escenas, se seleccionaron 12 por su relevancia y para evitar la redundancia de elementos.

Figura 82

Instrumento de análisis para los cruces en *Onyx Equinox*

Matriz de análisis para las escenas						
Título de la Serie: Onyx Equinox						
Director: Sofía Alexander						
Año: 2020						
Duración total: 288 minutos						
	Categorías descriptivas			Categorías analíticas		
No.	Escena/ Time in/ Time out	Título escena	Descripción	Procesos tradicionales y cosmovisión prehispánica	Adaptación a la tecnología	Aprovechamiento de la tecnología
1	1 00:00- 00:02	Tormenta en DaniBaan	Ver el apartado correspondiente a “Escena 1”	Ciudad zapoteca de Monte Albán	No aplica al interior de la serie	No aplica
2	2 00:02- 00:04	Categoría: Crunchyroll Originals	Ver el apartado correspondiente a “Escena 2”	No aplica	No aplica al interior de la serie	Las producciones con la etiqueta “CrunchyRoll Originals” son series coproducidas o dirigidas internamente por CrunchyRoll, específicas para su lanzamiento en la plataforma.
3	3 00:04- 00:06	Mictlantecuhtli destruye DaniBaan	Ver el apartado correspondiente a “Escena 3”	Pirámides de la ciudad zapoteca y el Dios del Mictlán, Mictlantecuhtli destruyendo la ciudad con monstruos escorpión	No aplica al interior de la serie	No aplica

4	4 00:06- 00:08	Charla entre Quetzalcóatl y Tezcatlipoca	Ver el apartado correspondiente a "Escena 4"	Presencia de una piedra sagrada, mención de los sacrificios de sangre y presencia de los dioses Quetzalcóatl y Tezcatlipoca	No aplica al interior de la serie	No aplica
5	5 00:08- 00:09	Sacrificio del sacerdote	Ver el apartado correspondiente a "Escena 5"	Un templo, indumentaria ceremonial y un sacrificio de sangre	No aplica al interior de la serie	No aplica
6	6 00:09- 00:11	El elegido de los dioses	Ver el apartado correspondiente a "Escena 6"	Explica que los Dioses eligen y usan humanos para que cumplan sus propósitos	No aplica al interior de la serie	No aplica
7	7 00:11- 00:12	Monstruo del techo	Ver el apartado correspondiente a "Escena 7"	Un monstruo del inframundo	No aplica al interior de la serie	No aplica
8	8 00:12- 00:13	Daga Kiik	Ver el apartado correspondiente a "Escena 8"	Un artefacto sagrado que se alimenta de sangre y sirve a los guerreros	No aplica al interior de la serie	No aplica
9	9 00:13- 00:14	Las navajas de zyanya Zyanya	Ver el apartado correspondiente a "Escena 9"	Arma inspirada en la indumentaria tradicional de guerreros prehispánicos	No aplica al interior de la serie	No aplica
10	10 00:14- 00:19	El campeón de la humanidad	Ver el apartado correspondiente a "Escena 10"	Habla del poder de los dioses y las oportunidades que dan a los mortales. Aparición de la diosa Mictecacihuatl y de más criaturas del inframundo.	No aplica al interior de la serie	No aplica
11	11 00:19- 00:21	Enfrentamiento a las tzitzimime	Ver el apartado correspondiente a "Escena 11"	Lucha contra las criaturas del Mictlán conocidas como tzitzimime	No aplica al interior de la serie	No aplica

12	15 00:27- 00:28	Dispositivos con acceso a internet	Ver el apartado correspondiente a "Escena 15"	No aplica	No aplica al interior de la serie	Uso de CrunchyRolls en teléfonos móviles, consolas de videojuegos, reproductores multimedia y televisores inteligentes; es decir, aquellos con acceso a internet.
----	-----------------------	------------------------------------	---	-----------	-----------------------------------	---

Nota: Elaboración propia con base en el instrumento de análisis propuesto por Jiménez (2020)

De acuerdo con el instrumento presentado, el análisis de doce escenas de *Onyx Equinox* revela una predominancia de códigos relacionados con procesos tradicionales y la cosmovisión prehispánica (escenas 1, 3-11), mostrando diversas culturas, dioses, criaturas del inframundo, sitios sagrados, rituales y artefactos. A diferencia de *Corpse Party*, la adaptación a medios tecnológicos no se observa dentro de la narrativa misma, sino a nivel del formato de distribución (*Crunchyroll*). Respecto a la tercera categoría analítica, el aprovechamiento de la tecnología ocurre mediante la accesibilidad a través de diversos dispositivos con conexión a internet (escenas 2 y 15). Esto indica una diferente estrategia de integración de la tradición en un medio tecnológico contemporáneo, en comparación con la serie japonesa.

En conclusión, en este primer punto de convergencia *Corpse Party* y *Onyx Equinox* ilustran la capacidad de la animación posmoderna para integrar elementos culturales tradicionales en formatos contemporáneos, manifestando procesos de hibridación cultural y narrativa. Presentando seres pertenecientes a relatos tradicionales en diferentes tipos de adaptación a los medios tecnológicos estas obras preservan y difunden su folklore, creando una interacción dinámica entre tradición y modernidad. Este proceso fortalece su carácter posmoderno, demostrando cómo las prácticas culturales ancestrales se reintegran en la cultura de consumo actual.

3.2 Bases de Datos de Seres Sobrenaturales Determinadas por Religiones Vernáculas

Respecto al segundo punto de convergencia como base de esta comparativa, se establece que *Corpse Party* se parece a *Onyx Equinox* en cuanto a que ambas series funcionan como bases de datos de seres sobrenaturales determinadas por sus religiones vernáculas y recreativas.

Sin embargo, *Corpse Party* se separa de *Onyx Equinox* en cuanto a que, en la primera, al ser originaria de Japón, inserta la base de datos de *yōkai* que depende de la tradición religiosa japonesa desde el *shinto*, con rituales, *hitogatas*⁶, *O-fudas*⁷ y *bunka nyngyos*⁸; y el budismo con *onryōs*, *yūreis* y creencias de la vida *post mortem*; que además se complementa con una tradición visual en el *J-horror*⁹ y la arquitectura tradicional del país. En cambio, *Onyx Equinox* es un producto híbrido de origen mexicano-estadounidense que retoma los elementos estilísticos del dibujo japonés, inserta una base de datos prehispánica que se traduce en una manifestación de religiosidad a través de un enfoque recreativo enraizado en la cultura local mediante la iconografía e indumentaria prehispánica de Mictecacíhuatl; que además se complementa con arquitectura prehispánica y un amplio cuerpo de dioses (desarrollado en el capítulo II).

3.2.1 Aspectos de las Bases de Datos

Azuma Hiroki (2009, pp. 34-58), desde la cultura *otaku*, se refiere a las bases de datos como un modelo de consumo posmoderno caracterizado por la manipulación, creación y

⁶ Papel recortado con forma humana empleado en rituales de purificación. Ver capítulo I

⁷ Amuleto de protección realizado con diferentes materiales, entre ellos el papel. Ver capítulo I

⁸ Muñeca tradicional japonesa. Ver capítulo I

⁹ Cine de terror japonés. Ver capítulo I

utilización de elementos como configuraciones de personajes, escenarios y elementos "*moe*" (de atracción emocional) por parte de los *otakus*. Para ellos, la originalidad narrativa es menos relevante que la capacidad de reorganizar y combinar elementos existentes en una base de datos.

Azuma (2009) identifica una dicotomía entre la gran narrativa, preferida por generaciones más antiguas, y la gran no narrativa o bases de datos, a la que considera limitada. Aunque su trabajo "*Otaku: Japan's Database Animals*" permitió la introducción de las bases de datos en el contexto del anime, buscando una explicación más accesible para el público occidental en la búsqueda de acercarlo a la cultura oriental (desarrollado en el Capítulo I), esta investigación se inclina hacia la propuesta de Shamooin Deborah (2013, pp. 286-288) aterrizada en bases de datos de *yōkai*. Shamooin argumenta que estas dos formas de consumo no son mutuamente excluyentes, ya que una base de datos compuesta por datos imaginarios, como ella señala, juega con los límites entre la realidad y la fantasía, atrayendo el interés de los aficionados por ambas.

Para Shamooin (2013), una base de datos de *yōkai* se define como una recopilación sistemática de información sobre estas criaturas sobrenaturales del *folklore* japonés. Esta base de datos incluye detalles sobre sus características físicas, habilidades, orígenes y leyendas. La creación de estas bases de datos facilita a los creadores de manga y anime el acceso a una amplia gama de seres sobrenaturales para incorporarlos en sus narrativas, ya sea manteniendo la fidelidad a las tradiciones o creando variaciones creativas. A diferencia de la perspectiva de Azuma (2009), que las considera únicamente en función del consumo desmedido de los *otakus*, Shamooin (2013) considera que estas bases de datos tienen la función de facilitar a los fans de *manga* y *anime*, de origen japonés o no, la comprensión, exploración y apreciación de diversas criaturas del *folklore* y su relevancia en las historias modernas que les hacen referencia.

Es usual que el anime y manga japonés incorporen el folkllore tradicional a través de narrativas modernas que reimaginan estas tradiciones para audiencias contemporáneas, dando un lugar importante a los *yōkai* en la cultura popular actual que los preserva (Shamoon, 2013, pp. 286-288).

En el contexto de las bases de datos de *yōkai*, se observa una convergencia con la idea de Azuma (2009), pues estas bases de datos facilitan a creadores y fans la reorganización y reinterpretación de las criaturas sobrenaturales en nuevas narrativas. Los creadores pueden acceder a voluntad a esta base de datos de elementos folklóricos, construir y manipularlos para la creación de contenido. La naturaleza modular de estos elementos, que pueden ser "desarmados" y "rearmados" en diferentes combinaciones, y el hecho de que muchos de ellos no estén vinculados a ningún relato específico, permiten que se utilicen con flexibilidad en distintos tipos de historias. Los fans, a su vez, pueden interactuar con las historias a través de este mismo proceso de reinterpretación (Shamoon, 2013, pp. 286-288).

De acuerdo con Shamoon (2013), la naturaleza enciclopédica de la base de datos de *yōkai* aporta cualidades lúdicas que revelan un gran potencial creativo y su capacidad para contribuir al discurso contemporáneo. Esta base de datos permite la preservación de tradiciones populares que se temía se perdieran en el Japón moderno, y que es posible conservar a través del anime y el manga. Ciertos animes, al mostrar una diversidad de *yōkai* y explorar sus mitos y leyendas, presentan información detallada sobre estas criaturas, sus características y roles en el mundo ficticio del anime, funcionan como compendios de conocimiento de estas criaturas sobrenaturales. Esto los convierte en una especie de base de datos de *yōkai* para los espectadores.

Es en este sentido que hay que hacer dos aclaraciones importantes respecto a esta investigación:

1. Si bien *Onyx Equinox*, al no pertenecer a la cultura japonesa, no puede ser clasificado como una base de datos de *yōkai*, se observa que ocupa el mismo principio de retomar seres e historias del folklore, pero fijando la mirada en la cosmovisión prehispánica de México. Este caso, considerado en la investigación como un equivalente, permite extender el concepto de Shmoon (2013) a "bases de datos de seres sobrenaturales", adaptándolo a productos de otras culturas más allá de la japonesa.
2. Si bien ambas series, *Corpse Party* y *Onyx Equinox*, se basan en la utilización de elementos modulares de bases de datos de seres sobrenaturales, este estudio considera a ambas como bases de datos propias. Aunque *Corpse Party* solo recurre a un *yōkai*, mientras que *Onyx Equinox* presenta un carácter enciclopédico más completo, ambas series, más allá de ser compendios de información sobre seres del *folklore*, aportan diferentes aspectos sociales con gran peso en esta investigación y que las clasifica como tal:
 - **Preservación de la cultura:** Este tipo de bases de datos contribuyen a la preservación y difusión del rico *folklore* al presentar una amplia gama de seres sobrenaturales y sus historias asociadas. Su función es mantener viva la tradición cultural y transmitirla a las generaciones actuales y futuras.
 - **Conexión con la historia y la identidad:** La exploración de las diferentes criaturas del *folklore* permite a las personas conectar con la historia, la mitología y la identidad cultural del país de origen de la obra, especialmente si se trata de su propio país. Este proceso fomenta un mayor aprecio por la herencia cultural.
 - **Estímulo a la creatividad y la imaginación:** Estas bases de datos inspiran a los creadores de contenido a desarrollar nuevas historias y personajes basados en el folklore tradicional, lo que fomenta la innovación en la narrativa.

Figura 83

Aspectos sociales que clasifican a C.P. y O.E. como bases de datos de relatos sobrenaturales

Aspecto social que aporta la base de datos	Corpse Party	Onyx Equinox
Preservación de la cultura	Mantiene vivas las tradiciones culturales sobre los <i>onryo</i> ; su aspecto, sus motivaciones y sus propósitos y las trasmite a otras culturas ajenas a Japón.	Transmite a las generaciones actuales información sobre deidades, mitología y una visión de la cultura y la sociedad prehispánica de México.
Conexión con la historia y la identidad	Conexión con la mitología japonesa, sus tradiciones y prácticas.	Refleja la gran riqueza de la cosmovisión prehispánica. Permite la apreciación de la mitología mexicana, el estilo de vida de los pueblos originarios y contiene datos históricos y antropológicos.
Estímulo a la creatividad y la imaginación	Una historia original con elementos gore y de terror, que además muestra a un yokai adaptarse a la modernidad. Se extiende a otros países e inspira a otros creadores de contenido.	La creadora Sofía Alexander, se inspiró para desarrollar una historia original basada en personajes del folklore tradicional de México.

Nota: Elaboración propia con base en la propuesta de Shamoon (2013)

3.2.2 Vernacularización en C.P y O.E.

El *anime* y el *manga* no solo presentan referencias a seres pertenecientes al folklore, sino que el origen de muchos de estos está interconectado con las bases religiosas que impregnan la cultura de origen. *Corpse Party*, siendo de origen japonés, inserta la base de datos de *yōkai* que depende de la tradición religiosa nipona, desde el sintoísmo, con rituales, *hitogatas*, *O-fudas* y *bunka nyngyos*, hasta el budismo, con *onryōs*, *yūreis* y creencias de la vida después de la muerte. Por otro lado, *Onyx Equinox*, un producto híbrido de origen mexicano-estadounidense, inserta una base de datos prehispánica que se traduce en una manifestación de religiosidad a través de un enfoque recreativo enraizado en la cultura local.

Las audiencias se encuentran expuestas a contenido religioso a través del *manga* y el *anime*. Sin embargo, este contenido se presenta a través de una recreación que lo vuelve atractivo y fácil de digerir, adaptándolo a un público contemporáneo que aprende y se interesa en estas tradiciones.

Este proceso de vernacularización, al que se refiere Baraka Thomas (2012), e implica una reinterpretación de elementos religiosos para un contexto moderno.

En el retrato de la cultura religiosa en el manga y el anime, se pueden identificar dos líneas principales. Por un lado, están las interpretaciones que realizan los creadores de contenido, que abarcan desde el uso cosmético hasta el didáctico, enfocados respectivamente en "mostrar" y "contar" la religión. Por otro lado, la recepción del público varía desde un nivel bajo de compromiso religioso, que se caracteriza por la apatía o la familiaridad pasajera, hasta un nivel superior que inspira mentalidades religiosas (Thomas, 2012, pp. 57-59).

En el ámbito de los productos estéticos, aquellos que se enfocan en "mostrar" la religión, se observa un uso cosmético del vocabulario religioso e imágenes. El objetivo principal de estos productos es el entretenimiento, movilizando conceptos religiosos, personajes e imágenes. No obstante, es posible que también despierten un interés intelectual o afectivo hacia ese contenido, e incluso que den lugar a manifestaciones religiosas de sentimiento o práctica. En esta categoría se encuentran productos con historias de aventuras sobre protagonistas sacerdotales o divinos, e incluso historias de fantasmas y cuentos de terror (Thomas, 2012, pp. 63-78).

Los productos didácticos, a diferencia de los estéticos, se enfocan en "contar" la religión de manera educativa. Utilizan un enfoque pedagógico para presentar información sobre diferentes religiones o un enfoque exhortatorio para persuadir y convertir a las personas. Aunque su objetivo principal es instruir, estos productos también pueden ser muy entretenidos. Ejemplos de este tipo de productos incluyen hagiografías (historias de santos), historias sectarias o relatos de conversión, diseñados para introducir o reforzar visiones cosmológicas específicas u objetivos soteriológicos (relacionados con la salvación). (Thomas, 2012, pp. 78- 87).

Figura 84

Tipos de procesos de vernacularización

Tipo de vernacularización	Características generales	Tropos recurrentes
Estética	<ul style="list-style-type: none"> • Usa casualmente temas de diversas tradiciones religiosas para sacándolos de sus contextos institucionales y doctrinales • Referencias a la religión menos manifiestas • Utiliza vocabulario e imágenes religiosas sin una orientación explícita piadosa o escritural • Niveles altos de entretenimiento • Niveles bajos de experiencia transformadora 	Interacción de los personajes con divinidades
		Apoteosis - elevación hacia la divinidad
		Apocalipsis y escenarios postapocalípticos
		Ocultismo, sucesos sobrenaturales que la ciencia es incapaz de explicar
Didáctica	<ul style="list-style-type: none"> • De tipo propedéutico que introduce al público a la información religiosa • Es un formato accesible • Busca atraer a nuevos adeptos o invita a conductas negativas hacia ciertas religiones y sus adeptos • Niveles altos de experiencia transformadora • Niveles bajos de entretenimiento 	Libros de texto o manuales básicos sobre doctrina e historia religiosa
		Historias sectarias reales o ficticias
		Productos polémicos que buscan generar escepticismo o nacionalismo religioso
		Productos catequéticos
		Productos propagandísticos
Homilética o parabólica	<ul style="list-style-type: none"> • Fusiona las tendencias estéticas y didácticas • Relaciona posturas morales y religiosas a través de lenguaje y alegorías accesibles • Invita a la reflexión, aunque no necesariamente a la conversión • Uso retórico en apoyo de causas morales 	Reflexiones morales
		Respeto y conservación de la naturaleza y el medio ambiente
		La naturaleza del alma y la vida después de la muerte
		Cosmología y espiritualidad
		Identidad personal y colectiva en el contexto de cambios sociales o culturales

Nota: Elaboración propia con base en la propuesta de Thomas (2012)

En la serie *Corpse Party*, se observa una vernacularización de tipo estético, que retoma elementos cosméticos del sintoísmo y el budismo con fines de una trama atractiva y entretenida. Si bien estos elementos se presentan, no se comentan ni se explican en profundidad, y no se persigue un fin propiamente transformador. Sin embargo, la serie lleva al espectador a considerar el dolor que lleva a un alma a buscar venganza tras una muerte injusta y violenta. Este aspecto se representa en el espíritu vengativo (*onryō*), de Sachiko, quien, tras presenciar el asesinato de su madre, es también violentamente asesinada y luego mutilada para evitar que hable al respecto. Esto le impide descansar en paz hasta conseguir ya sea venganza o justicia. Algo que al mismo tiempo instruye sobre este tipo de criatura.

Esta serie se centra en el elemento narrativo y temático del ocultismo, presentando seres sobrenaturales como *yūreis*, onryōs y muñecas poseídas, además de dimensiones alternas malditas. La propia serie explica el origen de estas dimensiones como resultado de un ritual sobrenatural y engañoso encontrado en internet. Los protagonistas son arrastrados a la vieja escuela *Heavenly Host*, la cual fue destruida luego de una serie de asesinatos, pero que existe en un plano maldito gracias a los grandes poderes de Sachiko. La escuela presenta múltiples espacios cerrados que impiden a los personajes encontrarse en el mismo lugar y momento, característica que adquirió tras el asesinato de varios niños que ahora deambulan en sus propios espacios cerrados para acechar y matar a los desafortunados que caen en ellos. Además, se presenta el efecto "melanismo", que contamina el alma de los seres vivos y los trastorna, obligándolos a asesinar. Todos estos, fenómenos, que en realidad no tienen una explicación más allá de lo sobrenatural.

Previo a hablar de *Onyx Equinox*, es importante destacar que el estudio sobre vernacularización realizado por Thomas (2012) se centra en las religiones del Japón contemporáneo. A pesar de su antigüedad, estas religiones permanecen vigentes debido a este mismo proceso de propagación y adaptación al público moderno. Por lo tanto, al igual que el concepto de la base de datos de *yōkai* de Shamoan (2013), que también se basa en estudios de Japón, se requiere una justificación para adaptar este término a productos de animación de otras culturas.

Existen religiones que han desaparecido, es decir, ya no se practican, pero aún se conserva información y conocimiento al respecto. En el caso específico de las religiones prehispánicas, su desaparición se produjo como consecuencia del encuentro súbito y violento con los conquistadores españoles. La ideología proselitista, misionera y excluyente del cristianismo y el catolicismo

prohibió las manifestaciones religiosas de las religiones indígenas oficiales y las reprimió severamente, destruyéndolas y generando una conversión forzada (Tena, 2009, pp. 6-23).

En este sentido, el proceso de vernacularización no puede cumplir el objetivo de mantener vigentes las religiones prehispánicas. Sin embargo, este proceso se basa en recrear aspectos religiosos y adaptarlos al público contemporáneo (Thomas, 2012). Si bien no mantiene vivas esas prácticas religiosas, sí retoma sus elementos y difunde conocimiento sobre su existencia, motivo por el cual este estudio sí considera que existe un proceso de vernacularización en estas obras que incluyen elementos de estas religiones.

En la serie *Onyx Equinox*, también se observa una vernacularización de tipo estético con fines de entretenimiento en una trama de aventura y acción. La serie inculca conocimiento sobre algunas prácticas religiosas prehispánicas, como los sacrificios rituales, las ceremonias y plegarias de los sacerdotes, así como sus templos e indumentaria. Sin embargo, no tiene intenciones transformadoras respecto a la religión prehispánica de México.

Esta serie se centra en el elemento narrativo y temático de la "interacción de los personajes con divinidades". Izel, el protagonista, fue elegido campeón de la humanidad y seleccionado por el dios *Quetzalcóatl* en una apuesta contra *Tezcatlipoca*. El elegido de los dioses es ayudado por un emisario, quien a su vez sostuvo un romance con la diosa *Mictecacihuatl*, que a lo largo de la serie manipula la situación para poder asesinar a su esposo *Mictlantecuhtli*. A lo largo de la serie hay presencia de un amplio cuerpo de dioses y de sus criaturas que se ven interactuando con los personajes, ya sea en batallas contra ellos, escenas de romance o en alianzas.

Tras el desarrollo de este capítulo, es posible concluir que:

- Ambos productos analizados presentan escenas que dan cuenta de los procesos tradicionales propios del folklore del país de origen, la adaptación a los medios tecnológicos y el aprovechamiento de la tecnología, lo que evidencia la hibridación cultural.
- Ambas fuentes funcionan como bases de datos de seres sobrenaturales en el sentido de que permiten la preservación de la cultura, la conexión con la historia y la identidad, y estimulan la creatividad y la imaginación de los creadores de contenido.
- Su característica como base de datos está interconectada con las prácticas religiosas del país de origen de la obra, siendo que existe un proceso de vernacularización en ambas.
- Los términos "Base de datos de *yōkai*" de Shamoan (2013) y "vernacularización en el anime" de Thomas (2012), pese a surgir en contextos de análisis de productos de la cultura japonesa y funcionar en torno a ella, también pueden ser aplicados a productos de anime y manga de otras culturas, teniendo en cuenta la base de sus fundamentos y el aporte de la obra.

Conclusiones

El presente proyecto de investigación se propuso analizar cómo las series de anime "*Corpse Party: Tortured Souls*" y "*Onyx Equinox*" ejemplifican la hibridación cultural, fusionando elementos de la tradición y la modernidad. El objetivo principal fue comprender cómo estas obras preservan y difunden elementos de la tradición cultural en un contexto moderno y qué implicaciones tiene para la preservación de la tradición en la modernidad.

Como punto de partida, se formuló una hipótesis central que se basó en dos enunciados básicos sobre la hibridación cultural del anime, utilizando como ejemplos dos corpus que se consideraron representativos del tema. Cada enunciado se analizó bajo diferentes directrices teóricas y metodológicas, sin dejar de considerar los aspectos socioculturales que influyeron en la creación de las obras. Los hallazgos obtenidos enriquecieron ampliamente el análisis, contribuyendo a las conclusiones que aquí se presentan.

A continuación, se recupera la hipótesis inicial con el fin de refutar o confirmar lo propuesto en ella. La hipótesis indicaba que las series de anime *Corpse Party: Tortured Souls* y *Onyx Equinox*: 1) Ejemplifican la hibridación cultural al integrar elementos tradicionales de Japón y México, respectivamente, dentro de un contexto de animación moderna, y 2) esta hibridación contribuye a la preservación y difusión de la tradición cultural, permitiendo que las nuevas generaciones accedan y se familiaricen con las tradiciones y creencias del pasado.

La hipótesis se confirma en ambos enunciados, bajo la argumentación que se desarrolla a continuación:

La posmodernidad, empleando como marco teórico a Canclini (2021) se manifiesta en el anime a través de la hibridación cultural y la adaptación de los elementos tradicionales al contexto

tecnológico. El análisis de ambas series ha demostrado que la animación posmoderna puede incorporar elementos tradicionales en un contexto moderno. En "*Corpse Party*", este fenómeno se observa a nivel narrativo, con un fantasma tradicional japonés adaptándose al uso de medios tecnológicos para difundir sus procesos tradicionales. Por otro lado, en "*Onyx Equinox*", se observa una integración de elementos tradicionales del *folklore* de México que se hibrida a nivel del medio de reproducción, utilizando una plataforma moderna de *streaming*.

La cultura popular, a través de los relatos sobrenaturales del *folklore*, actúa como una base de datos que permite acceder a ella para propósitos de creación de contenido en el enriquecimiento narrativo, tanto dentro como fuera de Japón y México. Así mismo, el anime como producto cultural también tiene la capacidad de fungir como una “base de datos de seres sobrenaturales” debido a sus cualidades enciclopédicas que instruyen a la audiencia moderna. Las dos series analizadas se catalogaron como tales en función de sus cualidades al permitir la preservación de la cultura, la conexión con la historia y la identidad, y la estimulación de la creatividad y la imaginación de los creadores de contenido.

Asimismo, su característica como base de datos está interconectada con las prácticas religiosas del país de origen de la obra. En ambas obras analizadas se observa un proceso de vernacularización a través de la recreación y adaptación de aspectos religiosos para una audiencia contemporánea, manteniendo estos elementos vivos. En "*Corpse Party*", se reflejan el *sintoísmo* y el *budismo* japoneses a través de los seres sobrenaturales que se basan en la creencia de la vida después de la muerte, mientras que en "*Onyx Equinox*" se presenta un amplio cuerpo de dioses, rituales y figuras de las religiones prehispánicas de México. Es importante destacar que ambas obras recurren a la vernacularización solo a nivel estético, con fines de entretenimiento y no de experiencia transformadora.

Este estudio amplía la aplicación de los conceptos de "Base de datos de *yōkai*" de Shamoan (2013) y "vernacularización en el anime" de Thomas (2012) al ámbito del anime y manga de otras culturas. Si bien estos conceptos fueron originalmente desarrollados para analizar productos de la cultura japonesa, su naturaleza fundamental permite su adaptación a otros contextos, como se evidencia en el análisis de la obra "*Onyx Equinox*" de origen mexicano-estadounidense.

La creación de "bases de datos de seres sobrenaturales" en el anime, en conjunto a su interrelación con la vernacularización, evidencia el potencial de la cultura popular para preservar, revitalizar y difundir las tradiciones en un mundo contemporáneo globalizado. Este proceso se ve potenciado por las herramientas digitales como internet y las plataformas de *streaming*, que facilitan el acceso a una audiencia global.

La capacidad del anime para integrar elementos de tradición religiosa y cultural en tramas atractivas para audiencias contemporáneas, combinada con la utilización de técnicas y plataformas audiovisuales de última generación, ha contribuido a su alcance global. La influencia del anime, además de enriquecer la experiencia del espectador y la estética y narrativa de los productos audiovisuales, también ha establecido un modelo para la adaptación de otras culturas a su propio *folklore* y creencias.

En respuesta a la pregunta de investigación, este estudio ha demostrado que la serie de animación mexicano-estadounidense "*Onyx Equinox*" representa un caso paradigmático de la hibridación cultural en el anime, donde la influencia de las técnicas artísticas niponas se fusiona con la riqueza de la cosmovisión prehispánica mexicana. La serie, producto de la animación posmoderna, no solo retoma elementos visuales del estilo anime, sino que los integra en una narrativa que se nutre de la mitología y las creencias prehispánicas, creando un producto único que refleja la riqueza cultural de México.

El análisis comparativo de "*Corpse Party*" y "*Onyx Equinox*" ha revelado una equivalencia entre el modelo de "base de datos de yōkai" presente en el anime japonés y el modelo de "base de datos prehispánica" en el anime mexicano. Esta equivalencia permite ampliar la aplicación de este modelo a la adaptación de otras culturas a su propio *folklore* y creencias en el contexto de la animación posmoderna. La investigación demuestra que tal modelo puede ser aplicado a otras tradiciones culturales, abriendo nuevas posibilidades para la preservación de la tradición a nivel global de una manera recreativa altamente atractiva.

Este estudio evidencia la capacidad del anime para actuar como un vehículo para la preservación y la difusión de la tradición en la modernidad a través de la hibridación cultural. Al integrar elementos tradicionales en contextos contemporáneos, el anime no solo revitaliza la cultura popular, sino que también abre nuevas posibilidades para la expresión artística. La investigación demuestra el potencial del anime como un medio para la revitalización y la difusión de la cultura tradicional, especialmente en el contexto de la hibridación cultural, abriendo nuevas perspectivas para futuras investigaciones.

Los resultados de esta investigación sugieren que la cultura mexicana tiene un potencial significativo para la pervivencia de su historia a través de la producción de animación moderna, de forma similar a lo observado en Japón. En un contexto de expansión tecnológica y plataformas de distribución global, las narrativas locales encuentran una mayor posibilidad de llegar a una audiencia mundial. Para fomentar este desarrollo se recomiendan las siguientes acciones prácticas y teóricas:

- Ampliar la investigación sobre la hibridación cultural en el anime, explorando otros ejemplos de series que fusionan elementos tradicionales y modernos, con especial atención a las propuestas narrativas que desafían las normas culturales y redefinen la experiencia de

la tradición. El desarrollo de modelos de análisis más complejos, como modelos narrativos interdisciplinarios, permitiría comprender de forma más profunda el fenómeno de la hibridación cultural en el anime.

- Analizar el impacto del anime híbrido en la audiencia e investigar la influencia de estas producciones en la percepción de la tradición y la cultura, especialmente en las nuevas generaciones.
- Fomentar la creación de anime híbrido con el fin de promover la producción de anime que aproveche las diferentes plataformas tecnológicas y que fomente la preservación y la difusión de la cultura tradicional, especialmente en países con una rica historia como México.

Las posibilidades que ofrece el anime híbrido dibujan un panorama alentador y excitante, donde el anime, un puente entre culturas, nos recuerda que la tradición siempre tiene un lugar en la modernidad. En el crisol de la animación, la tradición se renueva, dando a luz a nuevas formas de expresión a través de la hibridación cultural.

Referencias

- Alexander, S. (Productor ejecutivo). (2020). Onyx Equinox [Serie de animación mexicano-estadounidense]. Crunchyroll.
- Alpers, S. (1987), Introducción, El arte de describir, el arte holandés en el siglo XVII (pp.17-31). Blume.
- Aranda, R. (2013). La construcción de la identidad a través de la religión mesoamericana. En Galicia (Coord.), *Identidades en perspectiva multidisciplinaria, reflexiones de un concepto emergente* (81-90). Plaza y Valdez Editores.
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. University of Minnesota Press.
- Baiz, F. (1997). *Análisis del film*. Caracas. Litterae.
- Banega, J. (2018). ¿Qué anima el anime? En C. Daza, A. Santa Cruz & A. Meo (Eds.), *Narrativas visuales: Perspectivas y análisis desde Iberoamérica* (pp. 23-42). Fundación Universitaria San Mateo.
- Baxandal, M. (1978). *Pintura y vida cotidiana en el Renacimiento. Arte y experiencia en el Quattrocento*. Gustavo Gili.
- Becerra, A. (2015), *La Ciencia Ficción en el anime Japonés; Análisis sobre la relación del individuo y la tecnología en el escenario postapocalíptico*, Universitat Politècnica de Valencia. <http://hdl.handle.net/10251/60866>
- Beristáin, H. (1995). *Diccionario de Retórica y Poética*. México, D.F.: Editorial Porrúa
- Bueno, I. (2022). El triste final de Moctezuma, el último emperador azteca. National Geographic. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/final-moctezuma-2_18702

- Campos, J. (2022). La evolución de la animación en México. .925, 9 (35), 41-46.
<https://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2022/08/05/laevolucion-animacionmexico/#>
- Canclini, N. (2021), *Culturas híbridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad* (1ra ed. actualizada), Paidós.
- Casper Bruun, J., & Block, A. (2013). Techno animism in Japan: Shinto cosmograms, actor network theory and enabling powers of non human agencies. *Theory, culture and society*, 30 (2), 84-115 <https://doi.org/10.1177/0263276412456564>
- Castelli, S. (2018), *Entre la tercer máquina y la bestia: Representación de las computadoras y tecnología en el manga X de clamp*. Pp.325-345
Castelli, S. (2019a). Hibridación y mestizaje de imaginarios en la historieta mexicana *Huicalo*. *CuCoEstudio* 13, 27-54.
<https://n9.cl/vo29b>
- Castelli, S. (2019a). Hibridación y mestizaje de imaginarios en la historieta mexicana *Huicalo*. *CuCoEstudio* 13, 27-54. <https://n9.cl/vo29b>
- Castelli, S. (2019b). Intersticios de la posmodernidad en el manga mexicano *Drem*. *RICSH Revista Iberoamericana De Las Ciencias Sociales Y Humanísticas*, 8(16), 55- 84.
<https://doi.org/10.23913/ricsh.v8i16.175>
- Castelli, S. y Camacho, T (2022), “El apocalipsis en clave manga. Análisis semiótico del cómic japonés X”, en M. Morales (Coord.), *Imágenes, textos y contextos* (1ra ed. digital, pp.75-90). Editorial Universitaria de la UAEH.
- Castro, F. (2009), *J-Horror: La construcción de lo femenino en el Japón contemporáneo*. En A. García y E. García (Compiladores), *Cultura visual en Japón: once estudios iberoamericanos* (1ª ed., pp.353, 382). El colegio de México.

- Camacho, L. y Esparza, I. G. (2017) *Manual de Estructura y Redacción del Pensamiento Complejo*. México: UNAM
- Canclini, N. (2021), *Culturas híbridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Buenos Aires, Paidós, pp. 13-45.
- Cartwright, M. (03 de abril 2017). Sintoísmo. World History Enciclopedia.
<https://www.worldhistory.org/trans/es/1-11624/sintoismo/>
- Cartwright, M. (17 de julio 2019). La casa tradicional japonesa. World History Enciclopedia.
https://www.worldhistory.org/trans/es/2-1426/la-casa-tradicional-japonesa/?utm_source=whe&utm_medium=lang_popup&utm_campaign=browser_lang_forward
- Casetti, F., & Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Codina, L. (2015). *Cómo convertir una buena tesis en una tesis excelente: el papel de los estados de la cuestión*. lluiscodina.com <https://www.lluiscodina.com/tesis-estados-de-la-cuestion/>
- Covarrubias, M. (2024), *Mictecacihuatl, Códice Fejervary Mayer*. Archivo Miguel Covarrubias, Colecciones digitales. Universidad de las Américas Puebla.
http://catarina.udlap.mx/xmLibris/projects/covarrubias/browse/item.jsp?key=amc_aztecas_dibujos_y_fotografias_012.xml&id=aztecas_dibujos_y_fotografias
- Dalio-Bult., M & Otmazgin, N. (2017). *The anime Boon in the United States: Lessons for global creative industries* (1ra ed.). Harvard University Asia Center.
- Escalas, M. (2019), *El valor metafórico del Fairy Tale Posmoderno: Personajes infantiles y fantasmas del pasado en el cine fantástico contemporáneo de habla hispana (a propósito de Guillermo Del Toro y Juan Bayona)*, *Brumal*, 7 (2), 179-204.
<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.576>

- García, A. (2022), “La industria cultural del anime: desarrollo, retos y perspectivas”, Revista Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón, Vol. 13 (37), 16-31). <https://www.eumed.net/es/revistas/observatorio-iberoamericano-de-la-economia-y-la-sociedad-deljapon-vol-13-no-37-enero-2022 /industria-anime>
- García, R. & García D. (2013). Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay. Paakat, 3 (5), <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5815435>
- Gayubas, A. (2014). Cultura Totonaca. Enciclopedia Concepto. <https://concepto.de/cultura-totonaca/>
- Ginzburg, C. (2008), Mitos, emblemas e indicios: morfología e historia. (Segunda edición), Gedisa Editorial, Barcelona, pp:185-240
- Gómez, M. (2008). La pervivencia en el Japón actual de festividades tradicionales: el caso del Hina Matsuri. En P. San Ginés (Ed.), Nuevas Perspectivas De Investigación Sobre Asia Pacífico (núm 2, pp. 49-59)., Granada: Editorial Universidad de Granada
- Horno, A. (2018). La estética anime: un estilo especial a ojos del público. En C. Daza, A. Santa Cruz & A. Meo (Eds.), Narrativas visuales: Perspectivas y análisis desde Iberoamérica (pp. 43-63). Fundación Universitaria San Mateo.
- Instituto Nacional de Antropología e Historia, Mictecacíhuatl, Diosa de La Muerte Pieza arqueológica (1250- 1521). COLECCIÓN DORENBERG. https://mediateca.inah.gob.mx/islandora_74/islandora/object/objetoprehispanico%3A16457
- Jean-Noël R, (2015). Ofuda – The Japanese Pantheon in Miniature. La lettre du Collège de France, 7, 1-3.

- Jiménez, A. A. (2020). Discurso sobre la homosexualidad masculina en el cine mexicano (2000-2019) (Tesis de doctorad). Universitat Autònoma de Barcelona.
- Kiss, T. (24 de octubre de 2024). Civilizaciones mesoamericanas. Enciclopedia Humanidades. <https://humanidades.com/civilizaciones-mesoamericanas/>
- Kroeber, A. (1963). The Nature of Culture en Harbenger Books (Ed.), *Antropology: Culture, Patterns & Processes* (pp.60-118). ISBN 0-15-607805-8
- Lew, A. (S/F), Flor de muerto. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=54bc0446c2ca06e58421051ec2ccc90ae78042c4>
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Mark, J. (25 de septiembre de 2020). Budismo. World History Enciclopedia. <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-11144/budismo/>
- Nomura, Y., Tanaka, S., Osatani, R., Kaneniwa, K. y Masaoka A. (Productores ejecutivos). (2013). *Corpse Party: Tortured Souls* [Serie de animación japonesa]. Estudio Asread.
- Ozaki, T. (2013). *Cómo dibujar manga; 1. Personajes*. Norma Editorial.
- Pandey, R. (2015). Medieval Genealogies of manga and Anime Horror. En McWilliams (Ed.). *Japanese Visual Culture, explorations in the world of manga and anime* (219-236). M.E.Sharpe.
- Reidenvach, J. (2020). *Monstruos del Siglo XX, un breve panorama*. UDP. <https://n9.cl/lx5vf>
- Renobell, V. (2005), *Hipervisualidad. La imagen fotográfica en la sociedad del conocimiento y de la comunicación digital*. UOCpapers. 1. <https://www.uoc.edu/uocpapers/1/dt/esp/renobell.pdf>

- Renobell, V. (2005), Hipervisualidad. La imagen fotográfica en la sociedad del conocimiento y de la comunicación digital. UOCpapers.
1.<https://www.uoc.edu/uocpapers/1/dt/esp/renobell.pdf>
- Requena. C. (2009). El mundo fantástico en la literatura japonesa. Gijón, España: Ediciones Satori
- Revista de Arqueología Mexicana. (2014). Edición especial 55.
- Reysen, S., Plante, C., Roberts, S. & Gerbasi, K. (2017). Anime Genre Preference and Paranormal Beliefs, *The phoenix Papers*, 3 (1), 327-343. <https://tau.id/u4hpt>
- Rieff, P. (1996). Atuendos de México Antiguo. *Arqueología mexicana; Indumentaria Prehispánica*, III (17), 10-16.
- Robles, F. (2001). “Leyenda del Quinto Sol”, en *Para empezar. Antología Leyendas y relatos a media voz.* (3ª edición, pp. 38-42) MEVyT.
- Rommens, A. (2000). Manga story-telling/showing. *Image [&] Narrative*, 1(1).
<https://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/aarnoudrommens.htm>
- Rosa, J. (2022). La estrategia “cool japan” o cómo Japón quiere llegar a cada rincón del mundo. *Geopol.* <https://geopol21.com/la-estrategia-cool-japan-o-como-japon-quiere-llegar-acada-rincon-del-mundo/>
- Ruiz, B. & Valera, F. (2015). TECUAMOXTLI bestiario mitológico azteca. La ilustración y la tecnología como vínculo para promover al acceso y difusión de la cultura: Bestiario mexicano del folklore mexicano [Tesis de licenciatura, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla]. Repositorio BUAP. <https://hdl.handle.net/20.500.12371/9196>

- Sánchez, J. (6 de mayo de 2024). Audiencia mexicana del anime es la que más crece en LA. El Universal. <https://www.eluniversal.com.mx/espectaculos/audiencia-mexicana-del-anime-es-la-que-mas-crece-en-la/>
- Santiago, J. (2010). Manga. En Manga; del cuadro flotante a la viñeta japonesa. Comanegra S.L.
- Salas, B. (5 de mayo de 2024). ¿Cómo el streaming está cambiando la industria del Anime? Fuera de Foco. <https://fueradefoco.com.mx/noticias/streaming-anime-japon/>
- Shamoon, D. (2013), The Yokai in the Database Supernatural Creatures and Folklore in Manga and Anime, *Marvels & Tales*, 27 (2), pp. 276-289.
<https://doi.org/10.13110/marvelstales.27.2.0276>
- Stresser-Péan, C. (2012). De la vestimenta y los hombres; Una perspectiva histórica de la indumentaria indígena en México. Fondo de cultura económica.
<https://archive.org/details/delavestimentayl0000clau/page/136/mode/2up>
- Talens, J. (1980). Prácticas artísticas y producción significativa. En J. Talens, *Elementos para una semiótica del texto artístico*. Madrid: Cátedra.
- Tena, R. (2009). VII. La religión mexicana después de la conquista española. *Arqueología Mexicana*, Edición especial (30), pp. 6-23.
- Thomas, J. (2012), *Drawing On Tradition: Manga, anime y Religion in the contemporary Japan*. University of Hawaií. Press Honolulu.
- Toriyama, S. (2014). *Guía ilustrada de monstruos y fantasmas de Japón*. Editorial Quaterni
- Torrents, A. G. (2013), Máquinas con Alma, Lo técnico y lo humano en Simondon y en la cultura del anime, *Astrolabio*, (10). <http://doi.org/10.55441/1668.7515.n10.4500>
- Ubach, T. y Ramos, M. (Eds.). (2019). *Aprende a dibujar personajes manga*. Parramón Paidotribo.

- Vázquez, G. (2019). Influencia de los factores socioculturales en adaptaciones cinematográficas: La Sirenita y Ponyo en el Acanalado [Tesis de licenciatura, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla]. Repositorio BUAP. <https://hdl.handle.net/20.500.12371/4558>
- Vilch, V. (2014), Sobre cultura, heterogeneidad, diferencia y poder. En *Desculturizar la Cultura: La gestión cultural como forma de acción política*, (pp. 23-39). Siglo Veintiuno
- Weik, T. (3 de mayo de 2020). Ningyo kuyo: In Japan, unwanted dolls receive a funeral send-off. *Yo! Magazine*. https://www-itsyozine-com.translate.goog/posts/ningyo-kuyo-in-japan?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc