



**Estudios de
Asia y África**

Estudios de Asia y África

ISSN: 0185-0164

ISSN: 2448-654X

El Colegio de México A.C.

Castelli Olvera, Sarahi Isuki

Tsubasa: Reservoir Chronicle: entre el *nyanty* y la posmodernidad

Estudios de Asia y África, vol. 57, núm. 2, 2022, Mayo-Agosto, pp. 289-317

El Colegio de México A.C.

DOI: <https://doi.org/10.24201/eaa.v57i2.2600>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=58671345003>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

UAEM
redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

<https://doi.org/10.24201/eaa.v57i2.2600>

Tsubasa: Reservoir Chronicle: entre el śūnyatā y la posmodernidad

Tsubasa: Reservoir Chronicle: Between Śūnyatā and Postmodernity

SARAHÍ ISUKI CASTELLI OLVERA

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México

Resumen: En este artículo se sustenta que el manga *Tsubasa: Reservoir Chronicle*, del colectivo CLAMP y publicado en Japón entre 2003 y 2009, cuenta con una estructura narrativa fundamentada en un diálogo donde la tradición filosófico-religiosa converge y se mezcla con lo posmoderno. Este argumento se opone a las propuestas del discurso tradicionalista, el cual enfatiza los rasgos distintivos de la tradición japonesa y tiende a pasar por alto el impacto histórico de lo extranjero. El análisis se basa en el paradigma de inferencias indiciales de la microhistoria, con la identificación de detalles significativos. En cuanto a los referentes teóricos, se recurre a la teoría de la posmodernidad desde dos vertientes: una oriental y otra occidental, planteadas por Steven Heine, Fredrick Jameson y Jean Baudrillard.

Palabras clave: posmodernidad; śūnyatā; manga; CLAMP; imagen.

Recepción: 13 de julio de 2020. / Aceptación: 17 de septiembre de 2021.

D.R. © 2022. Estudios de Asia y África
Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar (CC BY-NC-ND) 4.0 Internacional

Abstract: This article argues that the *Tsubasa: Reservoir Chronicle* manga, by CLAMP collective and published in Japan from 2003 to 2009, has a narrative structure based on a dialogue where religious philosophy converges with postmodern ideas. This argument is in contrast to the proposals of traditionalist discourse, which emphasizes the distinctive features of the Japanese tradition, thus tending to overlook the historical impact of the foreign Other. The analysis is based on the paradigm of indicial inferences of microhistory, with the identification of significant details. Postmodernism provides the theoretical reference points in two ways: one Eastern and the other Western, as suggested by Steven Heine, Fredrick Jameson, and Jean Baudrillard.

Keywords: postmodernism; *Sūnyatā*; manga; CLAMP; image.

El manga *Tsubasa: Reservoir Chronicle*, publicado en Japón entre 2003 y 2009 por el colectivo CLAMP, cuenta con una estructura narrativa fundamentada en un diálogo donde la tradición filosófico-religiosa converge y se mezcla con lo posmoderno. Esto se advierte en la historia, que ofrece una multiplicidad temporal y espacial basada en el origen relacional y el descentramiento, y en los personajes, en los que está presente una multiplicidad de yoes en la que coinciden los fundamentos del budismo zen con la desmaterialización posmoderna del sujeto. Finalmente, el reto a la muerte genera el colapso y la desarticulación de su tiempo y su espacio, momento en el que el aspecto subjetivo del *ma* 間¹ se convierte en el eje rector de la historia y se exacerban las características de la posmodernidad.

Lo anterior se basa en un análisis del paradigma de inferencias indiciales propuesto por Carlo Ginzburg (1999) desde la microhistoria. En este paradigma inductivo, lo trivial se torna significativo y los detalles en la imagen y la historia llevan a realidades complejas relacionadas con aspectos culturales, religiosos e históricos propios de su contexto y origen.

¹ Término que puede traducirse como “‘intervalo’ entre dos (o más) cosas y eventos espaciales o temporales” (Pilgrim 1986, 255).

En este análisis retomo la teoría de la posmodernidad desde dos vertientes: una oriental y otra occidental. En cuanto a la primera, sigo lo que Steven Heine (1995) denomina posmodernismo 1 —influido por Roland Barthes— y que “ve las tradiciones japonesas como formas incipientes que siempre han estado esperando el momento adecuado para su cumplimiento como paradigmas posmodernos” (37). Los seguidores de esta corriente concilian aspectos de la tradición con elementos de las propuestas occidentales. Respecto a la teoría de la posmodernidad occidental, retomo a dos autores: Fredrick Jameson, de quien resultan útiles los conceptos de la desmaterialización del sujeto del relato (1995) y la esquizofrenia posmoderna (2005); el primero porque implica la desaparición de la individualidad del sujeto, quien adopta muchas funciones en el relato, y el segundo porque la ruptura de lo individual lleva a la mezcla de aspectos procedentes de tiempos y espacios diferentes y a la ruptura en la cadena significante. El otro autor es Jean Baudrillard (1978) y su idea de simulacro, que es un vestigio que intenta coincidir con el real y en el camino ambos terminan confundidos.

Mi fuente primaria son los 13 volúmenes publicados por editorial Vid, además de los ejemplares de la edición que actualmente publica Kamite. Con la finalidad de tratar aspectos de la narrativa a los que las ediciones mexicanas no han llegado por tratarse de una publicación en curso, revisé las ediciones traducidas por sitios *scanlation* como Tumangaonline y Animeextremist, que cuentan con ediciones completas y traducidas al español.

En relación con los estudios sobre manga y anime y su vínculo con la posmodernidad, encontré dos vertientes principales:

- i. Trabajos que analizan las formas de consumo y recepción del manga, el anime y los productos relacionados, así como las respuestas de los fanáticos (Robles Bastida 2011; Álvarez Gandolfi 2015). Además, hay investigaciones que

- se interesan en la estrategia económica generadora de un mercado colosal en todo el mundo, así como en el consumo posmoderno (Azuma 2008, 2009; Menkes 2012).
- ii. Trabajos que examinan diversos mangas y animes a partir de la teoría de la posmodernidad (Poloniato 2008; Castelli Olvera 2017, 2018, 2019; Foster 2016).

La revisión anterior deja claro que es necesario considerar tanto mangas como animes no sólo desde la perspectiva posmoderna, sino asimismo tomando en cuenta la forma en que la tradición —que ya contenía ese germen de lo que se denomina posmodernidad— sigue presente, se mezcla y confluye con la posmodernidad en un contexto donde los contactos entre países y culturas se intensifican hasta lo inimaginable.

La historia de *Tsubasa: Reservoir Chronicle*

Tsubasa: Reservoir Chronicle es un manga creado por el colectivo japonés CLAMP y que fue serializado en *Shōnen Magazine*, de la editorial Kōdansha, entre 2003 y 2009. Consta de 29 volúmenes. Llegó a México por primera vez en 2006 de la mano de editorial Vid; sin embargo, sólo se publicaron 13 volúmenes. En 2018, la editorial Kamite volvió a traer la serie a México y hasta el momento su publicación sigue en curso.

Los sujetos² de la historia son Shaoran y Sakura, quienes, en la primera parte, buscan los recuerdos de Sakura, dispersos en forma de plumas en diferentes dimensiones y tiempos. Su destinador³ son ellos mismos, que buscan el bienestar de Sakura; su destinatario⁴ también son ellos mismos, ya que, si

² El sujeto es el héroe del relato, el que desea, ama y busca el objeto; este último es “lo buscado, deseado o amado por el sujeto” (Beristáin 1995, 20).

³ “Es el árbitro distribuidor del bien o satisfactor [...] o bien el manipulador que otorga al sujeto su competencia” (Beristáin 1995, 20).

⁴ Es quien obtiene el bien (Beristáin 1995).

no recuperan las plumas, ella morirá. Como ayudantes⁵ tienen a un mago llamado Fye y al ninja Kurogane. Se les opone⁶ el mago Fei Wang Reed, quien orquesta todo y los espía desde lejos.

En la primera parte de la historia, los acontecimientos se narran así: Sakura es la princesa del reino de Clow y es amiga de la infancia de Shaoran, quien trabaja como arqueólogo en las ruinas del reino. Un día, Sakura acude a las ruinas a llevarle comida a su amigo y, al pararse sobre la marca de lo que parecía un camino subterráneo, se eleva por los aires, mientras en su espalda aparecen unas alas que se rompen y se desperdigan en diversas partes.

Las alas que se materializaron y perdieron son los recuerdos de Sakura. Para tratar de salvarla, Shaoran sale de su mundo y visita a la Bruja de las Dimensiones. Ella le dice que, para salvar a la princesa, ambos deben viajar por diversas dimensiones y tiempos para recuperar sus recuerdos. Junto a ellos viajarán el mago Fye D. Flowright, del reino de Celes, y Kurogane, un ninja perteneciente al Japón feudal.

La historia se desarrolla con la misma dinámica, basada en los viajes de los personajes a diversos mundos y tiempos, por lo menos en los primeros 15 volúmenes. Sakura y sus amigos viajan por las dimensiones y, luego de diversas dificultades, logran recuperar las plumas y, con ellas, los recuerdos de la chica. En el volumen 16, Shaoran pierde la conciencia y ataca a sus compañeros, cambia de bando y se dedica a ayudar a Fei Wang Reed, quien ha orquestado todo el viaje de los chicos con la finalidad de cumplir su deseo. Paralelamente, aparece otro Shaoran, quien se presenta como el original. Este acontecimiento desvela un detalle importante: tanto Sakura como Shaoran son clones de los originales. Desde el inicio, la historia que sigue el lector ya es un tiempo rebobinado, producto del deseo del Shaoran original, quien había pedido regresar el

⁵ Aporta auxilio al sujeto para que obtenga lo que desea (Beristáin 1995).

⁶ Resistencia, pone obstáculos a la realización del deseo (Beristáin 1995).

tiempo en un intento de salvar a Sakura de la marca de muerte que le impuso Fei Wang.

El deseo de regresar el tiempo le fue concedido por la Bruja de las Dimensiones, pero al tratarse de algo prohibido, el tiempo y el espacio originales se alteraron: Sakura perdió a sus verdaderos padres y Shaoran fue encerrado por Fei Wang, quien creó los clones de ambos protagonistas y los implantó en el reino de Clow. Finalmente, surgió un doble más de Shaoran: Watanuki,⁷ que tomó su lugar en el mundo al que pertenecía el original.

En esta segunda parte de la historia, los sujetos son la Sakura y el Shaoran originales, cuyo objetivo es acabar con los planes de Fei Wang Reed, ya que este mago quiere usar a Sakura para alterar el orden de los diversos mundos haciendo colapsar el espacio y el tiempo con la finalidad de revivir a la Bruja de las Dimensiones. El destinador son ellos mismos y el propio Fei Wang, quien los escogió para usarlos como herramientas. El destinatario es todo el universo y los mundos posibles. Como ayudantes, Sakura y Shaoran tienen a Kurogane, a Fye y a sus dos clones. Su oponente es el propio Fei Wang Reed.

En el arco final todo se explica: el tiempo y el espacio están torcidos a causa del deseo de Shaoran de salvar a Sakura rebobinando el tiempo. Shaoran es, a su vez, hijo de su clon y el de la princesa, ya que ellos han repetido de manera cíclica los hechos. Las versiones adultas de los clones (los padres de Shaoran) ya vivieron lo que pasó con Fei Wang, así que son ellos quienes, al final de la historia, logran revertir los planes del mago y restaurar el orden de los diversos mundos y tiempos. Al final, Shaoran reemprende su viaje en compañía de Fye y Kurogane, y se despide de Sakura, quien permanecerá en el reino de Clow.

⁷ Watanuki Kimihiro es el protagonista del manga *XXX Holic*, publicado por CLAMP entre 2004 y 2011. La historia de este manga está entrelazada con *Tsubasa: Reservoir Chronicle*. *XXX Holic* cuenta con 19 volúmenes.

Los sujetos del relato

Los sujetos del relato que se desarrolla en *Tsubasa: Reservoir Chronicle* son dos: Sakura y Shaoran, aunque con los clones se tornen en cuatro. Shaoran⁸ y su clon tienen la misma apariencia física. Su edad es de aproximadamente 14 años cuando se desarrolla la historia.⁹ A través de sus memorias y sus recuerdos, sabemos que el original comienza sus aventuras cuando, a los siete años, viaja entre los mundos para conocer a Sakura por primera vez. Los datos exactos de estatura y peso se desconocen. Shaoran es de piel blanca, ojos y cafés y cabello del mismo color en corte degradado. El ropaje más constante de este personaje es una capa de tono café verdoso, pantalón caqui, playera café muy oscuro, sin mangas y de cuello alto, y botas del mismo color de la playera.

Características físicas y psicológicas de los actantes

Psicológicamente, el Shaoran original y su clon son iguales, excepto cuando el original se libera y el clon pierde su corazón; sin embargo, más adelante el clon desarrolla sus propios sentimientos. Ambos son personajes determinados, valientes y poderosos, no dudan en seguir adelante para salvar a Sakura, incluso si tienen que sacrificar lo que aman.

YŪKO: El deseo que acabas de formular... yo tengo el poder para concedértelo. Sin embargo, sería un grave pecado. Al volver las manos del tiempo, podrías cambiar el curso del futuro de la princesa. Los futuros de los otros involucrados también cambiarían en el proceso. Particularmente, los de aquellos que sabían del sello de la princesa. Y tú... cargarías con la

⁸ En algunas traducciones se refieren a él como Syaoran, en otras lo llaman por su nombre en chino: Xiao-lang.

⁹ Aunque Shaoran clon, al convertirse en el padre del original y tener viajes en el tiempo, aparece en ocasiones en una versión más adulta.

responsabilidad de cualquier consecuencia que pueda surgir como resultado. Aún si haces esto, no podrás estar al lado de la princesa. Tu libertad será robada, tu vida será puesta en peligro y no serás capaz de hacer nada más que mirar. Aun así... ¿eliges formular este deseo?

SHAORAN: ¡Una vez más!

(CLAMP n.d.[b], 6-12).

El objetivo tanto de Shaoran como de su clon es salvar a Sakura, por ello sus acciones están encaminadas a ese propósito: en la situación inicial, el Shaoran original conoce a la princesa Sakura, pero no puede evitar que el sello de Fei Wang Reed caiga sobre ella. En la transformación, Shaoran pide regresar el tiempo para salvarla; la situación final es de degradación, ya que termina atrapado largos años en manos de Fei Wang. En la segunda parte de sus aventuras, el Shaoran original recupera su libertad; en la transformación enfrenta a Fei Wang con ayuda de sus padres los clones y la princesa Sakura. Su situación final en este caso es de mejoramiento, porque logra salvar a Sakura y detener los planes de su enemigo. Para el caso del clon, la sintaxis de sus acciones termina en degradación en ambas partes de la historia.

En el caso de la princesa y su clon, este último fue copiado tanto en lo físico como en la personalidad, por lo que ella nunca pierde sus emociones. Las dos Sakuras tienen aproximadamente 14 años cuando se desarrolla la historia. Es delgada, de piel blanca, cabello castaño que le llega por debajo de la mandíbula. Sus ojos son verdes. Pese a que se le dibuja con todo tipo de ropa, hay dos tipos de indumentaria constante: la primera es una especie de vestido vaporoso blanco que usa cuando cumple la mayoría de edad. La segunda es un ropaje rosa con grecas púrpura, parecido al *bedlah*,¹⁰ compuesto por

¹⁰ Traje tradicional que usan las bailarinas de danza del vientre: “El *bedlah* se originó a finales del siglo XIX [...] es un compuesto de los trajes de India, Medio Oriente y Lejano Oriente, en particular inspirado por el choli indio (top descubierto del abdomen) y falda, y popularizado por las bailarinas Salomé” (Frühauf 2009, 124). Traducción propia.

top tipo ombliguera, falda de panel, pantalones tipo harem, velo y monedas en todo el atuendo.

Psicológicamente, Sakura es fuerte, valiente, muy gentil, tiene un gran sentido del sacrificio y, al igual que Shaoran, difícilmente se rinde. Es optimista, alegre y muy firme, ya que puede ver el futuro en sueños; sus plumas resultan tan poderosas que alteran muchos aspectos de los diferentes mundos a donde llegan. En la historia, el objetivo de la Sakura original es derrotar a Fei Wang Reed junto con Shaoran, aunque a ella la conocemos ya muy avanzada la historia, en la última parte del relato. Al final de la trama, su situación es de mejora. Aunque Sakura clon tiene un papel mucho más activo porque es la que vemos y conocemos desde el inicio del relato —al igual que Shaoran clon—, su situación final es de degradación en ambas secuencias.

El *śūnyatā* y lo relacional en *Tsubasa: Reservoir Chronicle*

En la primera premisa de este artículo sostengo que en *Tsubasa* se presenta la multiplicidad temporal y espacial basada en el origen relacional y el descentramiento. Una de las imágenes que condensan mejor tanto gráfica como conceptualmente lo relacional la observamos en el volumen 22, capítulo 172.¹¹ En esta escena, la princesa Tomoyo habla de las dificultades de alterar el futuro, y la imagen ocupa toda la página sin dejar espacio para los bordes. Se le observa de perfil, con el rostro apuntando a la derecha. A la izquierda, su cabello se disuelve en un escenario donde una superficie acuática se ve alterada por pétalos de sakura que generan varias ondas. Una viñeta se superpone a la escena en el centro y en ella se ve el rostro de

¹¹ La traducción de los diálogos puede variar en algunos términos de acuerdo con la versión utilizada para el análisis; depende de su disponibilidad impresa o digital. Como ya dije, utilizo tres versiones: Vid, Kamite y la digital de Animextremist. Para revisar en línea la imagen a la que me estoy refiriendo, véase <http://animextremist.com/mangas-online/tsubasa-chronicle/capitulo-172/tsubasachronicle-11.html>

Fye. En los globos, Tomoyo dice: “Pero cambiar el futuro es algo muy difícil. La más pequeña palabra, acción, emoción... pueden cambiar drásticamente el camino del futuro, como las ondas en la superficie del agua” (CLAMP n.d.[a], 11).

En esta imagen se condensa el pensamiento relacional que subyace en la historia: un mundo en una compleja interacción e interdependencia, donde la realidad puede ser modificada hasta por el más mínimo pensamiento. Esta interrelación se vincula a un aspecto filosófico religioso propio del país de origen del manga: “desde sus comienzos, el budismo enfatizó [...] el ‘origen interdependiente’, el origen relacional y el surgir conjuntamente. Esto significa que todo sin excepción depende de algo más, nada en absoluto es independiente en el universo ni existe por sí mismo” (Abe citado por Heisig et al. 2016, 772). El descentramiento y la consecuente interrelación de todos los elementos genera una multiplicidad temporal y espacial, e incluso el desdoblamiento de yoes. Para que sea posible tal descentramiento, se tiene como base un concepto, tanto creador como destructor, *sūnyatā*, que se refiere al vacío o nada absoluta:

Así, podría decirse que la comprensión de la *sūnyatā*, o ‘vacuidad’, es la base fundamental de la doctrina del origen interdependiente. La completa interdependencia de todas las cosas a través de los mundos sensible y suprasensible sólo es posible en y a través de la comprensión de la *sūnyatā*, que es ilimitada y sin forma (Abe, citado por Heisig et al. 2016, 773).

Sūnyatā es, en *Tsubasa*, la base principal del relato, y se reitera a lo largo de la historia. Una de las imágenes más representativas se observa en el capítulo 3 del volumen 1, en la página 111, tanto en la edición de Kamite como en la de Vid: ocupa la totalidad de la página; en la parte inferior, al centro, aparece Yūko con un vestido negro, largo, tipo kimono, y un peinado alto; a sus pies, su sombra se extiende a la derecha y se proyecta hacia arriba. Una serie de plumas la rodean; algunas de ellas surgen de la parte inferior de la página y son pe-

queñas, y van haciéndose más grandes y detalladas conforme ascienden en la composición. En esta imagen, el paisaje lluvioso, que es el escenario original, se disuelve y predomina el vacío. Yūko dice:

La gente que conoces, la que conociste en tu mundo... esas personas tal vez tengan vidas distintas en los diferentes mundos... a veces te encontrarás con personas que tienen la misma apariencia en mundos distintos [...] habrá mundos donde no podrás comprender las palabras ni el sentido común. La vida, la ciencia y hasta las leyes podrían ser distintas. Habrá mundos llenos de criminales, sin mentiras, en medio de una guerra. Viajarás y vivirás en medio de eso (CLAMP 2018, 111).¹²

Una historia como *Tsubasa*, concebida con múltiples tiempos, espacios y mundos, puede tener muchos orígenes; aquí destaco la noción de descentramiento, producto del vacío absoluto o *śūnyatā*. En la imagen, mientras Yūko habla, todo su alrededor se desdibuja para trasladarla a un espacio vacío, sólo rodeado por la imagen simbólica de las plumas de Sakura. Este vacío no es una representación al azar, es el *śūnyatā*.

El vacío *śūnyatā* remite “a la enseñanza central *mahāyāna*¹³ de que todo ser está vacío o carece de existencia independiente permanente o naturaleza propia sustancial [...] el término vacuidad se suele usar como una variante de *Mu* o Nada” (Heisig et al. 2016, 1276). Dentro de las propuestas de los filósofos de la escuela de Kioto, esta nada o vacuidad absoluta es el “origen creativo y generatriz atemporal de todas las cosas” (1268). Es la forma sin forma, “el fundamento de nuestra existencia es la nada, *śūnyatā*, lo suficientemente profundo como para abarcar incluso a Dios” (Abe citado por Waldenfels 1980, 86).

¹² Véase una versión de esta imagen en <http://animextremist.com/mangas-online/tsubasa-chronicle/capitulo-3/tsubasachronicle-3.html>

¹³ Forma de budismo que predomina en China, Corea, Japón y Tíbet. El *mahāyāna* o gran vehículo se opone al *hinayāna* o vehículo menor. En el *mahāyāna*, los seres humanos pueden llegar a ser bodhisattvas, se predica una ética altruista y mantienen una fe politeísta en un gran número de seres sobrenaturales, los budas (Pike 2005).

Puesto que el *sūnyatā* es el origen, el fin y el contenido de todas las cosas, constituye el universo temporal y espacial de *Tsubasa*. Keiji Nishitani (2003, 204) expresa que este vacío está descentrado porque se entiende como el todo y lo individual al mismo tiempo, da paso a múltiples centros: “tratar cada cosa como un centro absoluto no implica una dispersión absoluta. Al contrario, como una totalidad de centros absolutos, el Todo es Uno”.

El principio de ambigüedad característico de la nada absoluta y su consecuente descentramiento e interrelación explican la representación del vacío en la gráfica y la estructura de la historia, constituida por múltiples mundos en los cuales los sujetos pueden multiplicarse un sinnúmero de veces. “Este mundo nuestro es relativo. Cualquier número de otros mundos posibles o reales (en el lenguaje de Leibniz, posibles o componibles) son plausibles. En el campo del *sūnyatā*, donde pueden ser concebidos, cada mundo es capaz de reflejar todos los demás sin dejar de ser el mundo real que es en sí” (Nishitani 2003, 221).

Se trata de una concepción de universos no lineales ni únicos, como se solía concebir en los metarrelatos de la modernidad europea, donde un camino hacia la utopía regía todo. *Tsubasa* tiene una estructura con un universo creado a partir del vacío, el cual da paso a multiplicidad de centros y, por lo tanto, de tiempos y espacios que pueden coexistir sin perder su integración con el todo ni su individualidad. Ni los sujetos ni el tiempo ni el espacio son únicos, ni son lineales ni discurren hacia un destino.

La multiplicidad de yoes en Tsubasa: Reservoir Chronicle

Aunque se trate de un tiempo complejo que muestra multiplicidad de elementos simultáneos, lo planteado sigue en diálogo y concordancia con los principios filosóficos japoneses, por lo que en esta parte del análisis no se puede decir aún que se

manifieste la posmodernidad; sin embargo, sí hay concordancia con ella, lo que nos lleva a la segunda premisa que sustenta mi argumento: en los personajes de *Tsubasa: Reservoir Chronicle* está presente una multiplicidad de yoës, en la que los fundamentos del budismo zen coinciden con la desmaterialización posmoderna del sujeto.

La duplicidad de personajes se da en *Tsubasa* de dos formas básicas: *i)* dobles clonados de los protagonistas, y *ii)* dobles de los personajes secundarios.

Una imagen representativa de esta situación la observamos en el volumen 22, capítulo 175, que ocupa casi la totalidad de la página y está coloreada.¹⁴ En primer plano observamos a los dos Shaoranés, uno frente al otro. El clon, situado a la derecha, sostiene su espada de ese mismo lado. En el lado izquierdo, el original sostiene su espada con la mano derecha. Ambos Shaoranés resultan un reflejo del otro; el clon viste de negro, el original porta un traje blanco con motivos negros. En segundo plano se observa una especie de niebla o polvo que se extiende a casi toda la imagen, con excepción de la parte superior. Esta niebla está en movimiento y hace flotar algunos pétalos de sakura. En tercer plano se observa un fondo oscuro. En el globo, Shaoran dice: "Personalmente terminaré esto", seguido de la pregunta: "¿Cuál Shaoran será el elegido por el destino para sobrevivir?" (CLAMP n.d.[a], 1).

En su composición, esta imagen muestra un predominio del vacío y el empequeñecimiento de las figuras principales; además, el movimiento del polvo forma ondas que se integran con el movimiento de la ropa de ambos personajes, lo que da una sensación circular. El vacío o *sūnyatā*, representado por la marea de niebla o polvo y el firmamento, está presente no sólo a modo de escenario, sino también como principio creador de todo: los dos Shaoranés son vacío y el vacío los constituye a ambos. Esta imagen deja clara la tendencia al desdoblamiento

¹⁴ Véase una versión digital de esta imagen en <http://animextremist.com/mangas-online/tsubasa-chronicle/capitulo-175/tsubasachronicle-1.html> o <https://tmofans.com/viewer/5af434f8d492e/paginated/3>

de los sujetos, lo cual es una constante en la historia. La noción de vacío en este caso no sólo remite al *sūnyatā*, sino también al Dao propio del daoísmo. De esta manera, en relación con los desdoblamientos, la mirada filosófica que los explica puede tomar dos cauces: el *sūnyatā* budista o el yin yang.

El *sūnyatā* se convierte en el eje del manga debido a que explica los desdoblamientos del yo, así como la ambigüedad temporal y espacial. Como se dijo, el *sūnyatā* constituye todas las cosas, es relacional, descentrado y no lineal. En *Tsubasa*, estos mundos pueden ser simultáneos y estar habitados por personajes que se duplican de un mundo a otro. El yo es múltiple y ambiguo, lo que se relaciona con lo que Keiji Nishitani denomina vacuidad y mismidad, donde es importante destacar varios aspectos: interpenetración, descentramiento y complementariedad.

En la interpenetración de A y B, ambos son diferentes, pero son uno mismo; esto implica que la línea fronteriza que marca el límite entre un sujeto y otro, y entre un sujeto y la nada (o el todo),

se parece a un tabique que separa dos habitaciones. El lado *x* del tabique que da a la habitación A representa a la habitación B en el sentido de que marca el límite de la habitación A. Podemos decir que, en esencia, el lado *x* es la expresión de la habitación B que se muestra en la habitación A. Al mismo tiempo, el lado *x* que expresa a B como parte de la habitación A pertenece a la habitación A (Nishitani citado por Heisig et al. 2016, 751).

En este pensamiento, cada cosa conserva su individualidad, pero una parte de ella se comparte con el otro, por lo tanto, es y no es al mismo tiempo. Hay límites e interconexiones a la vez, es un orden particular. Esta concepción del mundo explica por qué los personajes pueden viajar por diferentes mundos y conocer a personas que conocieron en otros mundos; lo mismo ocurre con los dobles de los protagonistas, se trata de seres que son y no son al mismo tiempo. El yo múltiple puede fusionarse, separarse o intercambiarse. Es diferente al del

pensamiento europeo, el cual es consistente, continuo, único e intrínseco (Sugiyama 1994). En contraparte, desde el budismo zen, Ikkyū plantea que “para el ignorante, los yoes están separados los unos de los otros. Para la persona realizada, no hay distinción entre ‘yo’ y ‘otros’” (Suzuki citado por Heisig et al. 2016, 212).

La ausencia de lo intrínseco y centrado lleva a la ambigüedad y el descentramiento como características definitivas de la construcción del pensamiento, lo que incluye los ámbitos temporal, espacial y del sujeto,

y en el hecho de que todas las cosas en el mundo puedan existir sólo como sí mismos distintos, con diversos límites, por todos lados, indica que el mundo de conexiones incluye un sistema exhaustivo de ramificaciones y discriminaciones. Sin embargo, también se da una situación diametralmente opuesta con respecto a las conexiones del mundo, a saber, la no discriminación e igualdad (Nishitani citado por Heisig et al. 2016, 752).

El tercer elemento de la vacuidad, propuesto por Nishitani, es la complementariedad; es decir, “el ‘mundo’ concreto real como un mundo de relaciones sólo es posible mientras los extremos contradictorios, como reciprocidad no-circular absoluta, sean lo mismo” (Nishitani citado por Heisig et al. 2016, 753). Este tema vincula con el segundo cauce por el cual es posible analizar los desdoblamientos del yo.

El tema de los opuestos complementarios, interdependientes y dialécticos se vincula fuertemente a la representación del yin yang, propia del daoísmo chino; se trata del “ciclo de principios antagónicos y a la vez complementarios conocido con el nombre de *yang* y *yin*” (Eliade 1999, 33). Que la influencia del yin yang daoísta se vea en la gráfica japonesa no es extraño si tomamos en cuenta dos aspectos: primero, el daoísmo se introdujo en Japón, junto con el budismo y el confucianismo, en los siglos V y VI (Tanaka 2011); segundo, incluso si el daoísmo no hubiera llegado a Japón, ya se había mezclado con el budismo *mahāyāna* proveniente de India, para dar paso al

budismo chan, y luego al zen cuando entró a Japón y se mezcló con el sintoísmo.

El yin yang propone que “el mundo representa una totalidad de orden cíclico (Tao), constituida por la conjugación de dos manifestaciones alternantes y complementarias” (Eliade 1999, 34). Al igual que el budismo zen, el daoísmo también le da mucho peso al vacío, ya que propone que, de un vacío supremo original, el Dao, surge el uno, aliento primordial que da paso al dos, la dualidad, el yin yang. De la interacción entre ambas fuerzas se producen los 10 000 seres y se da paso al tres, el cual es un aliento ubicado en el vacío mediano (Camacho 2009). Según este pensamiento, la nada era lo que existía antes de cualquier distinción; en cuanto se diferenció la nada del uno, se dio paso al dos y luego al tres, y se llegó de nuevo al vacío (Watts 1976). Este pensamiento muestra una clara convergencia con el budismo, con el cual comparte una historia y una serie de mezclas y sincretismos.

Posmodernidad: el reto a la muerte y el colapso del *śūnyatā*

En este apartado sostengo que en *Tsubasa* es el reto a la muerte lo que genera el colapso en el tiempo y en el espacio, circunstancia en la que el *śūnyatā* se altera y el aspecto subjetivo del *ma* deviene el eje rector de la historia; se exacerban las características que dan paso al posmodernismo.

Tsubasa se publicó en Japón a principios de siglo XXI, en un contexto paradójico que podemos sintetizar en los siguientes aspectos:

- i. En la década de 1990, la crisis económica golpeó Japón, lo que impactó directamente en la industria del manga con la reducción en más de un tercio de la circulación de *tankō-*

*bon.*¹⁵ La caída de las ventas fue resultado de las transformaciones demográficas que marcaron el consumo cultural, ante lo cual las grandes editoriales, como Shūeisha, recurrieron a la estrategia *media mix*, que encadena videojuegos, series televisivas, cartas, películas, etc. (Bouissou 2014).

- ii. En esa misma década, el sistema económico neoliberal permitió la introducción del manga y el anime en diversos países, gracias a la apertura de fronteras y la disminución de aranceles e impuestos, como sucedió en México. Los productos de las industrias culturales entraron al país motivados por la buena respuesta del público.
- iii. Desde los años ochenta, en todo el mundo, la posmodernidad se volvió la dominante cultural¹⁶ e impregnó con su estética las prácticas y las creaciones sociales culturales. Se rompieron las fronteras del tiempo y el espacio gracias al avance tecnológico.

La imagen que analizo en este apartado se localiza en el volumen 27, capítulo 213,¹⁷ y ocupa toda la página. Consiste únicamente en la silueta de Sakura, delineada con negro, en un fondo entramado de gris con algunas zonas blancas. La figura inconsciente de Sakura se eleva; se distingue su vestido largo, su cabello revuelto y una serie de alas que salen de su pecho y su estómago y que se extienden por toda la imagen. En el centro de la composición, en un globo, Fei Wang Reed afirma: “La ley

¹⁵ *Tankōbon* es un volumen recopilatorio de un título o una serie; suele ser de bolsillo, con medidas aproximadas de 11.5 × 17.5 cm, tapa blanda y papel de calidad (Santiago 2010, 141).

¹⁶ Entiendo el concepto de dominante cultural de acuerdo con la propuesta de Fredrick Jameson, para quien la posmodernidad se convierte en una dominante cultural en el sentido de norma hegemónica, “concepto que incluye la presencia y la coexistencia de una gran cantidad de rasgos muy diversos, pero subordinados” (Jameson 1991, 19). Este planteamiento implica que, aunque la posmodernidad sea la dominante cultural, coexiste con rasgos que no coinciden con ella.

¹⁷ Véase una versión digital de esta imagen en <http://animextremist.com/mangas-online/tsubasa-chronicle/capitulo-213/tsubasachronicle-13.html> o <https://tmofans.com/viewer/5af435152d758/paginated/14>

dice que los muertos no pueden regresar a la vida” (CLAMP n.d.[c], 13).

Aquí es necesario evocar el término *posmodernidad*. Retomo de manera particular la propuesta de Fredrick Jameson, quien la concibe como disruptora radical en el proyecto moderno, unificador y progresista, y en la que las características que ya estaban presentes desde momentos históricos anteriores en Europa y América, se vuelven la dominante cultural, lo que “permite la presencia y coexistencia de un abanico de rasgos muy diferentes, aunque subordinados unos a otros” (Jameson 2005, 2-3).

Como uno de los rasgos característicos de la posmodernidad, Jameson (1998, 16) propone la “desaparición de algunos límites o separaciones clave”. Es el momento en que los proyectos únicos y utópicos se rompen, estallan las jerarquías, el pasado confluye en el presente, se retoma, se reelabora, regresa fragmentado en un discurso múltiple (*pastiche*) y es “la imitación de un estilo peculiar o único, el uso de una máscara estilística, discurso en una lengua muerta” (20). Se observa la convergencia con el pensamiento filosófico japonés en cuanto a la ruptura de límites y la desaparición de un solo camino, tanto en el origen como en el fin, debido a que el pensamiento del yo único e indivisible es ya poco aplicable en la posmodernidad.¹⁸ En un relato, ésta se caracteriza por la presencia de entidades fragmentarias que pueden asumir múltiples funciones actanciales en lugar de una sola, como solía ser en los relatos modernos occidentales. Así que, en lugar del sujeto individual, se tiene

la presencia de representaciones globalizadoras que abarcan una gran cantidad de funciones dentro del relato, donde estas entidades globales trascienden la categoría de sujeto, pero no la desaparecen, ya que este

¹⁸ En este punto, Jameson (1998) plantea que hay dos perspectivas: la primera propone que el sujeto individual y único era una característica y una necesidad del capitalismo competitivo, pero que actualmente, en la era del capitalismo corporativo, ya no es necesario. La segunda postura plantea que dicho sujeto nunca existió.

tipo de estructura no borra la categoría narrativa del personaje individual, sino que la retienen y someten a una dinámica de desplazamientos estructurales que permiten que los actores fijos sigan siendo de alguna forma los “mismos”, mientras que sus funciones sustanciales cambian incesantemente debajo de ellos (Jameson 1995, 56).

Se presenta la muerte del sujeto y, con ello, la de los estilos individuales, únicos y geniales. Se borran los límites y los bordes que empezaban a ser poco claros, lo que lleva a la mezcla del pasado con el presente, el uso y reúso de elementos procedentes de diversos tiempos, los espacios que se retoman y reelaboran en el pastiche.

Cuando el śūnyatā y la posmodernidad convergen

El discurso de la posmodernidad bien podría explicar las características de una historia como *Tsubasa*; sin embargo, es un concepto que periodiza y corresponde al ascenso de la estética del capitalismo tardío (Jameson 1998), diferente de lo que ocurre en Japón, donde lo ambiguo, múltiple y fragmentario ha formado parte de la cultura y el pensamiento filosófico religioso desde épocas muy tempranas. Por ello, para entender cómo se presenta la posmodernidad y cómo converge con el pensamiento filosófico budista en *Tsubasa*, destaco la posmodernidad como una dominante cultural y retomo los planteamientos del posmodernismo 1 formulados por Heine (1995), según los cuales las características descentradas y fragmentarias del imaginario nipón son una forma incipiente de posmodernismo que está en espera del momento adecuado para ascender.

El mundo creado en *Tsubasa*, aunque dominado por el descentramiento y la fragmentariedad del śūnyatā, tiene límites, separaciones entre los diversos mundos que se rompen en el momento en que Fei Wang busca revivir a los muertos: el tiempo y el espacio se colapsan, las diferentes dimensiones se mezclan, se da paso a una forma semejante a la de la posmodernidad, no con la ruptura de un orden teleológico,

sino con la aparente destrucción de un mundo complejo y descentralizado.

En el relato, la ruptura del orden y la presencia de un caos semejante al posmoderno viene de la mano del objeto que persigue Fei Wang: lograr revivir a los muertos. Se trata de un tabú que sólo puede ser logrado con el colapso en el orden y la lógica del *sūnyatā*. Este colapso viene de la mano del cuerpo de Sakura clon, marcado por todas las dimensiones y los tiempos que visitó.

FEI WANG: El cuerpo grabado con todas las dimensiones... y... la pluma que contiene un poder incomparable, que estaba dormido bajo esas ruinas mucho tiempo... con tal poder, las cadenas de las dimensiones podrán romperse... finalmente... la ley más básica del mundo... colapsaría. La ley que dice que los muertos no pueden regresar a la vida (CLAMP n.d.[c], 10-13).

Lo que se intenta transgredir en la narrativa es una ley natural irreversible: “Las leyes naturales están basadas en la naturaleza humana, son las mismas en todos los sitios y en todas las épocas. La ley natural es inmutable y ni siquiera los dioses pueden alterarla” (Heisig et al. 2016, 146). El deseo de revertir la muerte es el nodo central que detona la historia a través de las acciones del oponente del relato (Fei Wang) y, en consecuencia, las de los demás actantes, lo que casi se logra en los últimos volúmenes, cuando las diversas dimensiones se funden en una sola.

Para entender cómo se da la perturbación del *sūnyatā* en *Tsubasa*, es necesario acudir a otro concepto, similar al de vacío absoluto, pero que va más allá del budismo: el *ma*, que significa “un ‘intervalo’ entre dos (o más) cosas y eventos espaciales o temporales” (Pilgrim 1986, 255). *Ma* es un concepto articulador en el que el espacio y el tiempo son interdependientes, no son entidades separadas, ya que los describe “a través de una noción de intervalo” (Isozaki 2012, 345). Incluso en condiciones de caos, el espacio no se percibe independiente del tiempo, y este último no es homogéneo (Isozaki 2012).

Ma es una noción de lo intermedio que puede manifestarse en diversos ámbitos, como los espacios urbanos, la arquitectura, los jardines o el arte. Pilgrim (1986), citando al abad Kobori Nanrei de Daitoku-ji, sostiene que tanto *ma* como *mu* 無 son términos análogos, aunque *mu* (*śūnyatā*) al parecer abarca mucho más de lo que existe y lo que no, y *ma* se relaciona más con el intervalo y el lapso. En este sentido, los retomo como análogos porque el intervalo es una constante en *Tsubasa*.

Para Pilgrim, *ma* tiene dos aspectos, uno objetivo y otro subjetivo, pues puede hacer referencia tanto a una realidad objetiva como a modos particulares de experiencia y entendimiento del mundo. En el primer caso, se entiende el *ma* como una especie de vacío significativo¹⁹ presente en la realidad descriptiva que toma forma material. El segundo aspecto del *ma* se refiere a la comprensión del mundo; se trata de una forma de ver, experimentar y estar consciente del mundo, más allá de las ubicaciones y los límites (Pilgrim 1986).

La parte del *ma* que interesa en este trabajo es la subjetiva, ya que aquí “*ma* se convierte en un paradigma estético religioso y provoca un colapso de mundos distintivos, e incluso del tiempo y el espacio en sí” (Pilgrim 1986, 256). Esta parte del *ma* se entiende como un *lugar experiencial* cuya naturaleza es dinámica, activa, “dentro del cual pasado y futuro, tiempo y espacio, se derrumban en el presente, y ‘el tiempo [no] se percibe como una realidad independiente de la naturaleza (o espacio)’” (266-267). En *Tsubasa*, la alteración de esta parte del *ma* parece ser la que colapsa el orden y las fronteras entre los mundos.

Por su parte, Jameson plantea, desde la teoría de la posmodernidad, la muerte del sujeto y la desaparición de estas entidades únicas que asumían en el relato una sola función actancial. Se derrumban los caminos a la utopía y con ello la idea de un tiempo y un espacio únicos. Si bien *Tsubasa*, al haber sido concebida bajo la noción de *śūnyatā*, nunca se estructuró con

¹⁹ Pilgrim (1986, 259) lo expresa como “pregnant nothingness”.

tiempos ni espacios únicos, sí había un orden y fronteras entre los mundos, las cuales, aunque ambiguas e interrelacionadas, marcaban separaciones y equilibrio. En el relato, las acciones de Fei Wang generan que la historia se inicie ya en un intervalo o *ma*, y los actantes se mueven dando vueltas atrapados en ese intervalo que se acentúa al final, cuando el mago captura a Sakura (original y clon) y la usa para provocar un colapso en el tiempo y el espacio. Cuando el orden se rompe, hay una convergencia con la idea posmoderna. En este caso, la parte del *ma* que se desestabiliza es la encargada tanto de ser un borde como de tender puentes (*hashi* 橋),²⁰ por lo que los diferentes tiempos y realidades, y al parecer también los bordes entre vivos y muertos, comienzan a colapsar debido a que se borran los límites que los separan.

Este colapso en *hashi* se da porque la historia se inicia en un tiempo que ya fue rebobinado, alterado, con protagonistas que son clones de los originales. Ni los personajes ni el lector tienen conciencia de que la historia se desarrolla a partir de simulacros. Es una simulación en la que los clones suplantan a los originales, tanto en la historia como ante el lector, y generan una realidad alterada que no se corresponde con la realidad de los actores originales. Algo similar ocurre con Shaoran, actante que encarnaría lo hiperreal por excelencia, ya que el original es, a su vez, hijo de los clones, de tal modo que, cuando éstos desaparecen al final de la historia, él se queda como un ente sin origen; este personaje es una simulación que se da con la “resurrección artificial” (Baudrillard 1978, 7) del mundo de Sakura, deseada por el propio Shaoran para salvar a su amiga. Este mundo artificial es adecuado para Fei Wang, ya que está alterado, modificado y resucitado según la conveniencia del

²⁰ *Ma* tiene aspectos múltiples que lo caracterizan. Isozaki identifica nueve: *hi-morogi* 神籠, *hashi* 橋, *yami*闇, *suki*隙, *utsuroi* 移ろい, *utusushimi* 現身, *sabi*寂, *susabi*遊ぶ y *michiyuki*道行. *Hashi* se refiere tanto a los límites como a los puentes entre espacios; “todo lo que se cruzó, se llenó o se proyectó en el abismo de *ma* (el espacio entre dos bordes) se designó *hashi*” (Isozaki 2012, 349).

actante oponente en el relato. La existencia de este mundo corrupto junto con los simulacros de los personajes principales es lo que va a incidir en la función del *ma* de marcar bordes y tender puentes y, por lo tanto, en los diversos mundos: al colapsarse esta función del *ma*, y asimismo del *sūnyatā*, se da paso a una confusión similar a la posmodernidad:

el truco visual no se trata nunca de confundirse con lo real, sino de producir un simulacro, con plena conciencia del juego y del artificio. Se trata, mimando la tercera dimensión, de introducir la duda sobre la realidad de esta tercera dimensión y, mimando y sobrepasando el efecto de lo real, de lanzar la duda radical sobre el principio de realidad (Baudrillard 1978, 30).

El mundo rebobinado y los clones corrompen tanto su mundo como los otros mundos y tiempos que visitan; los convierten en el “Infierno de la simulación que no es ya el de la tortura, sino el de la torsión sutil, maléfica, inabarcable, del sentido” (Baudrillard 1978, 39). Sin embargo, contrario a lo que ocurre en la posmodernidad con los simulacros, en *Tsubasa*, al plantearse dentro de un pensamiento filosófico como el *sūnyatā*, que es y no es a la vez, estos mismos clones que se convierten en la herramienta de Fei Wang son quienes, al final, restauran los diversos tiempos y espacios, y con ello, el orden de todo.

Conclusiones

En *Tsubasa*, los puntos de confluencia entre la posmodernidad y la filosofía japonesa basada en el vacío absoluto no tienen límites claros. Tampoco se puede obviar el momento en que se publicó el manga y lo que sucedía tanto en Japón como en el mundo entero. Mientras Japón había sido golpeado por una crisis económica en la década de 1990, la posmodernidad se había convertido ya en la dominante cultural en Europa y América. Para la primera década del siglo xxi, el mercado del

manga no había recuperado el público que tenía y la posmodernidad seguía siendo la que marcaba con su estética múltiples productos de cultura y entretenimiento.

La estética posmoderna es una manera de comprender la deconstrucción de las narrativas y de las formas lógicas de entendimiento de un relato en el que los tiempos y los espacios se mezclan y el orden conocido se transgrede; aunado a lo anterior, desde la década de 1980, el cómic estadounidense había recurrido al multiverso, caracterizado por mezclas temporales y *crossovers*, para “llamar la atención de los compradores” (Vilches Fuentes 2014, 226) ante la salida de guionistas estelares que buscaban mayor libertad creativa y el mantenimiento de sus derechos de autor.

Tsubasa se puede analizar perfectamente sólo desde la teoría de la posmodernidad; sin embargo, aunque no hay que des-
cartar la influencia de Europa y América en las creaciones de manga contemporáneo, tampoco se debe dejar de lado el pensamiento filosófico japonés, marcado por la interrelación y el policentrismo en vez de caminos lineales y progresivos, rotos solamente de manera reciente.

Tsubasa se creó en un contexto donde el vacío absoluto se concibe en todos los aspectos de la vida, tanto material como inmaterial, a diferencia de Europa, en la que, por mucho tiempo, fue dominante la idea de “que hay un mundo en el que vivimos y a través del cual pensamos, en lugar de muchos mundos” (Kukkonen 2010, 39).

En síntesis, la estructura narrativa de *Tsubasa*, marcada tanto por la posmodernidad como por el pensamiento filosófico japonés, tiene dos aspectos principales:

- i. La historia en su totalidad puede entenderse desde el vacío absoluto *śūnyatā*, que es relacional y descentrado. Admite la coexistencia de opuestos complementarios, de múltiples mundos y múltiples yoes.
- ii. La posmodernidad se da en un momento del relato en que los diversos mundos, que coexisten en un orden ambiguo

y relacional, parecen colapsar en un intervalo en que las acciones de los actantes se repiten. Aquí hay un parecido con los simulacros posmodernos, su acción que corrompe el orden ya de por sí complejo.

En este análisis encontramos que no hay límites claros entre la noción japonesa del vacío y la posmodernidad, ya que en ambos planteamientos se observa la multiplicidad, la simultaneidad y el desdoblamiento producto de la falta de marcos o límites. Esto se traduce en colapsos en la línea temporal del relato y en la presencia de actantes con múltiples desdoblamientos. Todos estos puntos pueden ser leídos e interpretados a partir de la teoría posmoderna o a través del pensamiento filosófico japonés sobre el vacío. Lo anterior se explica debido a que hablamos de un país que, al igual que el resto, se ha alimentado de diversos intercambios con el extranjero y que retoma, hibrida, adapta y usa según lo que convenga a sus fines.

Tsubasa es una serie de tal complejidad que queda mucho por investigar, dado el contexto de crisis y competencia en la industria del manga que marca su creación. ¿Hasta dónde se puede pensar en esta historia como una estrategia de mercado de CLAMP, pues retoma personajes y temas que ya habían tenido éxito en series anteriores? Hasta ahora, las autoras sólo han expresado sus motivos personales, basados en el deseo de crear una historia con personajes iguales a los conocidos, pero diferentes a la vez, que fueran unos en un inicio y diferentes al final de la narración, pero con la misma apariencia (*Chibi Yuuto's Chronicles* 2016). Quedan pendientes otros aspectos por analizar, tanto contextuales, de contenido e incluso de influencia de esta serie en las creaciones locales de países que la importan y consumen, como es el caso de México, donde las obras de CLAMP han tenido gran resonancia. ♦♦

Referencias

- ÁLVAREZ GANDOLFI, Federico. 2015. "Culturas fan y cultura masiva. Prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers". *La Trama de la Comunicación* 19: 45-65. <https://doi.org/10.35305/lv.v19i0.514>
- AZUMA, Hiroki. 2008. *Génération Otaku : les enfants de la postmodernité*. París: Hachette littératures.
- AZUMA, Hiroki. 2009. *Otaku. Japan's Database Animals*. Traducido por Jonathan E. Abel y Shion Kono. Mineápolis, MN: University of Minnesota Press.
- BAUDRILLARD, Jean. 1978. *Cultura y simulacro*. Traducido por Pedro Rovira. Barcelona: Kairós.
- BERISTÁIN, Helena. 1995. *Diccionario de poética y retórica*. México: Porrúa.
- BOUSSIOUT, Jean-Marie. 2014. *Manga : historie et univers de la bande dessinée japonaise*. Arles: Philippe Picquier.
- CAMACHO MORFÍN, Sol. 2009. "La pintura china estilo shuimo en mi lenguaje plástico". Tesis de maestría. Universidad Nacional Autónoma de México. https://ru.dgb.unam.mx/handle/DGB_UNAM/TES01000639784
- CASTELLI OLVERA, Sarahi Isuki. 2017. "La noción del espacio en el manga *Ekkusu (X)*: entre lo tradicional y la posmodernidad". *Espacialidades* 7 (2): 164-186. http://espacialidades.cua.uam.mx/vol/07/2017/02/08_Isuki_Castelli_La_npcion_del_espacio.pdf
- CASTELLI OLVERA, Sarahi Isuki. 2018. "Referentes iconográficos de *X*, un manga posmoderno: entre el apocalipsis y el yin-yang". *Estudios de Asia y África* 53 (3): 717-740. <https://doi.org/10.24201/eaa.v53i3.2234>
- CASTELLI OLVERA, Sarahi Isuki. 2019. "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>
- Chibi Yuuto's Cronicles*. 2016. "CLAMP Interview". Traducida por Panicle. [Publicada originalmente en japonés en *Tsubasa Caractere Chronicle*]. <https://chibiyuuto.com/clamp-interviews/clamp-interview-tsubasa-caractere-chronicle-december2016/>

- CLAMP. 2018. *Tsubasa: Reservoir Chronicle*. Vol. 1, *Te protegeré porque te amo*. México: Kamite.
- CLAMP. n.d. (a). *Tsubasa: Reservoir Chronicle*. Vol. 22. <http://animextremist.com/mangas-online/tsubasa-chronicle/capitulo-175/tsubasachronicle.html>
- CLAMP. n.d. (b). *Tsubasa: Reservoir Chronicle*. Vol. 26. <http://animextremist.com/mangas-online/tsubasa-chronicle/capitulo-201/tsubasachronicle.html>
- CLAMP. n.d. (c). *Tsubasa: Reservoir Chronicle*. Vol. 27. <http://animextremist.com/mangas-online/tsubasa-chronicle/capitulo-213/tsubasachronicle.html>
- ELIADE, Mircea. 1999. *Historia de las creencias y las ideas religiosas*. Vol. 2, *De Gautama Buda al triunfo del cristianismo*. Buenos Aires: Paidós.
- FOSTER, Michael Dylan. 2016. “The Folkloresque Circle: Toward a Theory of Fuzzy Allusion”. En *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*, editado por Michael Dylan Foster y Jeffey A. Tolbert, 47-75. Logan: Utah State University Press.
- FRÜHAUF, Tina. 2009. “Raqs Gothique: Decolonizing Belly Dance”. *The Drama Review* 53 (3):117-138. <https://doi.org/10.1162/dram.2009.53.3.117>
- GINZBURG, Carlo. 1999. *Mitos, emblemas, indicios: morfología e historia*. Traducido por Carlos Catroppi. Barcelona: Gedisa.
- HEINE, Steven. 1995. “Ie-Ism (‘Sacred Familism’) and the Discourse of Postmodernism in Relation to Nativism/Nationalism/Nihonism”. En *Japan in Traditional and Postmodern Perspectives*, editado por Charles Wei-HSun Fu y Steven Heine, 25-53. Albany: State University of New York Press.
- HEISIG, James W., Thomas P. Kasulis, John C. Maraldo y Raquel Bouso García, eds. 2016. *La filosofía japonesa en sus textos*. Barcelona: Herder.
- ISOZAKI, Arata. 2012. “Ma: Space and Time in Japan 1978/2009”. En *From Postwar to Postmodern. Art in Japan 1945-1989*, editado por Doryun Chong, Michio Hayashi, Fumihiko Sumitomo y Kenji Kajiyama, 345-351. Nueva York: Museum of Modern Art.
- JAMESON, Fredric. 1991. *Ensayos sobre el posmodernismo*. Buenos Aires: Imago Mundi.

- JAMESON, Fredric. 1995. *La estética geopolítica: cine y espacio en el sistema mundial*. Barcelona: Paidós.
- JAMESON, Fredric. 1998. *El giro cultural: escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998*. Buenos Aires: Manantial.
- JAMESON, Fredric. 2005. "La lógica cultural del capitalismo tardío". Traducido por Celia Montolío Nicholson y Ramón del Castillo. http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/uami/nivon/JAMESON_logica_cultural.pdf
- KUKKONEN, Karin. 2010. "Navigating Infinite Earths: Readers, Mental Models, and the Multiverse of Superhero Comics". *Storyworlds. A Journal of Narrative Studies* 2 (1): 39-58. <https://doi.org/10.1353/stw.0.0009>
- MENKES, Dominique. 2012. "La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad". *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud* 10 (1): 51-62.
- NISHITANI, Keiji. 2003. *La religión y la nada*. Madrid: Siruela.
- PIKE, Edgar Royston. 2005. *Diccionario de religiones*. México: Fondo de Cultura Económica.
- PILGRIM, Richard B. 1986. "Intervals (*Ma*) in Space and Time: Foundations for a Religio-Aesthetic Paradigm in Japan". *History of Religions* 25 (3): 255-277. <https://doi.org/10.1086/463043>
- POLONIATO, Alicia A. 2008. "Percepción (posmoderna) y el 'hacer sentido en el anime'". *Anuario de Investigación* 2008: 680-702. <https://publicaciones.xoc.uam.mx/Recurso.php>
- ROBLES BASTIDA, Nazario. 2011. "Sexualidad 2D: política, imaginación y libido dentro de una subcultura posmoderna". *Razón y Palabra*, núm. 77. http://www.razonypalabra.org.mx/N/N77-2/08_Robles_M77-2.pdf
- SANTIAGO IGLESIAS, José Andrés. 2010. *Manga: del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Vigo: Universidad de Vigo.
- SUGIYAMA LEBRA, Takie. 1994. "Migawari: The Cultural Idiom of Self-Other Exchange in Japan". En *Self as Person in Asian Theory and Practice*, editado por Robert T. Ames, Wimal Dissanayake y Thomas P. Kasulis, 107-124. Albany: State University of New York Press.
- TANAKA, Michiko. 2011. *Historia mínima de Japón*. México: El Colegio de México.
- VILCHES FUENTES, Genaro. 2014. *Breve historia del cómic*. Madrid: Nowtilus.

- WALDENFELS, Hans. 1980. *Absolute Nothingness Foundations for a Buddhist-Christian Dialogue*. Nueva York: Paulist Press.
- WATTS, Alan. 1976. *El camino del Tao*. Barcelona: Kairos.

Sarahi Isuki Castelli Olvera es doctora en ciencias sociales por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Es profesora-investigadora en la Facultad de Comunicación en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Su línea de investigación es la cultura visual en la gráfica contemporánea, y sus investigaciones están orientadas a temas relacionados con cultura visual, arte contemporáneo, cómic japonés e historieta mexicana.

<https://orcid.org/0000-0001-5955-6781>
sarahi.castelli@correo.buap.mx

