

## ***Chobits* (2001): Entre el cuento folclórico japonés y la inteligencia artificial**

Sarahi Isuki Castelli Olvera<sup>(\*)</sup>

---

**Resumen:** En este artículo sustentamos que el manga *Chobits* (CLAMP, 2001-2002), re-toma la estructura del cuento folclórico y el pensamiento animista japonés, valiéndose de elementos de inserción económica y cultural del capitalismo tardío, lo que permite la pervivencia de la tradición en lo contemporáneo, al generar una narrativa que se integra con temas de tecnología e inteligencia artificial.

A nivel metodológico, sustentamos lo anterior en un análisis interpretativo de corte hermenéutico, fundamentado en el paradigma de inferencias indiciales de la microhistoria (Ginzburg, 1999); el cual enfatiza la atención a los detalles aparentemente poco significativos, que construyen y dan cuenta de aspectos socioculturales e históricos destacados. A nivel teórico, esta propuesta se sustenta en los planteamientos sobre lo folclórico de Foster (2005), Díaz Alché (2019) y Petkova (2017). Finalmente, el tema de la inteligencia artificial, nos valemos de los planteamientos sobre *uncanny valley* de Masahiro Mori (1970) y los planteamientos sobre tecno animismo de Anne Allison (2006), sobre lo que ella denominó tecno-animismo.

Para finalizar, las fuentes primarias son los 8 volúmenes de *Chobits* (CLAMP, 2001).

**Palabras clave:** cuento folclórico - *Yokai*, *media mix* - inteligencia artificial - *manga*

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 136]

---

<sup>(\*)</sup> Doctora en Ciencias Sociales, por parte de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Es Profesora Investigadora de la Facultad de Comunicación en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Línea de investigación: cultura visual en la gráfica contemporánea, por lo que sus investigaciones están orientadas a los temas relacionados con cultura visual, arte contemporáneo, cómic, anime y manga japonés e historieta mexicana. Entre sus últimas publicaciones destacan los siguientes títulos: Entre la tercer máquina y la bestia: Representación de la computadora y tecnologías en el manga X de CLAMP (2018) Referentes iconográficos de X, un manga posmoderno: entre el apocalipsis y el yin yang (2018); Intersticios de la posmodernidad en el manga mexicano Drem (2019) y La Figura de madre en la historieta mexicana Madre Santa de Ricardo Peláez y Eric Proaño Muciño (2019), El campo y la historieta mexicana de fin de siglo (2020), Pensamiento mágico y

espacio urbano en el manga Tokyo Babylon (2021), La influencia del anime japonés en el filme de animación mexicana Brijes 3D (2021) y Tsubasa: Reservoir Chronicle: entre el *sūnyatā* y la posmodernidad (2022) Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores, nivel 1. Perfil de Google académico: <https://scholar.google.com.mx/citations?user=Nuk3GX0AAAAJ&hl=es>

## Introducción

En este artículo sustentamos que el *manga Chobits* (CLAMP, 2001-2002), retoma la estructura del cuento folclórico y el pensamiento animista japonés, valiéndose de elementos de inserción económica y cultural del capitalismo tardío, lo que permite la pervivencia de la tradición en lo contemporáneo, al generar una narrativa que se integra con temas de tecnología e inteligencia artificial.

Fundamentamos nuestra tesis en las siguientes premisas: primero, Chobits retoma la estructura del cuento folclórico japonés con el tópico de un humano viviendo con un no humano, en donde la naturaleza mágica del último termina por descubrirse. Aunado a lo anterior, la construcción del personaje Chii, se vale de algunos de los principios rectores de los *yōkai* (妖怪): empatía, antiempatía, así como su calidad intersticial, y los mezcla con una construcción de feminidad idealizada a finales de siglo XIX durante el *enlightenment* japonés y la estética *kawaii*.

En relación con la narrativa, la historia alude al borramiento de las fronteras entre lo humano y lo no humano, y con ello, se vincula y difunde el pensamiento animista en donde todo está vivo y los humanos se relacionan, interactúan y tienen sentimientos por objetos como computadoras con forma humana e inteligencia artificial.

Finalmente, y pese a lo anterior, como mercancía, *Chobits* se inserta de lleno en la estrategia *media mix*, marcada por el consumo capitalista posmoderno, a partir del cual, se lleva a cabo la pervivencia y difusión de la tradición animista japonesa, por medio de la estética tecno animista.

A nivel metodológico, sustentamos lo anterior en un análisis interpretativo de corte hermenéutico, fundamentado en el paradigma de inferencias indiciales de la microhistoria (Ginzburg, 1999); el cual enfatiza la atención a los detalles aparentemente poco significativos, que construyen y dan cuenta de aspectos socioculturales e históricos destacados. Esta propuesta plantea el análisis de detalles presentes en la gráfica y la historia del *manga*, los cuales nos permitirán dialogar no sólo con la narrativa de la historieta, sino con la cultura y contexto de la obra.

A nivel teórico, esta propuesta se sustenta en las propuestas de Foster (2005), Díaz Alché (2019) y Petkova (2017), quienes examinan las características socioculturales e históricas de los *yōkai* (妖怪) japoneses, así como las narrativas en las que se insertan. En relación con los procesos de pervivencia y vernacularización cultural, seguimos a Baraka Thomas (2012). En cuanto a la imagen idealizada de la mujer japonesa, construida a fines del siglo XIX, retomamos a Lenaers Cases (2019), Yoshio (2017) e Ashikari (2010). En relación con

el tema de la inteligencia artificial y el ser humano ante las creaciones con apariencia humana, nos valemos de los planteamientos sobre *uncanny valley* de Masahiro Mori (1970), traducido por MacDorman (2012), y Geller (2008). Finalmente, es de sustancial importancia la propuesta teórica realizada por Anne Allison (2006), sobre lo que ella denominó tecno-animismo.

Para finalizar, las fuentes primarias son los 8 volúmenes de *Chobits* (CLAMP, 2001), publicados en México en 2005 por parte de Editorial Vid.

### ***Chobits*, formato y lenguaje del *manga***

*Chobits* es una historieta japonesa o *manga*, creada por el colectivo CLAMP, y publicada entre 2001 y 2007 por KODANSHA LTD. En México, se tradujo por primera vez por parte de la editorial Vid, la cual completó los 8 volúmenes de la serie original entre mayo y octubre del 2005. El formato de publicación para la edición en español conservó el orden de lectura de derecha a izquierda, portadas a color e interiores en blanco y negro, en formato recopilatorio *tankōbon* de más de 100 páginas con un tamaño de 12.5x18 centímetros.

La historia se ubica en un Tokyo en el que las computadoras tienen forma humana, en este entorno en donde lo humano se confunde con lo no humano. Hideki Motosuwa es un jovencito que vive en dicha ciudad trabajando y estudiando para poder entrar a la universidad. Una noche encuentra una computadora con forma humana tirada en la basura, a la cual recoge y nombra como Chii. La transformación del Hideki como actante, se da luego de un tiempo de convivencia, cuando se da cuenta de que Chii es una computadora fuera de lo común a la cual no se puede ni siquiera identificar si funciona con un sistema operativo. De manera paralela, Hideki se va enamorando de Chii mientras resuelve si le importa o no que ella sea una computadora y un objeto con el cual no puede tener intimidad sexual, a riesgo de formatearla. Finalmente, Hideki resuelve que ama a Chii, y con ello evita la destrucción de todas las computadoras del mundo, las cuales se fallarían si Chii no podía estar con su persona amada.

El lenguaje que maneja la gráfica se enclava en la tradición del *manga* japonés: se observa el predominio de la imagen sobre el texto, el uso de paneles en negro para representar al vacío significativo y la representación consecutiva de la misma acción desde varios puntos de vista (Santiago Iglesias, 2010) (ver Figura 1). En cuanto al uso de viñetas, se hace uso del tradicional manejo de cuadros, rectángulos o parte de las escenas que se superponen para destacar la importancia narrativa de una escena.

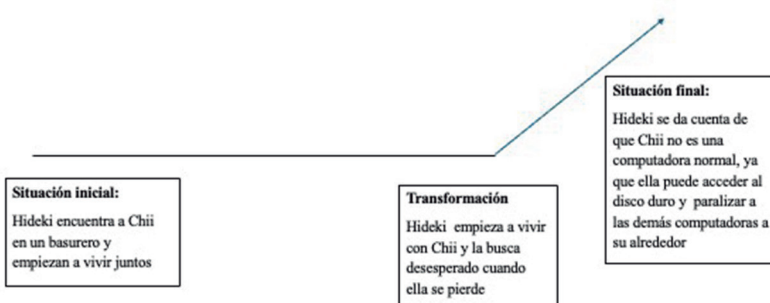


Figura 1. © CLAMP, (2005), Fuente: InManga

### Chobits y el diálogo de la modernidad con el cuento folclórico japonés

En este apartado argumentamos que el *manga Chobits*, retoma la estructura del cuento folclórico japonés con el tópico de un humano viviendo con un no humano, en donde la naturaleza mágica del último termina por descubrirse.

Lo anterior, se manifiesta de manera muy evidente en la narrativa de la historieta, ya que, desde la primera secuencia, se observan los nodos básicos de dicho tópico, adaptados no a la fantasía mágica, sino a un entorno tecnológico en donde la inteligencia artificial y la forma humana de las computadoras, generan dudas, inseguridades y sentimientos de todo tipo en los seres humanos (ver Esquema 1)



Esquema 1

En *Chobits*, Hideki y Chii empiezan a vivir juntos, y aunque él sabe que ella no es un ser vivo, dada su apariencia, la trata como humano, aunque ella es un objeto común de uso cotidiano. A la par de esto, la narración muestra que ambos se van enamorando, mientras que la naturaleza de ella, como una computadora especial, va saliendo a flote; esto coincide plenamente con el tópico de convivencia de humano y no humano, tradicional del cuento folclórico japonés, en donde el tránsito entre los fenómenos (事) y las cosas (物) es impreciso y resulta en un traslado entre el mundo espiritual y lo material, lo que se observa en cuentos fantásticos como el de *Yukionna* (雪女)<sup>1</sup> y *Yamauba* (山姥)<sup>2</sup>, en los cuales, tanto ellas como diversos tipos de *Yōkai*,

...traspasan la frontera de lo invisible y adquieren apariencia humana para actuar sobre su mundo; pero también existen muchos que, teniendo una forma visible específica, adquieren apariencia humana para privilegiar, conceder dones, para premiar o burlarse de los seres humanos (la grulla, el zorro, etcétera), o bien para conseguir beneficios de ellos (como el tanuki). En los dos grupos lo esencial es la transformación o metamorfosis que permite al *yōkai* permanecer en el mundo fenoménico hasta que este es descubierto, o hasta que él mismo revela su identidad (Requena Hidalgo, 2009, p. 57)

En este mismo tipo, se localizan los cuentos folclóricos japoneses de tipo novia-animal, mencionados por Petkova, (2017), los cuales giran en la misma tónica:

Las historias de este ciclo hablan de un hombre que ayuda a un animal en necesidad. Esa misma noche, una bella mujer llega a su casa y le pide refugio. Ella se queda a pasar la noche, una segunda noche, luego una tercera, y finalmente se convierte en su esposa. Viven felices por algún tiempo, pero más adelante el hombre rompe un tabú impuesto por su esposa, lo que lleva a la revelación de su verdadera forma animal, y ella abandona el mundo humano (p. 110).

De acuerdo con los planteamientos anteriores, tanto las historias de *Yukionna* (雪女), como los de novia-animal, repiten ciertos tópicos con la siguiente estructura:

<sup>1</sup> “Literalmente significa ‘mujer de nieve’. Es uno de los monstruos más populares de Japón. Se dice que aparece en las épocas de nieve, seduce a los hombres y los congela” (Toriyama, 2014, p. 72)

“Literalmente significa ‘anciana de la montaña’. En varias regiones, muchas mujeres se quedaban aisladas de la sociedad cuando morían sus esposos; esto generó una serie de mitos sobre ellas, atribuyéndose características macabras.

<sup>2</sup>Según dice Kenji Murakami, la *Yamauba* (山姥) es de estatura alta, con una boca enorme que le llega hasta las orejas. Se dice que ataca a las personas que entran a la montaña y las devora. Aunque en otras ocasiones va a las casas y ayuda a las personas (Toriyama, 2014, p. 14)

- 1.- Un hombre encuentra a un animal o mujer que se encuentran en una situación de vulnerabilidad, a quien ayuda, y con quien termina viviendo.
- 2.- El hombre y la entidad no humana se enamoran y viven juntos
- 3.- Se dan circunstancias, como la ruptura de un tabú o prohibición, que hacen que se revele la naturaleza mágica de la entidad no humana.
- 4.- La historia culmina con la separación de la pareja

En *Chobits*, observamos el tópico de la convivencia de un humano con una mujer no humana, trasladado a un entorno contemporáneo marcado por el imaginario del objeto con forma humana, a partir, en este caso, de la inteligencia artificial. Este tópico es evidente desde el interior de la misma narrativa, cuando Hideki plantea fantasías sobre historias de sujetos que ayudan a chicas que no tienen a dónde ir, tienen poderes extraños y ayudan con labores del hogar:

Hideki. ¿Quién dice que no puedes encontrarlas? Me refiero a las niñas abandonadas... que no tienen a dónde ir... ¡Son tan tiernas! Tienen poderes extraños... son muy prácticas para todo... y también son muy cariñosas con quien viven. En pocas palabras, son muy serviciales. Te ayudan a cocinar, limpiar... y también otras cosillas (CLAMP, 2005, PP. 34-35)

Este diálogo, da cuenta que, a un nivel meta narrativo, los personajes son capaces de identificar este tópico de humano-no humano viviendo juntos; tópico al que responde de lleno la historia de *Chobits*, con algunas similitudes y modificaciones, ya que en el *manga* que analizamos, el factor de lo no humano se desprende de la magia y se vincula a la tecnología:

**1.- Encuentro.** Un hombre humano encuentra a un no humano en condiciones de vulnerabilidad y le ayuda. En este caso, Hideki encuentra a Chii en un basurero, y aunque la recoge con fines útiles, desde un principio la trata como un ser humano dada su semejanza a una chica real.

**2.- Transformación.** Dado que Chii es una máquina y no un *yōkai* (妖怪), ella no vive una transformación de entidad sobrenatural a humana, todo el tiempo es una máquina cuyo carácter semejante al humano lo da una serie de softwares de aprendizaje que le dan inteligencia artificial. En este caso, el misterio radica no tanto en su transformación o vuelta a su calidad de no humana, sino en su carácter especial ya que ella está dotada de un programa que permite dañar al resto de computadoras si ella no encuentra reciprocidad con la persona amada. Este es el misterio que se descubre a lo largo de la historia.

**3.- La pareja.** Al igual que sucede en el tópico de los cuentos folclóricos, Hideki se enamora de Chii y ella, aunque es una máquina, también lo elige a él como su persona especial.

**4.- La ruptura del tabú o prohibición.** Este elemento del tópico no se da en *Chobits*, ya que dicha ruptura consiste en que Hideki no puede tener relaciones sexuales con Chii con riesgo de formatearla, ya que su botón de reseteo se encuentra en la vagina, asunto que el protagonista acepta y con ello, da una prueba de su amor por ella.

**5.- La separación.** Esta fase del tópico tampoco se da en *Chobits*, ya que como Hideki conoce y acepta el tabú, la pareja termina junta, y Hideki borra sus dudas sobre amar a Chii aunque sea una máquina, la cual no tiene sentimientos reales, sino programas de computadora que guían su conducta.

Hasta aquí, observamos la reiteración y traslado contemporáneo de los tópicos de los cuentos folclóricos japoneses a las narrativas contemporáneas del manga; sin embargo, esta cita a lo tradicional no termina aquí ya que para el personaje de Chii en *Chobits*, tenemos todavía traslapes con las características de los *yōkai* (妖怪, en la forma de desarrollar su trayectoria, como veremos en las siguientes páginas.

### ***Chobits*: el diálogo entre el *yōkai* (妖怪) y la estética *kawaii***

En este apartado, desarrollamos la premisa de que la construcción del personaje Chii, retoma los principios rectores de los *yōkai* (妖怪): empatía, antiempatía, calidad de intersticial; y los mezcla con construcciones de feminidad idealizada propias de los siglos XIX y XXI: la construída durante el *enlightenment* japonés y la estética *kawaii*.

Como podemos observar hasta aquí, *Chobits* está caracterizada por mezclar referentes de distintas temporalidades en Japón, un rasgo distintivo de la producción cultural contemporánea. En este apartado particular, nos centramos en examinar la manera en la que el personaje protagonista de Chii, se construye a partir de la mezcla del factor tecnológico y la inteligencia artificial, con tres referentes culturales en particular: los rasgos de los *yōkai* (妖怪), la construcción ideal de la mujer japonesa a finales del siglo XIX y la estética *Kawaii* propia de los diseños de anime y *manga* japonés.

De acuerdo con Michel Dylan Foster (2015), en Japón, a las explicaciones dadas para cualquier ocurrencia inexplicable y misteriosa se le denominaba *yōkai* (妖怪),

En términos generales, estos diversos fenómenos misteriosos y “cosas” extrañas han llegado a llamarse *yōkai* (妖怪). En cierto sentido, *yōkai* (妖怪) no es más que una etiqueta conveniente para indicar toda una gama de experiencias inefables que, en español, podrían traducirse con las palabras espíritus, duendes, fantasmas, espectros, duendes, cambiaformas, demonios, seres fantásticos, sucesos numinosos, lo sobrenatural y, quizás, más comúnmente hoy, monstruos (p. 14)

Estos *yōkai* (妖怪) han sido parte del imaginario cultural en procesos de larga duración en la historia de Japón. Foster (2015), identifica diez principios rectores que caracterizan a la manera en la que estas criaturas se constituyen y han pervivido en el tiempo: empatía, antiempatía, intersticial, espacio y tiempo, variación y abundancia, enciclopédicos, lúdicos, mezclan medios/multiplataforma, personajes, creación y globales.

De estos principios rectores, la construcción narrativa de Chii cubre quizás todos, pero por cuestión de tiempo y enfoque temático del artículo, queremos destacar solamente los primeros tres, que se hacen presentes a lo largo de lo que pareciera el dilema principal de

la historia: si se puede amar o tener sentimientos por a un objeto, por mucho que parezca humana. Un momento representativo de esto lo encontramos en distintas secuencias en los volúmenes 6 y 7. En el primero de ellos, Hideki se dispone a cenar cuando Chii le pregunta por lo que está haciendo:

Hideki. Estoy preparando la cena. Ya son las 7

Chii. La cena de Hideki

Hideki. No compré ninguna ración para Chii. Las computadoras no comen. Es verdad, Chii es una computadora. Pero tampoco la considero como un utensilio más del hogar (CLAMP, 2005, p. 158)

En el volumen 7, se da un diálogo similar, que da cuenta de la confusión del Hideki por sus sentimientos, ya que está consciente de que, a pesar de tener forma humana, Chii es un objeto. La escena se sitúa en la página 98, cuando Hideki habla con Chitose, la madre adoptiva de la Chii (quien antes de ser formateada por Hideki se llamada Elda). La escena ocupa toda la página y está compuesta por cuatro viñetas: en la parte superior podemos ver el perfil de Chitose en un medium shot, mientras expresa: “Sí. Yo también le ayudé con las investigaciones... hasta que cierto día, el muñeco que estaba utilizando en las pruebas, se rompió... y le comenté a mi esposo...”. Bajo dicho perfil, podemos observar un contrapicado de Chitose, con un bata de laboratorio, sentada y sosteniendo un muñeco en sus manos, la viñeta siguiente, que se encuentra en la esquina superior izquierda nos muestra un acercamiento al brazo del muñeco roto. La siguiente viñeta es triangular y ocupa toda la parte inferior de la página, y se enfoca en el detalle de los ojos cerrados de Chitose, quien continúa el diálogo: “sabes que se trata de un muñeco, pero sientes tristeza. El verlo lastimado provoca un sufrimiento tan grande...”. La última viñeta es también rectangular y muestra un medium shot de Chitose, sentada en su silla, volteando a mirar a su esposo, quien está a su lado con una mano apoyada en el respaldo de su asiento; el globo que acompaña a la imagen cierra la página con el siguiente diálogo: “sabes que se trata de un juguete, que no está vivo... entonces ¿por qué le tomas un gran cariño?, ¿por qué te hace sentir tan feliz o preocupado por él?” (CLAMP, 2005, p. 98) (ver Figura 2).

Los diálogos y las imágenes anteriores conglomeran parte del pensamiento animista que está presente en toda la narrativa. Y es precisamente la reflexión de Chitose, la que nos lleva a identificar, en la actitud dubitativa de los personajes sobre sentir cariño por una computadora; parte de los ejes rectores de los *yōkai* (妖怪) que identificó Foster (2015), empezando por la empatía, la cual se refiere a

... la capacidad de comprender (o al menos imaginar que se comprende) los sentimientos de otra persona. Más allá de esto, podemos considerarla como la atribución de sentimientos, de intencionalidad y agencia a alguien/algo más, a un otro, incluso a un objeto o fenómeno (Foster, 2015, p. 86).





Figura 2. © CLAMP, (2005), Fuente: InManga

En *Chobits*, es justamente el aspecto casi perfectamente humano, y la serie de paquetes de software que les dan a las computadoras inteligencia artificial y cierto tipo de consciencia, lo que lleva a los personajes humanos a dudar, confundirse e incluso envidiar a los mencionados equipos electrónicos. A lo largo de la historia, vemos a Hideki preguntar con constancia si Chii tiene sentimientos, aunque la respuesta final es que ella sólo se mueve, piensa y actúa a partir de programas de computadora (CLAMP, 2005).

El otro extremo ocurre cuando está la tendencia amar y tener emociones por sus equipos de cómputo, es cuestionada por esos mismos personajes humanos cuando sale a la luz, por alguna circunstancia, el carácter no humano de las computadoras. La antiempatía se define por oposición a la empatía, ya que esta

...no nos permite trascender del todo las diferencias entre esas cosas y nosotros mismos. Sigue existiendo una brecha entre el yo y el otro. Y esta es una de las razones por las que los *yōkai* (妖怪) suelen ser aterradoros o grotescos: porque, aunque puedan surgir de un sentimiento de empatía, es en última instancia nuestra incapacidad de empatizar plenamente con ellos, de imaginarnos dejando nuestros propios cuerpos y entrando en los suyos, lo que los mantiene extraños (Foster, 2015, pp. 86-87).

El eje argumental de *Chobits* se mueve entre esa empatía que genera el aspecto hermoso y humanizado de las computadoras, y la antiempatía que surge a partir del conocimiento de que se trata de objetos dotados de inteligencia artificial, cuya memoria puede ser borrada, cambiada o reprogramada de acuerdo con las intenciones de sus dueños. Esta oscilación entre la empatía y la antiempatía nos lleva a la tercera característica de los *yōkai* (妖怪) que podemos ver en Chii y las demás computadoras del *manga*: lo intersticial.

Lo intersticial se relaciona con el término *uncanny valley* (*valle inquietante*), creado por Masahiro Mori (1970), y se refiere a la sensación inquietante que experimenta el sujeto al encontrarse con que aquello que parecía real, es artificial (Mori, 2012).

En *Chobits*, el extremo realismo con el que se construyen las computadoras parece superar el *valle inquietante*, sobre todo por el nivel de perfeccionamiento con el que cuentan los equipos de cómputo; sin embargo, este descenso a lo inquietante, sí se da en lo emocional y a nivel mental, dado que el cuestionamiento permanente en la narrativa, es siempre si las computadoras tienen sentimientos reales, consciencia o incluso iniciativa real. Esto remite de nuevo a lo intersticial, ese miedo a lo indeterminado, a lo ambiguo

Hay muchas palabras que podríamos usar para describir este rasgo común del *yōkai* (妖怪): intermedio, híbrido, ambiguo, liminal, pero permítanme sugerir intersticial. La cualidad de ser intersticial se relaciona con las brechas, las zonas de incertidumbre entre las zonas de certeza (...) El intersticial no es un espacio vacío y sin sentido, sino todo lo contrario: un lugar de comunicación, combinación y contacto (Foster, 2015, pp. 88-89).

En esta historia, las computadoras personales, al igual que el *yōkai* (妖怪), se mueven en y entre el borde, dado su carácter que oscila entre lo no vivo y lo vivo; al igual que los *yōkai* (妖怪) se sitúan en espacios narrativos y de acción ambiguos, que "...son peligrosos precisamente porque son zonas de incertidumbre. Son espacios de cambio y potencial, de transición de un ámbito a otro" (Foster, 2015, p. 89).

Aunado a los principios rectores del *yōkai* (妖怪), desarrollados en el párrafo anterior, el personaje de Chii se articula entrelazando lo tradicional junto con elementos de lo moderno: de manera particular, encontramos la noción idealizada de feminidad, construida a finales de siglo XIX, en combinación con la estética *kawaii* propia del *manga* y *anime*. Chii, como computadora femenina es muy bonita, es gentil, pura, amable con todos, se preocupa por Hideki llegando incluso al extremo de buscar trabajo para ayudar a Hideki con su economía (CLAMP, 2005); su apariencia y acciones parecen tan perfectas que a lo largo de la narrativa las chicas humanas lo admiten y se sienten inseguras ante las computadoras, como sucede en el volumen 2, en donde la amiga de Hideki, Yumi, platica con

Yuzuki, la computadora principal de Minoru,  
 Yuzuki. ¿Sucede algo?  
 Yumi. No... sólo pienso que usted es muy bonita  
 Yuzuki. Muchas gracias  
 Yumi. Qué afortunadas son ustedes. Son hermosas, muy inteligentes y obedientes. Creo que nosotras las niñas humanas, jamás podremos ganarles, (CLAMP, 2005, pp. 76-77).

Esta noción de representación de Chii, quien una buena parte de su tiempo lo gasta en el hogar, trabajando y acompañando a Hideki, apoyándolo en sus decisiones y acciones; se vincula con la idea de femineidad gestada durante el gobierno Meiji, bajo el eslogan de *civilización e ilustración*, cuando se retomó el nuevo ideal de feminidad basado en la

### noción victoriana de hogar

Esta visión de la mujer como pura, casta y moral ciertamente resuena con el ideal victoriano de la feminidad. Desestimando lo que considera logros superficiales, Iwamoto enfatiza no solo la gentileza y el refinamiento, sino también el intelecto (*zunō*), las opiniones (*shikiken*) y el respeto por sí misma (*jison*), criticando así la idea predominante de que la educación de la mujer es simplemente un medio para hacerla más casadera (*okeshō gakumon*).<sup>(15)</sup> Esto significaba que la belleza física y el talento artístico eran irrelevantes; en cambio, Iwamoto imagina a la mujer ideal como la encarnación de la "bondad", a través de cuyo reino moral del Hogar los hombres serán "influenciados" (*zenryō no kanka*) (Yoshio, 2017, p. 17).

Sin duda la bondad de Chii influencia a Hideki, y al resto de los personajes que la rodean; pero, además, está el argumento de la castidad, que se va desarrollando a lo largo de manera implícita de la trama, ya que el tabú que no puede romperse es el hecho de que Hideki, aún si decide amar a Chii, no podrá tener relaciones sexuales con ella, ya que su botón de reseteo se ubica justamente en donde estaría la vagina. Esta noción de castidad nos vincula con la estética *kawaii* de la cual *Chobits*, y Chii hacen eco, ya que mediante esta, la representación de los personajes femeninos incluye a "niñas jóvenes casi siempre hermosas y sensuales" (Santiago Iglesias, 2010). Los personajes, se dibujan con atributos que las hacen lindas: anteojos, un cabello en su cabeza que pareciera una antena, la ropa de mucama, la chica gato, la chica conejo, etc. Una imagen representativa de esto lo observamos también en el tomo 2, (Figura 3), donde observamos a Chii usar un vestido muy corto que no llega ni a cubrir su ropa interior, cubierto con listones y encajes. Las especies de orejas en su cabeza complementan este diseño. La virginidad y pureza la colocan de manera definitiva en dicha estética, construida a partir del *moe*,



Figura 3. © CLAMP, (2005), Fuente: InManga

En su concepción original el término moe designaba algo puro, inocente y novedoso (...) la virginidad es un aspecto esencial para el moe. Si se consuma el acto sexual, se destruye la fantasía. Para el otaku moe, la distancia respecto al objeto deseado, la imposibilidad de consecución de ese apetito es tan importante como el deseo en sí mismo (Santiago Iglesias, 2010, p.437)

Como podemos ver hasta aquí, Chii encarna la premisa principal del *manga* analizado, al mezclar elementos de lo folclórico tradicional, con aspectos contemporáneos como su medio, tan como lo veremos a nivel socio cultural en el apartado siguiente.

## El shintoísmo y su influencia en la narrativa de *Chobits*

En este apartado, sustentamos que la estructura narrativa de la historia alude al borramiento de las fronteras entre lo humano y lo no humano, y con ello, se vincula y difunde el pensamiento animista en donde todo está vivo y los humanos se relacionan, interactúan y tienen sentimientos por objetos como computadoras con forma humana e inteligencia artificial.

Los *yōkai* (妖怪), son entidades que mezclan elementos del shinto con el taoísmo<sup>6</sup>. El shinto es la religión tradicional de Japón, el término está compuesto por dos caracteres chinos: *shin* (神), pronunciado como Kami; y *tō* (道), que significa reino; esto se leería como el reino de los *kami*. *Tō* (道) también se puede leer como *michi* (みち), que significa camino, por lo que el término puede entenderse de igual forma como el camino de los *kami* (Green, 2020). Dentro del shintō, los *kami* son múltiples, y se encuentran en todas partes, hay *kamis* en las montañas, en los ríos, en los campos, “Kami pueden ser fuerzas de la naturaleza, como lluvia y viento, o pueden ser emperadores pasados. De manera similar, algunos miembros de las familias reinantes han sido deificados como *kami*, así como soldados que murieron en el servicio del emperador” (Green, 2020, p.3). La mezcla entre. Las diversas filosofías, propias y extranjeras generó imaginarios de entidades como los *yōkai* (妖怪),

Los *yōkai* tienen raíces tanto en el sintoísmo, la religión nativa de Japón, como en la filosofía taoísta. En su forma más básica, el sintoísmo es la veneración de espíritus, llamados *kami*, que residen en los objetos naturales (...) La filosofía taoísta dice que una misma entidad puede tener dos "caras", el yin y el yang, que pueden cambiar según su estado energético. Cuando esta idea se trajo a Japón y se aplicó a las creencias sintoístas, se estableció que los *kami* tenían aspectos pacíficos/positivos (*nigi*) y negativos/ira (*arami*). Debido a esto, todos los *kami* podían convertirse en *yōkai* si no se respetaban y celebraban adecuadamente. En este sentido, los *yōkai* son *kami* no venerados y los *kami* son *yōkai* venerados. (Arutunyan et al, 2018)

<sup>6</sup> “El budismo, el confucianismo y el taoísmo llegaron a Japón desde China, pasando por Corea, de manera casi simultánea, alrededor del siglo VI” (Jiménez Estacio, 2013). La base del taoísmo, derivado de las enseñanzas de Laozi, es una corriente filosófica que procuraba la vuelta de los hombres y mujeres a la armonía con la naturaleza y su realidad, “el Dao (o Tao), una realidad inefable, eterna, automotora y omnipresente.” (Schirokauer y Brown, 2006, p. 73)

Así, los *yōkai* (妖怪) surgen en vínculo con los kami, por lo que se encuentran también en todas partes y pueden surgir incluso de los objetos, como es el caso de los *tsukumogami*, los cuales se refieren

a todo tipo de utensilios domésticos, instrumentos musicales y otros objetos hechos por el hombre que se han convertido en *yōkai* (妖怪). El *Tsukumogami-ki*, un cuento *otogizo-shi* del período Muromachi, explica que «cuando un objeto alcanza los cien años, se transforma, adquiere un espíritu [*seirei*] y engaña los corazones de las personas; esto se llama *tsukumogami*» (Foster, 2015, pp. 239-240)

Como podemos ver, desde su origen animista, la filosofía religiosa japonesa tiende a desdibujar las líneas entre lo vivo y lo no vivo, haciendo que ambos interactúen en el mismo plano, tal como ocurre en *Chobits*, donde la premisa principal recae en que computadoras y humanos son diferentes, pueden hacer cosas diferentes; así, no importa si la computadora ama o piensa sólo por un programa que le da inteligencia artificial, ya que para el ser vivo humano, también hay cosas que puede y no puede hacer. Con ello, se diluye el borde entre lo vivo y lo que no lo está, ya que esto último pierde importancia. Una escena que condensa la reiteración de este pensamiento la podemos leer en el volumen 6, páginas 67 y 68 (ver figura 4A y B). El diálogo se desarrolla desde la viñeta inferior de la página 67, en la cual podemos observar a Ueda Hiroyasu, amigo de Hideki y jefe de Chii; este personaje estuvo casado con su computadora, y en la imagen lo observamos sentado, con su traje de pastelero y las manos sobre su regazo, en el diálogo, él expresa: “Ueda: Hay cosas que las computadoras pueden hacer... Y otras cosas no”. En la página 68, se representa a Chii, arrodillada junto a Hideki, mientras Ueda, en la viñeta inferior, continúa con el diálogo: “Lo mismo pasa con los humanos. Hay cosas que podemos hacer y otras, simplemente están fuera de nuestro alcance” (CLAMP, 2005). Este pensamiento se deja más claro en el volumen 8, cuando Hideki enfrenta a la hermana gemela de Chii (Freya), y ella cuestiona sus sentimientos por Chii:



Figura 4 A y B. © CLAMP, (2005), Fuente: InManga

Freya. ¿No puedes seguir queriendo a Chii?  
 Hideki. No me refiero a eso  
 Freya. ¿No te importa que ella no sea un ser vivo?  
 Hideki. No importa  
 Freya. Pero el corazón de Chii es un programa  
 Hideki. Te equivocas, el corazón de Chii está dentro de mí (CLAMP, 2005, pp. 94-95)

Este diálogo disuelve el límite entre lo vivo y no lo vivo, ya que lo importante, es que, tanto seres humanos como cosas, interactúan y se influyen entre sí. El personaje de Hideki asume sus sentimientos y recuerdos como verdaderos incluso si Chii es un objeto; esto parece relacionarse fuertemente con el pensamiento japonés, en el que el ser humano en tanto agente, cobra fuerte importancia al usar un objeto, ya el trato que le dé a este último, determina si al transformarse, se volverá maligno o benigno, “En el caso del tsukumogami, que el objeto se convierta en un kami benévolo o en un *yōkai* (妖怪) maléfico depende de cómo lo traten los humanos: si lo respetan o, por el contrario, lo desechan” (Foster, 2015, p.241), este pensamiento pervive hoy en día, ya que en Japón se realizan ceremonias conmemorativas para objetos de uso humano, como “escobas, cepillos, agujas, muñecas y gafas, que han dedicado su vida a ayudar a los humanos” (Foster, 2015, p.241).

### **Chobits: entre la inteligencia artificial y el animismo**

En este último apartado, sustentamos que el *manga Chobits*, como mercancía, se inserta de lleno en la estrategia media mix, marcada por el consumo capitalista posmoderno, a partir del cual, se lleva a cabo la pervivencia y difusión de la tradición animista japonesa, por medio de la vernacularización del pensamiento filosófico religioso y el tecno animista. Aunque a nivel gráfico y narrativo *Chobits* integra elementos tradicionales y los mezcla con tópicos modernos; como mercancía, y como todo *manga*, forma parte de otros productos de la misma industria cultural japonesa, ya que se difunde como parte de la estrategia de mercadotecnia denominada media-mix, la cual, de acuerdo con Manuel Hernández Pérez (2017), es un

Conjunto de medios empleados en la distribución de un producto. En el mundo de las franquicias de contenidos culturales japonesas supone la principal estrategia de difusión que comienza por el cómic (*manga*) y su adaptación animada (*anime*), pudiendo ser continuada en diversos medios (Hernández Pérez, 2017, p. 25)

El *manga de Chobits* se publicó por entregas en la revista *Young Magazine* de editorial Kōdansha entre 2001 y 2002; cuenta con 8 volúmenes en la edición recopilatoria denominada *tankōbon*; aunado a lo anterior, su versión animada constó de 26 capítulos y una OVA intitulada *Chiibittsu: Sumomo Kotoko Todokeru* (ちびっす: すもも・琴子届ける).

En cuanto a la discografía, consta de 12. CD'S: 3 sencillos individuales, dos discos con la banda sonora individual (*Original Sound Track OST*), un álbum recopilatorio con las canciones de los personajes, cinco CD dramas y un audiolibro (*Chobits*, 2025). Por último, cuenta con un videojuego para *game boy advance: Chobits - Atashi dake no Hito*.

De acuerdo con Baraka Thomas (2012), el *manga* y el *anime* permiten la vernacularización del pensamiento filosófico-religioso, esto último implica “interpretar o trasladar un concepto o práctica en lenguajes locales y visiones del mundo, o exportar ideas formales religiosas en contextos cotidianos” (p. 14). Este fenómeno, es lo que explica la manera en la que el animismo japonés se integra a los fenómenos tecnológicos contemporáneos con un uso cosmético, el cual

usa vocabulario e imaginaria religiosos sin ser explícitamente piadosos ni tener una orientación bíblica. Estos productos tienden a usar con ligereza temas de diversas tradiciones religiosas, eliminando religiones como el budismo de sus contextos institucionales y doctrinales para favorecer las historias de aventuras (Thomas, 2012, p. 64)

A diferencia de otras series de anime, en donde el tópico filosófico religioso es más explícito, en *Chobits* parece predominar la idea de inteligencia artificial y manejo tecnológico en donde el elemento tradicional permanece escondido en la narrativa y los diálogos, enriqueciendo la historia y las aventuras de los personajes. Como hemos visto hasta aquí, dos son los elementos que permiten el borramiento de fronteras entre lo humano y lo no humano: la semejanza corporal y la inteligencia artificial. Esta última se refiere

la capacidad de las máquinas para usar algoritmos, aprender de los datos y utilizar lo aprendido en la toma de decisiones tal y como lo haría un ser humano. Sin embargo, a diferencia de las personas, los dispositivos basados en IA no necesitan descansar y pueden analizar grandes volúmenes de información a la vez (Rouhiainen, 2018, p.17).

En *Chobits*, Chii y el reto de las computadoras se mueven con inteligencia artificial, pero su desarrollo como personajes presenta una línea ambigua entre esta parte tecnológica y una capacidad real de tomar decisiones, confundirse, amar, cuestionarse y aprender, pareciera que esta tecnología está realmente viva, lo que alude al concepto del tecno animismo de Allison (2006), para quien el inconsciente animista japonés impregna gran parte de estas producciones culturales; este tipo de estética

Es particularmente vibrante y perceptible en ciertas prácticas del Japón de los siglos XX y XXI. Aquí se incluye su industria de producción de fantasía, donde, en propiedades de posguerra como Tetsuwan Atomu, por ejemplo, se observa un universo donde las fronteras entre la cosa y la vida se cruzan y entrelazan continuamente. El mundo entero aquí está construido a partir de un bricolaje de partes variadas e intercambiables (máquina/orgánica/humana) donde las formas familiares se han descompuesto y reensamblado en nuevas hibridaciones (p. 13).

En la narrativa de la fuente estudiada, Chii fue creada por el inventor de las computadoras con forma humana, quien la concibió a ella y a su hermana como sus hijas, por lo cual, a su muerte, deseaba su felicidad, ya que para él, todas las computadoras con forma humana eran sus hijos e hijas. La conclusión de la obra alude al borramiento total de fronteras, como se observa en el diálogo final de dos computadoras de gobierno quienes inicialmente intentaban evitar que Chii hiciera fallar a todas las demás de su tipo:

Zima. ¿Recuerdas qué era lo que quería nuestro padre? Él deseaba que todos sus hijos fueran felices. No importa que no fuéramos personas... debíamos ser amados por ellas... y también... amarlos a ellos... sin importar las diferencias... De esa forma, nosotros, los seres sin vida, tendremos la oportunidad de crear un nuevo futuro. Es decir... encontraremos la felicidad a nuestra manera (CLAMP, 2005, pp.118-119)

El tecno animismo, rescata la idea de que los en la filosofía religiosa japonesa, los bordes entre lo no humano y lo humano son más flexibles que fijos (Allison, 2006), por lo que, siguiendo a esta autora, quien sigue a su vez a Walter Benjamín, podemos decir que como producto de su época, tanto la estética, como la narrativa de *Chobits*, nos hacen patente el hecho de que la tecnología, particularmente en momentos de cambio, se entrelaza con los elementos tradicionales y mitológicos de épocas anteriores, lo que permite que estos últimos pervivan a través de los productos culturales contemporáneos, y se sigan respetando y reverenciando a la par del factor racional y técnico; tal como ocurrió en Japón a finales de siglo XIX con su apertura de fronteras a Europa y estados Unidos, y la propia modernidad, la cual

... estuvo plagada de los mismos fantasmas del pasado: espíritus de otro mundo. Tales seres y creencias se consideraban un símbolo de las tradiciones (primitivas) de Japón cuando el país emprendió la modernización, acompañada, como estaba, de la reverencia por los nuevos dioses de la ciencia, la tecnología y la racionalidad. (Allison, 2006, p.27)

## Conclusión

En este artículo partimos inicialmente de la tesis de que el *manga Chobits* (CLAMP, 2001-2002), retoma la estructura del cuento folclórico y el pensamiento animista japonés, valiéndose de elementos de inserción económica y cultural del capitalismo tardío, lo que permite la pervivencia de la tradición en lo contemporáneo, al generar una narrativa que se integra con temas de tecnología e inteligencia artificial.

Dos son los tópicos principales que se desarrollan de manera implícita en *Chobits*, tópicos que se reiteran en las producciones culturales de la humanidad: la relación de los humanos con los objetos y la obsesión por la creación de seres similares a los humanos (gólems, autómatas, robots).



En relación con el vínculo humano-objetos, al provenir de una cultura animista, *Chobits* nos presenta una disertación en donde los personajes presentan diálogos existencialistas al reconocer que sus relaciones con los objetos no son solamente la de elementos ambientales, sino que, incluso si las cosas no sienten, o piensan; interactúan con el sujeto e inciden en su acción, llegando incluso a trastornar por completo su camino. Algo similar a los planteamientos recientes del materialismo transcultural que destaca un tipo de agencia en los objetos, los cuales se relacionan a través de complicadas redes de interacción con el humano. En cuanto al segundo ítem, tenemos historias que dan cuenta del conflicto humano que se desata a partir de la creación de objetos con una similitud extraordinaria en el físico del ser humano, como el mito de Pigmalión, los cuentos de Hoffman (1881) y el Gólem de Meyrink (1915), que dan cuenta del conflicto de crear algo que parece humano y que no lo es, que da paso a lo que Mori denominó ese valle profundo: ese miedo, esa inquietud por lo que no es como tú pero luce igual. Las computadoras, en *Chobits*, son creadas con tal magnificencia, que parecen superar ese valle profundo, enamorando a sus dueños y logrando ellas, reflexiones complejas justificadas por su inteligencia artificial. Al tratarse de una historia con una base cultural animista, los dos tópicos mencionados con anterioridad se van desarrollando de manera implícita, llegando a la resolución de que no importa si son cosas o humanos, ambos tienen esa alma que los hace ser lo que son, y los procesos de interacción de los primeros con los segundos, generan memorias y sentimientos en estos últimos, quienes tienen la capacidad de recordarlos. Al final de la narración, se concluye que tanto computadoras como seres humanos, pueden ser capaces de amarse entre sí, algo que no es para nada extraordinario en un país en donde aún en la actualidad se realizan ceremonias de agradecimiento antes de desechar a los objetos de uso cotidiano. Quizá el principal mensaje que se puede obtener de *Chobits* es el de tratar las cosas con respeto, ya que, independientemente de que vivan o no, sientan o no, tengan consciencia o no, son elementos de nuestro entorno, con los que interactuamos, y que tienen esa capacidad de hacernos desearlos, modernos a obtenerlos, al tiempo que nos ayudan u obstaculizan en nuestros caminos de la vida.

## Referencias bibliográficas

- CLAMP. (2005). *Chobits* (Vol. 1). (K. LTD, Ed.) México: Vid.
- CLAMP. (2005). *Chobits*. 6. (K. LTD, Ed.) México: Vid.
- CLAMP. (2005). *Chobits*. 7. (K. LTD, Ed.) México: Vid.
- CLAMP. (2005). *Chobits*. 2. (K. LTD, Ed.) Vid.
- CLAMP. (2005). *Chobits*. (K. LTD, Ed.) México: Vid.
- Lenaers Cases, S. (2019). In search of the perfect woman. En M.-P. Martínez Fabre, & F. Mateu, *In a Stranger Field. Studies of Art, Audiovisuals and New Technologies in Fantasy, SciFi and Horror Genres* (págs. 159-166). Committee.
- Chobits*, (2025). Obtenido de Fandom: [https://chobits.fandom.com/wiki/Music#Audio\\_Book](https://chobits.fandom.com/wiki/Music#Audio_Book)
- Hernández Pérez, M. (2017). *Manga, anime y videojuegos: Narrativa cross-media japonesa*.

Universidad de Zaragoza.

- Allison, A. (2006). *Millennial monsters, japasene toys and global imagination*. California Press.
- Arutunyan, K., Vecchio, O., DeWeese, H., Hamon, J., Lawson, H., O'Brian, L., . . . Zipfel, S. (2018). *Yokai: Visualizando lo Sobrenatural*. Obtenido de Cultura visual japonesa: <https://japanesevisualculture.ace.fordham.edu/exhibits/show/yokai--visualizing-the-superna/visualizing-yokai>
- Díaz Alché, K. (2029). Fairy tales, legends and yōkai. The traditional Japanese society through its own fantasy literature. En M.-P. Martínez Fabre, & F. Mateu, *In a Stranger Field. Studies of Art, Audiovisuals and New Technologies in Fantasy, SciFi and Horror Genres* (págs. 48-65). Committee.
- Foster, M. (2015). *The Book of Yokai mysterious creatures of japanese folklore*. University of California Press.
- Green, R. S. (2020). *Shitō in the History and culture of Japan*. Association for Asian Studies.
- Jiménez Estacio, M. (2013). Los orígenes de la cultura japonesa: Una historia de viajes. *I Congreso Virtual sobre Historia de la Caminería*.
- Kroeber, A. (1963). *Anthropology: culture patterns and processes*. New York/London: Harvest/HBJ Books.
- Mori, M. (2012). The Uncanny Valley. *IEEE robotics and automation magazine*, 98-100.
- Petkova, G. (2017). Night and the Japanese Fairy Tale. *KronoScope*(17), 94-116.
- Requena Hidalgo, C. (2009). *El mundo fantástico en la literatura japonesa*. Satori.
- Rouhiainen, L. (2018). *Inteligencia artificial*. Planeta.
- Schirokauer, C., & Brown, M. (2006). *Breve historia de la civilización china*. Bellaterra.
- Santiago Iglesias, J. A. (2010). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Grupo de investigación dx5.
- Thomas, B. J. (2012). *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*. University of Hawaii Press.
- Toriyama, S. (2014). *Guía ilustrada de monstruos y fantasmas de Japón*. Quaterni.
- Yoshio, H. (2017). The ideal woman and Yogaki Zasshi: Translating womanhood in late 19th-century Japan. *Waseda Rilas Journal*, 13-25

**Abstract:** In this article, we argue that the manga Chobits (CLAMP, 2001-2002) revisits the structure of the Japanese folk tale and animistic thought, drawing on elements of the economic and cultural integration of late capitalism. This allows the tradition to survive in the contemporary world by generating a narrative that integrates themes of technology and artificial intelligence.

At the methodological level, we base this on a hermeneutic interpretive analysis based on the paradigm of indicative inferences of microhistory (Ginzburg, 1999), which emphasizes attention to seemingly insignificant details that construct and reflect salient sociocultural and historical aspects. At the theoretical level, this proposal is based on the approaches to folklore developed by Foster (2005), Díaz Alché (2019), and Petkova (2017). Finally, on the topic of artificial intelligence, we draw on Masahiro Mori's (1970) approach to the Uncanny Valley and Anne Allison's (2006) approach to techno-animism, which she called techno-animism.

Finally, the primary sources are the eight volumes of Chobits (CLAMP, 2001).

**Keywords:** folk tale - Yokai - media mix - artificial intelligence - manga

**Resumo:** Neste artigo, defendemos que o manga Chobits (CLAMP, 2001-2002) revisita a estrutura do conto popular japonês e do pensamento animista, baseando-se em elementos da integração económica e cultural do capitalismo tardio. Isto permite que a tradição sobreviva no mundo contemporâneo ao gerar uma narrativa que integra temas de tecnologia e inteligência artificial.

A nível metodológico, baseamo-nos numa análise interpretativa hermenêutica baseada no paradigma das inferências indicativas da micro-história (Ginzburg, 1999), que enfatiza a atenção a detalhes aparentemente insignificantes que constroem e reflectem aspectos socioculturais e históricos salientes. No plano teórico, esta proposta baseia-se nas abordagens do folclore desenvolvidas por Foster (2005), Díaz Alché (2019) e Petkova (2017). Por fim, no tema da inteligência artificial, baseámo-nos na abordagem de Masahiro Mori (1970) ao Vale da Estranheza e na abordagem de Anne Allison (2006) ao tecnoanimismo, a que chamou tecnoanimismo.

Por fim, as fontes primárias são os oito volumes de Chobits (CLAMP, 2001).

**Palavras-chave:** conto popular - Yokai - media mix - inteligência artificial - manga

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---