

## CULTURA Y SOCIEDAD

### **Referentes iconográficos de X, un manga posmoderno: entre el Apocalipsis y el yin-yang**

### **Iconographic references of X, a postmodern manga: Between the Apocalypse and the Yin Yang**

SARAHÍ ISUKI CASTELLI OLVERA\*

**Resumen:** Se pretende analizar las características iconográficas y narrativas presentes en el manga de origen japonés *X (Ekkusu)*, de CLAMP, publicado en México por Editorial Vid entre 2003 y 2005. Se plantea que el manga *X* presenta elementos de estética posmoderna en su historia y su gráfica, y se enfoca en los aspectos de origen religioso que se muestran en el manga de manera híbrida. Este trabajo se basa en el examen iconográfico de la obra, orientado por las propuestas de *La era neobarroca*, de Omar Calabrese y *El giro cultural: escritos seleccionados sobre posmodernismo*, de Fredric Jameson.

**Palabras clave:** posmodernidad; cristianismo; yin-yang; manga; hibridación.

**Abstract:** In this article, we analyze the iconographic and narrative features of the Japanese manga *X (Ekkusu)* created by CLAMP, pub-

---

Recepción: 30 de julio de 2016. / Aceptación: 7 de agosto de 2017.

\* Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, ares.walburga.black@gmail.com

lished in Mexico by Editorial Vid between 2003 and 2005. We propose that the *X* manga has elements of the postmodern aesthetic in its history and graphics, with a focus on some religious aspects, shown in the hybrid manga way. This work is based on the iconographic analysis of the work, informed by the ideas of Omar Calabrese in *Neo-Baroque. A sign of the times*, and Fredric Jameson's *Cultural turn: selected writings on the postmodernism*.

**Keywords:** postmodernism; Christianity; Yin Yang; manga; hybridity.

## Introducción

Este trabajo es un análisis del cómic japonés *X* (*Ekkusu*), obra del colectivo CLAMP, compuesto por dos dibujantes: Mokonapa y Mick Nekoi, y dos guionistas: Nanase Ohkawa y Satsuki Igarashi. Publicado en Japón entre 1992 y 2002, la trama gira en torno a Kamui, un adolescente de 16 años que debe decidir si protege a la humanidad o la destruye. Cualquiera que sea la decisión del protagonista, traerá como consecuencia que su mejor amigo, Fuma, tome el lugar que quede vacante y se convierta en el “otro Kamui”, lo que se traducirá en un complicado argumento apocalíptico en el que siete dragones del cielo (sellos) pelean con los siete dragones de la Tierra (ángeles-mensajeros) para defender a la humanidad de su destrucción. Cada bando será guiado por un Kamui; al primero le corresponde Kamui, al segundo, el Kamui en el que se convierte Fuma.

Este trabajo forma parte de una tesis doctoral en desarrollo, en la que se pretende analizar la introducción del manga en México a partir de dos estudios de caso: un manga de origen japonés con estructura narrativa y visual posmoderna, *X*, y su influencia en la creación de un manga mexicano: *DREM*. Como los elementos característicos de la posmodernidad son muchos y *X* cumple con la mayoría, en este artículo, por cuestiones de espacio, me enfocaré en uno de los principales rasgos del fenómeno posmoderno en el mencionado manga: la hibridación. Parto de la consideración de que *X* fue uno de los primeros cómics japoneses con temática posmoderna introducidos en México por Editorial Vid durante la primera década del siglo XXI.

Propongo que retoma elementos iconográficos y conceptuales del cristianismo y del daoísmo, ejes de la narración gráfica, y que se presentan hibridados como cita neobarroca. El argumento se sostiene a partir del análisis iconográfico de la obra, con énfasis en la concepción planteada por Fredric Jameson en *El giro cultural: escritos seleccionados sobre posmodernismo*, y la propuesta de *La era neobarroca* de Omar Calabrese.

La idea de que ciertos elementos del pensamiento mítico y religioso se repiten una y otra vez de cultura en cultura es uno de los principales planteamientos de Mircea Eliade, quien con su propuesta del mito del eterno retorno defiende que “todas las acciones humanas adquieren su eficacia en la medida en que repiten una acción llevada a cabo desde el comienzo de los tiempos por un dios, héroe o antepasado” (Eliade, 2001, p. 29); además expresa que “ciertos comportamientos míticos perduran aún ante nuestros ojos. No se trata de supervivencias de una mentalidad arcaica, sino que ciertos aspectos y funciones del pensamiento mítico son constitutivos del ser humano” (2001, p. 189) y, por lo tanto, es común encontrar estructuras míticas en las imágenes y los comportamientos transmitidos a la colectividad por los medios masivos de comunicación, particularmente a través de los personajes de los cómics que representan las versiones actuales de los héroes (Eliade, 1983, p. 192).

La manera en que aparecen y se integran en X elementos de diversos orígenes religiosos se vincula no sólo al eterno retorno, sino también a lo que Fredric Jameson denomina “posmodernidad” y Omar Calabrese, “era neobarroca”. Este último, en su libro *La era neobarroca*, intenta localizar los rasgos característicos de la mentalidad actual en el horizonte cultural común (Calabrese, 1989, pp. 11-12); por lo tanto, plantea que lo barroco no sería un estilo solamente, sino “una actitud general y una cualidad formal de los objetos que lo expresan”, por lo que puede haber algo de barroco en cualquier civilización (1989, p. 31). La propuesta de Calabrese gira en torno a este hecho: hay periodos culturales en los que lo barroco predomina, así como hay otros donde destaca lo clásico; lo anterior no significa que ambas tendencias no puedan coincidir, pero siempre predominará una sobre la otra, dependiendo de la época y el

contexto. Para Calabrese (1989, p. 13), la época actual, que otros denominan “posmoderna”, es la era neobarroca, la cual “consiste en la búsqueda de formas en las que asistimos a la pérdida de integridad, de la globalidad, de la sistematización ordenada a cambio de la inestabilidad, de la polidimensionalidad, de la mudabilidad”. Con la finalidad de analizar las características de esta era neobarroca, Calabrese propone ciertas categorías, de las cuales retomo una: la cita.

En este manga, la cita neobarroca se presenta a través de elementos procedentes de diversos orígenes religiosos que se integran en un nuevo contexto, situación que nos lleva a Fredric Jameson y su teoría de la posmodernidad, a la que le asigna algunas características: la muerte del sujeto, la esquizofrenia posmoderna y el pastiche. Para Jameson, algo que define a la era posmoderna es la desaparición del sujeto y, consecuentemente, la supresión de los estilos individuales, lo que genera la tendencia a retomar y mezclar componentes de orígenes variados para reubicarlos en una obra actual: el pastiche, que no es sino “la imitación de un estilo peculiar o único, el uso de una máscara estilística, discurso en una lengua muerta” (Jameson, 1998, p. 20); vivimos por ende en una época en la que hay “una pujanza de los mitos de origen y de los signos de realidad” (1998, p. 20). En *X* encontramos la reiteración del mito escatológico, así como elementos extraídos de distintas religiones que, al mezclarse, generan una nueva estructura.

Volviendo a Calabrese, es necesario mencionar que, pese a que en primer término se desvincula de las teorías de la posmodernidad, en este trabajo se utiliza su propuesta de la era neobarroca como parte del fenómeno posmoderno, debido a que las características que le asigna a la mencionada era corresponden a la posmodernidad. En relación con lo anterior, Bolívar Echeverría (2000, pp. 13-14), siguiendo a Severo Sarduy, menciona que: “el concepto de ‘lo barroco’, actualizado por el prefijo ‘neo’, aparece como uno de los principales instrumentos para pensar en qué consiste ese estar ‘después’, ‘en discontinuidad’ o ‘más allá’ de la modernidad”. Más adelante retoma a Christine Buci-Glucksmann para sustentar su afirmación y explica que, “En medio de esta crisis de la modernidad, y más como un refugiarse en alternativas de la vida reprimidas y desechadas por

ésta [...], aparece una cierta práctica de la posmodernidad en la que ‘algo así como un paradigma barroco se reivindica y se abre lugar’”. Así pues, en este trabajo se retoman las mencionadas citas neobarrocas vinculadas directamente con el proceso de hibridación posmoderna.

A mi tesis sobre posmodernidad se oponen los planteamientos de Eiji Otsuka e Hiroki Azuma. El primero plantea que, a diferencia de la modernidad, en la que se consumía un gran relato en las historietas, que podía prolongarse por medio de diversas sagas consecutivas, en la era posmoderna las historias son cortas y lo que se consume es la reproducción de pequeñas narrativas mediante productos derivados y *merchandising* (Ōtsuka y Steinberg, 2010). Por su parte, Hiroki Azuma (2009) propone que las similitudes entre los diferentes productos de manga y anime se deben a elementos que en su momento resultan exitosos y que se quedan almacenados, a manera de base de datos, de modo que autores posteriores los retoman mecánicamente, una y otra vez, con la consecuencia de generar un consumo desmesurado.

Hasta aquí, ambos autores comparten con Jameson y Calabrese la idea de una estética en común que circula y se repite, vinculada al consumo. ¿Por qué no utilizar, en este artículo, las tesis de dichos autores japoneses que conocen el contexto en que se creó X y que podrían explicarlo mejor? Es debido al enfoque completamente apocalíptico de su propuesta que los he colocado en la reserva. Para estos teóricos, el consumo posmoderno de narrativas es ciego, irracional y desastroso, y encamina a los seres humanos racionales y pensantes a la *animalización*; “para Hiroki Azuma, los hábitos de lectura y consumo de los otakus representan un claro caso del impacto de la posmodernidad, nos estamos animalizando” (Abel y Kono, en Azuma, 2009, p. XIX). Este tipo de consumo y repetición irracional no se ve en X, donde los diversos elementos que se repiten aparecen reelaborados y cumplen una función nodal en esta historia sumamente compleja.

Por otro lado, en relación con el concepto de hibridación, es necesario aclarar que lo entiendo como los “procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas es-

estructuras, objetos y prácticas” (García Canclini, 2009, p. 2). Éste es el caso de los elementos iconográficos de *X*, que estaban en contextos separados y que adquieren nueva significación al integrarse en la historia. Además, es necesario enfatizar que no se entiende que la hibridación sea un fenómeno de fusión sin contradicciones, sino que ayuda a dar cuenta de las formas particulares de conflicto generadas en la mezcla de elementos culturales de orígenes distintos. Así, se reconoce que los productos creados de esta manera contienen un desgarramiento y partes que no llegan a fusionarse (2009, p. 2).

### El cristianismo

El cristianismo es uno de los principales componentes que rigen la narrativa y la gráfica de *X*. Se presenta de dos maneras: hibridado con el daoísmo y demás elementos orientales en forma de cita, o de manera desfragmentada como pastiche posmoderno.

Los elementos del mito escatológico, particularmente del Apocalipsis de san Juan, así como las diversas representaciones iconográficas del Nuevo Testamento, son nudos de la historia y aparecen como cita posmoderna, es decir, reelaborados e hibridados. A continuación revisaré algunos.

### *Fin cíclico y fin lineal*

*X* es, desde un inicio, una historia apocalíptica, ya que su argumento gira en torno al fin del mundo; por lo tanto, desde la primera página observamos imágenes de un Tokio derruido, así como predicciones de un futuro incierto. Además se retoman los conceptos de *sellos* y *ángeles*: los siete dragones del cielo son también llamados sellos; y los siete dragones de la Tierra son ángeles o mensajeros. Los actantes<sup>1</sup> se mueven hacia el día final, y todas sus acciones se orientan a resistir el destino; la lu-

<sup>1</sup> Entiendo por actante “aquel que cumple o quien sufre el acto, independientemente de toda determinación. Los actantes son pues ‘personajes’ en un rol dado. Estos personajes pueden ser: ya sea humanos, ya sea animales, ya sea objetos” (Saniz, 2008, p. 92).

cha que se da entre los dragones del cielo y los de la Tierra será la que decida si la humanidad permanece y se condena a la Tierra, o si la humanidad perece y la Tierra resurge.

La idea de la regresión al paraíso originario es propia de los mitos escatológicos, los cuales son una forma del mito del eterno retorno: “los mitos de cataclismos cósmicos están extraordinariamente extendidos” (Eliade, 1983, p. 61) y plantean la destrucción de la humanidad por medio de diluvios, temblores, epidemias, etc. La idea es el fin de la humanidad seguido del resurgimiento de una nueva, la cual habitaría un espacio utópico e ideal, “pero la inmersión total de la Tierra en las Aguas, o su destrucción por el Fuego, seguida por la emergencia de una Tierra virgen, simbolizan la regresión al caos y la cosmogonía” (1983, p. 61). *X* se caracteriza por su trama en torno a un mito escatológico: el Apocalipsis de san Juan y las profecías de Nostradamus; lo sabemos por la fecha en que se ubica el fin del mundo (1999) y las constantes referencias a los siete sellos y los siete ángeles. Además, la destrucción de la Tierra se llevará a cabo por medio de cataclismos y terremotos creados por los mensajeros, los cuales destruirán la civilización humana; sin embargo, cuando se retoma el cristianismo, lo cíclico del mito escatológico se torna lineal:

el cosmos que reaparecerá después de la catástrofe será el mismo cosmos creado por Dios al principio del Tiempo, pero purificado, regenerado y restaurado en su gloria primordial. Este paraíso ya no se destruirá, ya no tendrá fin. El tiempo ya no es el tiempo circular del eterno retorno, sino un tiempo lineal e irreversible (Eliade, 1983, p. 70).

A diferencia del ideal cristiano, en *X* este paraíso primigenio retornará sin la presencia humana, por lo que la idea de futuro lineal, sin retorno, se aplica sólo en el caso de la humanidad. En el caso de la Tierra, entidad que sería beneficiada si los mensajeros acabaran con la civilización humana, el futuro sería cíclico, porque regresaría a una etapa inicial, ideal, libre de la humanidad.

Hay otro indicio que es necesario analizar en *X*: desde el primer tomo aparece en la portada la leyenda: “su destino estaba decidido”, lo que indica que la suerte del sujeto o héroe de la trama es única e inamovible, y es contra ese destino

predeterminado que luchan tanto el sujeto como el resto de los personajes.

Kakyou: Y así murió, de la misma forma en la que había soñado usted.

Hinoto: Aun así, deseaba salvar al señor Saiki.

Kakyou: El futuro ha sido decidido, no importa cuánto lo intente. No puede cambiarlo.

Hinoto: Aun así, aun así, no puedo evitar desearlo. Desear un futuro distinto (CLAMP, 2004, t. 13, pp. 94-95).

Esta idea de un destino inamovible, prestablecido, se retoma de las ideas de Juan Calvino, para quien la predestinación es

el decreto eterno de Dios en el que está encerrado todo, lo que según su voluntad, ha de ser cada hombre. Pues los hombres no han sido creados todos con una misma determinación: unos han sido preordenados para la vida eterna, otros para la eterna condenación (Juan Calvino, citado por Ranke Heinemann, 2009, p. 219).

La trama de *X* gira en torno al deseo de cambiar el futuro, de tener un destino diferente, situación que se complica debido a que Kamui, “el que tiene la llave del destino del mundo” (CLAMP, 2004, t. 1, p. 69), se desdobra en varios actantes y cumple varias funciones en el relato; por lo tanto, tiene deseos opuestos: cambiar el futuro, pero también mantener lo que existe.

El hecho de que *X* tenga un argumento apocalíptico no es extraño si se considera el contexto en que se creó: un momento en que la euforia por el “fin del mundo” estaba latente debido a las profecías de Nostradamus<sup>2</sup> que expresaban que el año de 1999 sería la fecha en que tendría lugar. En esa época fue común la producción de mangas con asuntos oscuros, como *Neon Génesis Evangelion* y *Angel Sanctuary*. Para Susan Napier,

el tema apocalíptico en el manga y el anime viene definido por el complejo trasfondo cultural japonés, fruto de los diferentes acontecimientos acaecidos a lo largo del siglo xx [...] Tras superar las posguerra y experimentar un ascenso socioeconómico que parecía imparable, la fortísima

<sup>2</sup> Nostradamus fue una figura histórica en el siglo xvi. Autor de profecías en forma de cuartetos o poemas de cuatro líneas. Al parecer, su primera colección de 100 cuartetos fue escrita en 1555, y durante los siguientes años Nostradamus completó un total de 10 siglos (Kisala, 1997, pp. 47-48).

crisis económica que azotó al país en los años noventa y los atentados en el metro de Tokio<sup>3</sup> hicieron aflorar inquietudes, sentimientos y vivencias, durante mucho tiempo considerados tabú, que hasta entonces habían permanecido latentes o pretendidamente olvidados (Susan Napier, citada por Santiago, 2013, p. 169).

De Nostradamus se retoma en *X* únicamente el año en que sucederá la destrucción de la humanidad: “El año mil novecientos noventa y nueve siete meses, / Del cielo vendrá un gran Rey de terror: / Resucitar el gran Rey de Angolmois, / Antes después de Marte reinar por dicha” (García, 2011, p. 17). A Japón, las profecías de Nostradamus entraron durante la década de 1970, cuando fueron publicadas por el periodista Goto Ben, y suscitaron un gran fenómeno mediático y numerosas reimpresiones, lo que desencadenó un *boom* del teúrgo en ese país. Con una cultura popular que tiende a abordar temas apocalípticos, no es extraño que CLAMP haya planteado una historia donde el Apocalipsis de san Juan y Nostradamus se mezclan en un mito escatológico.

### *El Apocalipsis de san Juan*

El cristianismo es el eje sobre el cual se desenvuelve la historia, particularmente respecto al Apocalipsis de san Juan, de donde se retoma la idea del fin del mundo. Desde el primer tomo se presentan las primeras alusiones: “La era cristiana 1999”, “su futuro estaba predeterminado 1999” (Kisala, 1997, pp. 1-2); la idea de una serie de catástrofes que detonan la destrucción de la humanidad está presente en *X*, sólo que la ciudad destruida sería Tokio y, de ahí, la civilización entera. El Apocalipsis de san Juan o Libro de las revelaciones es parte del Nuevo Testamento; su autor se nombra como Juan y exige que se le reconozca como profeta. “¿Quién es este Juan? La antigua tradición eclesiástica descubre en él al apóstol Juan, hijo de Zebedeo y hermano de Santiago, autor también del cuarto Evangelio”

<sup>3</sup> “En 1995, los seguidores de la secta Aum Shinrikyo (Verdad Suprema) esparcieron gas sarín en el metro de Tokio y causaron la muerte de 12 personas e intoxicaron a cientos de viajeros” (Kisala, 1997, p. 169).

(Wikenhauser, 1979, p. 26). El libro fue escrito hacia 95 o 96, últimos años del reinado de Dominicano, y su principal tema es escatológico. Además de lo temático, también hay aspectos iconográficos en *X*; los veremos a continuación.

Las alusiones iconográficas a ciertos pasajes del Apocalipsis son muchas: siete sellos (dragones del cielo) y siete mensajeros (dragones de la Tierra o ángeles); en relación con los primeros, el Apocalipsis de san Juan menciona:

Vi cuando el Cordero abrió uno de los sellos, y oí a uno de los cuatro seres vivientes decir como con voz de trueno: Ven y mira [...] Cuando abrió el segundo sello, oí al segundo ser viviente, que decía: Ven y mira [...] Cuando abrió el tercer sello, oí al tercer ser viviente, que decía: Ven y mira. Y miré, y he aquí un caballo negro [...] Cuando abrió el cuarto sello, oí la voz del cuarto ser viviente, que decía: Ven y mira, [...] Cuando abrió el quinto sello, vi bajo el altar las almas de los que habían sido muertos por causa de la palabra de Dios y por el testimonio que tenían [...] Miré cuando abrió el sexto sello, y he aquí que hubo un gran terremoto [...] finalmente, se presenta la apertura del séptimo sello: “Cuando abrió el séptimo sello, se hizo silencio en el cielo como por media hora” (Apocalipsis: 6, 1).

En *X*, los sellos son actantes, pero también están encarnados en las *kekkaï*<sup>4</sup> que los mensajeros deben romper para provocar la destrucción de la humanidad. Otra alusión a san Juan es la manera en que se representa la espada de Kamui, ya que corresponde, en parte, con la descrita en la Biblia: “tenía en su diestra siete estrellas; de su boca salía una espada aguda de dos filos; y su rostro era como el sol cuando resplandece con su fuerza” (San Juan: 1, 16); la espada de Kamui, al contrario de las tradicionales katanas japonesas, que tienen un solo filo, es de dos; no sólo eso, dichas espadas surgen, como en el Apocalipsis, del interior de un ser humano, en este caso, de la madre de Fuma y Kotori y de la tía de Kamui, quienes las paren.

En *X*, tanto los sellos como los ángeles tienen forma humana; sin embargo, en numerosas ocasiones se les representa de manera vinculada directamente a pasajes de la Biblia: los mensajeros se señalan con candeleros, y los sellos con las estre-

<sup>4</sup> En el manga, las *kekkaï* son las barreras que sostienen Tokio y que, al ser destruidas, harán caer dicha ciudad y, por consiguiente, la civilización humana completa; se representan como espacios urbanos de Tokio.

llas de la Osa Mayor: “Escribe al ángel de la iglesia de Éfeso: el que tiene las siete estrellas a su diestra, el que anda en medio de los siete candeleros de oro” (San Juan: 2, 1).

Otro elemento que alude al Apocalipsis de san Juan es la representación de la madre de Kamui como virgen del Apocalipsis: “Apareció en el cielo una gran señal: una mujer vestida del sol, con la luna debajo de sus pies, y sobre su cabeza una corona de doce estrellas” (San Juan: 12, 1). En la representación de la virgen apocalíptica en *X* hay una gran semejanza formal, conceptual y compositiva con la iconografía del cristianismo; sin embargo, es notable la presencia de elementos procedentes de diversas culturas que interactúan y se interrelacionan en una misma historia: al hablarse de una mujer vestida de sol, en el Apocalipsis, CLAMP aprovecha para representar a Tooru vestida con ropas parecidas a las que usan las sacerdotisas de la diosa de sol; así, ella va vestida de sol. Esta referencia es la que permite no sólo la yuxtaposición de elementos procedentes de diversos orígenes, sino su trasposición, al ser Amaterasu la principal diosa del panteón sintoísta. Además, en lugar de los tradicionales ángeles de la iconografía cristiana, las autoras presentan dragones; hablaremos de ellos a continuación.

Otro de los elementos que se retoman en *X* son los dragones, que aparecen sobre todo cuando los videntes (Hinoto, Kakyou, Kotori) sueñan con el apocalipsis; los dragones se encarnan con forma serpentina, destruyendo los edificios y cualquier signo de civilización humana. En estas representaciones confluyen dos aspectos: los dragones se representan con las características del dragón oriental, pero el concepto que se maneja en la historia corresponde a una mezcla de elementos del Apocalipsis, debido a que los siete sellos son dragones del cielo, y los siete mensajeros o ángeles, dragones de la Tierra.

Como muchos otros aspectos de la vida cultural japonesa, la representación iconográfica del dragón en Japón está estrechamente vinculada a la china. Se cree que el dragón chino se desarrolló influido por el dragón babilonio, el cual, a su vez, se originó en Egipto (Zhao, 1992, p. 15). A pesar de que sus características cambiaban dependiendo de la dinastía que estuviera en el poder, había ciertas constantes en cuanto a la manera de mostrarlos: “la cabeza es la de un camello, los ojos

de demonio, el cuello de serpiente, las escamas de una carpa, las garras del águila, las patas de un tigre, las orejas de una vaca” (1992, p. 19), además tenía bigotes en cada lado de la trompa, y sus cuernos eran como los de un venado; en cuanto al dragón japonés, su figura se hizo convencional entre los artistas japoneses como la de

un monstruo con expresión ceñuda, trompa larga y derecha, cuerpo escamoso y serpentino, una larga y erizada fila de púas, cuatro extremidades armadas con garras y apéndices de flamas zigzagueantes en sus hombros y cadera. Hay usualmente tres garras en cada pata, pero a veces podemos encontrar cuatro o cinco (Zhao, 1992, p. 28).

Las imágenes de dragones que observamos en el manga corresponden plenamente con las descripciones anteriores: cara ceñuda, trompa larga y recta, cuerpo escamoso y serpentino, las púas en la columna vertebral, flamas zigzagueantes en los hombros y caderas; incluso presenta los cuernos de venado y las orejas de vaca propios de la iconografía china.

Los chinos distinguían cuatro tipos de dragones: “*tianlong* (dragón del cielo), *shenlong* (dragón divino), *dilong* (dragón de la Tierra), *fuzanglong* (dragón de los tesoros escondidos)” (Zhao, 1992, p. 72). La forma de representarlos no varía en los cuatro casos, y la única manera de reconocerlos sería porque tienen diferente significado de acuerdo con el contexto en que se encuentran (1992, p. 104). Los dragones representados en *X* estarían más relacionados con el dragón de la Tierra o dragón de la religión popular (Dragon King), al cual se vincula con el agua y tiene una representación dual de poder (1992, p. 100); además, los dragones japoneses se identifican con los tifones y, por extensión, causan terremotos (1992, p. 28), característica que conservan en el manga, ya que la destrucción de las *kekkaï* o barreras espirituales es ocasionada por los dragones de la Tierra mediante temblores.

Hasta aquí hemos observado que los dragones de *X* conservaron la representación tradicional japonesa y china, además de algunas características, como su dualidad y la capacidad de causar temblores; sin embargo, su existencia en la historia se vincula también de manera concreta a ciertos pasajes del Apocalipsis de san Juan, en el cual se identifica al dragón con formas

demoniacas o malignas. En síntesis, la representación de la figura del dragón en el manga se puede ver desde dos vertientes: *i)* la primera retoma la iconografía oriental, japonesa y china, y se presenta sin modificaciones a la convención de representación; y *ii)* a la representación basada en la convención oriental se agregan elementos del Apocalipsis de san Juan, por ejemplo, la referencia al número siete cuando se menciona un dragón con siete cabezas; en *X* se hace referencia a siete dragones del cielo y siete de la Tierra.

### *Nuevo Testamento*

Como se ha visto, el tema principal del cristianismo que se retoma en la historia de *X* es el Apocalipsis de san Juan; sin embargo, no sólo éste, sino también ciertos aspectos de la iconografía de Cristo: la crucifixión, la Piedad, la Ascensión, Cristo sosteniendo el mundo y el descendimiento de la cruz.

La muerte de Kotori, amiga de Kamui y hermana de Fuma, trae a colación el tema de la crucifixión, que es la manera en que Fuma la asesina. Esta imagen es una constante en la historia y se repite del tomo 2 al 9; primero en los sueños de los personajes y luego cuando se hace realidad en el tomo 8; la representación se vincula directamente a la iconografía cristiana de Jesús:

La muerte de Cristo crucificado culmina el ciclo de la Pasión, y por eso se colocaba en lo más alto de los retablos [...] La forma más simple de representar el Calvario se resume en las figuras de Cristo, la Virgen y san Juan Evangelista. El centro lo ocupa el crucifijo, según su conocida iconografía. A su derecha está la Madre en actitud compungida, con el manto sobre la inclinada cabeza y las manos entrelazadas en el pecho. En el lado opuesto está también san Juan, sin más atributo que el libro... (Monreal, 2000, p. 133).

Una pintura que guarda semejanza formal con la representación de Kotori en la cruz es la obra de Dalí *Corpus hypercubus*, pintada en 1954.

Las alusiones a la Piedad son otra constante iconográfica de este manga; en algunas escenas, se representa a dos persona-

jes, uno muerto o desmadejado en los brazos del otro, como es el caso de Kamui con su madre, del dragón del cielo Karen con el dragón de la Tierra Natakú, y de Fuma con Kamui; esta última guarda semejanza formal con la *Piedad* realizada en mármol por Miguel Ángel en 1499.

Otro tema reproducido en *X* es la Ascensión, la cual se recrea en cuanto a iconografía y composición, sobre todo en los primeros números, cuando los ayudantes de la vidente Hinoto piensan en Kamui como salvador:

Cristo surge triunfante muchas veces suspendido en el aire, de una tumba abierta, cuya losa se ha apartado por sí sola [...] En torno al sepulcro hay unos pocos soldados romanos, que están dormidos, a no ser que se manifiesten deslumbrados y espantados por el fulgor que envuelve la figura del Salvador (Monreal, 2000, p. 139).

En la representación de la resurrección en *X* es más evidente la presencia de elementos híbridos, ya que, en lugar de soldados romanos o discípulos, hay dragones.

Además de la Ascensión, a Kamui se le representa iconográficamente como Cristo o como Dios, por lo que es común observarlo sosteniendo el planeta Tierra; la imagen de Dios o Cristo sosteniendo el mundo es una constante en la iconografía cristiana: “la esfera rematada por la cruz simboliza al mundo, por lo que la tiene en la mano Dios, a veces la figura del Salvador o del niño Jesús” (Monreal, 2000 p. 484). En *X* hay ocasiones en las que son la madre de Kamui, o incluso su amiga Kotori, quienes sostienen la Tierra, lo que denota el poder de una y la importancia de la otra en las decisiones de Kamui.

Los elementos del cristianismo de los que he hablado cumplen la función de ser nudos del relato, son “las funciones cardinales cuya supresión alteraría la historia” (Beristáin, 1984, pp. 30-31); es decir, constituyen uno de los ejes sobre los cuales se desarrolla la historia. Sin embargo, la iconografía y la temática cristiana apocalíptica no aparecen de manera pura en el relato, sino influidas por elementos procedentes de diferentes contextos: es la cita la manera como los elementos escatológicos cristianos son retomados en *X*, debido a que las autoras logran “dotar el hallazgo del pasado de un significado a partir del presente” (Calabrese, 1989, p. 194). Hay una modifica-

ción de la idea original que se retoma, ya que los dos elementos que se presentan como nudos se encuentran hibridados, por lo que logran una transformación, una restructuración, no sólo se copian los originales:

el artista hace algo más: renueva el pasado, no lo reproduce, sino al contrario, tomando formas y contenidos esparcidos como desde un depósito, lo hace nuevamente ambiguo, denso, opaco, poniendo en relación los aspectos y los significados con la modernidad (Calabrese, 1989, p. 194).

Por lo tanto, en esta historia hay una reelaboración temática e iconográfica en la que el principal elemento que incide en la noción cristiana es el yin-yang, opuestos complementarios, propio del daoísmo, que revisaré a continuación.

### Las religiones del este de Asia: *el daoísmo*

A lo largo de X, se observa la constante influencia del daoísmo, en particular del yin-yang, de dos formas: primero aparece de manera conceptual a lo largo de la trama; por otro, la iconografía es la del *onmyōdō*.<sup>5</sup> Concepto e iconografía inciden y transforman la idea apocalíptica cristiana, se presentan como cita y son nudos de la historia. Por cuestiones de espacio, no se abordan aquí las referencias iconográficas que se hacen del *onmyōdō*; me centraré únicamente en la manera en que se retoma temáticamente la idea del yin-yang.

Al igual que los elementos del Apocalipsis, el daoísmo es otro de los ejes a través de los cuales se desarrolla X, pero, a diferencia del cristianismo, éste se presenta de manera implícita, interrelacionado con lo demás.

La idea de opuestos complementarios es visible en X de múltiples formas, la más evidente es la relación entre el sujeto

<sup>5</sup> El *onmyōdō* es “una cosmología esotérica tradicional japonesa, una mezcla de ciencias naturales y ocultismo. Se basa en la filosofía china de Wu Xing y del yin-yang. Fue aceptado como un sistema de adivinación. Estas prácticas fueron influidas por el daoísmo, el budismo y el sintoísmo, y evolucionaron hasta convertirse en el sistema de *onmyōdō* alrededor de finales del siglo VII”. “Onmyodo-taoist sorcery in ancient Japan”, s.f.

Kamui y su estrella gemela Fuma; con ambos actantes es definitiva la influencia daoísta del yin-yang para comprender la relación entre un ente autónomo que decide (Kamui) y aquel que pierde la conciencia para ocupar un espacio vacante (autómata).

Al igual que el adentro y el afuera, el interior y el exterior, el autónomo y el autómata serían opuestos complementarios que al final son uno mismo: en el caso de Kamui y Fuma, este último es la estrella gemela del primero, el que tomará el lugar vacío cuando éste decida; y cuando sucede, la verdadera personalidad de Fuma desaparece y, al parecer, sólo queda la otra parte de Kamui, que maneja y manipula su cuerpo. Fuma, entonces, se convierte en un *karakuri ningyo* (autómata).

“La palabra *karakuri* significa artefacto mecánico para burlarse o tomar a una persona por sorpresa. Implica un poder mágico escondido o un elemento de misterio. En japonés, ‘ningyo’ se escribe con dos caracteres separados, significa persona y sombra” (<http://www.karakuri.info/index.html>). Los *karakuri* eran una especie de títeres usados en el teatro kabuki durante el periodo Edo; buscaban “reflejar el movimiento y las acciones reales de los seres humanos” (Cid, 2012). El cuerpo de Fuma es un títere para que la esencia del yin de Kamui lo manipule, es la estrella gemela, la réplica, la sombra. El “espíritu” o vida del muñeco se vincula con quien lo maneja;

sucede como con la niña que juega con su muñeca, le da una vida que desde fuera pueden ver las otras personas, y esa vida dura mientras dura el juego, lo mismo que en la representación teatral: cuando se alza el telón comienza la vida y cuando éste cae se termina (Cid, 2012).

Desde este planteamiento, el verdadero oponente de Kamui no sería Fuma, sino una parte del propio Kamui que manipula el cuerpo del otro como a una marioneta. Este vínculo entre los dos Kamui parece confirmado por el hecho de que el Kamui en el que se convierte Fuma parece tener la facultad de leer el pensamiento de Kamui, sobre todo en momentos cruciales, aun estando en lugares separados.

Fuma/Kamui: Yo sé todo sobre ti, Kamui.  
Kamui: ¡Fuma!

Fuma/Kamui: Porque los dos somos Kamui (CLAMP, 2004, t. 11, pp. 159-162).

Esta idea de interdependencia e interrelación entre agente y oponente se vincula con la filosofía del daoísmo, que plantea “el ciclo de principios antagónicos y a la vez complementarios conocido con el nombre de *yang* y *yin*” (Eliade, 1999, p. 33). El daoísmo, el budismo y el confucianismo entraron a Japón vía Corea durante los siglos V y VI;<sup>6</sup> el primero plantea que “el mundo representa una totalidad de orden cíclico [*tao, pien t'ong*] constituida por la conjugación de dos manifestaciones alternantes y complementarias” (*La pensée chinoise*, pp. 117 y ss., citado en Eliade, 1999, p. 34), lo cual implica que dichas manifestaciones son en realidad uno mismo; no se trata de elementos irreconciliables y contrapuestos, sino de opuestos vinculados y pertenecientes a una totalidad.<sup>7</sup>

En un manual de adivinación se habla de un “tiempo de luz” y de un “tiempo de oscuridad”, como anticipando la máxima de Tchuang tzu: “Un [tiempo de] plenitud, un [tiempo de] decrepitud... un [tiempo de] afinamiento, un [tiempo de] apaciguamiento... un [tiempo de] vida, [un tiempo] de muerte” (C. Hentze, *Das Haus als Weltort der Seele*, pp. 99 y ss., citado en Eliade, 1999, p. 34).

Kamui y su oponente parecen presentar fases semejantes, que son al final la totalidad, un solo ser: desde esta perspectiva, pareciera que una parte de Kamui se separa para poseer a Fuma; la totalidad, el dao, se divide y genera confusión y desorden. El lado que asuma cada Kamui se podría deducir por los comentarios que hacen los dragones de la Tierra en relación con Kamui/Fuma:

Yuto: Su aura ha cambiado de nuevo. Se siente frío... pero puede reír como un niño. Ahora es muy gentil, lo veo.

<sup>6</sup> Corresponden al periodo Yamato, que va del siglo III al VII; éste, a su vez, se subdivide en dos, el periodo Kofun y el Asuka. Durante esta época, las constantes guerras entre China y Corea provocaron que un buen número de inmigrantes llegara a las islas japonesas. Su aportación más importante fue la introducción de la escritura china, junto con otras artes del gobierno, como los ritos, las leyes y el marco institucional. (Tanaka, 2011, pp. 48-52).

<sup>7</sup> El término *yin* evoca la idea de tiempo frío y cubierto y se aplica a lo interior. Por el contrario, el término *yang* sugiere la idea del tiempo soleado y el calor (Eliade, 1999).

Kanoe: Pero la presión sigue aquí, la sentí cuando despertó el dragón de la Tierra... el frío del hielo y de su terrible poder, ¿qué es lo que siento?, tengo un mal presentimiento (CLAMP, 2004, t. 11, p. 92).

El vínculo de Kamui/Fuma con el frío y el hielo se reitera a lo largo de los siguientes tomos, por lo que podría de significar que éste asume el lado del yin y Kamui, el del yang.

Además de lo anterior, el principio de opuestos complementarios parece regir toda la historia; un ejemplo de eso son los enfrentamientos y la relación entre dragones del cielo y de la Tierra, marcada por sus respectivos Kamuis; adicionalmente, la vidente Hinoto es una actante que muestra dentro de la historia dos caras diferentes que son una misma.

La relación entre dragones del cielo y de la Tierra está marcada desde un principio por sus respectivos Kamuis; a los dragones del cielo les corresponde Kamui, a los dragones de la Tierra les corresponde la estrella gemela, el Kamui en el que se convierte Fuma; ambos al final son uno, ya lo decía Kamui/Fuma en alguno de sus diálogos:

Fuma/Kamui: ¿Kekkai? Cuando los dragones del cielo rugen, los dragones de la Tierra responden, y existen siete mensajeros para destruir los siete sellos. Si creas una kekkai, yo también, ganaré un nuevo poder. Porque ése es tu deseo Kamui (CLAMP, 2004, t. 12, pp. 108-110).

“El *yang* llama, el *yin* responde’. Son dos fórmulas intercambiables que indican ritmo a la vez cósmico y social” (Eliade, 2001, p. 35); ritmo cósmico de *X* que vemos claramente cuando dos dragones de la Tierra mueren: cuando Nataka/Kazuki muere, se insinúa que la dragona del cielo, Arashi, tomará su lugar obligada por la vidente Hinoto; cuando el dragón de la Tierra, Seishirou Sakurazuka, muere, el dragón del cielo, Subaru Sumeragi, toma su lugar de manera voluntaria. Ésta es una de las principales diferencias en relación con la idea cristiana del fin del mundo, en la que sería impensable que dos opuestos pudieran intercambiarse o formar parte uno del otro.

Esta idea de opuestos que son uno a la vez incide directamente en la temática apocalíptica y genera un contexto ambiguo donde los motivos y las posturas de los actantes resultan poco claros y propensos a cambiar de lugar.

### Conclusiones: cómo se hibridan los elementos religiosos en *X*

Tanto el Apocalipsis cristiano como el planteamiento del yin-yang son nudos de la historia; se recrean, interpretan e hibridan: esta hibridación es uno de los elementos característicos de la teoría de la posmodernidad planteada por Jameson, y es desplegada en *X* mediante la reinterpretación y la reestructura de diversos elementos: mito escatológico, yin-yang, apocalipsis, cristianismo; la reutilización de esos factores permite la mezcla de los elementos, cuyo concepto original se modifica en aras de que se integren a la historia.

¿Cómo es que *X* logra hibridar los elementos provenientes de dos tradiciones religiosas tan diferentes? Es la simpatía entre ambas (Gruzinski, 2000, p. 188) la que permite un punto de unión y la consecuente trasposición de elementos tan diversos; ya que “la presencia de lo híbrido ha de revelar parentesco entre las cosas más separadas” (2000, p. 203), este punto de unión, este atractor es el que “selecciona una u otra conexión, orienta uno u otro enlace o sugiere una u otra asociación entre los seres y las cosas” (2000, p. 207). Este punto que permite la fusión, la existencia de bandos opuestos en ambas religiones; elementos con características completamente diferentes alejados por completo uno del otro; en el cristianismo están Dios y el diablo, ángeles y demonios; en el daoísmo, el *yin* y el *yang*. Pero si una marcada oposición permite la fusión, la diferencia del daoísmo —en el que, como ya se dijo, sus opuestos son complementarios— impera y se sobrepone a la concepción cristiana polarizada e irreconciliable.

Debido a lo anterior, en el manga analizado se observa que el mito escatológico del cristianismo, el eje de la historia, está modificado por el daoísmo debido a que el yin-yang transforma la noción polarizada propia del cristianismo y la convierte en opuestos complementarios, no sólo a nivel argumental; tanto los actantes como el espacio cuestionan la noción de polarización cuyo fundamento último opone dos elementos de manera irreconciliable; de hecho, la idea de la batalla decisiva no es solamente “entre los elegidos contra las huestes del demonio” (Eliade, 1983, p. 75), puesto que los personajes son actantes y,

por lo tanto, tienen varias funciones y pueden incluso transgredir la individualidad para vincularse con el espacio o entre ellos mismos, aunque sean opuestos.

A lo largo del manga se observa que un elemento procedente de una religión diferente modifica el concepto maniqueo original del Apocalipsis cristiano al introducir en la historia variantes y versiones múltiples en las que nadie tiene la razón ni la verdad última, situación que resulta cuando ambas piezas se hibridan.

Es interesante destacar que, fuera de la idea de posmodernidad, la cultura japonesa se caracteriza por una hibridación religiosa y cultural extrema debido a dos motivos principales: primero, su facilidad “para ahondar en otras formas culturales foráneas y reconstruirlas a su propia imagen, apoderándose de los elementos constitutivos intrínsecos pero transformándolas hasta convertirlas en algo propio y genuino” (Santiago, 2013, p. 505); y segundo, la fuerte tensión entre tradición y modernidad, ya que en la cultura es posible encontrar distintas versiones de historias míticas y religiosas debido a las características del corpus mitológico japonés: por un lado, superpone mitos y elementos culturales con el propósito de crear una narrativa integrada; por otro, confluyen mitos de diversos orígenes y culturas, tanto del centro y la periferia japonesa como del extranjero (Falero, 2007, p. 3), por lo que no es extraño encontrar una multiplicidad de versiones del mismo mito, que se retoman una y otra vez, y cuyo origen no es posible determinar. Dicha confluencia de temas culturales es visible en *X*, donde, de nueva cuenta, se recurre a las mezclas que permiten generar nuevas representaciones iconográficas y textuales: el tema del apocalipsis, cuya dualidad se matiza con planteamientos del yin-yang, mitos y personajes del pensamiento religioso japonés y la idea de espacio descentrado y múltiple, que se complementa a la perfección con la representación multifacética de los actantes.

Sin embargo, debido a que la cultura japonesa se caracteriza por su hibridación extrema, aun antes de que se acuñara el concepto de posmodernidad, la mezcla de elementos procedentes de diversos orígenes podría interpretarse no como parte de la posmodernidad en sí, sino como una característica del pensamiento cultural japonés y de su horizontalidad que rompe con

la dualidad occidental. Sin negar lo anterior, no hay que olvidar que no se trata aquí la posmodernidad como un fenómeno que siga a la modernidad, sino como una ideología, una serie de características culturales del capitalismo tardío cuyos elementos de alta modernidad no desaparecen sino que cambian de orden las prioridades, se reestructuran; características que en un periodo específico estaban subordinadas, ahora son dominantes y representativas. En este sentido, algunos elementos descritos pueden encontrarse en periodos anteriores (Jameson, 1998, p. 34); no es extraño encontrar en *X* elementos propios de la modernidad, la posmodernidad y la Edad Antigua. Ya lo decía Néstor García Canclini (2009, p. 23): la posmodernidad híbrida “no es una etapa o tendencia que remplazaría al mundo moderno, sino una manera de problematizar los vínculos equívocos que éste armó con las tradiciones que quiso excluir o superar para constituirse”. Debido a lo anterior, observamos en *X* una gran diversidad de elementos de la tradición, como los mitos, los templos y el sincretismo religioso, expresado a través de nociones míticas que se entrelazan con la política, todo mezclado con los máximos exponentes de la modernidad, traducida en redes informáticas, grandes rascacielos y economía global.

En síntesis, se pretendió realizar un análisis de cómo diversos elementos de variadas tradiciones religiosas están presentes de manera híbrida en la iconografía y la temática del manga *X*, de CLAMP, publicado en México por editorial Vid en 2003. A lo largo del examen, llegué a las siguientes conclusiones: primero, *X* es un manga que se gesta en un contexto eminentemente apocalíptico y posmoderno, por lo que su contenido presenta dichas características. Segundo, los principales elementos religiosos, tanto temáticos como iconográficos, provienen del cristianismo y del daoísmo. En relación con el primero, hay aspectos del Apocalipsis de san Juan; en el caso del segundo, se retoma el yin-yang o principio de los opuestos complementarios. Tercero, tanto el daoísmo como el cristianismo son los ejes sobre los cuales se desarrolla la historia; ambos se hibridan debido a que tienen algo en común: opuestos que representan ambas caras de la moneda; sin embargo, el principio de opuestos complementarios propio del daoísmo se impone al cristianismo, por lo que los elementos cristianos repre-

sentados temática e iconográficamente aparecen como opuestos complementarios y no como contrapuestos irreconciliables. Finalmente, estos elementos híbridos se presentan en la historia a manera de cita neobarroca o posmoderna, es decir, reelaborados para adecuarlos a los fines de la historia que narra el manga. ❖

*Dirección institucional de la autora:*  
*Benemérita Universidad Autónoma de Puebla*  
*4 Sur 104, Centro Histórico*  
*72000 Puebla, México*

## Referencias

- AZUMA, H. (2009). *Japan's database animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- BERISTÁIN, H. (1984). *Análisis estructural del relato literario*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- CALABRESE, O. (1989). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- CID LUCAS, F. (febrero de 2012). El arte de los autómatas japoneses. *La Ratonera. Revista asturiana de teatro*, (34), 110-113.
- CLAMP. (2004). *X* (Vols. 1, 9, 11, 12 y 13), México: Vid.
- ECHEVERRÍA, B. (2000). *La modernidad de lo barroco*. México: Era.
- ELIADE, M. (1983). *Mito y realidad*. Barcelona: Labor.
- ELIADE, M. (1999). *Historia de las creencias y las ideas religiosas II*. Buenos Aires: Paidós.
- ELIADE, M. (2001). *El mito del eterno retorno*. Buenos Aires: Emecé.
- FALERO FOLGOSO, A. (2007). La mitología como fuente del imaginario japonés: leyenda y arquetipos culturales. En M. Fernández, J. Martínez, P. Garcés y L. Terrón (Eds.), *Mitologías del imaginario japonés*. Soria: Diputación Provincial de Soria.
- GARCÍA CANCLINI, N. (2009). *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Mondadori.
- GARCÍA, J. M. (2011). *Nostradamus, más allá del misterio*, [España], Ediciones Digitales.
- GRUZINSKI, S. (2000). *El pensamiento mestizo*. Buenos Aires: Paidós.
- JAMESON, F. (1998). *El giro cultural: escritos seleccionados sobre posmodernismo, 1983-1988*. Buenos Aires: Manantial.
- KISALA, R. K. (invierno de 1997). Nostradamus and the apocalypse in Japan. *Inter-Religio*, (32), 47-62.

- MONREAL Y TEJADA, L. (2000). *Iconografía del cristianismo*. Barcelona: Acantilado.
- ŌTSUKA, E. y Steinberg, M. (2010). World and variation: The reproduction and consumption of narrative. *Mechademia*, 5(1), 99-116.
- RANKE HEINEMANN, U. (2009). La doble predestinación de Calvino. En L. Cervantes-Ortiz (Ed.), *Juan Calvino: su vida y obra a 500 años de su nacimiento* (pp. 217-222). Barcelona: Clie.
- SANIZ BALDERRAMA, L. (2008). El esquema actancial explicado. *Punto Cero*, 13(16), 91-97.
- SANTIAGO, J. A. (2013). *Manga: del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Vigo: Digital and Graphic Art Research.
- TANAKA, M. (2011). *Historia mínima de Japón*, México: El Colegio de México.
- Onmyodo-taoist sorcery in ancient Japan (s.f.). En *Taoist sorcery. Understanding Chinese magic* [blog]. Recuperado de <http://taoist-sorcery.blogspot.com/2013/06/onmyodo-taoist-sorcery-in-ancient-japan.html>
- WIKENHAUSER, A. (1969). *El apocalipsis de San Juan*. Barcelona: Herder, 1969.
- ZHAO, Q. (1992). *A study if dragons east and west*. Nueva York: Peter Lang.