

Los elementos de la *New Age* en el manga *X* de Clamp

New Age elements in the Clamp's manga *X*

 Sarahi Isuki Castelli-Olvera¹

Resumen

En este artículo partimos de la consideración de que el manga *X*, creado por el colectivo CLAMP entre 1994 y 2003, y publicado en México por Editorial Vid entre 2002 y 2005, es una historia cuyo principio dominante corresponde a los diversos elementos de *la New Age*. Fundamentamos lo anterior con las siguientes premisas: primero en este manga se ven presentes, iconográficamente, el árbol sefirótico, el tarot BOTA y los elementos de la magia *enochiana*, propios del esoterismo occidental; segundo, Kamui, el sujeto de la historia, representa a Dios, por lo que sus acciones determinan toda la narración; además, cuenta con una estrella gemela (Fuma), quien cumple la función de ser su opuesto complementario. Finalmente, el apocalipsis se detona por el bienestar de la Tierra, la cual se plantea como un organismo con vida y se pretende que sobreviva después de la destrucción de la humanidad. Realizamos este análisis retomando la noción de principio dominante, así como la importancia de la fuente, presentes en el método histórico. Además de lo anterior, utilizamos el paradigma de inferencias indiciales propuesto por Carlo Ginzburg, los elementos de análisis estructural del relato de Helena Beristáin y la noción de posmodernidad propuesta por Fredrick Jameson. Las fuentes primarias serían los 18 tomos de *X* publicados en México.

Palabras clave: Manga; CLAMP; *New Age*; posmodernidad; religión

Tipología: Artículo de investigación

Recibido: 26/07/2017

Evaluado: 29/09/2017

Aceptado: 11/10/2017

Disponible en línea: 29/12/2017

Como citar este artículo: Castelli-Olvera, I (2018). Los elementos de la *New Age* en el manga *X* de CLAMP. *Jangwa Pana*, 17 (1), XX-XX. Doi: <http://dx.doi.org/10.21676/16574923.2295>

Abstract

In this article we maintain that manga *X* --created by the collective CLAMP between 1994 and 2003, and published in Mexico by Editorial Vid between 2002 and 2005-- is a story whose dominant principle are the various elements of *New Age*. Such claim is based on the following premises. Firstly, the sephirotic tree, the tarot B.O.T.A and the elements of Enochian magic, typical of Western esotericism, are iconographically seen in this manga. Secondly, Kamui, the subject of the story, represents God, so his actions determine the whole narrative. In addition to this, Kamui counts on a

¹ Dra. en Ciencias Sociales. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. México. Correo electrónico: ares.walburga.black@gmail.com. ORCID ID: 0000-0001-5955-6781

twin star (Fuma), that works as his complementary opposite. Finally, Apocalypse occurs for the sake of the Earth well-being, seen as a living organism that is meant to survive the destruction of mankind. The analysis is performed using two of the guidelines of the historical method: the notion of dominant principle, and the importance of the source. Moreover, we use the indicial paradigm proposed by Carlo Ginzburg, elements of structural analysis of the narratives by Helena Beristáin and the notion of postmodernity proposed by Fredrick Jameson. The primary sources are the 18 volumes of *X* published in México.

Keywords: Manga, CLAMP; New Age; postmodernity; religion

Introducción

Luego de que en los años noventa la apertura de fronteras, producto de la aplicación del Tratado de Libre Comercio (TLCAN), permitiera la introducción de una gran cantidad de productos culturales extranjeros al país, el anime y el manga japoneses llegaron a México en grandes cantidades, con éxito, importando nuevas maneras gráficas y narrativas, las cuales se mezclaron con la gráfica y la narrativa mexicana, y crearon productos híbridos. Debido al impacto del anime y el manga en México, en esta ocasión nos proponemos realizar un análisis iconográfico y temático de corte histórico, de un manga creado en Japón y publicado en México en el año 2003.

El tema del manga y el anime comienza a ganar auge en el ámbito académico, por lo que la literatura a la que pudimos acceder, relacionada con el tema en el contexto occidental, se puede dividir en tres grupos: las publicaciones que analizan la gráfica japonesa anterior al manga, como el *Ukiyo-e* (estampa japonesa) y el *Shunga* (estampa erótica japonesa), así como su continuidad con el mismo (Horno, 2015); las publicaciones que tratan el manga de manera general, explicando sus características, su historia y sus géneros (Santiago, 2010); y, finalmente, las publicaciones académicas que analizan desde un enfoque teórico algún manga o anime.

En este artículo partimos de la consideración de que el manga *X*, creado por el colectivo CLAMP entre 1994 y 2003, y publicado en México por Editorial Vid entre 2002 y 2005, es una historia cuyo principio

dominante corresponde a los diversos elementos de *la New Age*. Fundamentamos lo anterior con las siguientes premisas: primero, en este manga se ven presentes, iconográficamente, el árbol sefirótico, el tarot BOTA y los elementos de la magia *enochiana*, propios del esoterismo occidental; segundo, Kamui, el sujeto de la historia, representa a Dios, por lo que sus acciones determinan toda la narración; además, cuenta con una estrella gemela (Fuma), quien cumple la función de ser su opuesto complementario. Finalmente, el apocalipsis se detona por el bienestar de la tierra, la cual se plantea como un organismo con vida y se pretende que sobreviva después de la destrucción de la humanidad.

Los anteriores argumentos se sostienen con base en la siguiente metodología: por un lado, retomamos el método histórico del cual se toman dos conceptos principales: el principio dominante y el discurso o fuente (Pappe, 2001). Por otro lado, trabajamos con el paradigma de inferencias indiciales propuesto por Carlo Ginzburg (1999), el cual es un método inductivo que toma en cuenta los detalles a partir de los cuales se ubica la fuente en un contexto histórico más profundo. Dichos detalles analizan, a partir de imágenes procedentes del manga, la portada y las solapas del tomo uno. De igual modo, retomaremos elementos procedentes de la teoría de la posmodernidad que propone Fredrick Jameson, y el análisis estructural de relato planteado por Helena Beristáin (1984).

Nuestro trabajo se encuentra respaldado por el análisis de los 18 tomos de *X*, publicados en México, los cuales son nuestras fuentes

primarias. Como fuentes secundarias tenemos la bibliografía y la hemerografía del tema, publicada en inglés y español, además del material audiovisual.

Materiales y métodos

Para la realización de este artículo partimos del método histórico, del cual se retoman dos principales características: la importancia de la fuente y la idea del principio dominante. Dentro del ámbito de la ciencia histórica, lo más importante es la fuente, debido a que en el análisis histórico no se busca investigar la realidad del pasado como tal, sino la visión del pasado que la fuente comunica (Pappe, 2001). Es debido a que la fuente es la base de la investigación, que en nuestro caso recurrimos a toda una serie de métodos necesarios para examinarla, y así retomar solamente las herramientas que la propia fuente pide, de acuerdo a sus características particulares.

Otro elemento que retomamos del método histórico es el principio dominante, idea que sostiene nuestro argumento sobre la *New Age*. El principio dominante (...)

(...) es un tipo de concepto que marca culturalmente, como perteneciente a una época, en tanto comprensión de una sociedad en un momento determinado, el discurso, de la misma manera en la que los acontecimientos, hechos y acciones pueden marcar el tiempo, o los objetos y huellas que marcan el espacio. Marca la idea del pensamiento histórico de un momento dado, en una cultura político-social determinada. Viendo distintos momentos, aparece como una variable; sin embargo, algún principio dominante se puede detectar, y casi siempre se relaciona con la idea de validez del discurso histórico. (Pappe, 2001, p.48)

El principio dominante nos es útil en tanto que es la base del argumento del presente artículo, y nos permite entender *la New Age* como el eje rector de toda una

serie de elementos variados presentes en la iconografía y la narrativa de *X*.

Además de lo anterior, retomamos el paradigma de inferencias indiciales propuesto por Carlo Ginzburg, el cual se basa en la identificación de detalles, indicios o vestigios que permiten captar una realidad más profunda y compleja (Ginzburg, 1999, p.143). Tales detalles o indicios se han obtenido por medio de la utilización de herramientas procedentes de la propuesta de *Análisis estructural del relato literario* de Helena Beristáin y la *Era neobarroca* de Omar Calabrese.

Resultados

Nudos y catálisis en la historia

X es un manga apocalíptico que narra la historia de Kamui, un chico de 16 años que regresa a Tokio luego de la muerte de su madre. Una vez ahí, una serie de personajes sobrenaturales lo atacan al tiempo que lo instan a tomar una decisión y unirse a uno de los dos bandos en disputa: o se une a los dragones del cielo y salva a la humanidad de su destrucción; o se une a los dragones de la tierra, genera el apocalipsis para destruir a la humanidad y salva la vida de la Tierra, la cual está siendo destruida por los seres humanos. Con la finalidad de proteger la vida de sus dos mejores amigos, Kotori y Fūma, Kamui se decide por el bando de los dragones del cielo, pero, cuando lo hace, el principio de opuestos complementarios se activa y su amigo Fūma se convierte en el Kamui de los dragones de la tierra, asesina a Kotori, hiere a Kamui y se dedica a provocar el apocalipsis para acabar con la vida humana.

El esquema básico de la sintaxis de las acciones (Figura 1.) para la historia de *X* es el siguiente:

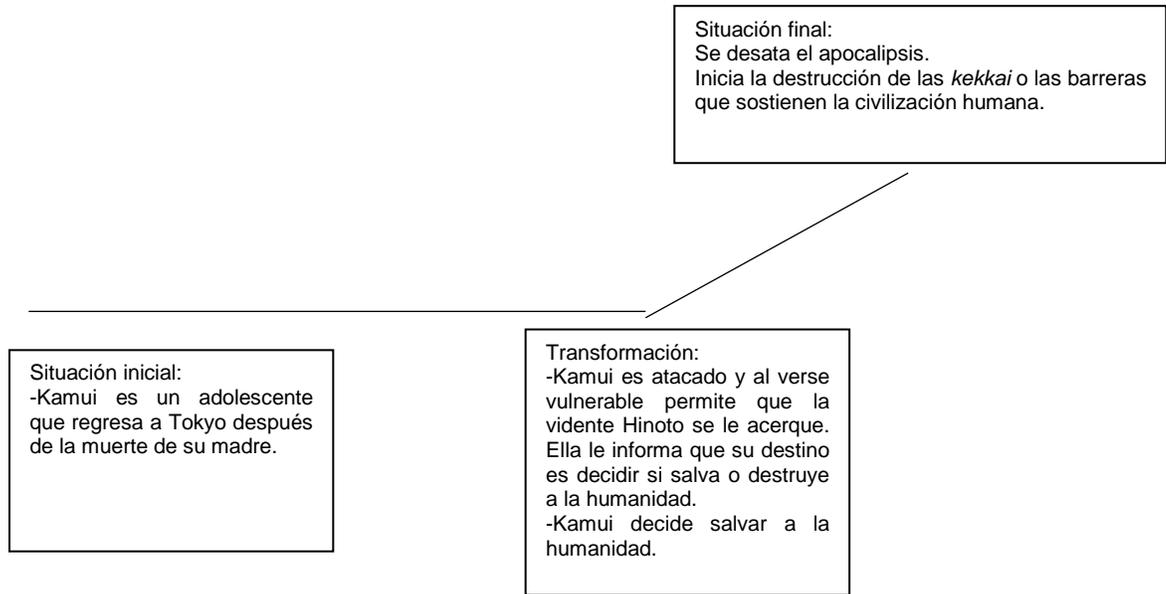


Figura 1. Sintaxis de las acciones de Kamui

El esquema de la narración se encuentra estructurado a partir de la sintaxis de las acciones de los actantes, los cuales son todo aquello que cumple una función en el relato; pueden ser un personaje, un animal, un objeto o incluso un elemento abstracto (Balderrama, 2008). Las funciones determinan las acciones de los actantes dentro del relato y pueden dividirse en distribucionales o integradoras: las primeras a su vez se dividen en dos más: nudos y catálisis; por su parte, las integradoras se dividen a su vez en índices e informaciones (Beristáin, 1984). Por razones de espacio no nos ocuparemos de las funciones integradoras, sí mencionaremos las distribucionales con la finalidad de dejar en claro el papel que ocupan los diversos elementos religiosos, que se hallan en apariencia desarticulados en el relato de X.

Entendemos los nudos como “las funciones cardinales cuya supresión alteraría la historia, están constituidos en su mayoría por verbos de acción. Cada uno es un gozne del relato, en cuanto significa un momento de riesgo, porque presenta en él una alternativa para actuar” (Beristáin, 1984, p. 30-31). Las catálisis, en cambio, son elementos secundarios, descripciones entre cada nudo. El

encadenamiento lógico de las funciones (nudos y catálisis) constituye la sintaxis de las acciones que observamos en páginas anteriores.

En X, cada nudo está constituido por una serie de elementos de origen religioso, los cuales se presentan tanto en la temática como en la iconografía del manga que analizamos. X retoma elementos iconográficos y conceptuales del cristianismo y de las religiones del este asiático, siendo el cristianismo y el taoísmo los nudos de la narración gráfica, mientras que el resto de los elementos se presentan como catálisis y descripciones entre cada nudo.

La historia parte desde el inicio de un planteamiento escatológico, el cual se retoma de la tradición cristiana; sin embargo, la idea de opuestos irreconciliables, propia del cristianismo, se ve modificada en la historia en el momento en que Kamui decide un bando y otra persona ocupa el lugar que queda vacante. Fūma se convierte entonces en el otro Kamui, en el otro “yo” de Kamui: un planteamiento que va muy acorde con el yin yang propuesto por la religión taoísta. El taoísmo, budismo y confucianismo entraron a Japón vía Corea y China durante el periodo *Asuka*, en los siglos V y VI (Tanaka, 2011). El primero plantea que “el

mundo representa una totalidad de orden cíclico (Tao), constituida por la conjugación de dos manifestaciones alternantes y complementarias” (Eliade, 1999, p.34). Lo anterior implica que dichas manifestaciones son en realidad una misma. No se trata de elementos irreconciliables y contrapuestos, sino de opuestos vinculados y pertenecientes a una totalidad. En *X*, cristianismo y taoísmo se conjugan e hibridan, son nudos cuya omisión generaría transformaciones en la historia.

Si los nudos de la historia son el cristianismo y el taoísmo mezclados, las catálisis se presentan a través de la representación temática e iconográfica de elementos relacionados con el sintoísmo (una religión originaria de Japón basada en la veneración de entidades espirituales llamadas *Kami*), el budismo y los elementos iconográficos relacionados con la *Golden Dawn* o Aurora Dorada. Esta última es una secta que mezcla elementos cristianos y esotéricos y que afirma descender de la sociedad rosacruz que aparentemente surgió en el siglo XVII, de la que hablaremos más adelante, cuando mencionemos el esoterismo occidental. No profundizaremos en estos elementos por el momento, porque la finalidad de nuestro artículo es examinar la manera en la que la *New Age* cumple con el papel de principio dominante de la historia, el cual articula a la gran mayoría de elementos religiosos dispersos en la misma. Debido a lo anterior, por el momento solo nos interesa dejar en claro que tanto el cristianismo como el taoísmo son nudos de la historia, y el sintoísmo, el budismo y los elementos de la *Golden Dawn*, son catálisis de la misma.

La *New age* como principio dominante

Ya habíamos dicho que la *New Age* es el principio dominante que rige la historia, por lo que es necesario destacar que una de sus principales fuentes es el esoterismo renacentista. Debido a lo anterior, no es extraño encontrar en *X* varios de sus elementos constitutivos. Para analizarlos, nos valdremos

de algunas imágenes procedentes del manga. La primera tiene como origen el tomo número tres²: al centro de la página y en primer plano se observa a Satsuki Yatouji, una dragón de tierra. Ella se encuentra desnuda de cuerpo completo, con los brazos abiertos. Es rodeada por un cable de computadora y tras ella, en segundo plano, aparece el árbol *sefirótico* trazado con líneas blancas. En el tercer plano se observa el vacío.

La imagen descrita en líneas anteriores, es una de tantas en donde aparece, de manera inconográfica, la imagen del árbol sefirótico. Según Wouter J. Hanegraaff, la *New Age*, en tanto sistema simbólico de conocimientos, tiene su origen en el esoterismo occidental que se gestó durante el Renacimiento, por influencia de dos tradiciones filosóficas: el neoplatonismo y el hermetismo, y tres ciencias tradicionales: astrología, magia y alquimia, además de la interpretación cristiana de la *Kabbala*. El árbol sefirótico es uno de los principales elementos de esta última. Este árbol

(...) funge como un esquema que reúne la sabiduría tradicional y da cuenta de la creación “de un paralelismo entre el origen del mundo, el sol, los planetas, los elementos, las cuatro estaciones, el hombre y las 22 letras del alfabeto hebreo. (Pérez-Diestre, 2008. p.50)

El árbol *sefirótico* tiene una estrecha relación con los Arcanos Mayores del tarot, los cuales también se representaron en *X* debido a que una característica de la publicación, en su versión *tankōbōn* (el volumen compilatorio de un manga en particular, su formato es de bolsillo y contiene aproximadamente 200 páginas), fue que en la solapa del manga aparecía una carta del tarot en cada tomo. Se pretendía que, una vez finalizada la publicación, en los 22 tomos programados se publicaran los 22 Arcanos Mayores del tarot. En el caso de la versión de *X* que llegó a México, se presentó con pastas sencillas que no incluían solapas y, por lo tanto, no traía dichas cartas. Aun así, es necesario

²

Véase https://mangafox.me/manga/x_1999/v03/c001.1/39.html

analizarlas y mencionarlas porque forman parte del análisis iconográfico que estamos realizando.

Los Arcanos Mayores que CLAMP presentó en el manga original, tienen un fondo negro sobre el cual se colocan los demás elementos. En la parte superior, al centro, colocan la X que corresponde al título del manga; en la parte inferior, al centro, va la correspondiente letra del alefato hebreo. Por ejemplo, en la carta número uno se coloca la letra *Alef*³. La carta corresponde al Mago y la imagen está compuesta por cinco planos en color: en primer plano aparece la espada sagrada, al centro, ocupa tres cuartas partes de la imagen; en segundo plano un caduceo⁴ que se halla atrás de la espada, casi al centro de la composición, en tercer plano. Atrás del caduceo está el pentáculo de la tierra, y, sobre el caduceo y el pentáculo, la copa del agua⁵ es sostenida por Kamui, quien se halla de pie, sosteniendo la mencionada copa con la mano izquierda mientras que su brazo derecho se levanta justo al lado de su cabeza, sobre la que aparece el 8 horizontal, que “representa dominio, fuerza y control y es también, el signo matemático del infinito” (BOTA, 2016). En el cuarto plano observamos nubes grises de las cuales emanan rayos y cubren casi toda la imagen, excepto por la parte inferior derecha, lugar en donde, en el quinto plano, se ven los rascacielos propios de la ciudad.

El tarot que CLAMP dibujó en la edición original de X se relaciona directamente, por su composición y los elementos representados, con la baraja Case (Tarot BOTA o *Builders of the Adytum*) creada por Paul

Foster Case. La baraja Case original cuenta con un total de 78 naipes, 22 de los cuales corresponden a los Arcanos Mayores, que a su vez tienen correspondencia con los senderos del árbol *sefirótico*: “los Arcanos Mayores están asociados con los caminos del árbol y de este modo, muestran las energías cambiantes de la vida de la persona” (Kraig, 1994, p. 223); dichas energías se vinculan con la parte subjetiva, los sentimientos y las conductas del hombre en relación con el universo.

...la baraja ofrece una versión a medio camino entre la de la Aurora Dorada y la de Raider-Waite, y es importante porque constituye la primera revelación pública de las atribuciones que la Aurora Dorada establecía entre el alfabeto hebreo y las cartas de los arcanos mayores. (Kraig, 1994, p.28)

En las dos imágenes anteriores, se observa la presencia de dos elementos procedentes del esoterismo occidental renacentista: el árbol *sefirótico* de la *Kábbala* y los Arcanos mayores del tarot, representados por una baraja creada de manera posterior; elementos que revelan reminiscencias de las tres ciencias tradicionales las cuales son la fuente del esoterismo renacentista: astrología, magia y alquimia.

Analicemos la última imagen relacionada con los elementos del esoterismo occidental. Se trata de una representación de Hinoto, la vidente, quien aparece en segundo plano en el volumen siete, parada sobre un disco, el cual tiene una serie de escrituras. Destacan la estrella de David y el pentagrama dentro de la misma. Dicho disco aparece inclinado hacia la izquierda. Frente a Hinoto se encuentra su hermana, Kanoe. En el primer plano se aprecian fragmentos de lo que parecen cristales, en el tercer plano, en la parte inferior izquierda, se aprecian tres discos que asemejan a la maquinaria de un reloj. El fondo es, nuevamente, el vacío⁶.

³ Véase http://2.bp.blogspot.com/_O5FzjdR0oFk/TGMHzKmwDol/AAAAAAAAAMQ/jiiMzlpF1U/s1600/1mago.jpg

⁴ Vara entrelazada con dos serpientes, que en la parte superior tiene dos pequeñas alas o un yelmo alado (...). En el caduceo, la binariedad equilibrada es doble: las serpientes y las alas por lo que ratifica ese estado supremo de fuerza y autodominio (y en consecuencia, de salud) en el plano inferior (serpientes, instintos) y en el superior (alas, espíritu). (Cirlot, 1992, pp. 113-114)

⁵ La copa forma parte de lo que la Aurora Dorada considera las *cuatro armas elementales*: la vara de fuego, la copa del agua, el cuchillo para el aire y el pentáculo de la tierra.” (Regardie, 2005)

⁶ Véase https://mangafox.me/manga/x_1999/v07/c003/18.html

El disco sobre el que aparece parada, o sentada, la vidente Hinoto, se vincula con el sello perteneciente a la magia *enochiana*, cuyo principal representante fue Jonh Dee, un matemático que “estudiaba la *Kabbala* y que creyó haber descubierto el secreto para invocar a los ángeles mediante computaciones matemáticas cabalísticas” (Yates, 2011, p.6-7). No debemos olvidar que en el Renacimiento fue común la interrelación entre los sistemas mágicos y la naciente noción de ciencia, lo que dio paso al hermetismo: “El hermetismo renacentista puede ser descrito como una manifestación del sincretismo religioso, basado en el deseo de una nueva cosmología que asimilara a la filosofía y al descubrimiento científico de la naturaleza sin sacrificar la dimensión sagrada” (Hanegraaff, 1996, p.396-397). Debido a lo anterior, no es raro encontrar una magia como la *enochiana*, la cual es basada en la *angeología* o el estudio del lenguaje de los ángeles, una rama muy importante de los estudios renacentistas.

La *angelología* fue una rama importante de los estudios renacentistas. La *cábala* pretendía enseñar un modo de acercarse a los ángeles y de describir sus jerarquías y funciones de manera sumamente detallada. Los cabalistas cristianos identificaron los ángeles de la *cábala* con las jerarquías angélicas cristianas descritas por Pseudo-Dionisio. La insistencia de los escritos herméticos en los "poderes" divinos era una filosofía emanacionista que sin dificultad fue incorporada a la *cábala* cristiana. Hasta la fecha no ha sido apreciada justamente la inmensa importancia de este movimiento en el Renacimiento. (Yates, 2011, p.131)

El sistema mágico de Dee constaba de las siguientes categorías: *Sigillum Dei Aemeth* o Sello Sagrado, *Liber Scientia Auxilii et Victoria Terrestris*, *Heptarchia Mystica*, *Tabla de Nalvage*, *Liber Loagaeth*, Las Cuatro Tablas Elementales y las claves Angélicas (Golden Dawn, 2013). De estos elementos nos interesa el *Sigillum Dei Aemeth* o Sello Sagrado.

El Sigillum Dei Aemeth es un gran disco grabado sobre el cual hay inscriptos (SIC) varios nombres de Dios y Ángeles, dentro de un diseño de Heptágonos y Heptagramas. El Sigilo debía ser colocado en el centro de la Tabla Sagrada, bajo la Bola de Cristal. Réplicas más pequeñas eran colocadas bajo la copa, así como en los finales de las patas de la mesa, aparentemente para aislar a la mesa de influencias terrestres. El Sigilo es la única parte del trabajo de Dee que tiene una correspondencia directa con los sistemas mágicos más tempranos; aparecen versiones en el *Liber Juratis* y en *Eodipus Aegypticus*, entre otros tomos (Golden Dawn, 2013).

La idea de un sello que permite aislar de influencias terrestres un espacio exclusivo para la magia, coincide con el uso que se le da en X, ya que es una vidente, Hinoto, quien lo usa mientras tiene visiones sobre el futuro en sus sueños.

Tanto el árbol sefirótico propio de la *Kabbala*, como las cartas del tarot BOTA y el sigilo *enochiano*, son retomados en X de forma iconográfica debido a que son elementos propios de la secta *Golden Dawn*, la cual afirma tener como origen el fenómeno *rosacruz* que surgió a principios del Siglo XVII por la influencia de John Dee, y que, a su vez, retomaba gran parte del hermetismo renacentista, la base de la *New Age*. En relación a dicho fenómeno, la investigadora Frances Yates (2011), en su libro *El iluminismo rosacruz*, expresa que probablemente los denominados *hermanos rosacruces* nunca existieron, que se trató de una sociedad imaginaria. La publicación de los denominados *Manifiestos Rosacruces*, que aparentemente fueron la base de dicha sociedad, se dio dentro de un movimiento que buscaba una revolución intelectual, social y religiosa en un ambiente en el que católicos y protestantes se hallaban en pugna. Dicho movimiento se agrupó en torno a Federico V, el elector Palatino y la princesa Isabel Estuardo, cuando se convirtieron en reyes de Bohemia. Luego de que Federico V fue derrotado por los Habsburgo en 1620 y huyó con su esposa a la Haya, el mencionado movimiento decayó, se inició una fuerte

persecución en Alemania y todo lo relacionado con los rosacruces cayó en descrédito. Durante esta época inició la guerra de los treinta años, cuyo desenlace permitió la libertad religiosa en Alemania. La *Golden Dawn* actual afirma descender de los rosacruces, es de ella de donde retoma *X* gran parte de los elementos que vemos presentes en su iconografía. En este punto, es importante recordar que todo esto se encuentra regido por el principio de la *New Age*, a la cual pertenecen este tipo de sectas.

Hasta aquí llegamos con las referencias iconográficas al esoterismo renacentista, presentes en *X*. No debemos olvidar que estos elementos no son nudos de la estructura narrativa del relato; son catalisis que aportan descripciones a la historia, la enriquecen y complementan. Continuaremos analizando el resto de elementos propios de la *New Age*, presentes en el manga que nos ocupa.

Además de las referencias al esoterismo occidental renacentista, en *X* observamos la noción de holismo, la cual en esta ocasión se presenta no solo de manera iconográfica sino temática, y es, por lo tanto, nudo del relato. Lo anterior debido a que Kamui, el sujeto de la narración, representa a Dios, por lo que sus acciones y decisiones determinan la historia. Además, cuenta con una estrella gemela (Fūma), quien cumple la función de ser su opuesto complementario. Una de las imágenes más representativas de lo anterior la observamos en el volumen número 4: la escena ocupa las dos páginas; el peso de la imagen se carga en la página izquierda y, al centro, en primer plano, observamos a Kamui, cubierto con varios ropajes y sosteniendo el planeta Tierra. Tras Kamui, de perfil, se observa otro Kamui, también sosteniendo a la Tierra. Como segundo plano de dicha imagen, se observa la espesura de alas de ángel (plumas) y demonio (murciélago). A la derecha se observan elementos circulares pertenecientes a diversas maquinarias de reloj mecánico. Sobre las maquinarias se presenta una pequeña viñeta

vertical, la cual se enfoca en el rostro de Kamui⁷.

La imagen descrita en el párrafo anterior, nos presenta dos elementos pertenecientes a la noción de holismo de la *New Age*: primero, la reducción de todas las manifestaciones a una entidad absoluta; segundo, la interrelación de todo el universo, la cual se presenta tan iconográficamente como de manera temática, en cuanto todas las acciones de Kamui se vinculan con el hecho de que él puede ser tanto el representante de Dios, como su opositor. De hecho, el nombre de Kamui tiene dos posibles significados: el que representa la majestad de Dios, o el que la caza.

Pero estas alusiones no son sólo narrativas. Como observamos en la imagen, a Kamui se le representa iconográficamente como Cristo o como Dios, por lo que es común observarlo sosteniendo al planeta Tierra. La imagen de Dios o Cristo sosteniendo al 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 cuanto a la interrelación de todo el universo, este aspecto se presenta sobre todo en las acciones de Kamui, las cuales influyen en todos los demás personajes y en el rumbo que toma la historia. En la imagen descrita, esta interrelación se observa en la maquinaria del reloj, debido a que, para que este funcione, requiere del funcionamiento adecuado de todas sus partes. Cada elemento en un reloj mecánico se encuentra en estrecha interrelación con otro elemento; del mismo modo, en *X*, las acciones de cada agente se vinculan e interrelacionan de manera estrecha.

La noción de interrelación nos lleva al tercer elemento característico del holismo *New Age*: la dialéctica universal entre polaridades complementarias, la cual se ve presente debido a que la historia retoma la idea del yin yang, propia del taoísmo chino. En cuanto a la representación iconográfica, se ilustran de

7

Véase https://mangafox.me/manga/x_1999/v04/c001/112.html

manera clara dos Kamuis que sostienen entre sus manos el destino de la Tierra. Desde un principio, Kamui tiene su opuesto en el otro Kamui en el que se convierte Fūma. Además de lo anterior, los enfrentamientos entre dragones del cielo que protegen a la humanidad, y dragones de tierra que protegen a la Tierra, están marcados por el mismo principio, de modo que cuando un dragón de tierra muere, un dragón del cielo tomará su lugar:

Kakyou: El futuro aún continúa llegando como se predijo en los sueños. Un dragón de la tierra desapareció... pero... el sucesor de ese poder tomó el puesto. Y luego... otro dragón de la tierra se irá... y otro nuevo poder tomará su lugar (CLAMP, 2005, p.11-13).

De modo que toda la historia funciona con ese principio de interrelación, en donde las decisiones de uno afectan al otro, además del vínculo entre las dos caras de una misma entidad que plantea el yin yang y el taoísmo. De hecho, esta noción taoísta va a cumplir la función de modificar el principio de contraposición propio del cristianismo, debido a que el yin yang transforma la noción polarizada propia del mismo y convierte esa polarización en opuestos complementarios. Esta transformación no solo se da a nivel argumental sino iconográfico: 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 pasar de “elegidos” a “huestes del demonio” según sus elecciones, deseos y circunstancias.

Otro ejemplo de la representación gráfica del principio universal de opuestos complementarios lo observamos en el tomo número 1, justamente cuando Kamui regresa a Japón después de la muerte de su madre y empiezan a presentársele signos de lo que está por venir (CLAMP, X, 2003). En esta escena,

su amiga Kotori acaba de perder el sentido después de ver a Kamui regresar, y sueña: la imagen ocupa dos páginas; a la derecha en primer plano se encuentra Kamui de pie, vestido con uniforme escolar; porta una especie de manto blanco sobre sus hombros y de su espalda brotan dos alas, la derecha con plumas blancas y la izquierda parecida a la de un murciélago; frente a él aparece el planeta Tierra rompiéndose; algunas partes de la Tierra se separan y se pierden en la inmensidad del vacío; seis dragones rodean la Tierra; las imágenes se agrupan en la página derecha, pero el ala izquierda de Kamui, parte de su manto y el cuerpo de los dragones que rodean a Kamui y a la tierra de manera circular, invaden la página izquierda⁸.

¿Qué elementos de todos los examinados en páginas anteriores podemos encontrar? Hay alusiones al cristianismo, al apocalipsis y al yin yang. Primero que nada, Kamui es representado con un ala de ángel, es decir, blanca y con plumas; por otro lado, el ala izquierda es parecida a las alas de murciélago con las que se representa iconográficamente el demonio. Ambos elementos retoman claramente rasgos propios de la iconografía cristiana, en donde los ángeles llevan alas blancas de pájaro en la espalda y el demonio toma las del murciélago y algunas características de dragón; sin embargo, en la iconografía cristiana hay una característica esencial derivada de su pensamiento polarizado: en ambos casos hay una lucha, una contraposición entre ángeles y diablos, luz y oscuridad, bien y mal: ambos bandos pelean a muerte. A pesar de esto, en esta imagen, el ala de demonio y el ala de ángel surgen de un mismo cuerpo, el de Kamui. Esto indica la presencia de ambos polos en un solo ser, opuestos complementarios que no pueden existir sin el otro: se da paso del cristianismo al yin yang.

Hay una intersección, un punto en común, la existencia de contrarios que permite

⁸⁸

http://www.mangahere.co/manga/x_1999/v01/c002/18.html

Véase

la transposición de un concepto sobre otro y la modificación del sentido original, ya que “la clave de las relaciones entre yang y yin se denomina *hsiang sheng*, surgimiento mutuo o inseparabilidad” (Watts, 1976, p.61). Kamui representa a ese ser que contiene dentro de sí opuestos complementarios, encarna dicho principio por excelencia, y dentro de esta imagen se alude a la existencia de dos Kamui con funciones y acciones totalmente contrarias que, sin embargo, son uno solo.

El ambiente en el que se desarrolla la imagen descrita en páginas anteriores es el apocalipsis. Tres pistas nos llevan a eso: la primera es el pensamiento de Kotori que aparece en dos globos: “¿La Tierra se rompe?” (CLAMP, X, 2003). Con este diálogo no hace sino enfatizar lo evidente: la Tierra aparece rompiéndose, en referencia directa al mito escatológico de destrucción final; está rodeada de dragones, los cuales no se sabe si detonan la destrucción o la intentan evitar; nuestros dragones están representados con la iconografía oriental, pero vienen al caso debido a las alusiones apocalípticas. Finalmente, a Kamui lo rodea la inmensidad del vacío, el cual es la nada y el todo a la vez, la inmensidad del universo que parece rodear al sujeto, el principio del caos y de la vida.

Nos hemos detenido en el tercer elemento constitutivo del holismo de la *New Age*: la dialéctica universal entre opuestos complementarios. Este se considera por ser uno de los puntos principales que sostienen la historia y cohesionan e hibridan las diferentes tradiciones religiosas con los elementos científicos; sin embargo, es tiempo de hablar del último elemento característico de la noción de holismo propio de la *New Age*: la hipótesis de Lovelock, que propone que la Tierra es un sistema vivo autorregulable. Esta última también funge vital importancia como parte de la *New Age*, que es el principio rector de la historia, y es que la guerra en *X* se detona justo por esa causa: los dragones de la tierra consideran que la Tierra, en tanto está viva, se encuentra siendo destruida por las acciones

humanas y, con la finalidad de salvarla, es necesario destruir a la humanidad.

La imagen que nos interesa se observa en el volumen número 10 del manga. Ocupa toda la página, la cual se compone de tres viñetas verticales y una horizontal, esta última ubicada en la parte inferior. En la primera viñeta del lado derecho se observa un *close up* de Kamui rodeado de ramas de árboles; en la parte inferior se representan las oficinas metropolitanas de Tokio, las cuales se ubican en un entorno natural; hay agua en lugar de suelo, el cielo aparece limpio con algunas aves volando, lo rodea la vegetación. La viñeta de en medio es más pequeña y se muestra un *close up* de Kakyou, un dragón de tierra, y el globo que contiene dice lo siguiente: “Kakyou: A este paso la Tierra morirá” (CLAMP, X, 2004, pp.152). La tercera viñeta de dicha página es la más grande y está pegada a la izquierda. En ella se observa un contrapicado de la torre de Tokyo, el piso es arenoso, el diálogo contenido en esa viñeta también pertenece a Kakyou y dice “Ya ha perdido parte de su poder para regenerarse. La Tierra también está viva, como tú. Y los que la matan son los seres humanos” (CLAMP, X, 2004, pp.152). La última viñeta es horizontal y ocupa la parte inferior de la página, en ella se representa al planeta tierra y el globo dice “si la Tierra sigue siendo golpeada sin que nos demos cuenta...” (CLAMP, X, 2004, pp.152-153)⁹. Esta imagen representa dos aspectos de la *New Age*: la ya mencionada, la hipótesis de Lovelock, que propone que la tierra es un sistema vivo autorregulable y la noción de *New Age* es en sentido estricto.

La primera hipótesis se ve presente tanto iconográfica como temáticamente en la historia, debido a que, en principio, la guerra se desata por salvar a la tierra de la destrucción, a la cual la humanidad la somete. La idea del apocalipsis no es generar un nuevo orden con la humanidad sino erradicarla del planeta. Este aspecto nos lleva a la noción de *New Age* en sentido estricto. Para Hanegraaff, la *New Age*, como sistema de conocimiento, se gesta en el siglo

⁹

Véase https://mangafox.me/manga/x_1999/v10/c004/1.html

XIX como reflejo del proceso de secularización, debido a cuatro principales aspectos: el principio de causalidad científica, el estudio comparativo de las religiones, las nuevas nociones de psicología y el evolucionismo de Darwin (1996). Todas estas manifestaciones fueron retomadas por el esoterismo occidental y adaptadas a los principios mágico-religiosos, lo que generó nuevas manifestaciones como el romanticismo evolucionista, del cual derivan los trascendentalistas y teosofistas, el ocultismo y el espiritualismo.

Hanegraaff (1996) propone dos maneras de ver la *New Age*: en sentido general y en sentido estricto. En estas páginas nos abocaremos a la última, debido a que es la que se encuentra presente en *X*. La *New Age* en sentido estricto se caracteriza por dos aspectos: la visión apocalíptica y la visión milenarista. Ambos se relacionan con el mencionado proceso de secularización, particularmente de la teoría evolucionista de Darwin, que tanto trascendentalistas como teosofistas retomaron y adaptaron a sus propios principios, lo que dio paso al romanticismo evolucionista:

(...) su entusiasmo por la evolución descansaba en su interpretación como un concepto científico, el cual podría reemplazar las nociones cristianas de historia, pero no necesariamente amenazaba a la religión como tal. Por el contrario, la evolución podría ser vista como un progreso que es inevitable porque en algún sentido es divinamente motivada (Hanegraaff, 1996, p.465).

Debido a lo anterior, la *New Age*, en sentido estricto, mantiene el pensamiento de que el sujeto sostiene un proceso constante de evolución espiritual, el cual comienza antes de nacer y continúa después de su muerte; se trata de un evolucionismo más enraizado en el romanticismo que en el Darwinismo (Hanegraaff, 1996). De manera precisa, en la imagen descrita con anterioridad, en la primera viñeta de la derecha, observamos una visión del futuro en donde la humanidad fuera erradicada:

un planeta en donde la naturaleza resurge, libre de contaminación, en el cual, sin embargo, aún quedan vestigios de la humanidad, representados por las oficinas metropolitanas de Tokyo. Esta imagen que aparece de manera recurrente en la iconografía del manga nos lleva a varios aspectos: *X*, en sentido literal, se plantea una visión apocalíptica, la cual se caracteriza por la idea de que “El nuevo mundo viene como una catástrofe sobre lo que existe y reemplaza el orden mundial por uno radicalmente diferente y trascendente” (Hanegraaff, 1996, p.98). En la historia que analizamos, los dragones de la tierra, liderados por el otro Kamui en el que se convierte Fūma, buscan justamente acabar con el orden humano en aras de que el nuevo mundo venga solamente para la Tierra; por lo tanto, ese nuevo mundo que vendría sería uno radicalmente diferente debido a que no existiría la presencia humana. Sin embargo, a pesar de los planteamientos apocalípticos que proponen barrer de un tajo con todo el orden anterior, en aras de plantear el nuevo mundo, las representaciones gráficas del dicho nuevo mundo en *X*, siempre aparecen con los vestigios de alguna construcción humana que permanece en pie, como es el caso de la torre y las oficinas metropolitanas de gobierno de Tokyo de la imagen descrita en páginas anteriores. Es la permanencia en la representación gráfica de un vestigio del orden anterior, lo que nos da paso en *X* a la visión milenarista, la cual, a diferencia de la apocalíptica, se caracteriza por una continuidad del orden anterior en el nuevo mundo: “El típico sueño milenarista de una Tierra en paz, calma y plenitud, sin injusticia ni sufrimiento” (Hanegraaff, 1996, p.9).

Hasta aquí hemos analizado la manera en la que se presentan, tanto en la narrativa como en la iconografía de *X*, diversos elementos propios de la *New Age*, la cual es el principio rector de la historia, pero, ¿cuál es la relación entre la posmodernidad y la *New Age*, que se da en *X*? Lo discutiremos a continuación.

DISCUSIÓN

X y la *New age*: Posmodernidad

La manera en la que los elementos de la *New Age* se ven presentes en X, corresponde a la posmodernidad, la cual, para Fredrick Jameson, no es un periodo posterior a la modernidad, sino la estética dominante del capitalismo tardío, el cual es la forma más pura de capitalismo (Jameson, 2005). Jameson retoma, de Ernst Mandel, tres fases de desarrollo tecnológico, las cuales corresponden a los tres tipos de capitalismo que se han desarrollado históricamente: el capitalismo de mercado en el cual se desarrollaron los mercados nacionales; la fase del monopolio o imperialista, en donde el mercado da paso a las empresas que monopolizan la producción y el comercio de bienes; y el actual, que él denomina multinacional (Vaskes-Santches, 2011). Nos interesa de manera particular la propuesta de Jameson, porque al ser la posmodernidad una dominante cultural, permite que los elementos que la caracterizan estén presentes en cualquier otro momento histórico, aunque no como dominante.

La propuesta de posmodernidad, utilizada para analizar este manga, explica la presencia de aspectos religiosos procedentes de tradiciones, culturas y textos muy diferentes, que, al introducirse en X, se reestructuran y reelaboran para adaptarse a la historia que se nos cuenta. El retomar elementos del pasado en forma de pastiche, es una de las características más marcadas de la estética posmoderna y no es exclusiva de X: la observamos en otras series como *Neon Génesis Evangelion* y más recientemente *Death Note*. Este aspecto puede tener múltiples razones de ser, sin embargo, en este espacio resaltamos la idea de que los tres mangas tienen en común el haber sido creados bajo la estética dominante del capitalismo tardío: la posmodernidad, en donde los límites y las separaciones clave se desvanecen (Jameson, 1988), lo que permite la mezcla de elementos procedentes de diversos orígenes.

La eliminación de los límites y las separaciones clave, surge en la posmodernidad, debido a lo que Jameson llama desaparición del sujeto o del individualismo, generadores de visiones únicas del mundo (Jameson, 1998, p. 20), que trae como consecuencia la supresión de estilos individuales. La muerte del sujeto genera la fragmentación de las realidades y da paso a la matriz actancial, en donde los personajes se convierten en actantes y superan la individualidad para abrir camino a múltiples funciones y proyecciones en un relato: el pastiche y la esquizofrenia posmoderna. Nos centraremos en estos últimos.

El pastiche surge cuando se disipa el estilo individual y se da la tendencia a retomar y mezclar elementos procedentes de orígenes diferentes, para reubicarlos en una obra actual. Una característica de este pastiche es que dichos elementos nunca se integran ni forman una cadena coherente significativa, por el contrario, quedan nadando sin integrarse a su nuevo contexto. El pastiche, por lo tanto, es “la imitación de un estilo peculiar o único, el uso de una máscara estilística, discurso en una lengua muerta” (Jameson, 1998:20). Vivimos por lo tanto en una época en la cual hay “una pujanza de los mitos de origen y de los signos de realidad” (Jameson, 1998:20).

La esquizofrenia posmoderna, por su parte, se vincula directamente con el pastiche debido a que implica la imitación o el remedo de otros estilos (Jameson, 1998:18). Se compone por fragmentos descontextualizados que no terminan de interrelacionarse ni integrarse porque han perdido a su original, y aparecen nadando con una gran cantidad de elementos procedentes de diversos orígenes, sin coherencia. Lacan describe la esquizofrenia como una ruptura en la cadena significativa, esto es, en las series sintagmáticas, entrelazadas que forman una enunciación o un significado (Jameson, 2005, p. 15).

cuando la relación se resquebraja, cuando saltan los eslabones de la cadena, nos encontramos con la esquizofrenia, un amasijo de significantes, diferentes y sin relación. (Jameson, 2005, p.15)

Este pastiche integrado por fragmentos esquizofrénicos procedentes de diversos orígenes, es el que podemos observar en los elementos de la *New Age* presentes en *X*. Hay que distinguir que no todos tienen la misma función: los elementos del esoterismo occidental, como el tarot BOTA, la *Kábbala*, el árbol *sefirótico* y el sello *enochiano*, son simples descripciones gráficas, catalisis que no se entretajan con la historia. No es lo mismo la noción de holismo *New Age* en la que observamos a Kamui como la entidad suprema, interrelacionada con todo su universo y con su correspondiente opuesto complementario. La noción de holismo está presente tanto en la gráfica como en el relato, y es un nudo de la historia. Lo mismo sucede con la hipótesis sobre Gaia y los planteamientos milenaristas de la narración. En síntesis, la manera en la que se presentan en *X* los elementos de la *New Age*, corresponde a la esquizofrenia posmoderna y al pastiche; sin embargo, van a tener funciones diferentes, ya sea de nudos o catalisis.

En torno a la *New Age* y su relación con la posmodernidad, hay que destacar dos aspectos: su plantamiento como sistema religioso y el inicio de su auge que se da en la década de los sesenta. Para Hanegraaff, religión es “cualquier sistema simbólico que influye en la acción humana y le permite mantener contacto ritual entre el mundo cotidiano y un marco simbólico más amplio” (Hanegraaff, 1999, p.147), por lo que este autor establece una diferencia entre religión y una religión. Si religión es cualquier sistema simbólico que ejerce influencia en el sujeto y le permite establecer relaciones rituales dentro de lo cotidiano, una religión se caracterizaría por estar completamente institucionalizada. La *New Age* es entonces religión, en tanto es un sistema de conocimientos que permite a los sujetos mantener contacto ritual en su medio cotidiano, dentro de un marco simbólico amplio, sin contar con instituciones específicas. Para este autor, la *New age* como religión surgió desde el siglo XIX, pero fue hasta los años sesenta del siglo XX cuando cobró auge y, posterior a la década de los setenta, se constituyó como

movimiento y se nombró como tal (Hanegraaff, 1999). Pero desde su inicio la *New age* mantiene dentro de sí características híbridas muy cercanas a la posmodernidad: el uso del pasado, el auge de la tecnología, la hibridez, el uso fragmentario de elementos procedentes de distintos orígenes, reinsertos e híbridos en un nuevo texto.

No es casual que fuera en la década de los setenta el momento en el que la *New Age* se constituyó como un movimiento. Recordemos que es más o menos por esa década el instante en el que la posmodernidad se convierte en dominante cultural. La *New Age* es una forma de religión posmoderna en tanto se constituye por una multiplicidad de visiones, todas importantes. La propuesta de posmodernidad de Jameson puede dar una idea de la razón por la cual la *New Age* se torna en un movimiento, más o menos constituido solamente hasta la década de los setenta del siglo XX, aunque existía desde hacía casi un siglo: fue ese el momento en el que la posmodernidad empezó a tornarse dominante cultural, lo que explica que un sistema simbólico con características tan similares (hibridez, uso fragmentario e inestable del pasado, mezcla de elementos religiosos y científicos, visibilidad de lo tecnológico, etc.) se tornará también en algo visible. En este contexto religioso inicia un auge de nuevas religiones, cultos y sectas que permanecen en los noventa debido a la anticipación del fin del mundo, que supuestamente llegaría en 1999. Lo anterior explica por qué para entender al manga *X* fue necesario retomar la propuesta de posmodernidad planteada por Jameson (1998): es debido a que fue creado en un momento propicio, bajo la influencia de la estética del capitalismo tardío y el auge de lo fragmentario.

***X* y su momento de creación**

A Japón entraron las profecías de Nostradamus, que predecían el fin del mundo en 1999, en la década de los setenta. Estas fueron introducidas por el periodista Ben Goto y generaron numerosas reimpresiones.

Desde su primer libro sobre Nostradamus se convirtió en un *bestseller* -con casi 150 impresiones en sólo tres meses- ha escrito más de diez volúmenes específicamente sobre Nostradamus así como docenas de otras obras sobre ovnis y extraterrestres, el cambio polar, el Apocalipsis de San Juan, el secreto de Fátima, y otras profecías. La publicación del libro de Goto en 1973, y su éxito como un *bestseller*, desencadenó un *boom* de Nostradamus en Japón. De hecho, este interés en Nostradamus es citado como uno de los indicios del giro de la cultura popular, hacia lo espiritual y misterioso.¹⁰ (Kisala, 1997, p.48-49)¹¹

Durante la década de los noventa fue común la producción de mangas con trama apocalíptica, como fue el caso de *Neon Génesis Evangelion* y *Angel Sanctuary*. Para Susan Napier, citada por Santiago Iglesias,

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, especialmente en las décadas siguientes a la II Guerra Mundial y hasta nuestros días. Tras superar las posguerra y experimentar un ascenso socioeconómico que parecía imparable, la fortísima crisis económica que azotó al país en los años noventa, y los atentados en el metro de Tokyo,¹² hicieron aflorar inquietudes, sentimientos y vivencias, durante mucho tiempo considerados tabú, que hasta entonces habían permanecido latentes o pretendidamente olvidadas. (2010, p.169)

X se publicó en esa misma década, cuando Japón se encontraba viviendo la tercera

ola religiosa de su historia: la primera se dio durante el gobierno *Meiji* y tuvo como resultado la creación de religiones derivadas del *shinto*; la segunda se dio después de la Segunda Guerra Mundial, cuando se hizo constitucional la libertad religiosa y la democracia. La tercera dio inicio entre las décadas de los setenta y ochenta, cuando la economía japonesa empezó a alcanzar su pico y la juventud solicitó algo más que ganancias materiales. Ellos descubrieron la necesidad espiritual y la búsqueda de paz mental (Repp, 1997). Se trataba de un momento en el que proliferaron una gran cantidad de nuevas religiones, por lo tanto, no es extraño que la orden de la *Golden Dawn* haya sido fundada en Japón en el año 2000, fecha en la que aún se publicaba *X*; ni que sus elementos formaran parte de los numerosos aspectos religiosos que circulaban en la sociedad en esa época. En este contexto, es comprensible el que *X* sea un manga con una temática altamente compleja, cuyos principios dominantes sean tanto la posmodernidad como la *New Age*, elementos que articulan la narración y la gráfica del mencionado manga.

CONCLUSIONES

Como conclusión, afirmamos que los diversos elementos, tanto religiosos como científicos que aparentemente se encuentran dispersos en el manga *X*, encuentran su principio dominante en la *New Age*, como un movimiento que desciende el esoterismo occidental transformado por el proceso de secularización.

Los diversos elementos de origen religioso dispersos en el relato, cumplen funciones variadas: tanto el apocalipsis cristiano como el taoísmo son nudos de la historia. Se recrean, interpretan e hibridan. Esta hibridez es desplegada en *X* mediante la reinterpretación y la reestructura de diversos elementos: mito escatológico, yin yang, apocalipsis, cristianismo; la reutilización de todos esos factores permite la mezcla de los elementos, cuyos conceptos originales se modifican en aras de que se integren a la historia.

¹¹ "Since his first book on Nostradamus became a runaway bestseller—going through almost 150 printings in only three months—he has written over ten more volumes specifically on Nostradamus as well as dozens of other works on UFOs and extraterrestrials, the polar shift, John's Apocalypse, the secrets of Fatima, and various other prophecies." (Kisala, 1997, p.48-49)¹¹

¹² "En 1995 los seguidores de la secta *Aum Shinrikyo* (Verdad Suprema), esparcieron gas sarín en el metro de Tokyo, causando la muerte de doce personas e intoxicando a cientos de viajeros" (Kisala, 1997, p. 169)

¿Cómo es que *X* logra hibridar los elementos provenientes de tradiciones religiosas tan diferentes? Es debido a que existe una simpatía entre ambas (Gruzinski, 2000, p.188) que permite un punto de unión y la consecuente transposición de elementos tan diversos, ya que “la presencia de lo híbrido ha de revelar parentesco entre las cosas más separadas” (Gruzinski, 2000, p.203). Este elemento o 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” (Gruzinski, 2000, p.207); punto que permite la fusión: la *New Age*.

Es necesario enfatizar la importancia de analizar este tipo de productos gráficos. En su momento generaron transformaciones en el panorama cultural mexicano. Ejemplo de lo anterior es la oferta de consumo cultural y entretenimiento (entre la que se incluye el anime y manga) que se introdujo en México en las décadas de los ochenta y noventa, la cual modificó el ámbito de la historieta mexicana de dos maneras: por un lado, al presentar mayor diversidad de ofertas de consumo, lo que contribuyó a acelerar la decadencia de la historieta industrial; por otro lado, la mayor facilidad para acceder a cómic estadounidense y europeo, influyendo en quienes posteriormente serían creadores de la historieta contracultural. De manera particular, la introducción de la estética del manga y el anime, importó nuevas maneras de realizar gráfica, narración visual y estrategias de consumo cultural, las cuales fueron retomadas por los creadores mexicanos, quienes las adaptaron a su contexto y sus particularidades.

En su momento, *X* fue uno de los primeros mangas que llegaron a México y que tenían una estética posmoderna, lo que propició el manejo de tan variadas religiones. Por lo general, los mangas japoneses no se exportan solos, forman parte de toda una fórmula comercial que incluye animación, videojuegos y toda una serie de productos derivados.

Series como *Dragon Ball*, *Sailor Moon* o *Pokémon*, captaron a toda una generación de jóvenes en la década de los 90 que, atraídos por el diseño de sus personajes y sus extensas historias, han trasladado el éxito del manga-anime hasta nuestros días. (Horno, 2014, p.346-347)

Desde su introducción a México en la década de los noventa, estos jóvenes han introducido nuevas formas de narrativa y gráfica a la tradición local de historietas, además de dar a conocer nuevas estrategias de mercado que los historietistas locales han retomado para generar sus propias versiones de manga mexicano. Ejemplo de lo anterior es la obra de Lorena Velasco Terán, fundadora de *Estudio Syanne*, autora que ha publicado obras como *DREM*, un manga mexicano con temática fantástica y psicológica. Además de mangas, *Syanne* crea ropa basada en la estética y la vestimenta de los cantantes de rock japonés, lo que le da una dimensión más compleja a la influencia en México del manga, el anime y sus productos derivados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Beristáin, H. (1984). *Análisis estructural del relato literario*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- B.O.T.A. (31 de Marzo de 2016). El Mago. Recuperado de: [//bota.org/botaineurope/sp/tarot/key01.htm](http://bota.org/botaineurope/sp/tarot/key01.htm)
- Cirlot, J. (1992). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Labor.
- CLAMP. (2003). X. 1, México: Vid.
- CLAMP. (2004). X. 10, México: Vid.
- CLAMP. (2004). X. 8, México: Vid.
- CLAMP. (2004). X. 12, México: Vid.
- CLAMP. (2005). X. 18, México: Vid.
- CLAMP. (s.f.). *Mangahere*. Estados Unidos: Mangahere, Recuperado de http://www.mangahere.co/manga/x_1999/v01/c002/18.html.
- CLAMP. (s.f.). *Mangahere*. Estados Unidos: Mangahere, Recuperado de

- http://www.mangahere.co/manga/x_1999/v10/c003/48.html.
- CLAMP. (s.f.). Mangahere. Estados Unidos: Mangahere, Recuperado de http://www.mangahere.co/manga/x_1999/v04/c001/112.html.
- Echeverría, B. (2000). *La modernidad de lo barroco*. México: Era.
- Eliade, M. (1983). *Mito y realidad*. Barcelona: Labor.
- _____. (1999). *Historia de las creencias y las ideas religiosas II*. Buenos Aires: Paidós.
- García-Canclini, N. (2009). *Culturas híbridas*. México: Mondadori.
- Ginzburg, C. (1999). *Mitos, emblemas, indicios, morfología e historia*. Barcelona: Gedisa.
- Golden Dawn. (12 de marzo de 2013). *¿Qué es la Golden Dawn?* México: Golden Dawn. Recuperado de <http://www.auroradorada.com/index1.htm>
- Gruzinski, S. (2000). *El pensamiento mestizo*. Buenos Aires: Paidós.
- Hanegraaff, W. (1996). *New Age Religion and western esotericism in mirror of secular thought*. New York: Brill.
- Hanegraaff, W. (1999). New Age spiritualities as secular religion: A historian's perspective. *Social compass*, 46(2), 145-160.
- Horno-López, A. (2014). Asimilación de la estética del "anime" en la animación occidental. En J. Rodríguez, y A. Fernández, *Nuevas culturas y sus nuevas lecturas* (pp.339-347). Madrid: McGraw-Hill/Interamericana de España.
- Horno-López, A. (2015). *Los orígenes del cine de animación japonés: de Katsudo Shashin a Astroboy*. Granada: Godel Impresiones Digitales.
- Jameson, F. (1988). Posmodernismo y sociedad de consumo. En H. Foster, J. Habermas, y J. Baudrillard, *La posmodernidad*. Barcelona: Colofón.
- Jameson, F. (1998). *El giro cultural, escritos seleccionados sobre posmodernismo 1983.1998*. Buenos Aires: Manantial.
- Jameson, F. (Enero de 2005). *La lógica cultural del capitalismo tardío*. (C. d. sociales, Ed.) Madrid. Recuperado de: http://www.caesasociacion.org/area_pensamiento/estetica_postmaterialismo_negri/logica_cultural_capitalismo_tardio_solo_texto.pdf
- Jameson, F. (1988). Posmodernismo y sociedad de consumo. En H. Foster, J. Habermas, y J. Baudrillard, *La posmodernidad*. Barcelona: Colofón.
- Kisala, R. (1997). Nostradamus and the Apocalypse in Japan. *Inter-Religion*, 32, 47-62.
- Kraig, D. (1994). *El gran libro de los rituales mágicos, once lecciones de alta magia*. Barcelona: Martínez Roca.
- Monreal y Tejeda, L. (2000). *Iconografía del cristianismo*. Barcelona: Acanalado.
- Pappe, S. (2001). *Historiografía crítica, una reflexión teórica*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Pérez-Diestre, J.M. (2008). El lado masculino del árbol de la vida, a través de tres jerarquías angélicas, de acuerdo con Athanasius Kircher. *Graffylia, revista de la Facultad de Filosofía y Letras*, 8, 46-52.
- Regardie, I. (2005). *La Aurora Dorada*. Recuperado de: http://centrodeintegracion.cl/descargas/libros/Textos_Aurora_Dorada/Israel%20Regardie%20-%20La_Aurora_Dorada_4_tomos.pdf
- Repp, M. (1997). Youth and New New Religions, Challenges for the churches in Present Day Japan. *Japan Christian Review*, 63, 5-29.
- Santiago-Iglesias, J. (2010). *Manga, del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Pontevedra: Grupo de Investigación dX5 Digital y grafic art research.
- Scholem, G. (1986). *La Cábala y su simbolismo*. México: Siglo XXI.
- Tanaka, M. (2011). *Historia mínima de Japón*. México: El Colegio de México.
- Vaskes-Santches, I. (2011). Posmodernidad estética de Frederick Jameson: pastiche y

esquizofrenia. *Praxis filosófica*, 33, 53-74.

Varela-Moreno, M. E. (1995). La leyenda del Gólem, orígenes y modernas derivaciones. *Miscelánea de Estudios Árabes y Hebráicos*, 44, 61-79.

Watts, A. (1976). *El camino del Tao*. Barcelona: Kairos.

Yates, F. (2011). *El iluminismo rosacruz*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.