

CETROS, BASTONES, VARAS Y BÁCULOS EN CÓMICS, MANGAS Y ANIMES

José Enrique Delgado López

Universidad Nacional Rosario Castellanos, México

E-mail: jose.delgado@rcastellanos.cdmx.gob.mx

<https://orcid.org/0009-0005-5865-1118>

RESUMEN

Este artículo analiza la presencia de cetros, bastones, varas, báculos, bordones y caduceos expuestos en cómics, mangas y animes, ya sea de manera gráfica o en el cine, y al mismo tiempo la forma en que aquellos instrumentos, denominados generalmente como reliquias con agencia, se asocian con magia, armas y herramientas y que a su vez están inspirados en objetos de culturas de la Antigüedad, la mitología universal o la literatura. Para ello, se hizo una amplia búsqueda en fuentes gráficas y filmicas, de lo cual se obtuvo una enorme cantidad de referencias que fueron sintetizadas en las más representativas para comprender los artefactos. De lo anterior, se deduce que tales elementos sí se vinculan y se inspiran en el pasado y que figuran como canales de energía, magia, controladores y alteradores de la naturaleza y manipuladores de mentes.

PALABRAS CLAVE: cetros, bastones, varas, báculos, magia, poder.

SCEPTERS, CANES, WANDS AND STANDS
IN COMICS, MANGAS AND ANIMES

ABSTRACT

This paper analyzes the presence of scepters, staffs, rods, crosiers, staves and caduceus displayed in comics, manga and anime, whether graphically or in cinema, and at the same time the way in which those instruments, generally referred to as relics with agency, are associated with magic, weapons and tools and which in turn are inspired by objects from ancient cultures, universal mythology or literature. To do this, an extensive search was carried out in graphic and film sources, from which an enormous number of references were obtained that were synthesized into the most representative ones to understand the artifacts. From the above, it is deduced that such elements are linked and inspired by the past and that they appear as channels of energy, magic, controllers and alterers of nature and manipulators of minds.

KEYWORDS: scepters, staffs, wands, rods, magic, power.



INTRODUCCIÓN

Existen mitos, leyendas, divinidades, seres y objetos mágicos y fantásticos que son universales y que trascienden al paso del tiempo, adaptándose a las diferentes circunstancias históricas y sociales. Recordemos el mito del eterno retorno de Mircea Elíade que, sustentado en la naturaleza humana, explicaba la manera en que diferentes culturas del mundo crean la narrativa de que el ser humano pretendía regresar al vientre de la madre (Quintela 2013). Como leyendas universales, es claro el ejemplo de las inundaciones que narran diversas culturas del mundo, como los sumerios (San Martín 2012) o pueblos mesoamericanos (Campbell 2021). O bien, tratándose de divinidades, es dable mencionar que no existe pueblo del mundo que en sus orígenes no mencionase al sol como un ser preponderante y poderoso (Chevalier y Gheerbrant 2015). En cuanto a seres fantásticos, los dragones son animales fascinantes que podemos encontrar en pueblos como el chino, en la Europa medieval o en la civilización teotihuacana. En tanto que en lo concerniente a objetos, existe una amplia gama de ellos que podríamos enlistar como armas (espadas, lanzas o cuchillos), prendas (mantas, capas, gorros o tocados), transportes (alfombras, balsas, barcos, vehículos especiales), pero justo uno de los elementos recurrentes en diferentes culturas del mundo es el uso de cetros, bastones, varas, báculos o bordones que en realidad pertenecen al mismo campo semántico y semiótico.

La mención sobre estos elementos, objetos de nuestro estudio, está presente en un amplio número de fuentes. Históricamente se ven en relieves de lugares tan distantes entre sí como las esculturas de la antigua Mesopotamia, la «lejana» China, los murales egipcios, los códices mesoamericanos o en representaciones incaicas. Por sí misma, la literatura da cuenta de ellos, como las menciones entre los griegos (Pellegrino y Poletti 2004), el *Popol Vuh*, los textos chinos (Viaje al oeste 2004), o los libros más modernos como *El señor de los anillos* o la saga de Harry Potter. El cine muestra importantes ejemplos al respecto en películas como *Doctor Strange: Hechicero Supremo* (*Doctor Strange. The impossibilities are endless*, Scott Derrickson, 2016), *The Avengers: Los Vengadores* (*The Avengers*, Joss Whedon, 2012) o *Capitán América y el Soldado del Invierno* (*Capitan America: The Winter Soldier*, Joe Russo y Anthony Russo, 2014) y las series televisivas los hacen presentes en *Loki* (*Loki*, Michael Waldron, 2021-2023) o *¿Qué pasaría si...?* (*What if...*, A.C. Bradley, 2021-2024). Sin embargo, los cómics y los anime tienen un valioso caudal de representaciones de cetros, bastones, varas, báculos y bordones que por sí mismos guardan interesantes recreaciones fantásticas, mágicas, históricas, mitológicas y hasta religiosas.

Este texto trata entonces de los objetos antes mencionados que hacen acto de presencia en cómics (Marvel y DC) y animes o mangas japoneses debido a que han tenido mayor impacto y éxito mundial, ya sea en tiraje gráfico, cine o televisión. Cabe mencionar que no pretendemos agotar todos los existentes –porque realmente son bastantes–, sino los más representativos que ayuden a entender cómo se proyectan en manos de héroes y villanos y cómo se asocian con sus raíces culturales, históricas o de cultura de masas.

El documento se divide en cuatro partes. La primera trata de la conceptualización de los instrumentos objeto de estudio del artículo y su asociación con algu-

nos elementos históricos de la Antigüedad; la segunda hace una breve mención de la metodología y técnicas utilizadas para el análisis y comprensión de los mismos; la tercera se centra en la interpretación de los cetros, varas, báculos y bordones, articulada en seis subtemas: la creación de los instrumentos, material de los cetros, los instrumentos como armas, los cetros como canales o potenciadores, la agentividad de los bastones, los cetros como símbolos de poder; y conclusiones.

DIFERENCIA ENTRE CETROS, BASTONES, VARAS, BÁCULOS Y BORDONES

En ocasiones, al momento de realizar las lecturas de textos o en el análisis iconográfico de los instrumentos de poder que cargan los gobernantes, héroes o villanos, aparece el término *bastones*; sin embargo, algunas veces se les nombra o traduce indistintamente como *báculos*, *cetros* o *varas*, entre otros, que mencionaré a continuación. Por ello, proponemos abordar las diferencias entre estos instrumentos a partir de dos disciplinas que facilitan discernir desigualdades y semejanzas, se trata de la lingüística, en su rama de la etimología, y la iconográfica de la historia del arte. Creemos que de ellas se desprenden herramientas que permiten observar ciertos detalles que ayudan a distinguir los elementos y características, tanto semánticas como semióticas, que faciliten entender e interpretar los instrumentos objeto de estudio en este texto.

Comenzaremos por la palabra *bastón*, que viene del latín tardío *bastum*, asociado con *bastar*, por lo cual se vincula con *basterna* o *andar*. Específicamente, María Moliner lo define como «Palo, generalmente con una empuñadura y trabajado en cierta forma, que se lleva en la mano para apoyarse» (Moliner 1991, 356). Al mismo tiempo hace referencia a un «Palo semejante que se usa como insignia de mando» (Corominas 1976, 539). En griego antiguo, era $\beta\alpha\kappa\tau\rho\omega$ o báculo para andar, de manera que tiene una carga simbólica relacionada con el ejercicio de mando y obediencia (*Diccionario Latino-Español. Español-Latino* 2002).

A su vez el término *báculo* proviene del latín *baculum*, cuya raíz griega es igual que $\beta\alpha\kappa\tau\rho\omega$, por lo cual su traducción también puede ser *bastón*. Los diccionarios suelen asociar la palabra con *apoyo*, motivo por el cual también suelen referirse, además del mencionado *bastón*, como *cayado*, que en términos prácticos es su sinónimo y así constituye una insignia de los obispos y arzobispos.

En tanto que la expresión *cetro* en griego es $\sigma\kappa\eta\pi\alpha\iota\omega$ y en el latín *sceptrum*, lo que explica que en español antiguo se pronunciara como *esceptro*. Sobre esta palabra, destacamos las definiciones hechas por María Moliner: a) «Objeto en forma de vara con molduras y adornos, que usan como insignia ciertas dignidades», b) «Se usa como símbolo de la dignidad de rey o de emperador en frases como empuñar el cetro... También con el significado de “supremacía” en cierta cosa...» (Moliner 2021, 590).

Consecuentemente, basándonos en las definiciones y traducciones de los términos *bastón*, *báculo* y *cetro*, frecuentemente se asocian entre sí o suelen ser sinónimos entre los mismos, por lo cual es factible decir que conceptualmente pertenecen

al mismo campo semántico; en otras palabras, son parte de un conjunto de unidades léxicas de una lengua y comparten un núcleo común de rasgos de significado.

El término *vara* es tomado como sinónimo de los tres elementos anteriores (*bastón*, *báculo* y *cetro*) y, de acuerdo con su definición, es notable que efectivamente pertenece al mismo campo semántico. Etimológicamente tiene su raíz en el latín *virga*. De sus múltiples significados resaltamos dos: en primer lugar, en su origen el vocablo aludía más al ámbito de la arquitectura, ya que se refería a un «travesaño en forma de puente» o a un «horcón para sostener algo». Adquiere sentido como los instrumentos anteriores al entenderse de igual manera como un sostén, ya sea como travesaño o como horcón. Por otro lado, alude a un «bastón que por insignia de autoridad llevan los alcaldes y sus tenientes, *virga potestatis; magistratus index...* jurisdicción de que es insignia la vara...; autoridad, influencia, ascendiente, *potentia; autorictas; potestas...*» (*Diccionario Latino-Español. Español-Latino* 2002). Consecuentemente, se mantiene la idea de sentido de autoridad, mando o poder.

BÁCULO

De la mitología griega aparece Asclepio o Esculapio entre los romanos. Era el dios de la medicina y lleva un báculo con una serpiente enroscada. El instrumento, sencillo en su forma, grueso en su base y adelgazado hacia su parte superior, alcanza los hombros del personaje y se acuñó sobre todo en la emblemática del Renacimiento. Los báculos con mayor presencia hasta nuestros días son los que usan las autoridades de la jerarquía eclesiástica de la Iglesia cristiana, tanto los ortodoxos como los heterodoxos.

Se presume que el origen de los báculos se remonta desde Roma antigua y pasó al cristianismo como un instrumento litúrgico que se entrega al obispo en su consagración. «En el ámbito eclesiástico el báculo pasó a ser la insignia simbólica del obispo como pastor de la comunidad cristiana. Sin duda, el báculo cristiano en sus tres modalidades (papal, cardenalicio y obispal), hunde sus raíces en las primitivas tradiciones de la Iglesia» (Delgado 2022, 24). En clara alusión a la Biblia, el instrumento es una alegoría a la vara con el cual el pastor dirige a su rebaño, es decir, como el pastor de la Iglesia que guía a su grey.

En cuanto a la forma, el báculo guarda la representación del *pedum* latino. Se trata de un palo de aproximadamente un metro y medio de longitud. En un primer momento, estaba ligeramente encorvado por su parte superior y terminaba también en una transversal rematada en curva hacia abajo, aunque más tarde dicha vuelta tomó forma de voluta completa. El convencionalismo de tal forma se ha mantenido desde los obispos antiguos hasta nuestros días.

Con base en esto, el báculo rebasa en tamaño la cadera de quien lo porta y puede llegar a la altura de los hombros. Suele estar adornado y el remate superior cuenta recurrentemente con decoraciones. Por su tamaño, debe ser tomado de manera lateral y en términos de funcionalidad, por supuesto es un instrumento de apoyo.

BASTÓN

En contraste, están los bastones, cuyas representaciones son muchísimo más amplias. Es factible decir que todas las culturas o pueblos del mundo los han usado tanto en el ámbito utilitario como ornamental. Pueden estar elaborados de diferentes materiales, y suelen estar redondeados a lo largo de su cuerpo, lo cual no significa que no pueda haber excepciones a esto. Generalmente, tienen mango con incontables formas, algunas de gancho, otras con esfera, unas con diseños de cabezas de animales o bien con agarradera en forma de «T» a los cuales también se les puede llamar muletillas. Lo que interesa resaltar aquí es que, como un instrumento utilitario o profano, su tamaño depende de la persona o personaje que lo use, puesto que su longitud, incluida la empuñadura y la base reforzada (en la actualidad de goma), se mide desde la muñeca al suelo para que permita al usuario conservar una postura erguida con el codo ligeramente flexionado y con ello lograr que el peso del cuerpo descansen sobre el bastón al caminar. La mayoría de los bastones tiene una longitud de noventa y dos o noventa y tres centímetros aproximadamente.

Con base en esto, en primer lugar, debe señalarse que, por funcionalidad, el bastón no debe rebasar la cintura de la persona que lo usa. En segundo lugar, el instrumento debe ser tomado desde la empuñadura de forma horizontal, de ahí que el remate superior se llame así. En tercer lugar, el bastón, en su carácter ornamental o simbólico, en esencia no pierde su forma, pero sí se enriquece al ser adornado en su cuerpo y desde luego en la empuñadura. A esta última se le pueden sustituir los cabezales por elementos más simples con figuras cilíndricas o esferas adornadas con listones de colores e, incluso, se le puede agregar una cuerda o cuero como un asa, desde la cual se le puede llevar de una manera muy práctica o cómoda en el brazo o para colgarla una vez que se haya terminado de utilizar. Cabe destacar que en este sentido se convierte más en una vara, tanto por su carácter sagrado o mágico como por su aspecto simbólico.

CETRO

Es rica la presencia de los cetros en el mundo, tanto en pinturas como esculturas, pero mejor aún es su aparición por sí solos en contextos arqueológicos, por ejemplo, de los que se tiene evidencia en Mesoamérica. Sin embargo, un ejemplo de tal instrumento en nuestros días es el que se entregó en la coronación de Felipe VI de España el día 19 de junio de 2014, vista como una rica pieza de 68 centímetros de largo, conformada por tres cañones de plata sobredorada y recubiertos con una fina labor de filigrana vegetal, en la que aún quedan restos de esmaltes verdes y azules bien conservados (Delgado 2022).

Como características particulares y para diferenciarlos de bastones, báculos y varas, los cetros tienen menor longitud. En términos prácticos pueden alcanzar lo largo que va de un codo a la punta del dedo medio. Hay evidencia de algunos que miden 25 cm y otros que pueden llegar hasta 68 cm. Al igual que los otros instrumentos, se puede componer de tres partes: una cabeza que de nuevo puede ser de

diferentes formas que van desde esferas (representación del globo terráqueo) hasta decoraciones en forma de pequeñas coronas, cabezas de personas o animales.

El cuerpo del cetro, que es justo de donde se sostiene el instrumento, cuyo espacio también puede ser decorado con colores o relieves. Esta parte suele interpretarse justamente como el vehículo a través del cual fluye la energía entre los polos del objeto. Mientras que la tercera parte es precisamente la base, a veces entendida como el pie del cuerpo que sostiene a la insignia. En ocasiones tiene un casco de metal o una punta para que pueda ser clavada en el suelo.

Por su tamaño, es ligero, no toca el suelo, puede recargarse sobre el propio cuerpo de quien lo porta y es tomado a lo largo del mismo. La propuesta aquí es que el cetro es una fase posterior del bastón como abstracción o simplificación de las formas, aunque, claro está, mantiene su mismo sentido simbólico al guardar en su contenido el mismo núcleo común de rasgos de significado. Verbigracia: «Usado como cetro, no era tal en su origen porque en realidad es un bastón de mando, símbolo del Capitán General de los Ejércitos, tal y como se documenta en la Testamentaría de Carlos II». Este símbolo militar, según el jefe de Conservación de Patrimonio Nacional, «con el tiempo pierde este carácter y por su forma –con un nudo en cristal de roca– pasa a ser considerado como el cetro de la Monarquía española» (Delgado 2022, 27-28).

Así, no aparece en ninguno de los retratos oficiales de los monarcas hasta el siglo XIX, cuando la reina Isabel II lo sostuvo en varias pinturas conservadas. En otras palabras, el cetro ha perdido el uso práctico original, ya no sirve para apoyarse, ya no toca el suelo ni alcanza la estatura de quien lo porta. Se puede decir que ha dejado de ser profano para convertirse en algo sagrado o que al menos ya no es de uso común, solo lo portan gobernantes, ya sea como reyes o emperadores. Esto no quiere decir que en tiempos primitivos se usara solo el bastón y que el cetro, en tiempos más recientes, sea el que más se esgrimiera. Es decir, la presencia de bastones, báculos, varas o cetros no va a depender del paso del tiempo –de la Antigüedad al presente–, sino que su desarrollo en el tiempo dependerá de las circunstancias materiales o de la abstracción de formas o del significante que le dé el grupo dominante de determinada cultura. En este mismo orden de ideas, cabe destacar que, en las imágenes, pinturas o fotografías a estos instrumentos, se les puede llamar cetros a los que rebasan su tamaño aquí considerado o se les puede denominar bastones a las varas. En otras palabras, no hay un criterio bien definido para nombrarlos, por lo cual este análisis puede ser un referente del cual se puede partir para clasificarlos.

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS

De acuerdo con el tipo de estudio, el método es deductivo al hacer una revisión general para, a partir de ahí, identificar de manera particular los elementos a indagar. Tiene un enfoque eminentemente cualitativo al señalar aspectos culturales, históricos, religiosos, mágicos y fantásticos de constructos sociales. Paralelamente, se trata de un análisis hermenéutico en el que se hace una descomposición de los

objetos en cuestión, destacando sus características para luego interpretarlos, según el contexto en que aparecen, el personaje que los porta y la función, poder o potestad que generan.

Dicho análisis se realizó revisando dos principales tipos de documentos: gráficos y audiovisuales. Al mismo tiempo es comparativo, ya que presentamos diferentes tipos de instrumentos que, aunque pertenecen al mismo campo semántico, guardan ciertas peculiaridades y características que resaltan las distinciones según los usos o fines que les proyectan los creadores del cómic, manga o Anime.

EL CETRO EN MANOS DE LOS HÉROES, HEROÍNAS O VILLANOS. LA CREACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

En la mitología griega se habla de que Hefesto –Vulcano entre los latinos– forjaba las armas de los dioses (Cartwright 2019). Esto se asemeja mucho con los Hermanos Huldra (Sindri y Brok), quienes en la cultura nórdica, eran dos herreros que forjaban los artefactos para los dioses Æsir, como el martillo de Thor y el hacha de Leviatán (Rosen 2009). En Mesoamérica, por ejemplo, en algunos códices mixtecos se menciona que el Dios Sol le entrega un «bastón con cascabeles de oro», símbolo de poder, al señor 8 Venado (s. xi).

En el manga *Sailor Moon*, Luna –una consejera– le entrega el Cetro lunar o Cuernos de la luna a la protagonista de la saga (*Sailor Moon Wiki* 2025), mientras que en el universo de Marvel, el «báculo del tribunal viviente» precisamente recibe parte del poder de las «entidades cósmicas», pues Thanos le ofrece un cetro a Loki para invadir la Tierra. En los cómics y animes sí se menciona a los creadores de los instrumentos de los héroes o villanos. En el caso del báculo de Dragon Ball Z, que a su vez está basado en la historia de *Viaje al Oeste. Las aventuras del rey mono* (c. 1592), explican que el instrumento, como arma del monstruo, en un principio había formado parte de un árbol de hoja perenne plantado en la Luna, y que a su vez Sun Wukong le había desgajado una rama para que Lu-Pan, con gran habilidad de artesano, se encargara de convertirlo en báculo (*Viaje al Oeste* 2004). En el caso de la «vara cósmica», en un principio usada como «barra de gravedad», había sido creada por el Dr. Knight, luego reinventada como una «vara cósmica» (EcuRed 2025). Esto guarda un enorme parecido con el «bastón de los dioses» que había sido forjado por el titán Atlas a partir del Árbol de la vida, que tiene presencia en las películas de *¡Shazam!* (*Shazam!*, David F. Sandberg, 2023) de la DC Cómics (Bastón de los dioses 2025).

MATERIALES DE LOS CETROS

Desde sus orígenes, la materialidad de los instrumentos es un tema fundamental, ya que dependiendo de lo que está hecho, genera resultados óptimos en peleas o para desplegar la magia al máximo. Ejemplo de ello es que en la Antigüedad se consideraba que las varitas de avellano silvestre servían ordinariamente para la

magia (Chevalier y Gheerbrat 2015), idea que se hace presente en el tipo de maderas que tienen las varitas mágicas en la saga de Harry Potter. En el caso del mjolnir, fue elaborado con «uru», un metal místico forjado en los hornos de Nidavellir, uno de los Nueve Mundos del universo de la DC Cómics (Uru 2025). En el caso del «arma universal» o «vara cósmica», se dice que es de un material «extremadamente duro» (Arma universal 2025).

LOS INSTRUMENTOS COMO ARMAS

Quizá el sentido más usual para los instrumentos en cuestión, tanto en la Antigüedad como en los cómics y animes modernos, sea asociarlos con armas, solo que aquí cabe aclarar que estas pueden ser de ataque, de defensa o de control. El bastón de Eson, de la película *Guardianes de la Galaxia* (*Guardians of the Galaxy*, James Gunn, 2014), pudo destruir todo un planeta. Mientras, la vara cósmica, también conocida como «arma universal» en forma de martillo de guerra, tiene la capacidad de proyectar ondas expansivas y con ello lograr torcer la cabeza de una persona a ciento ochenta grados y lanzar pequeños grupos de individuos al aire. Esto recuerda cómo históricamente las herramientas fueron evolucionando en las culturas al proyectarles características especiales con poderes mágicos y divinos. Muestra de ello es el *khatavāṅga* de la cultura budista, que originalmente era corta y a modo de maza (Wolfgang 2007), pero que con el paso del tiempo fue adquiriendo abstracción en las formas hasta convertirse en un cetro muy asociado con el rayo y al mismo tiempo con la sabiduría budista y el pensamiento de la iluminación ('Bodhicitta') (British Museum 2014). En este mismo sentido, destaca el *mioknir* o *mijollnir*, es decir, el martillo encantado de Thor, elemento simbólico que fue recuperado en los cómics, donde destaca como un arma para destruir o como herramienta para construir, y que había sido forjada en el corazón de una estrella agonizante (Mjolnir 2025). En palabras del propio Odín, el martillo «no tiene poder igual, pues como arma es destructiva y como herramienta es capaz de construir» (Uru 2025).

Sailor Moon con su «cetro espiral del corazón lunar» era capaz de atacar lanzando un rayo directo al enemigo (Sailor Moon Wiki 2025). Mientras que el «cetro del rey muerto» de Atlan, que se ubica dentro de las *Reliquias del rey muerto*, concede a quien lo ostenta el poder de generar grandes temblores que pueden hundir ciudades enteras (Arthur Curry 2025). Esto último recuerda a los reyes mayas quichés descritos en el *Popol Vuh*, quienes con un «rayo que hiere y destroza la roca», llenaron de terror a los pueblos vencidos.

LOS CETROS COMO CANALES O POTENCIADORES

El origen de los instrumentos en cuestión suelen estar asociados con el *axis mundi*. En este sentido, los elementos logran comunicar entre diferentes planos del mundo y del universo, pero también en el tiempo, de ahí que los bastones en ciertas ocasiones también representen puentes entre el cielo y la tierra o portales de distin-

tas dimensiones. El «báculo mágico», además de ser usado como arma de Dragon Ball (*Rúyì Bàng*), se basa en el objeto que usa Sun Wukong en *Viaje al Oeste*, tiene la habilidad de unir el Templo Sagrado de Kami con la Torre de Karin: «Al Bodhisattva no le quedó, pues, más remedio que tomar el Bastón del Dragón Volador y elevarse por las nubes en compañía del Gran Sabio. En un abrir y cerrar de ojos llegaron a la Montaña del Viento Amarillo y el Bodhisattva le dijo el Peregrino...» (*Viaje al Oeste* 2004, 287). En el mismo ámbito de influencia, y también perteneciente a la serie de Dragon Ball, se halla «el cetro de Ángel», que teletransporta a personas hacia la dimensión de *ki* divino. En la película *Calabozos y dragones: Honor entre ladrones* (*Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves*, John Francis Daley y Jonathan M. Goldstein, 2023) se menciona el «bastón de Marlamin», que supuestamente había sido sustraído de un mago en los Picos Grises, del Mundo de Warcraft, pero que en realidad se trata de un báculo que en Hispanoamérica se tradujo como «de Aquí-Acullá» (*hither-thither staff* en inglés), el cual precisamente cuenta con la facultad de abrir un portal en un punto y reabrirlo en otro más remoto.

Otro uso simbólico frecuente de estos objetos es que fungiesen como instrumentos conductores o canales de energía. Entre los wixarikas, también conocidos como huicholes, mantienen el uso de un objeto sagrado llamado «muvieri», instrumento que, entre otras cosas, canaliza, neutraliza, emite y transforma las energías (Anguiano 2011). Dentro de la tradición hindú, la vara del caduceo se asocia, además del *axis mundi* y las serpientes que le rodean, como energía evolutiva del hombre denominada en sánscrito como «kundalini», que significa «enroscado», y alude a la concentración de energía psíquica ubicada en un centro colocado en la base de la columna vertebral (Young *et al.* 2013). En el manga japonés *Los Caballeros del Zodiaco*, el llamado báculo de Asclepio (caduceo de Esculapio) como un símbolo eminentemente de los médicos posee grandes cualidades, principalmente la de maximizar la fuerza curativa del portador (Sebastian 2020). Entre los cómics, el ejemplo más notable en este sentido se observa en el cetro de Loki, el bastón de Eson y la vara cósmica. El instrumento en manos de Loki era un arma «Chitauri» que funcionaba debido a que en su interior contenía la «Gema de la Mente», y con ello al cetro se le atribuyen habilidades que van desde disparar ráfagas de energía hasta manipular mentes o teletransportar mediante el Teresacto (Cetro 2025), mientras que el bastón de Eson es un arma cuyo propósito es precisamente canalizar la energía de la Gema de poder, con el cual incluso fue factible destruir un planeta (Bastón de Eson 2025). En tanto que la vara cósmica o «arma universal», que en realidad es un martillo de guerra, logra generar ondas expansivas, pero en el momento en que se le incrusta la gema del poder, potencia sus facultades al combinar ambos elementos que incluso llega a destruir toda una flota, en tanto que le es posible generar rayos púrpura de energía concentrada (Vara cósmica 2025).

El cetro de Havoc del cómic animado *He Man* se usa principalmente para canalizar la magia y para una visión remota (Havoc staff 2025). En este sentido, las «varitas mágicas» básicamente tienen como propósito encauzar la energía por el instrumento y direccionarla en un sentido para atacar, defenderse, alterar la realidad, transformar objetos, animales o personas, entre otras tantas utilidades. En el anime *Mikami la Cazafantasmas*, la protagonista Reiko Mikami usa una «vara divina», que

es una especie de espada con la cual se canaliza el poder psíquico y se puede convertir en látigo (AnimeRetro 2023).

LA AGENTIVIDAD DE LOS BASTONES

Entendemos la agentividad como un producto de los constructos sociales donde un grupo deposita en otro, ser humano o no –como entidades u objetos–, la «responsabilidad» de una acción (Flores 2017), lo cual está íntimamente relacionado con el animismo, lo que a su vez implica la idea compartida de que las cosas pueden tener alma o espíritu (Santos y Tola 2024).

En el caso de los pueblos mesoamericanos, y en particular entre los mayas, el dios del rayo-trueno llamado K'awiil era en sí mismo una entidad que figuraba como cetro maniquí que usaban los gobernadores como representación de poder político, manipulación de las fuerzas de la naturaleza y, desde luego, vinculación con aspectos religiosos, todo ello en convergencia simultánea. Hay pueblos en la actualidad que asumen que los bastones tienen agencia, así lo consideran, entre otros, los tsot-siles y tseltales de los Altos de Chiapas en México –así como otra cantidad diversa de pueblos originarios tanto de México como en el continente americano–, por lo cual visten, hablan, protegen, oran, hablan, piden permiso, le asignan un espacio específico y protegen a la insignia de mando (Delgado 2024).

En la película *Doctor Strange*, cuando Karl Mordo está entrenando al protagonista del filme, le explica que existen reliquias que guardan magias fundidas en objetos para que soporten la carga difícil de sostener para las personas, de ahí que exista el «báculo del tribunal viviente», que originalmente pertenecía a una de las entidades cósmicas más poderosas del universo y, al mismo tiempo, con la potestad de imponer juicios imparciales pero brutales (Báculo del tribunal viviente 2025). En el diálogo de la misma escena, Doctor Strange le dice a Mordo que está listo, y este último le responde que lo estará hasta que la reliquia «decida» que lo está, lo cual implica que el objeto por sí mismo tiene capacidad de pensar y expresar su voluntad, esto es, que tiene agencia. Esto coincide con las varitas de la saga de Harry Potter, que, si bien no son como tal cómics, mangas o animes, reflejan el modo en que tales herramientas mágicas deciden con quién ir, quién es su dueño o las pueda manipular.

En este orden de ideas, es muy interesante que en el anime *Los Caballeros del Zodiaco*, Niké –la diosa de la victoria–, en una de sus formas se convierta en un cetro dorado, y entonces puede ser tomado por Saori, quien posiblemente siempre gane sus batallas gracias a ello. Esto comprende entonces dos aspectos, por una parte que los mismos dioses se pueden convertir en cetros, bastones, báculos o bordones, y paralelamente que eso manifiesta que son capaces de tener voluntad y agentividad.

LOS CETROS COMO SÍMBOLOS DE PODER

Históricamente los cetros, bastones, varas, báculos, bordones, caduceos y similares han servido para proyectar estatus y poder político, autoridad y mando. Desde las culturas de la Antigüedad como las mesopotámicas, egipcias, chinas e hindúes, pasando por las mesoamericanas, andinas o grecorromanas, sin dejar de mencionar a los pueblos africanos, hasta llegar a las monarquías medievales y hasta nuestros días, reyes, dictadores, militares y líderes religiosos los han usado, entre su parafernalia y escenarios de poder. De tal manera que, esencialmente, los cómics, animes y mangas recogen la idea y la muestran gráficamente en sus contenidos. Una manera de recrear tal simbolismo es a través de la transmisión del objeto de manos de un ente poderoso (puede ser una deidad, un jerarca político o religioso, un héroe, etc.) a otro personaje que recibe el reconocimiento como guerrero o soldado, nuevo héroe o heroína o aprendiz. Sailor Moon lo obtiene de Luna, lo que significa que se convierte en la líder de las Sailor Guardians (Sailor Moon Wiki 2025); Thanos le entrega el cetro –como arma– a Loki para una próxima invasión a la Tierra (Thanos 2025). Gokú lo recibe del maestro Roshi. El «tridente de Poseidón» es una extensión de su propio poder (Tridente de Poseidón 2025), en tanto que «el báculo del Tribunal Viviente», es representación de autoridad cósmica suprema, mientras que «la lanza Gungnir» es alegoría de liderazgo divino.

Una característica frecuente, que está presente en las distintas reliquias mágicas, es la alusiva al control de las mentes. Esto es dable explicarse bajo la idea de que quien gobierna repercute e incide en los gobernados para la ejecución de sus órdenes, requerimientos o indicaciones y, por ende, se vincula con que el cetro, bastón, vara, báculo o bordón de quien lo ostenta cuenta con la potestad subyacente, a veces mágica, que enlaza las mentes de quienes obedecen para cumplimentar lo que dispone la autoridad. Esto es notable en el «cayado en forma de cobra» de He-Man y los amos del Universo que controla las mentes, lo mismo que hace el «cetro del Milenio», el «cetro de Loki» que manipula a los Chitauri, «el cetro de Watoomb» que maneja los seres cósmicos, y «el tridente de Atlan o de Poseidón» que invoca y acarrea a los marinos.

CONCLUSIONES

Los cetros, bastones, varas, báculos, bordones y caduceos en los cómics, animes y mangas son elementos polisémicos, es decir, que tienen diferentes simbolismos plasmados en un mismo objeto. Paralelamente pueden ser armas para el combate o destrucción masiva, incluso de mundos enteros; herramientas para construir o crear; puentes de comunicación a largas distancias o diferentes dimensiones; instrumentos mágicos para alterar la realidad y transformar o controlar la naturaleza; elementos que canalizan y direccionan la energía o la magia o simplemente almacenarla; e incluso pueden llegar a curar. Quizá en la convergencia de sus múltiples significados radica el peso de su poder.

Cabe mencionar que un aspecto recurrente que coincide entre los diferentes objetos mágicos es la manipulación de las mentes. Aquí, la hipótesis es que quizás debido a que los gobernantes inciden e influyen en los gobernados para el cumplimiento de sus disposiciones, indicaciones o instrucciones, se asocia con que el objeto que ostenta tiene una facultad implícita, tal vez mágica, que conecta en las mentes de quien obedece para llevar a cabo lo que se le manda.

Es importante recalcar que las leyendas y mitos del pasado fungieron como narrativas de héroes y antihéroes que alimentaban un sentido de pertenencia y generaban ideales y arquetipos a alcanzar a la par que explicaban situaciones o fenómenos aparentemente incomprensibles. De manera análoga, alimenta un espíritu de lucha, incentiva a pelear contra las «fuerzas del mal». Alimenta la imaginación y deposita fantasías, miedos y fenómenos complejos en personas y objetos, a los que vuelve mágicos, atemporales, universales y con agencia. Las cosas cobran vida, ante un animismo incommensurable, con fuerzas extraordinarias y que en manos de unos puede hacer daño y en otras ser benefactoras.

Ahora los cetros, bastones, varas, báculos, bordones y caduceos, que en esencia son lo mismo, pero con abstracción en sus formas, reaparecen en cómics, animes y mangas, con la misma fuerza, magnitud, magia y utilidad. Retoman los principios históricos y se inspiran en aquellos como elementos universales, le dan continuidad en el tiempo, hasta nuestros días y hacia las siguientes generaciones. Replican las viejas leyendas y mitos, y los actualizan gráficamente en papel, de manera animada o en el cine, de tal modo que vendrán nuevos héroes de nuestra época o hacia el futuro, y los objetos mágicos estarán presentes con características propias de su época.

CUADRO CON INTERPRETACIÓN DE ALGUNOS CETROS, BASTONES DE MANDO, VARAS, BÁCULOS, CADUCEOS Y BORDONES REPRESENTADOS EN CÓMICS, ANIMES, MANGAS, SERIES ANIMADAS Y PELÍCULAS*

SÍMBOLO QUE PORTA (CETROS, BASTONES DE MANDO, VARAS, BÁCULOS Y BORDONES)	CÓMIC, ANIME, MANGA, SERIE O PELÍCULA	SIGNIFICADO DEL INSTRUMENTO QUE PORTA
Cetro (Spiral Heart Moon Rod)	<i>Sailor Moon</i> (Pretty Soldier Sailor Moon), manga (1991-1997).	Objeto de ataque de la líder de las Sailor Guardians; revive personas o las cura.
Báculo (Niké)	<i>Los Caballeros del Zodiaco</i> (Saint Seiya), manga, (1985-1991).	Es la diosa de la victoria, sirve como objeto de ataque, guía y cambia forma.
Báculo del caos (Havoc Staff)	<i>He-Man y los amos del Universo</i> (He-Man and Yher Masters of The Universe), serie animada (1983-1985).	Proyección de energía, control mental, teletransportación, invocación de hechizos, abre portales, invocación de criaturas.
Cetro	<i>Sakura, cazadora de cartas</i> (Cardcaptor Sakura), manga (1996-2000).	Invocación de hechizos, combate, soporte emocional.
Cetro de Ángel	<i>Dragon Ball</i> (Dragon Ball), manga, (1984-1995).	Proyecta un holograma de un evento que haya ocurrido en el presente o en el pasado. Localiza a cualquier persona en el universo, solo con saber su nombre, raza o lugar de residencia. Intercomunica con otros seres, ya sea que tengan o no el cetro, y que estén en lugares distantes. Permite viajar a velocidades superlumínicas, teletransporta a personas hacia la dimensión de ki divino y disparar ondas de ki.

Báculo de Asclepio	<i>Los Caballeros del Zodiaco, Next dimension</i> (Saint Seinya: Next Dimension), manga (2006-2024).	Cura a los enfermos.
Vara Divina	<i>Mikami la cazadora de fantasmas</i> (Ghost Sweeper Mikami: Gokuraku Daisakusen), manga (1991-1999).	Una especie de espada que adquiere brillo al canalizar su poder psíquico, además de que se transforma en un látigo.
Raiun rod	<i>One Piece</i> (One Piece), manga (1997-hasta la fecha).	Defensa, arma, control del clima.
Cayado en forma de Cobra	<i>He-Man y los amos del Universo</i> (He-Man and Yher Masters Of The Universe), serie animada (1983-1985).	Magia, protección, control de elementos, transformación, teletransportación, comunicación y control mental.
Cetro de Loki	Películas: <i>Marvel Los Vengadores</i> (The Avengers, 2012); <i>Capitán América el Soldado del invierno</i> (Captain America: The Winter Soldier, 2014); Serie ¿Qué pasaría si...? (What if..., 2021-2024).	Manipulación de la mente, proyección de energía, portal dimensional, poder mágico, control de los Chitauri, invocación.
Bastón de Eson	Película <i>Guardianes de la Galaxia</i> (Guardians of the Galaxy, 2014).	Destrucción masiva, manipulación de energía cósmica, campos de fuerza, control de la realidad.
Arma Universal o la Vara Cómica	Películas <i>Guardianes de la Galaxia</i> (Guardians of the Galaxy, 2014); <i>Capitana Marvel</i> (Captain Marvel, 2019); <i>Marvels</i> (The Marvels, 2023).	Proyección de energía destructiva, destrucción planetaria, manipulación de la energía cósmica, aumenta la fuerza física; en el universo cinematográfico de Marvel aumenta el poder de la misma incrustando la Gema del Poder. Knight inventó una «barra de la gravedad», más adelante reinventada como una «vara cósmica», lo que le permite volar y manipular la energía, poniéndose un traje rojo y amarillo con un casco con aletas distintivas.
Báculo del Tribunal Viviente	Película <i>Doctor Strange: Hechicero Supremo</i> (Doctor Strange, 2016); cómics: <i>Doctor Strange Prelude</i> volúmenes 1 y 2, (2016).	Autoridad cósmica Suprema, manipulación de la realidad, control de los multiversos, determinación de destinos y juicios, invocación y manipulación de seres cósmicos.
Lanza Gungnir	Serie <i>Los Caballeros del Zodiaco: alma de oro</i> (Saint Seinya: Soul of Gold), anime (2015).	Control sobre las energías cósmicas, manipulación de la realidad, invencibilidad del portador, capacidad de invocar manipular tormenta, fuerza sobrehumana, simbolismo y liderazgo divino, inmortalidad del portador, invocación de reyes y guerreros muertos.
Tridente de Atlan o El tridente de Poseidón.	Películas <i>Aquamán</i> (Aquaman, 2018); <i>La liga de la Justicia de Zack Snyder</i> (Justice League: The Snyder Cut, 2021); <i>Aquamán y el reino perdido</i> (Aquaman and the lost kingdom, 2023); cómics: <i>Aquamán y el reino perdido especial</i> (2023); <i>Aquamán: Entre el fuego y el agua</i> (2024).	Control sobre los océanos, fuerza sobrehumana, destrucción de energías cósmicas, manipulación de la electricidad, regeneración de energía, indestructibilidad, conexión con la realeza de Atlantis, capacidad de invocar controlar marinos, arma mágica.
Báculo o cayado de Jack Frost	Película animada: <i>El Origen de los Guardianes</i> (Rise of the Guardians, 2012).	Control sobre el hielo y la nieve, congelación instantánea, generación de tormentas de nieve, formación de criaturas y objetos de hielo, manipulación de clima frío, protección y defensa, rayo congelante, inmunidad al frío y protección contra el calor.

Báculo Dorado Cómo-Uno-Deseo o Rú Yì Bàng	<i>Dragon Ball</i> (Dragon Ball), manga, (1984-1995).	Cambio de tamaño a voluntad, indestructibilidad, transformación en múltiples réplicas, manipulación de los elementos, puentes entre puntos geográficos muy lejanos.
Bastón de los dioses	Películas: <i>¡Shazam!</i> (Shazam!, 2023); <i>¡Shazam! La furia de los Dioses</i> (Shazam! Fury of the Gods, 2023).	Reliquia mágica que otorga y roba el poder de las deidades y emite rayos de energía.
Cetro de Watoomb	Película <i>Doctor Strange: Hechicero Supremo</i> (Doctor Strange, 2016).	Absorbe y almacena energía mística, genera explosiones mágicas, logra aperturas interdimensionales, crea estanques de adivinación y controla los pensamientos de su usuario.
Mjolnir	Películas: <i>Thor</i> (Thor. Courage is inmortal, 2013); <i>Marvel Los Vengadores</i> (The Avengers, 2012); <i>Thor: El mundo oscuro</i> (Thor: The Dark World, 2013); <i>Vengadores: La era de Ultron</i> (Avengers: Age of Ultron, 2015); <i>Thor: Ragnarok</i> (Thor: Ragnarok, 2017); <i>Vengadores: Endgame</i> (Avengers: Endgame, 2019); <i>Thor: Amor y Trueno</i> (Thor: Love and Thunder, 2022); serie: <i>Loki</i> (Loki, 2021-2023).	Martillo de guerra encantado de Thor asociado con el rayo-trueno con lo cual ataca y destruye.
Cetro del Milenio	<i>Yu-Gi-Oh</i> (Yu-Gi-Oh! Duel Monsters, 1999).	Otorga la habilidad de controlar y manipular a la persona que se desee, permite al portador convencer, incluso que se obedezca en la distancia.

* Para seleccionar a los personajes e instrumentos de este cuadro, se utilizaron los siguientes criterios: a) que se hicieran presentes de cómics, anime, manga, serie o película; b) tomando en cuenta los cómics, animes, mangas, series o películas; c) aquellos que, como fuentes de consulta, ofreciesen mejor información para el entendido del tema; d) que los datos arrojados, tuvieran consistencia y relación con el sentido interpretativo del conjunto de instrumentos.

REFERENCIAS

- ANGUIANO FERNÁNDEZ, Marina. 2011. «El Cambio De Varas Entre Los Huicholes De San Andrés Cohamiata, Jalisco». *Anales De Antropología* (11), 169-187. <https://doi.org/10.22201/iia.24486221e.1974.0.23311>.
- ANIMERETRO. 2016. Mikami la Cazafantasmas: Sensualidad, misterio y diversión. Asia-Stage, acceso 4 de febrero de 2025, <https://asiastage.mx/animeclassics-mikami-la-cazafantasmas-sensualidad-misterio-y-diversion/>.
- ARMA Universal. 2025. Marvel Wiki; Fandom, Inc., acceso 28 de enero de 2025, https://marvel.fandom.com/es/wiki/Arma_Universal.
- ARTHUR Curry. 2025. Wiki DC Comics; Fandom, Inc., acceso 7 de enero de 2025, [https://dc.fandom.com/es/wiki/Arthur_Curry_\(Tierra_0\)](https://dc.fandom.com/es/wiki/Arthur_Curry_(Tierra_0)).
- BÁCULO del Tribunal Viviente. 2025. Marvel Cinematic Universe Wiki; Fandom, Inc., acceso 9 de enero de 2025, https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/B%C3%A1culo_del_Tribunal_Viviente.
- BASTÓN de Eson. 2025. Marvel Cinematic Universe Wiki; Fandom, Inc., acceso 18 de enero de 2025, https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Bast%C3%B3n_de_Eson.
- BASTÓN de los Dioses. (2025). DC Extended Universe Wiki; Fandom, Inc., acceso 12 de diciembre de 2024, https://dcextendeduniverse.fandom.com/es/wiki/Bast%C3%B3n_de_los_Dioses.
- BRITISH Museum. 2014. «Khatvanga (khatvaṅga); sceptre». The British Museum; British Museum, acceso 7 de enero de 2025, https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_1981-0207-1.
- CAMBELL, Joseph. 2021. *El héroe de las mil caras*. Madrid: Atalanta.
- CARTWRIGHT, Mark. 2019. «Hefesto», World History Encyclopedia, acceso 22 de febrero de 2025, <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-10802/hefesto/>.
- CHEVALIER, Jean y GHEERBRANT, Alain. 2015. *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder.
- CETRO. 2025. Marvel Cinematic Universe Wiki; Fandom, Inc., acceso 12 de febrero de 2025, <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Cetro>.
- COROMINAS, Juan. 1976. *Diccionario Crítico Etimológico de la Lengua Castellana*. Madrid: Editorial Gredos.
- DELGADO LÓPEZ, José Enrique. 2024. «El bastón de mando como representación de la legitimidad y legalidad en los sistemas normativos indígenas. El caso de los Altos de Chiapas». *Revista Mente STEM*, 2(1), 24-42. https://www.mentestem.mx/portfolio/pdf/2023/2024_enero.pdf.
- DELGADO LÓPEZ, José Enrique. 2022. «Los bastones de mando en la tradición mesoamericana» (tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México), 392, <http://132.248.9.195/ptd2022/febrero/0822362/Index.html>.
- ECURED. 2025. «Starman», EcuRed.cu, acceso 21 de enero de 2025, <https://www.ecured.cu/Starman>.
- FLORES, Roberto. 2017. «La agentividad: entre las lenguas y la cultura». *Rutas De Campo*, (2), 45-61, acceso 12 de febrero de 2025, <https://revistas.inah.gob.mx/index.php/rutasdecampo/article/view/12449>.
- HAVOC Staff. 2025. Wiki Grayskull; Fandom, Inc., acceso 28 de enero de 2025, https://he-man.fandom.com/wiki/Havoc_Staff.

- MJOLNIR. 2025. Marvel Cinematic Universe Wiki; Fandom, Inc., acceso 2 de febrero de 2025 <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Mjolnir>.
- MOLINER, María (coord.). 1991. *Diccionario de uso del español*. Madrid: Editorial Gredos.
- PELLEGRINO, Francesca y POLETTI, Federico. 2004. *Episodios y personajes de la literatura*. Barcelona: Electa.
- QUINTINELA, Joáo. 2013. «El retorno eterno» (tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid), 53, https://oa.upm.es/35226/1/Joao_Quintela_TFM_1213.pdf.
- ROSEN, Brenda. 2009. *The Mythical Creatures Bible: The Definitive Guide to Legendary Beings*. Nueva York: Sterling Publishing Co.
- SAILOR Moon Wiki. 2025. «Cetro Lunar». Fandom, Inc., acceso 22 de febrero de 2025, https://sailor-moon.fandom.com/es/wiki/Cetro_Lunar.
- SAN MARTÍN ASCASO, Joaquín. 2012. «El diluvio en las tradiciones babilónica y bíblica». ARYS 10 (2012): 35-64. <https://e-revistas.uc3m.es/index.php/ARYS/article/download/4844/3327/>.
- SANTOS, Antonela y TOLA, Florencia. 2024. «El alma/cuerpo toba y la espiritualidad ranquel, entre religión y animismos». *Revista Colombiana de Antropología*, 60(3), 1-26, acceso 10 de enero de 2025, <https://doi.org/10.22380/2539472X.2686>.
- SEBASTIAN, Jemima. 2020. «Caballeros del Zodiaco: explicando la armadura de Libra y el misterio de las 13 armas». IGN Latinoamérica. Noticias de Videojuegos, Reseñas, Previews, Videos Y Trailers de Cine, Televisión, Comics Y Todo Lo Que Amas, acceso 10 de enero de 2025, <https://latam.ign.com/saint-seiya/71715/news/caballeros-del-zodiaco-explicando-la-armadura-de-libra-y-el-misterio-de-las-13-armas>.
- THANOS. 2025. Marvel Cinematic Universe Wiki; Fandom, Inc., acceso 14 de enero de 2025, <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Thanos>.
- TRIDENTE de Poseidón. 2025. Wiki DC Comics; Fandom, Inc., acceso 24 de enero de 2025, https://dc.fandom.com/es/wiki/Tridente_de_Poseid%C3%B3n.
- URU. 2025. Marvel Cinematic Universe Wiki; Fandom, Inc., acceso 11 de diciembre de 2024, <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Uru>.
- VARA cósmica. 2025. Marvel Cinematic Universe Wiki; Fandom, Inc., acceso 13 de febrero de 2025, https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Vara_C%C3%B3smica.
- VIAJE al Oeste. (2004). *Las aventuras del rey mono. Anónimo del siglo XVI*. Madrid: Ediciones Siruela.
- YOUNG *et al.* 2013. «La vara de Esculapio, símbolo de la medicina». *Revista Médica de Chile*, 149 (9): 1197-1201. <http://dx.doi.org/10.4067/S0034-98872013000900013>.
- WOLFGANG Schumann, Hans. 2007. *Las imágenes del budismo. Diccionario iconográfico del budismo maháyána y tantrayána*. Madrid: Abada Editores.