



Espacialidades. Revista de temas contemporáneos sobre lugares, política y cultura

E-ISSN: 2007-560X

espacialidadesrevista@gmail.com

Universidad Autónoma Metropolitana

Unidad Cuajimalpa

Castelli Olvera, Sarahi Isuki

La noción del espacio en el manga Ekkusu (X): entre lo tradicional y la posmodernidad
Espacialidades. Revista de temas contemporáneos sobre lugares, política y cultura, vol.

7, núm. 2, julio-diciembre, 2017, pp. 164-186

Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa

Distrito Federal, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=419553524008>

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

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

La noción del espacio en el manga *Ekkusu (X)*: entre lo tradicional y la posmodernidad

SARAHÍ ISUKI CASTELLI OLVERA*

Resumen

En este artículo planteamos que en la narrativa del manga *X*, publicado en México entre 2003 y 2005, se representan dos concepciones diferentes de espacio: en la primera, el espacio es únicamente el escenario donde se desarrollan los hechos; en la segunda, se retoma la noción tradicional japonesa de *Ma*, que propone que el espacio es un elemento activo que se integra con el sujeto en un todo unitario. Basamos nuestra afirmación en los siguientes argumentos: primero, como escenario se representan los nichos territoriales del hombre: la casa, los barrios, la ciudad y el vasto mundo; segundo, la construcción del espacio en *X* se encuentra fuertemente influida por la noción tradicional japonesa sobre el espacio, por lo que este último es activo, define a los sujetos y se encuentra en un todo interdependiente con la humanidad y sus construcciones; tercero, dicho espacio tiene funciones en el relato y se convierte en el objeto y motor de la historia en tanto que se pretende conservarlo o destruirlo. Finalmente, la ciudad de Tokio retoma la noción de descentramiento, propuesta por Emilio García Montiel, al ser representada como una megaciudad fragmentada y múltiple, donde la tecnología, espacios de consumo y rasca-cielos se mezclan con templos y santuarios tradicionales. Para lo anterior, retomamos el método de inferencias indiciales propuesto por Carlo Ginzburg y la matriz actancial de A.J. Greimas presente en la propuesta metodológica de análisis del relato de Helena Beristáin.

Palabras clave: manga, posmodernidad, hibridez, CLAMP, espacio urbano.

Abstract

In this article we develop that in the narrative of *X*, a manga published in Mexico between 2003 and 2005, two different conceptions of space are represented. In the first one, the space is only a stage where the story takes place; in the second one, the traditional Japanese notion of *Ma* is used and its proposal is that space is an active element that merges with the subject as a unity. We base our affirmation on the following arguments: first, the territorial niches of humankind are represented as a stage: the house, the neighborhood,

* Doctora en Ciencias Sociales (con especialización en Historia) por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH). Profesora-investigadora de tiempo completo en la Facultad de Comunicación de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP). C.e.: ares.walburga.black@gmail.com. Este artículo es un trabajo inédito, derivado de mi investigación de tesis doctoral.

the city, and the whole world; second, the construction of space in *X* is strongly influenced by the traditional Japanese notion about space, in which the last one is active, defines subjects, and exists in an interdependent whole with humankind and its constructions; third, this space has several functions and becomes the object and heart of the story because it will be conserved or destroyed. Lastly, the city of Tokio reuses the concept of decentralization —proposed by Jose Miguel Cortes— when is represented as a fragmented and diverse metropolis, where technology, consumption spaces, and skyscrapers are mixed with the traditional temples and sanctuaries. To do this, we recovered the indicial reference method by Carlo Ginzburg and the acting matrix of A.J. Greimas that are in Helena Beristain's methodological proposal for a story analysis.

Keywords: manga, postmodernity, hybridity, clamp, urban space.

Fecha de recepción: 22 de septiembre de 2016

Fecha aceptación: 8 de junio de 2017

La animación japonesa o *anime* llegó a México en los años setenta del siglo xx, sin embargo, no fue sino hasta los noventa en que tuvo su verdadero auge, cuando las dos televisoras de México (Televisa y Televisión Azteca) empezaron a emitir mayor cantidad de *anime*. No es casual que la explosión del *manga* (o cómic japonés) se dé paralela a la del *anime*; coinciden para ello varios aspectos que van desde lo político (con la apertura de fronteras, propia de las políticas neoliberales casi recién implantadas en el país), hasta aspectos culturales, territoriales, comerciales y económicos propios de Japón, como el hecho de que el *anime* no es un producto que se comercialice de manera única, sino que va acompañado siempre de sus productos hermanos: el *manga*, los videojuegos y el *merchandising*.¹

Este artículo es parte de una investigación doctoral, dedicada a examinar la entrada del *manga* a México y la importancia que tuvo en la elaboración de historietas y productos híbridos, a través del análisis de un *manga* japonés titulado *X (Ekkusu)* y su influencia en la creación del *manga* mexicano *DREM*. En el presente escrito analizaremos cómo se representa el espacio en *X*, creado en 1992 por el colectivo CLAMP, el cual consta de dieciocho tomos completos publicados en México por la editorial Vid. Esta historia quedó inconclusa en Japón, por lo que en México tampoco se pudo conocer su final.

Aquí planteamos que en la narrativa del manga *X* se representan dos concepciones diferentes de espacio: en la primera, éste es únicamente el escenario donde se desarrollan los hechos; en la segunda, se retoma la noción tradicional japonesa de *Ma*, la cual propone que el espacio es un elemento activo que se integra con el sujeto en un todo unitario. Nuestra afirmación se sustenta en los siguientes argumentos:

¹ Es el conjunto de técnicas puestas en práctica, de forma separada o conjunta, por distribuidores y fabricantes, con miras a acrecentar la rentabilidad del punto de venta, dar mayor salida a los productos y la introducción de productos" (Ramírez, 2014). En el caso del manga, el merchandising se relaciona con toda la serie de productos, como ropa, pósters, figuras de acción, etc., que retoman la estética y los personajes de una determinada serie.

- a. Como escenario, se representan los nichos territoriales del hombre: la casa, los barrios, la ciudad y el vasto mundo.
- b. La construcción del espacio en *X* se encuentra fuertemente influida por la noción tradicional japonesa sobre el espacio, por lo que este último es activo: define a los sujetos y se encuentra en un todo interdependiente con la humanidad y sus construcciones.
- c. Dicho espacio tiene funciones en el relato y se convierte en el objeto y motor de la historia, en tanto que se pretende conservarlo o destruirlo.
- d. Finalmente, la ciudad de Tokio retoma la noción de descentramiento, propuesta por Emilio García Montiel, al ser representada como una megaciudad fragmentada y múltiple, donde la tecnología, espacios de consumo y rascacielos se mezclan con los templos y santuarios tradicionales.

La metodología utilizada en este trabajo corresponde a los diversos métodos necesarios, de acuerdo a la fuente examinada: recurrimos al método de inferencias indiciales planteado por Carlo Ginzburg, quien se basa en “los detalles y en la intuición como una forma alternativa de conocimiento” (Camacho y Morales, 2017: 21), método que permite, a través de la identificación de indicios, la localización de las regularidades y tendencias de un objeto de estudio, a partir de su ubicación en el contexto histórico y social.

Dichas inferencias indiciales, en el caso del manga que analizamos, se ubican en la gráfica y en la narrativa, por lo que conjugamos el análisis de la imagen con lo narratológico. Además del método de inferencias indiciales, se retomó la propuesta metodológica de Helena Beristáin en *Análisis estructural del relato* (1984), del cual utilizamos la matriz actancial de A.J. Greimas, con la finalidad de ubicar las principales funciones del relato. La ruta crítica que seguimos para la elaboración de este trabajo fue la siguiente: primero describimos el espacio urbano como escenario; posteriormente, analizamos algunas imágenes del manga; por último, examinamos la estructura narrativa de relato.

Para este trabajo han sido de gran utilidad las propuestas de Jordi Borja y Manuel Castells con el concepto de megaciudad. Igualmente retomamos a Kevin Lynch con su propuesta sobre imagen urbana, así como a Serafín Mercado con la psicología ambiental y a María Inés García Canal, con sus planteamientos sobre la casa; lo anterior nos permitió, a partir de la fuente, realizar una descripción adecuada del espacio urbano representado como escenario.

Posteriormente realizamos un examen minucioso de un par de imágenes del manga, en las que se advierten los planteamientos sobre el espacio tradicional japonés propuestos por Emilio García Montiel: *Ma* y horizontalidad. Además de lo anterior, examinamos la estructura narrativa del manga por medio de los esquemas actanciales del Greimas, los cuales retoma Helena Beristáin, con la finalidad de ubicar los principales actantes del relato, entre los que se encuentra el espacio mismo. De especial importancia resulta la propuesta de posmodernidad de Fredrick Jameson, quien la propone no como una etapa que sigue al periodo moderno, sino una serie de aspectos culturales presentes en todas las épocas, que en la era actual cobran auge y predominio, lo que

permite entender el tipo de ciudad representada en este manga, la cual es fragmentaria, descentrada e híbrida, por lo que es común encontrar el factor tecnológico en pleno auge, de la mano de los espacios religiosos tradicionales. Como fuentes primarias tenemos la edición mexicana de *Ekkusu* publicada por Vid, además de las fuentes de los autores ya mencionados.

Síntesis de la obra

La trama de *X* es apocalíptica y se centra en Kamui, un adolescente de dieciséis años, que debe decidir si salva a la humanidad de su destrucción o si salva a la Tierra destruyendo a aquélla. Dependiendo de su decisión, Kamui tendría que unirse a un bando: salvar a la humanidad y unirse a los siete sellos o *dragones del cielo*, o destruirla y unirse a los siete mensajeros o *dragones de la Tierra*. Con la finalidad de proteger a sus mejores amigos, Fuma y Kotori, Kamui se decanta por proteger y salvar a la humanidad, por lo que se une a los *dragones del cielo*.

Los *dragones del cielo* y de *la Tierra* son dos bandos opuestos de entre los que Kamui elige al primero. Cada bando lo conforman siete personas, incluyendo a su respectivo Kamui. El bando de los dragones del cielo protege a la humanidad, entre sus filas se encuentra Karen, quien tiene el poder de manejar el fuego; Seichiro Aoki, el editor una revista; Sorata es un monje proveniente del Monte Koya; Arashi Kishu es una sacerdotisa proveniente del santuario sintoísta Ise; Yuzuriha Nekoi proviene del santuario Mitsumine; finalmente Subaru Sumeragi, el décimo tercer líder de la familia Sumeragi, magos del *Onmyōdō*.² El líder de los dragones del cielo es Kamui.

Por su parte, el bando de los dragones de la Tierra pretende proteger la vida de la Tierra al destruir a la civilización humana; sus integrantes son Satsuki Yatouji, una súper genio de las computadoras; Yuto Kigai, un empleado del gobierno; Shiyu Kusanagi, un militar; Nataka, un ser creado como clon de una niña por medios tecnológicos; Kakyō Kuzuki, un vidente; Seshirou Sakurazuka, un asesino que usa técnicas del *Onmyōdō*.

Como existen dos bandos y al parecer un solo Kamui, cuando éste decide, su amigo Fuma ocupa el lugar vacante en el bando de los dragones de la Tierra y se convierte en el otro Kamui. Lo anterior sucede porque la historia está permeada por la noción de yin yang, propia del taoísmo chino, el cual entró a Japón vía Corea durante los siglos V y VI.³

² El *Onmyōdō* “está basado en las viejas teorías del yin y el yang. Los practicantes de *Onmyōdō* utilizaban *Yijing* adivinación, purificaciones mágicas y varios tipos de rituales para adivinar la fortuna o prevenir desastres. Como sea, el término *Onmyōdō* no puede encontrarse en China y Corea. *Onmyōdō* es una religión que vino a existir dentro de Japón” (Matsuo, 2013: 19). Excepto donde se señale, todas las traducciones son mías.

³ Corresponden al periodo Yamato que va del siglo III al VII; éste, a su vez se subdivide en dos: el periodo Kofun y el periodo Asuka. Durante esta época, las constantes guerras entre China y Corea causaron que un buen número de inmigrantes llegaran a las islas japonesas, el aporte más importante de dichos inmigrantes fue la introducción de la escritura china, junto con otras artes del gobierno, como los ritos, las leyes y el marco institucional. Con la expansión del poder de Wa, nombre con el que se conoce a Japón en las crónicas chinas, en Yamato surgió la necesidad de una organización gubernamental más compleja y una ideología capaz de

Éste propone que “el mundo representa una totalidad de orden cíclico (Tao), constituida por la conjugación de dos manifestaciones alternantes y complementarias” (Eliade, 1999: 34); lo anterior implica que dichas manifestaciones son en realidad una misma. No se trata de elementos irreconciliables y contrapuestos, sino de opuestos complementarios, pertenecientes a una totalidad. Fuma y Kamui son esas dos caras del yin yang, los dos son Kamui, los dos son uno, aunque persigan finalidades distintas: Kamui busca preservar la civilización y con ello la humanidad, mientras el Kamui en el que se convierte Fuma, se dedica a destruir las barreras que sostienen a la civilización humana, representadas por espacios urbanos de Tokio dedicados al comercio, política y circulación de personas.

El espacio como lugar de interacción

La concepción del espacio de la cual partimos en este apartado es la que Ramírez Velázquez y López (2016: 18) denominan “espacio plano”, el cual parte de la idea básica de que el espacio es equivalente a un área o porción de la superficie terrestre. Esta perspectiva implica “considerar al espacio como una especie de plataforma donde se ubican objetos, sujetos y fenómenos; una especie de contenedor de materia presente sobre la Tierra”. Señalamos antes que el espacio ocupa dos funciones en el relato de *X*, y aunque parecieran contradictorias, ambas se ven presentes en el mismo, de modo que esta primera acepción del espacio como contenedor de personas, objetos, acciones y sucesos está presente en los lugares donde los personajes llevan a cabo interacciones, acciones y hechos.⁴

En la representación espacial en este *manga* se observan todos los nichos territoriales del hombre, constituidos a manera de capas (Giménez, 1999: 29), que van desde la intimidad de la habitación en donde descansan los personajes, hasta la casa, los diferentes barrios, la región y el vasto mundo que es la propia Tierra, por la cual se desarrolla la guerra.

La casa es el lugar privado por excelencia, pese a la crudeza de los enfrentamientos entre los dragones del cielo y los de la Tierra; la casa es un espacio donde nunca se desarrollan peleas ni se contamina con la guerra. Es el lugar donde descansan los personajes, se reponen de sus heridas, comen y bromean; de manera particular, se representan tres lugares: la habitación (o lugar privado), con sus puertas cerradas para guardar la intimidad de los personajes (Mercado, 1995: 89); el comedor, que cumple con la función ritual de reunir a los personajes alrededor de la mesa en el acto de alimentarse, para satisfacer la necesidad biológica y de integración al grupo social (García, 1995: 222), y la sala, la cual se representa como el espacio que media entre el adentro y el afuera (García, 1995: 222), y en donde en una ocasión muere un personaje.

legitimar el poder central y mantener el orden. Así fueron introducidas diferentes artes auxiliares del gobierno, como la astrología, el calendario, las adivinaciones y los mitos y las crónicas, apoyadas en un conjunto de nuevos pensamientos filosóficos y religiosos, como el taoísmo, el budismo y el confucianismo, originarios de India y China, que llegaron a las islas japonesas, a través de Corea (Tanaka, 2011: 48-52).

⁴ Para Le Corbusier y José Luis Sert, la ciudad permite desarrollar funciones sociales vitales, como habitar, circular, trabajar y esparcirse (Le Corbusier y Sert, 2013).

Además de la casa, en *X* se representan los barrios, pues los personajes acuden a la escuela y circulan por parques y avenidas cercanas a su casa. Los barrios son secciones de la ciudad de mediana dimensión y poseen un carácter común que los identifica (Lynch, 1998: 62), además del barrio donde viven los personajes, se representan siete de los veintitrés barrios existentes en Tokio: Nakano, en donde los dragones de la Tierra destruyen la Plaza del Sol;⁵ Toshima, en donde destruyen el edificio Sunshine 60;⁶ Shinjuku, en donde destruyen el vecindario Nishi;⁷ Shibuya, donde hacen colapsar el edificio Shibuya 109⁸ y Yebisu Garden Place;⁹ en el barrio de Chiyoda, en donde los dragones de la Tierra deben destruir las oficinas de gobierno. Además de las anteriores, se representa la línea del tren Yamanote, que abarca los barrios de Shibuya, Shinjuku, Chiyoda, Chuo, Ikebukuro, Shinagawa y Taito.

Respecto a cómo se representa la ciudad, cabe recordar que fue a fines del siglo XIX cuando Japón abrió sus fronteras a las influencias extranjeras; Ginza se convirtió en el prototipo de urbanización moderna de Tokio y formó parte del proyecto de occidentalización del gobierno Meiji (1868-1912). Fue planeada en su totalidad por el arquitecto inglés Thomas James Waters (García, 1998: 32). Al responder a un modelo occidental, en la ciudad de Tokio representada en *X* observamos de manera clara las sendas, nodos y mojonos que la componen.

Las sendas son los caminos por donde circulan los personajes, se trata de calles, senderos, líneas de tránsito, canales o vías férreas (Lynch, 1998: 62). En *X* se distinguen claramente las calles y senderos de la ciudad; además, dos sendas revisten importancia vital en el relato: el Puente Rainbow,¹⁰ y la línea de tren Yamanote,¹¹ ya que son dos de las barreras que protegen Tokio y sostienen a la civilización humana, las cuales deben destruir los dragones de la Tierra.

A diferencia de las sendas, los bordes son elementos que los personajes no usan, debido a que fijan límites que separan o unen una región de otra (Lynch, 1998: 62). Dentro de su uso como parte de la escenografía, los bordes se observan en las bardas que separan las propiedades privadas de la calle. Pero, además, los bordes aparecen de

5 Construida en 1973, la mayor parte de los pisos de este edificio están ocupados por el hotel; cuenta con una sala de conciertos con 2,222 asientos (Nakano Sun Plaza, 2009).

6 Rascacielos de sesenta pisos en Ikebukuro. Fue el edificio más alto de Japón desde 1978 hasta 1991 (Spacey, 2014).

7 Es un distrito de Shinjuku, donde se localizan una gran cantidad de rascacielos, incluyendo el Edificio Metropolitano de Gobierno (Japan Guide, 2015).

8 Es un edificio comercial en Shibuya, cuenta con diez pisos dedicados a ropa para mujer, además de restaurantes (Spacey, 2015).

9 Yebisu Garden Place está construido sobre el antiguo emplazamiento de una fábrica de cerveza, cuya cerveza Yebisu, aún existente, había sido fabricada desde 1890. Curiosamente, fue la marca de cerveza que dio el desarrollo posterior de la ciudad y a la estación ferroviaria de Ebisu. Yebisu Garden Place está compuesta por aproximadamente una docena de edificios y rascacielos, incluye una gran variedad de restaurantes y tiendas" (Japan Guide, s.a.).

10 Puente suspendido, conecta a Tokio con las islas de Odaiba. Fue construido en 1993 (Haley, 2012).

11 Es la línea de tren más importante de Tokio: una línea circular que conecta las principales ciudades conurbadas de Tokio. Es de aproximadamente doscientos metros de largo (Japan Guide, 2011).

una manera externa a lo urbano, porque separan el espacio sagrado del profano de la siguiente manera: en el relato, los personajes que pertenecen al bando de los dragones del cielo tienen la facultad de crear especies de barreras que denominan *kekkaï*, las cuales trasladan a los contendientes a una dimensión alterna, en donde pelean sin causar daños en el lugar en el que se encuentran o a la gente que les rodea. A esta *kekkaï* no puede entrar ninguna persona, salvo los dragones del cielo o los de la Tierra, por lo que la consideraremos un borde que separa a una región de otra.

La palabra *kekkaï* que se retoma en *X* es un concepto perteneciente al budismo y se refiere al espacio considerado sagrado que rodea al templo, y lo separa de lo laico:

En la historia japonesa, la *kekkaï* generalmente denota la división entre los monjes y el territorio laico. Hay señales guía conocidas como piedras *kekkaï*, que permanecen a la entrada de algunos templos [...]. La *kekkaï* marca espacio sagrado y profano y puede ser considerada, en el contexto japonés, para circunscribir el área en donde el poder curativo de la ciudad está concentrado. El territorio delimitado como área abarca un radio de 7 ri, o aproximadamente tres millas (White, 2001: 122).

Según White, la *kekkaï* también está vinculada también al sintoísmo bajo la noción de *musubi* que se usa para referirse a la demarcación del espacio sagrado (White, 2001: 123). En el *manga* analizado, la *kekkaï* se retoma de una manera similar: “*kekkaï*. Prohibida la salida y entrada. Prohibición. El espacio separando el santuario de la nave en un templo o lugar religioso. Un área donde la salida y entrada a otros individuos está prohibida”, por lo cual entendemos que la dimensión alterna que crean los dragones del cielo con su *kekkaï* es equivalente al espacio sagrado que rodeaba al templo budista o santuario shintoísta. En este espacio sagrado sólo entran los contendientes, por lo que se aísla lo sagrado en donde se desarrolla la lucha, de lo profano; es decir, el espacio urbano en el que originalmente se encontraban los combatientes.

Además de los barrios, sendas y bordes, en *X* podemos dar cuenta de los nodos, que serían una convergencia de sendas o lugares importantes en los que se reúne la gente (Lynch, 1998: 63). Dentro de la historia, cada uno de los siete barrios que se representan y de los que ya hablamos antes, tienen en su interior un lugar que funge como nodo, pues se consideran puntos simbólicos por su importancia económica o política: Plaza del Sol de Nakano, el edificio Sunshine 60, el edificio de Shibuya 109, Yebisu Garden Place, las oficinas de gobierno, la Torre de Tokio, Nishi y Ginza, son nodos de sus respectivos barrios. Cabe destacar que la mayoría de las barreras que sostienen a la civilización humana en *X* son lugares de compra y consumo, con grandes rascacielos y estructura urbana propia de la posmodernidad.

El último elemento de la imagen de la ciudad de Tokio que observamos en *X* son los mojones, puntos de referencia exteriores al personaje, que fungen como claves de identidad (Lynch, 1998: 63). En el *manga* aquí analizado se representa con frecuencia la Torre de Tokio, que constituye un mojón, pues es un elemento importante de identidad en la ciudad.

El último nicho territorial del que hablaremos es el vasto mundo, el cual, a diferencia de la ciudad, no se representa de manera tan precisa, sino que se alude a la Tierra en su totalidad, como un lugar que está siendo destruido por el calentamiento global, producto de las acciones irresponsables de la gente. En este punto se rompe con la noción plana de espacio, ya que la Tierra deja de ser un simple contenedor y se convierte en un ser vivo, con todo derecho a sobrevivir y ser salvado.

Espacio tradicional japonés: entre la función actancial y la posmodernidad

El Ma y la horizontalidad

El uso del método de inferencias indiciales planteado por Carlo Ginzburg nos permitió que en esta parte del análisis utilizáramos dos formas diferentes de analizar el manga: la imagen y su narrativa. En este apartado iniciaremos con el análisis de un par de imágenes, con la finalidad de entender cómo la noción tradicional del espacio japonés está presente en *X*; hacia la parte final de este apartado haremos las matrices actanciales de la historia para identificar la función del espacio dentro del relato.

La concepción de espacio representado en *X* no es únicamente la idea del espacio como un contenedor; tampoco se trata de la idea del espacio como un constructo social que proponen los marxistas; ni siquiera nos encontramos con la idea del espacio que transmite sus propiedades a los sujetos y objetos que habitan en él, propuesta por algunos estudiosos de lo prehispánico (Espinosa, 2001). Aunque en un principio el espacio en *X* es un mero contenedor donde se ejecutan las acciones, conforme avanza la trama, va adquiriendo más importancia hasta que se representa como una entidad que está al mismo nivel de los personajes, se vuelve un todo con ellos, son interdependientes y mutuamente influidos, se representan como iguales.

Para entender mejor esta idea sobre el espacio presente en el manga aquí estudiado, planteamos que *X* retoma elementos de la noción tradicional sobre espacio japonés, la cual propone la existencia de un espacio activo que se encuentra en el mismo nivel y condiciones del sujeto, en un todo interdependiente, en el que uno influye al otro. Esta idea de espacio toma en cuenta una serie de categorías: *Ma*, horizontalidad, descentralización y fragmentariedad.

Una escena que aparece en el noveno tomo¹² condensa parte de la noción japonesa de espacio: ocupa ambas páginas del volumen, al centro aparece el planeta Tierra debajo de lo que parece ser una especie de espejo de agua. Parado sobre dicho espejo y observando fijamente a la Tierra aparece el dragón de la Tierra Kuzuki Kakyou. En la página derecha hay dos viñetas de aproximadamente 2 x 12.5 cm, una al lado de la otra. En la primera aparecen los dragones del cielo: siete figuras encapuchadas paradas sobre una panorámica de la Torre de Tokio, en la parte superior aparece un rayo y las siete es-

12 Véase http://www.mangahere.co/manga/x_1999/v09/c001/33.html

trellas de la Osa Mayor, su símbolo; en esta viñeta se observa un globo que contiene el siguiente diálogo: “Dragones del cielo... el futuro que los siete sellos buscan”. La siguiente viñeta representa a los dragones de la Tierra, siete figuras encapuchadas paradas sobre la imagen de una ciudad destruida por dragones de luz, en la parte superior aparece un candelero, símbolo de los siete ángeles; el diálogo contenido en el globo dice: “Dragones de la Tierra... el futuro que los siete mensajeros buscan”.

La página de la derecha contiene, a su vez, dos viñetas más de aproximadamente 4.5 x 7 cm, una encima de la otra. En la viñeta de la parte superior aparece una serie de edificios derruidos en un paisaje arenoso, el globo dice: “Si los dragones del cielo *triumfan*, la humanidad vivirá, pero la Tierra seguirá siendo herida”. La viñeta inferior representa un paisaje en el que los edificios aún siguen en pie, pero la vegetación crecida invade todo, el Sol brilla y los pájaros vuelan; el globo contiene el siguiente diálogo: “Si los dragones de la Tierra destruyen las barreras espirituales, las construcciones de la humanidad desaparecerán y la Tierra seguirá con vida”.

La imagen condensa la idea de que el espacio es el motor de la historia: presenta los dos bandos guiados por sus respectivos Kamui, cada uno con una meta diferente; el espacio es el motivo de la lucha, la razón de la historia, y esto último se relaciona íntimamente con la idea japonesa de *Ma*. Este concepto no tiene un equivalente exacto en Occidente, puede referirse al espacio entre dos lugares, el vacío o la pausa; aquí destacamos más que nada el hecho de que la tradición japonesa no concibe al espacio como una zona inerte, sino como un elemento activo que media la interacción entre los sujetos y las cosas (García, 1998: 43).

Esta perspectiva permite entender el papel del espacio como motor de la historia y como actante, así como el hecho de que influya de manera determinante en las acciones de los personajes. Esta noción tradicional de espacio explica el papel del espacio (urbano y natural) dentro de la historia, pues a diferencia de los occidentales, los japoneses no conciben al hombre por encima de la naturaleza, sino que la sitúan en el mismo plano, de manera que el hombre, la cultura, lo urbano y lo natural están en un mismo punto, como “un *continuum*, un todo unitario” (Saito, 2014: 3), en donde ninguno es más importante que el otro, y donde uno influye al otro de manera interdependiente. En la imagen que describimos, tanto el espacio natural como el urbano tienen la misma importancia, lo que se traduce en la existencia de dos bandos con las mismas habilidades y en igualdad de condiciones, con las mismas oportunidades de ganar o perder: “Mientras que la cultura occidental ha colocado al hombre por encima de la naturaleza (cristianismo), la japonesa sitúa al hombre y a la naturaleza en un mismo plano, humaniza la naturaleza y naturaliza al hombre” (Saito, 2014: 3).

Dentro de la imagen, observamos también la noción de *horizontalidad*, la cual funciona contra el dualismo o la contraposición occidental (García, 1998: 44). Esta noción tiene también influencia del taoísmo, el cual retoma el principio de opuestos complementarios del yin yang: dos fuerzas que se oponen, la noche y el día, oscuridad y luz, vida

y muerte que, sin embargo, no son irreconciliables, dependen una de la otra y se integran en un total denominado tao, que es lo tercero, el todo y la nada al mismo tiempo.

Esta horizontalidad, entonces, se contrapone a la noción occidental en la cual los opuestos son irreconciliables y completamente diferentes, permite entender por qué, en el relato, aunque la Tierra y la humanidad estén en pugna, se encuentran en un mismo nivel en un todo que permite reconocerles como iguales.

Una vista superficial de la imagen nos mostraría dos bandos irreconciliables en pugna; no obstante, conocer la historia y sus particularidades nos permite entender que todo opuesto representado en *X* no es la antípoda del otro, sino complementario: así como Kamui y Fuma son los dos polos del yin yang y son ambos Kamui; así como cuando un dragón de la Tierra muere, un dragón del cielo ocupa su lugar; las dos caras del espacio por el que cada bando lucha están interrelacionadas y son, al mismo tiempo, el motivo de la lucha y la historia. Al final, todo se condensa en una imagen; al final, sólo hay una Tierra y una civilización humana interdependientes.

La noción de horizontalidad también se aplica a los personajes y su relación con el espacio: ambos son actantes diferenciados con funciones específicas, se encuentran en el mismo plano, ya que la horizontalidad genera ambigüedad que permite que los personajes sean al mismo tiempo espacio (García, 1998: 44) y el espacio defina al ser de los personajes. Ejemplo de lo anterior es el hecho de que los dragones de la Tierra, encabezados por Fuma, tengan como principal objetivo espacios urbanos característicos, en lugar de dirigirse hacia la humanidad como tal para destruirla; esto ocurre porque es el espacio urbano el que representa y personifica a la humanidad, la cual será destruida en la medida en el que dichos espacio de Tokio se colapsen.

También existen casos de personajes que funcionan como índices toponímicos de lugares, tenemos varios ejemplos en los dragones del cielo: Sorata, un monje proveniente del monte Koya; Arashi, una sacerdotisa del santuario shintoísta Ise, y Yuzuriha, quien proviene del santuario Mitsumine.

Una de las primeras imágenes de Sorata aparece en el segundo tomo,¹³ en dos planos. En el primer plano está Sorata, sentado en posición de flor de loto, con los brazos cruzados. En el segundo plano se observan dos viñetas de casi 12 x 4.5 cm. En la de la derecha, a espaldas de Sorata, aparece una serie de dibujos relacionados con la flor de loto, junto con ideogramas chinos. La viñeta del lado izquierdo representa el templo en el Monte Koya, rodeado de vegetación:

Koyasan es el hogar de un activo centro monástico fundado hace doce siglos por el sacerdote Kukai (conocido póstumamente como Kobo Daishi) para el estudio y la práctica del budismo esotérico. Es la sede de la secta Koyasan del budismo Shingon, una fe con una gran cantidad de seguidores en todo Japón. Situado sobre una pequeña planicie en la cima del Monte Koya es la zona conocida como el sagrado Danjo Garan, un complejo de tem-

13 Véase http://www.mangahere.co/manga/x_1999/v02/c001.2/48.html.

plos, salones, pagodas y estatuas budistas que dan la bienvenida a los visitantes a este lugar sereno y sagrado (Shukubo, 2011).

La imagen antes descrita representa, claramente, el modo en que el lugar se hace presente a través del personaje, pues, aunque sólo vemos esa imagen de Koya a lo largo de toda la historia, ese espacio está siempre presente debido a Sorata.

Por otro lado, Ise, uno de los principales santuarios shintoístas¹⁴ de Japón, está presente gracias a Arashi Kishu. Ise está dedicado a Amaterasu, la diosa del Sol, principal deidad del panteón shintoísta; dentro de la jerarquía del santuario, el sacerdote principal es una mujer; al respecto, la página oficial de Ise menciona: “En tiempos antiguos, una princesa soltera servía a Amaterasu Omikami en Ise, a nombre del emperador. Esta costumbre perdura hoy, en el hecho de que la más sagrada sacerdotisa que sirve a Amaterasu es una mujer miembro de la familia imperial” (Ise Jingu).

El mito que legitima la ascendencia divina de la familia imperial cuenta que Amaterasu Omikami decidió enviar a su descendencia a gobernar la Tierra y renovarla. Ella envió sus emisarios varias veces a Okuninushi-no-kami, a fin de negociar la transferencia de la soberanía sobre la Tierra. Por último, él reconoció la soberanía a Amaterasu Omikami, ella convocó a Ninigi-no-mikoto, su nieto, y le entregó los tres tesoros imperiales que certifican la legitimidad para suceder el trono. (Ise Jingu, 2015) Los tres tesoros imperiales son una espada, Kusanagi no Tsukugi,¹⁵ una joya o collar de joyas Yasakani no Magatama¹⁶ y el espejo Yata no Kagami. Dentro del manga, hay elementos que nos indican que Arashi es la suprema sacerdotisa de Ise, uno de los primeros es un diálogo que mantiene con Sorata:

Sorata: ¿Podrías usar una hakama un día de estos? Aunque claro, tú sólo usas tu hakama en caso de emergencia extrema. La doncella escondida del templo Ise se ve muy diferente por fuera de las otras doncellas que son las asistentes de los sacerdotes durante los festivales. La doncella escondida es la protectora del templo. Dicen que esconde el poder de Ise dentro de su cuerpo. Y por lo que veo el rumor es cierto... el verdadero ícono del templo Ise está dentro del cuerpo de su doncella. La espada que surge de tu mano... ¿es el ícono del templo Ise? (CLAMP, 2003: 134-135).

14 Sintoísmo o Shinto, significa ‘senda de Kami’, es la religión originaria y más antigua de Japón. En esta religión se cree que millones de Kami o espíritus habitan en todas las cosas, personas, elementos naturales y poseen características trascendentes; debido a ello, todo en la naturaleza se trata con reverencia y respeto. Durante el siglo VI el shinto se mezcló con la filosofía budista y se formó un amplio panteón de dioses (Bruce, 1997: 27).

15 El tesoro imperial de la espada es venerado en el templo Atsuta Shrine. La espada es objeto de culto en el templo Isonokami Shrine, templo Yasukuni Shrine (Tokio), y muchos otros templos pequeños en el país (Editorial Staff, 1966: 103-104).

16 Tumbas excavadas han revelado muchos collares con forma de vírgula y concluyeron que fueron ofrecidos a la muerte. El collar dado a Amaterasu por Izanagi fue llamado Taka no Kami y fue venerado (Editorial Staff, 1966: 103-104).

Además del Monte Koya y el santuario de Ise, hay otro actante que actúa como índice topográfico y representa a un santuario sintoísta: Yuzuriza Nekoi de Mitsumine:

El santuario se asienta sobre el Monte Mitsumine, y cubre un área cerca de la cima. Las principales deidades veneradas aquí son Izanagi e Izanami, dos dioses con funciones principales en el mito de la creación japonesa. El santuario Mitsumine es también significativo por su culto a los lobos. Los lobos y los perros de montaña fueron frecuentemente adorados en la montaña, y santuarios shintoístas, esto es evidente en las muchas estatuas y representaciones de los lobos en y alrededor de la zona (Wojnowski, 2012).

Una clara manifestación de que Yuzuriha pertenece a dicho santuario, es la presencia permanente de un perro llamado Inuki, quien la acompaña todo el tiempo y se transfigura en espada cuando tienen que combatir. Como se dijo antes, el santuario Mitsumine se caracteriza por su culto a los lobos, así que Inuki sería lo que en Japón se denomina *inugami*, o perro espiritual: “Los perros espirituales tienen un papel dual, dios familiar y espíritu guardián de los miembros de la familia. En algunos lugares, se dice que los espíritus estaban restringidos a las mujeres” (Fairchild, 1962: 36). Lo anterior se refleja en el manga, ya que Yuzuriha proviene de una familia que dirige el templo y que cuenta con un amplio linaje de perros espirituales.

Los anteriores actantes hacen presentes los templos y santuarios, aunque rara vez observamos una imagen de dichos espacios, esos lugares se mantienen como una constante dentro de la narrativa; además de lo anterior, los actantes no sólo encarnan dichos espacios, sino que aluden a un cúmulo de costumbres y mitos que legitiman y rodean esos templos y santuarios.

De modo que la noción de horizontalidad, genera una ambigüedad en la representación de espacio y ser, lo que permite que, dentro del relato y la gráfica, se represente una gran cantidad de espacios fragmentariamente, por lo que, al leer este manga, observamos a Tokio como una ciudad completamente urbana, dominada por rascacielos, espacios de consumo, alta tecnología, en la que se alternan de igual forma parques, espacios boscosos, santuarios y templos que tienen siglos de antigüedad.

Finalmente, el hecho de que los espacios, tanto urbano como natural, se representen en el mismo plano como un *todo*, permite que no haya un centro, ya que todo muestra la misma importancia, y se enfatiza la perspectiva múltiple en donde no existe una única vía o senda, sino múltiples caminos igual de importantes (García, 1998: 48).

Espacio como actante y motor de la historia

Hay otra premisa que refuerza nuestro argumento, en el sentido de que el espacio en *X* se representa como un elemento activo que se integra con el sujeto, en un *continuun* unitario en el que ambos se encuentran en el mismo nivel: la que sostiene que dicho espacio

tiene funciones en el relato y se convierte en el objeto y motor de la historia en tanto se pretende conservar o destruir.

Es necesario iniciar por la aclaración de que no es lo mismo un actante que un personaje. Un actante es todo aquello “que cumple o quien sufre el acto, independientemente de toda determinación” (Saniz, 2008: 92). Por lo tanto, los personajes son actantes en tanto que cumplen con funciones en el relato, pero no todo actante es personaje, pues al ser una categoría más amplia, el actante puede ser una cosa, elemento abstracto, animal o el propio espacio, en la medida en que cumpla funciones y determine acciones en el relato.

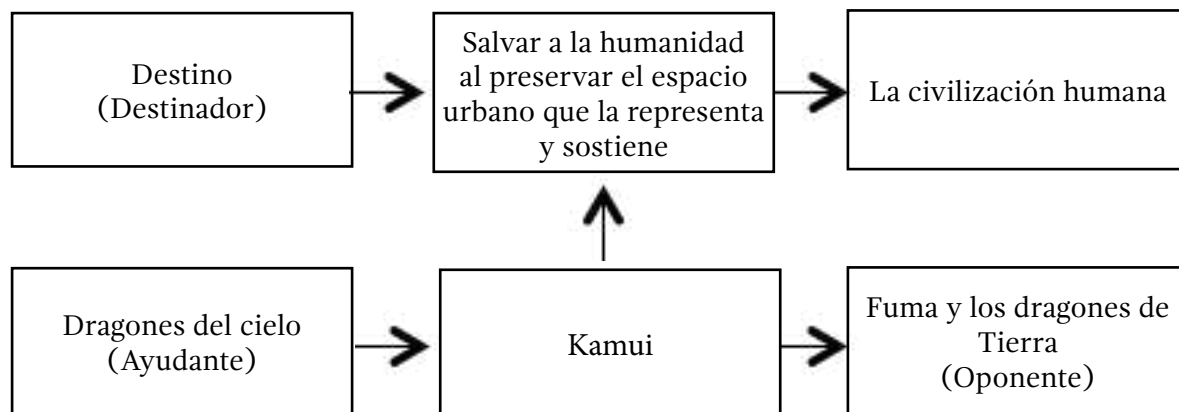
Las acciones del actante derivan de su papel dentro de la historia, así como de las relaciones que establece con los otros. Existen tres tipos generales de relación entre los personajes: desear, comunicar, luchar (participar): de estos tipos de relación derivan los tres predicados base que sistematizan las relaciones que se establecen entre los actantes:

- Amar: expresa deseo, voluntad de alcanzar algún objeto, un bien o un satisfactor.
- Hacer confidencias: indica comunicación entre el emisor y receptor con el objeto de establecer algún contrato para la redistribución de valores.
- Ayudar/oponerse: expresa participación en la lucha en forma de colaboración u obstáculo (Camacho, 1993: 9).

De esta manera, cuando la perspectiva del actante cambia, se modifica su función (y sus acciones) y, por consiguiente, sus relaciones con otros actantes; de esta serie de relaciones procede la matriz actancial, la cual consta de seis actantes o clases de actores de la siguiente manera:

- Sujeto-objeto. Relación de deseo.
- Destinador-destinatario. Relación de comunicación.
- Ayudante-oponente. Relación de participación en la lucha o apoyo (Beristáin, 1984: 70).

Esquema 1. Primera matriz actancial de la historia de X

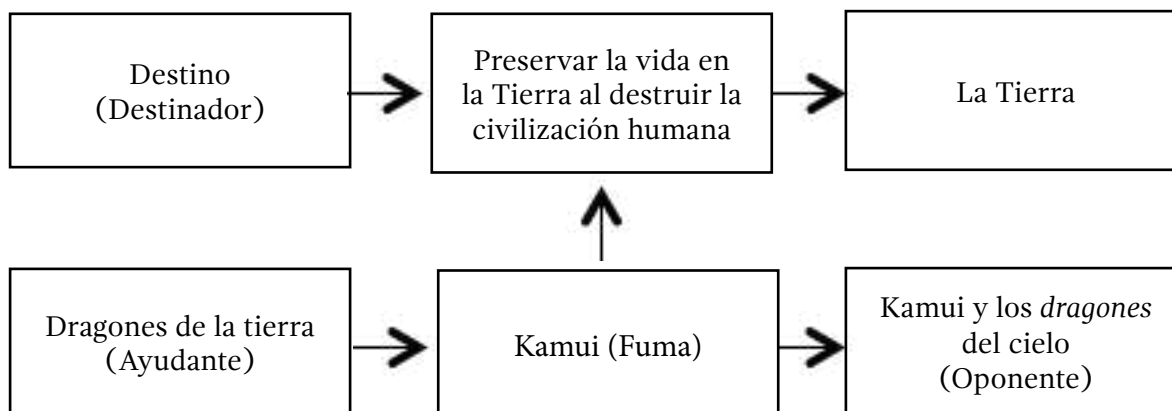


FUENTE: elaboración propia.

En la matriz actancial, el sujeto es Kamui, quien busca salvar a la humanidad de la destrucción que provocan los dragones de la Tierra dirigidos por el otro Kamui en el que se convierte Fuma. El destinador es su propio destino de Kamui, el destinatario la Tierra y los ayudantes los dragones del cielo. En esta matriz, el espacio se torna en actante al ocupar una función en el relato: la de objetivo en tanto espacio urbano que se debe conservar o destruir, por lo que es el espacio el que detona y determina las acciones de los personajes que son actantes.

Sin embargo, la matriz actancial de esta historia no es tan sencilla, debido a que Kamui es un agente que se desdobra: al elegir un bando de los dragones del cielo, alguien ocupa el lugar vacío dejado en los dragones de la Tierra, por lo que su amigo Fuma se convierte también en Kamui. Lo anterior explica la segunda matriz actancial de la historia:

Esquema 2. Segunda matriz actancial de la historia de X



FUENTE: elaboración propia.

Al convertirse Fuma en el otro Kamui, su objeto se torna diferente: lucha por preservar la vida en la Tierra, a la cual concibe como un ser vivo que está muriendo a causa de las acciones de los humanos. Para lograr su objetivo, se dedica a destruir las barreras que sostienen la civilización humana. Observamos que el espacio es actante no sólo por ocupar la función de objeto en el relato, sino porque se convierte en el motor de la historia, por lo que la batalla apocalíptica representada en sus páginas se convierte en una lucha por el espacio, ya sea urbano o natural.

En síntesis, el conflicto en sí se convierte en un conflicto por el espacio y en este punto no queda muy distante la afirmación de David Harvey (1977: 3) cuando propone que los problemas sociales son problemas espaciales.

Pero el espacio es activo no sólo porque tenga una función en el relato y sea el motor con el cual se lleva a cabo la guerra del apocalipsis; desde el ámbito geográfico, en X se considera a la Tierra como un ser vivo al que hay que proteger; no es un

espacio geográfico inerte y pasivo, sino un ser vivo con igual valía el el resto de los personajes:

Kakyou: A este paso la Tierra morirá. 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. Si la gente sigue reproduciéndose sin cesar... si la Tierra sigue siendo golpeada sin que nos demos cuenta... la Tierra morirá.

Cabe destacar que en esta historia, pese a que el objetivo de los dragones de la Tierra y de Fuma es acabar con la humanidad para salvar a aquélla, paradójicamente sus acciones de destrucción nunca se dirigen hacia las personas como tal, sino que se enfocan en destruir espacios urbanos vinculados al comercio, política y circulación de bienes y transporte; las muertes humanas son circunstanciales y se limitan a las personas que se hallan en el espacio urbano destruido, pero el objetivo como tal de los dragones de la Tierra es el espacio urbano que sostiene Tokio y que representa a la civilización humana en su totalidad.

Una ciudad con características posmodernas

La última premisa que sostiene la idea de que el espacio se representa como activo y actante al mismo nivel de los personajes, es el hecho de que, para conservar la vida en la Tierra, los dragones de ésta se dedican a destruir el espacio urbano posmoderno de Tokio, representado como una megaciudad dominada por la tecnología, los espacios de consumo y los rascacielos que se mezclan con los templos tradicionales. Esta ciudad atestigua el descentramiento y la fragmentación propia de la noción tradicional japonesa, elementos que se observan al lado de múltiples representaciones tecnológicas y modernas, debido al concepto de posmodernidad que retomamos de Jameson.

El contexto de creación y el argumento de *X* se insertan en un periodo de rupturas, momento de pensamientos catastrofistas en los que resulta visible el “fin” de todo lo que sea posible (del arte, de la historia, del mundo, de la modernidad):

en conjunto, quizás todo esto constituya lo que, cada vez con más frecuencia, se llama posmodernidad. La cuestión de su existencia depende de la hipótesis de una ruptura radical o *coupure*, que suele localizarse a finales de los años cincuenta o principios de los sesenta. Tal y como sugiere el propio término, esta ruptura se vincula casi siempre con el declive o la extinción del centenario movimiento moderno (o con su rechazo ideológico o estético) (Jameson, 2005: 1).

Así que el fin de las grandes narrativas que plantea el movimiento posmoderno va muy acorde con el pensamiento catastrofista y apocalíptico de fin del siglo xx, época en la que empieza a cobrar auge. La posmodernidad no es un periodo que siga a la modernidad,

sino la ideología del capitalismo tardío. Este último se caracteriza por ser la forma más pura de capitalismo, que “elimina los enclaves de la organización precapitalista que hasta ahora había tolerado y explotado de modo tributario” (Jameson, 2005: 19) se relaciona con la *revolución verde*,¹⁷ el auge de las megaciudades.

Éstas articulan lo global con lo local, lo nuevo con lo tradicional, el desarrollo tecnológico y las redes las ha hecho dispersas, son nodos de la economía global, conectan redes informacionales y concentran el poder local (Borja y Castells, 1997). Según la clasificación de la ONU, hacia 1992, Tokio ya era una de las aglomeraciones urbanas más importantes del mundo.

La ciudad representada en *X* mezcla lo tradicional de los templos más antiguos de Japón, con las representaciones más altas de tecnología (híbrida). Además, aparece como el centro de la civilización humana, si las barreras que lo sostienen caen, se derrumba toda la humanidad, de modo que las acciones de los dragones de la Tierra están dirigidas única y exclusivamente a derribar dichas barreras, las cuales, dicho sea de paso, son todos espacios comerciales, políticos y de circulación de bienes. Los dragones de la Tierra nunca atacan espacios como parques o templos. Esta consideración permite entender que, dentro del relato, lo que se debe destruir para salvar a la Tierra de su destrucción es todo lo que define a Tokio como una megaciudad: sus espacios comerciales, sus puentes y redes de circulación en metro y las oficinas de gobierno: la modernidad representa a la humanidad y sus males dentro del relato.

En cuanto a los espacios comerciales, se representan como barreras que sostienen Tokio y son objetivos a destruir: la Plaza del Sol de Nakano, el edificio Sunshine 60, el edificio de Shibuya 109, Yebisu Garden Place; la mayoría de esas edificaciones se construyeron o modificaron entre los años setenta y noventa, además, se encuentran ubicados en distritos comerciales, espacios urbanos conocidos como *sakaribas*, lugares en la ciudad donde las personas usualmente se reúnen para consumir bienes o servicios (Shun'ya, 1996: 1). Cuatro de los principales *sakaribas* son Asakusa, Ginza, Shinjuku y Shibuya.

Durante los años veinte, antes de la guerra, los *sakaribas* más importantes en Japón fueron Asakusa y, posteriormente, Ginza. Después del gran terremoto de Kanto, en 1923, algunas estaciones terminales de trenes suburbanos se desarrollaron rápidamente y se volvieron *sakariba*. Este nuevo tipo de *sakariba* que había crecido alrededor de las estaciones del tren, se volvió más y más larga después de la segunda guerra mundial.

Para Yoshimi Shun'ya, la modernización en Japón tuvo dos fases, observables en los cambios culturales de esos cuatro *sakaribas*:

¹⁷ Término acuñado en 1968 por William S. Gaud, director de la Agencia de Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID), “para describir el progreso en la producción de alimentos originado por la introducción y la rápida difusión de nuevas variedades (pequeñas) de trigo y arroz en Asia. Muchos informes iniciales describieron la revolución verde como una transferencia (indiscriminada) de tecnología de sistemas agrícolas de alto rendimiento hacia los agricultores del tercer mundo. Para mí, sin embargo, significó una nueva era en la cual la ciencia agrícola fue empleada para producir tecnologías apropiadas a las condiciones de los agricultores de los países en desarrollo” (Borlaug y Dowswell, 2011).

La primera es la fase de concentración de población en ciudades largas, cuando sakaribas como Asakusa y Shinjuku se expendieron. La segunda fase es la reorganización cultural durante la cual las identidades sociales de los habitantes urbanos fueron comercializadas estructuralmente, como en la fase de urbanización en la que Ginza y Shibuya se volvieron populares (Shunya, 1994: 2).

Dichas fases de cambio corresponderían a los años veinte y a los setenta. En el caso de Asakusa, fue el centro de entretenimiento más importante durante la era Tokugawa; cosa que cambió durante el gobierno Meiji, ya que Ginza fue la primera ciudad que fue reestructurada con un plan de desarrollo urbano occidental (Shunya, 1994: 5).

Durante la década de los sesenta, Shinjuku fue el foco cultural para todo tipo de generaciones jóvenes que llegaban a Tokio, fue centro de movimientos estudiantiles en 1968; además, una gran cantidad de movimientos de vanguardia emergieron de ese lugar: fue centro de movimientos heterogéneos y hubo una densa interacción entre *performancers* y sus audiencias (Shun'ya, 1994: 10); sin embargo, los cambios sociodemográficos provocaron que después de los setenta la gente prefiriera Shibuya a Shinjuku.

Lo que para Shun'ya corresponde a dos fases de la modernización en Japón, para Jameson serían la alta modernidad y la posmodernidad; la primera se vincula con la primera expansión de la cultura de masas reconocible (Jameson, 1998: 51), lo cual sería a finales del siglo XIX y principios del XX, épocas de mayor apogeo de Asakusa y Ginza.

Lo que para Yoshimi Shun'ya es la segunda fase de modernización de Japón, que se detona durante la década de los setenta, se caracteriza por la fragmentación de mercados y el auge de los medios de comunicación masiva, cada vez más especializados, se vincula directamente con la era posmoderna de Jameson:

en algún momento posterior a la segunda guerra mundial empezó a surgir un nuevo tipo de sociedad. Nuevos tipos de consumo; obsolescencia planificada; un ritmo cada vez más rápido en la moda y los estilos; la penetración de la publicidad, la televisión, y los medios en general a lo largo de toda la sociedad en una medida hasta ahora sin paralelo (Jameson, 1998: 37).

Nos hemos detenido en los detalles alrededor de Asakusa, Ginza, Shinjuku y Shibuya porque, por lo menos tres de estos, albergan barreras que sostienen Tokio en X: en Shinjuku están Nishi y las oficinas metropolitanas de gobierno; en Shibuya tenemos a Yebisu Garden Place y Shibuya 109; mientras que Ginza es completamente destruida por los dragones de la Tierra.

Estos sakaribas son, pues, espacio de consumo, intercambio comercial, entretenimiento, consumo y auge mediático; son espacios en los que la gente transita y curioseas, sin permanecer, son *no lugares*.¹⁸ Recordemos que, además de los espacios de consumo,

¹⁸ En tanto permiten la circulación de personas y bienes (vías rápidas, empalmes de rutas, aeropuertos) (Augé, 2000: 41).

entre las barreras que sostienen a Tokio se encuentra el puente Rainbow, que conecta Shibaura y Odaiba, y la línea de tren Yamanote, que permite la circulación de las personas entre los distintos barrios de la ciudad.

Otro elemento característico de la posmodernidad, según Jameson, es el avance de la tecnología que invade cada espacio de la vida humana, el cual se ve muy presente dentro de *X*, en la medida en la que las redes y las computadoras forman parte del bando de los dragones de la Tierra, se conciben como entes activos, pensantes, independientes y con sentimientos. Ejemplo de lo anterior es el hecho de que la dragón de la Tierra Satsuki Yatouji, una súper genio de las computadoras, construyó una enorme computadora en los sótanos de las oficinas de gobierno, su nombre, la *Bestia*. Ésta y todas las computadoras están enamoradas de Satsuki, quien las utiliza para atacar, espiar y destruir las *kekka*i que sostienen Tokio. La importancia de las redes para la ciudad representada en *X* es evidente en el siguiente diálogo:

Kanoe: En nuestra sociedad moderna, no hay nada que no reciba el beneficio de la computación. Las computadoras se usan en todas las casas. Claro, una cosa son los aparatos electrónicos... la luz, el agua y el gas también son controlados por máquinas. Y en la zona donde más se usa la computación es la industria informática. Sin importar qué medio de transporte usó quien se robó la espada sagrada... debió quedar algún rastro en las computadoras (CLAMP, 2003: 42-43).

[...]

Kanoe: Cada vez que sea visto lo reportarán... y se verá en muchas computadoras, y desde cualquier terminal, Satsuki puede invadir la red y leer y manipular los datos. Para Satsuki, los bloqueos y los virus no son problema porque... la computadora está enamorada de ella (CLAMP, 2003: 43-45).

De tal manera que, en el Tokio de *X*, las redes forman parte de todos los aspectos de la vida humana, y son entes que se integran activamente a las acciones de los actantes porque tienen vida y sentimientos.

En síntesis, la ciudad de Tokio se representa, entonces, como una megaciudad con elementos posmodernos, presenta un tejido urbano fragmentado (Harvey, 1990) que oscila entre lo tradicional y la alta tecnología, las formas del pasado se superponen unas con otras y la noción tradicional de espacio se hibrida con lo moderno, dando paso a la concepción posmoderna, en la que la fragmentación producida existe en un contexto en el que la alta tecnología y la velocidad del transporte diluyen las fronteras espaciales y temporales (Harvey, 1990). Es esta ciudad, compleja y posmoderna, la que representa a la humanidad, la personifica; es este tipo de espacio el que, según el relato, se debe destruir para salvar la vida natural y a la Tierra de los daños del ser humano.

Conclusiones

A lo largo de este artículo analizamos las particularidades del manga de origen japonés intitulado *X (Ekkusu)*, con su tendencia a representar un espacio como algo que va más allá del escenario: un actante y el motor de la historia, que se encuentra en la misma posición que los seres humanos. Observamos, entonces, una ciudad de Tokio representada como un entorno urbano tecnológico donde conviven espacios y elementos tradicionales (santuarios y templos), el *ma* y la horizontalidad japonesa; mientras que, paralelamente, la Tierra como espacio geográfico se representa como su otra cara, y su opuesto.

Aquí intentamos realizar un aporte al (casi inexistente) análisis sobre el espacio representado en los mangas japoneses que llegan a México. Nos encontramos con una noción de espacio altamente compleja, que no se parece a la construcción de espacio que habitualmente conocemos los occidentales. La noción de espacio presente en *X* se parece un poco a los planteamientos que sobre el espacio han hecho los especialistas en temas prehispánicos, en el sentido de que lo conciben como una entidad viva que “confiere sus propiedades a las cosas que hay en él, sean éstas cosas objetos, seres vivos o deidades” (Espinosa, 2001: 2); sin embargo, aunque en *X* también se propone al espacio como algo activo, vivo; los objetos en él no son sus subordinados, sino sus iguales: ambos se confieren propiedades, se determinan, se oponen, complementan y detonan las acciones de los demás actantes.

Esta idea del espacio vivo impregna todo: está presente en la gráfica y la temática de la obra, se trasluce en la matriz actancial al ser el espacio un actante: el objeto del sujeto y el motor de la historia; permite a algunos personajes una íntima interrelación al cumplir la función de índices toponímicos de ciertos lugares sagrados.

Finalmente, la idea de descentramiento y fragmentariedad se advierte en la manera como se presenta el espacio urbano: espacios naturales, parques, rascacielos, templos y santuarios sagrados se entrelazan con la política, las redes informáticas y la economía global; todo lo cual contribuye a que el espacio se convierta en algo que va más allá de escenario y se transforme en el centro de la narración y el motivo de acción de más de un personaje y actante.

Fuentes

- Augé, M. (2000). *Los no lugares, espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Beristáin, Helena (1984). *Análisis estructural del relato literario*. México: Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM.
- Borja, Jordi y Manuel Castells (1997). *Local y global, la gestión de las ciudades en la era de la información*. México: Taurus.

- Borlaug, N. y C. Dowsell (2011). "La inacabada revolución verde: el futuro rol de la ciencia y la tecnología en la alimentación del mundo en desarrollo", *Ag. BioWorld*, en <<http://www.agbioworld.org/biotech-info/articles/spanish/desarrollo.html>>, consultada el 19 de diciembre de 2015.
- Bruce Mitford, M. (1997). *Diccionario de signos y símbolos*. México: Diana.
- Camacho Morfín, T. (1993). "La zoociedad en monitos. Historieta y cultura popular". México: ENEP Acatlán, UNAM, tesis de licenciatura.
- Camacho Morfín, T. y M.A. Morales Damián (2017). *Estudiar la imagen desde la historia y la historia del arte*. México (en prensa).
- Chávez, Humberto y María Inés García Canal (1995). "La casa: rumores de un poder cristalizado", *Política y cultura*, núm. 4 (septiembre): 125-152.
- CLAMP (2007). "Mangafox", *Tokyo Babylon*, 26 de octubre, en <http://mangafox.me/manga/Tokio_babylon/v01/c000.1/8.html>, consultada el 26 de noviembre de 2015.
- CLAMP (2003a). X. 3. México: Vid.
- CLAMP (2003b). X. 5. México: Vid.
- CLAMP (2003c). X. 10. México: Vid.
- CLAMP (2003d). X. 12. México: Vid.
- Editorial Staff (1966). "Shinto Symbols 1", *Contemporary Religions in Japan*, pp. 3-39.
- Eliade, Mircea (1999). *Historia de las creencias y las ideas religiosas*, vol. 2. Buenos Aires: Paidós.
- Espinosa Pineda, G. (2001). "El espacio en Mesoamérica: una entidad viva", *Cuicuilco. Revista de la Escuela Nacional de Antropología e Historia*, vol. 8, núm. 21.
- Fairchild, William P. (1962). "Shamanism in Japan", *Folklore Studies*, vol. 21 (Nanzan University): 1-122, en <http://www.jstor.org/stable/1177349?seq=1#fndtn-page_scan_tab_contents>.
- Falero Folgoso, A. (2010). "El yo teatral en el pensamiento japonés contemporáneo", *Kokoro. Revista para la Difusión de la Cultura Japonesa*, núm. 1: 2-9.
- Falero Folgoso, A. (2007). *La mitología como fuente del imaginario japonés: leyenda y arquetipos culturales*. Soria: Diputación Provincial de Soria-Universidad de Valladolid.
- García Canclini, Néstor (2009). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Mondadori.
- García Montiel, Emilio (1998). *Muerte y resurrección en Tokio. Arquitectura y organismo*. México: El Colegio de México.

- Giménez, Gilberto (2000). "Territorio, cultura e identidades. La región sociocultural", en Rocío Rosales Ortega (coord.), *Globalización y regiones en México*. México: Programa Universitario de Estudios sobre la Ciudad, UNAM-Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM-Miguel Ángel Porrúa.
- Giménez, Gilberto (1999). "Territorio, cultura e identidades. La región sociocultural", *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, época 2, vol. 5, núm. 9 (Colima: junio): 25-57, en <http://www.culturascontemporaneas.com/contenidos/region_socio_cultural.pdf>.
- Haley, A. (2012). "Rainbow Bridge", *Japan Travel*, 12 de junio, en <<https://en.japantravel.com/tokyo/rainbow-bridge/1565>>.
- Harvey, D. (1990). *La condición de la posmodernidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Harvey, D. (1977). *Urbanismo y desigualdad social*. Madrid: Siglo XXI.
- Ise Jingu (2015). "The Tale of the Descent to Earth of the Descendants of Amaterasu Omikami, and of the 1st Emperor Jinmu", *Ise Jingu*, 7 de septiembre, en <<http://www.isejingu.or.jp/english/myth/myth3.html>>, consultada el 9 de septiembre de 2015.
- Ise Jingu (s.a.). "The Annual Cycle of Ceremonias and Rice", *Ise Jingu*, en <<http://www.isejingu.or.jp/english/maturi/maturi5.html>>, consultada el 7 de septiembre de 2015.
- Jameson, F. (2005). *La lógica cultural del capitalismo tardío*. Madrid: Centro de Asesorías y Estudios sociales.
- Jameson, F. (1998). *El giro cultural. Escritos seleccionados sobre posmodernismo*. Buenos Aires: Manantial.
- Jameson, F. (1995). *Estética geopolítica*. Barcelona: Paidós.
- Japan Guide (2015). "Shinjuku", Japan Guide.com, 18 de mayo, en <<http://www.japan-guide.com/e/e3011.html>>.
- Japan Guide (2011). "JR Yamanote Line", Japan Guide.com, 8 de septiembre, en <<http://www.japan-guide.com/e/e2370.html>>.
- Japan Guide (s.a.). "Yebisu Garden Place", Japan Guide.com, en <<http://www.japan-guide.com/e/e3028.html>>, consultada el 4 de diciembre de 2015.
- Koyasan Shukubo Association (2011). "History of Koyasan", en <<http://eng.shukubonet/index.html>>. consultada el 10 de diciembre de 2015.
- Le Corbusier, Charles-Édouard Jeanneret-Gris y J.L. Sert (2013). "Carta de Atenas", en <http://blogs.unlp.edu.ar/planificacionktd/files/2013/08/1942_carta_de_atenas-1933.pdf>.
- Lynch, K. (1998). *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.

- Matsuo, S. (2013). "Chinese Religión and the Formation on Onmyoodoo", *Japanese Journal of Religious Studies*, vol. 40, núm. 1 (Nanzan Institute of Religion and Cultures).
- Mauro, Joaco, Nico, Gustavo (2011). "Megalópolis", 1º de noviembre, <<http://megalo-polisgeografia.blogspot.mx/>>, consultada el 19 de diciembre de 2015.
- Mercado, Serafín (1995). *Habitabilidad de la vivienda urbana*. México: UNAM.
- Origoni, Matteo (2006). "Ciudades suspendidas, Tokyo entre tradición e innovación". Barcelona: Universitat Politècnica de Catalunya (UPC), tesis de maestría en Teoría y Práctica del Proyecto de Arquitectura.
- Popeanga Chelaru, Eugenia (2010). "Modelos urbanos: de la ciudad moderna a la ciudad postmoderna", *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, vol. 2, núm. 2, en <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen0/articulos01.htm>>.
- Ramírez Beltrán, Claudia Janeth y Luis Gerardo Alférez Sandoval (2014). "Modelo conceptual para determinar el impacto del *merchandising* visual en la toma de decisiones de compra en el punto de venta", *Pensamiento y Gestión*, núm. 36 (enero-junio), en <<http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/pensamiento/article/view/6704>>.
- Ramírez Velázquez, B. y L. López Lévi (2016). *Espacio, paisaje, región, territorio y lugar: la diversidad en el pensamiento contemporáneo*. México: UNAM.
- Saito Keiko, E. (2014). "Arquitectura y ambiente. Una mirada renovada sobre los conceptos Ku, Oku y Ma", *Kokoro. Revista para la Difusión de la Cultura Japonesa*, núm. 14.
- Saniz Balderrama, L. (2008). "Esquema actancial explicado", *Punto Cero*, vol. 13, núm. 15: 91-97.
- Santiago Iglesias, J.A. (2010). *Manga: del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Pontevedra: Grupo de Investigación dX5 Digital y Grafic Art Research.
- Shun'ya, Y. (1996). *Urbanization and Cultural Change in Modern Japan. The Case of Tokyo*. Kuala Lumpur: Centre for Japan Studies at ISIS Malaysia (Japan Lecture Series, 19).
- Spacey, J. (2015). "Shibuya 109 Guide", Japan Talk, 9 de mayo, en <<http://www.japan-talk.com/jt/new/shibuya-109>>.
- Spacey, J. (2014). "Sunshine 60: Tokyo's Haunted Skyscraper", Japan Talk, 17 de septiembre, en <<http://www.japan-talk.com/jt/new/sunshine-60-tokyo-skyscraper>>.
- Tanaka, M. (2011). *Historia mínima de Japón*. México: El Colegio de México.
- Where in Tokyo (2009). "Nakano Sun Plaza", en <<http://whereintokyo.com/venues/25362.html>>.
- White, D.G. (2001). *Tantra in Practice*. Delhi: Princeton University Press.

Wikipedia (s.a.). “Lista de los kekkai de Tokio”, en <http://es.clampx1999.wikia.com/wiki/>, consultada el 25 de agosto de 2015.

Wojnowski, T. (2012). “Mitumine Shrine in Tweet A Mountain Shrine with Breathtaking Views and Scenery”, *Travel Japan*, <http://en.japantravel.com/saitama/mitumine-shrine-chichibu/1747>, consultada el 6 de septiembre de 2015.