

CAPÍTULO 8

Asimilación y reelaboración de la gráfica japonesa en la historieta mexicana: el caso X(Clamp) y *Volver a Nacer* (Yuriko Shirou)

Sarahi Isuki Castelli Olvera

Verónica Vázquez Valdés

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

INTRODUCCIÓN

Este trabajo da cuenta de los procesos de traducción, adaptación e hibridación cultural derivada de la introducción del *manga* y *anime* a México, en donde el contacto de la gráfica mexicana con la tradición gráfica japonesa ha generado no sólo consumo, sino también procesos de mestizaje cultural, dando como resultado nuevas historias enriquecidas a partir del diálogo de dos tradiciones culturales diferentes.

En relación con este tema de estudio, los estudios académicos iberoamericanos, revisados dieron cuenta de dos orientaciones principales:

1.-Traducción y asimilación del manga y anime: La mayoría de los escritos académicos revisados pertenecen a esta vertiente; la generalidad de los textos se aboca al análisis de uno o varios mangas o series de anime, que son estudios según los cuales se examinan las estrategias de traducción del lenguaje del manga y anime, a los lenguajes locales, para vender, leer y difundir. Esta vertiente se centra casi exclusivamente en las traducciones textuales, y en los procesos de diálogo y gestión sociocultural vinculados a este aspecto en particular, sin profundizar en otras formas de traducción cultural que derivarían en procesos de creación artística, como lo analizada en estas páginas (Lopes Perides, 2018), (Doncel-Moriano Urbano, 2017), (Parra Escudero, 2017), (Ruiz Pi, 2013) (Martínez Sandoval, 2017).

Mención aparte merece el trabajo de Tania Lucía Cobos (2010), quien centra su investigación no sólo en los procesos de traducción formal para el manga y anime, sino que da cuenta de diversos procesos que hacen patente lo que ella llama “latinización del anime”; procesos entre los cuales figura el doblaje, el cual implica apropiación y modificación, la fuente original traducida; todo en el marco de la globalización y los procesos de orientalización en América Latina.

La capacidad actoral del dobladista para crear y darle “sabor” a un personaje, y la esencia del ser latino. Una vez combinados dan origen a un singular resultado y el público escucha una nueva banda de diálogos que puede variar poco o mucho del original (Cobos, 2010, p. 18).

2.- Hibridación cultural. Los escritos orientados a esta vertiente son menos abundantes, y se centran en examinar cómo los contactos interculturales,

derivados de los procesos de globalización y recepción local, resultan en nuevos productos, derivados de la hibridación cultural. En esta vertiente, los receptores pasan de ser sujetos pasivos, a agentes que retoman y usan los elementos de interés de estos productos mediáticos, para dar paso a nuevas creaciones (Labra, 2018), (Tavares Ruiz, 2021) (Rigual Mur, 2017) (Castelli Olvera y Castelli Olvera, 2022) (Castelli Olvera, 2021), (Castelli Olvera, 2019).

La revisión anterior, da cuenta del interés por los procesos de diálogo en interrelación entre los productos derivados de la industria cultural japonesa, y los procesos de traducción, adaptación, apropiación e hibridación con lo local; sin embargo, la mayoría de las investigaciones orientadas a la traducción se abocan a los textos, dejando poco espacio para otras formas de traducción que derivan en la reutilización del lenguaje del *manga* y *anime*, a la creación local. Por otro lado, las investigaciones que ponen atención a la hibridación cultural y la producción de nuevos elementos culturales mezclados lo hacen, tomando varios casos de estudio, o no patentando los primeros procesos de traducción que derivarían en creaciones locales propias.

Lo anterior, nos lleva a preguntarnos ¿qué características tiene la historieta mexicana *Volver a nacer* (2013) y de qué manera se llevaron a cabo los procesos de traducción e hibridación cultural en esta obra temprana de la artista mexicana Yuriko Shirou?

Como respuesta a lo anterior, en este trabajo argumentamos que la historieta *Volver a nacer* (2013), obra temprana de la artista visual Yuriko Shirou, da cuenta de los primeros procesos de traducción cultural que se dieron en el encuentro de la tradición gráfica del *manga* o historieta japonesa, con la historieta mexicana, al hacer visibles, procesos de transmisión y pervivencia cultural, que se observan de manera gráfica, narrativa y temática. Este argumento, se contrapone al planteamiento

que entiende a la traducción como una copia de una obra *original*. Por el contrario, nuestro planteamiento parte del enriquecimiento y los procesos creativos que ésta implica.

Fundamentamos lo anterior en las siguientes premisas:

- 1.- A nivel gráfico, podemos observar procesos de traducción cultural a partir de la construcción visual, el manejo de elementos de composición y lenguaje del *manga*, así como la referencia directa a narrativas y tópicos propios de la obra de CLAMP: *Clover (Kodansha Shoten, 1997-1999)* y *X (Kodansha Shoten, 1992-2003)*.
- 2.- A nivel temático, se observan procesos encadenados de traducción cultural, al retomarse referentes ya con hibridación cultural; se entiende como un proceso que se da cuando se generan nuevas estructuras o prácticas derivadas de la fusión, no sin contradicciones, de estructuras o prácticas separadas (García, 2016, p. III). La construcción de la fuente retoma al cristianismo y al taoísmo, tradiciones filosófico- religiosas, que dialogan a partir del atractor de oposición, el cual se ve presente tanto en la representación de elementos cristianos, como la conceptualización taoísta de interrelación complementaria en los personajes.
- 3.- A nivel estructural, esta obra temprana de Yuriko Shirou, hace patentes los rasgos de traducción cultural que inician con los procesos creativos de agentes individuales, los cuales establecen diálogos entre lo local y lo externo, a partir de elementos convergentes, dando como resultado, el enriquecimiento de la gráfica mexicana a partir de del contacto entre tradiciones gráficas distintas.

Sustentamos este argumento con un análisis interpretativo, de corte hermenéutico basado en el paradigma de inferencias indiciales de la microhistoria, el cual parte de la inducción como forma de acceso a conocimientos más amplios. En este sentido, la historieta en versión digital

se convierte en fuente primaria a partir de la cual, realizaremos procesos de descripción, análisis e interpretación basada en detalles gráficos y narrativos, que dan cuenta de aspectos históricos, simbólicos y contextuales de la obra, su creador y su contexto.

Trabajar con el paradigma indicial, que se inserta en la microhistoria, implica poner especial atención a los detalles aparentemente poco importantes. Según Ginzburg (1999) enfatiza al respecto que:

La existencia de un nexo profundo, que explica los fenómenos superficiales, debe recalcar cuando se afirma que un conocimiento directo de ese nexo no es posible. Si la realidad es impenetrable, existen zonas privilegiadas, pruebas, indicios— que permiten descifrarla. (p. 162).

Estos detalles, presentes en nuestra fuente primaria, pueden dar cuenta de realidades más complejas al permitir “reconstruir intercambios y transformaciones culturales” (Ginzburg, 1999, p. 162).

Las herramientas teórico-conceptuales que sostienen este análisis son de tres tipos: 1) las que se refieren a traducción cultural (Espagne, 2017), (Espagne, 2023), (Espagne, 2018); 2) las que se refieren a la filosofía taoísta (Little, 2022), (Lázaro Pulido, 2010), (Wang, 2013), y 3) las que desarrollan la conceptualización e iconografía cristiana (Von Wobeser, 2015).

Nuestras fuentes primarias son la historieta de *Volverse a nacer* (2013) en su versión digital, así como entrevistas a la autora. Como fuentes secundarias, tenemos la bibliografía y el material audiovisual sobre el tema.

VOLVERSE A NACER (2013) HISTORIA Y FORMATO

Volverse a nacer es una historieta creada en 2013 por la artista visual Margarita Luna Vega Gil (Yuriko Shirou), diseñada específicamente para la convo-

catoria de *Shangrila cómics*, un negocio ubicado en la Ciudad de México, que emitía convocatorias sobre *comic* y *manga*, al ganador de su respectiva categoría se le imprimía su *cómic* en un tiraje corto (Vega Gil, 2024). En este concurso, Shirou ganó el primer lugar de la categoría one-shot en 2014. Al haberse publicado en un tiraje corto, como resultado de haber ganado dicho concurso, es difícil conseguir la historieta en formato impreso y su difusión abierta es limitada. En esta investigación, trabajaremos con la versión en digital PDF proporcionada por su autora.

La narrativa de la historieta se centra en Hayden y Hayes, un par de gemelos híbridos, nacidos de una madre ángel y un padre demonio. Dado que su padre devoró a su madre, ellos están en la búsqueda de volver a nacer como ángeles, ya que no quieren ser demonios. En la narrativa, la transformación se da cuando ambos conocen a Emilie, una chica humana quien les enseña a rezar a Dios (cristiano) para volver a nacer. Un día, un ángel los visita y le da respuesta a su plegaria: sólo uno podrá volver a nacer como ángel. Hayden decide que será su hermano quien aproveche tal beneficio, ya que Hayes tiene más tendencia a dejarse llevar por su naturaleza maligna de demonio. Como situación final, Hayden se sacrifica y permite que Hayes vuelva a nacer como ángel mientras él permanece en la tierra cuidando de Emilie, quien está en coma. Para Hayden, el renacimiento se da de manera simbólica, dado su sacrificio y su preocupación por el bienestar de sus seres queridos.

La historieta tiene 21 páginas, incluida su portada en color y la contraportada también en color. Los interiores con en blanco y negro y la gráfica está elaborada a partir de las convenciones del *manga*: línea altamente móvil y expresiva, que obedece a las tradiciones gráficas del este de Asia, “La pintura de Asia, es ante toda su principal tradición, un arte de línea. La china del siglo doce y la japonesa del quince, evolucionaron en un arte de tono, pero en ambos casos eliminó el color” (Binyon, 1908, p. 8).

A nivel al diseño de personajes y convenciones del *manga*, se observa el manejo de las amplias dimensiones de los ojos y simplicidad expresiva en los rasgos de la boca y nariz, ya que “los rostros minimalistas del *shoujo* y del *shounen* han sido concebidos a fin de facilitar al máximo la expresión gráfica de los sentimientos y las emociones inscritas en sus inmensos ojos redondos” (Bouissou, 2010, p. 181). Aunado a lo anterior, se hace presente también el predominio de la imagen sobre el texto, el manejo del vacío y la representación simultánea de varios puntos de vista en una misma escena (Figura 1). En relación con el vacío, o arte de la pausa: se usa igualmente, para subrayar la expresividad de una escena.



Fig. 1. Diversos puntos de vista. ©Yuriko Shirou. *Volver a nacer* (2013).

Lo anterior se refiere a los aspectos más genéricos de la gráfica del *manga*; de manera particular, proponemos que en esta obra temprana de Yuriko Shirou, podemos observar sus procesos de traducción cultural a partir de la construcción visual y el manejo de referencias gráficas y temáticas propias de la obra de las autoras japonesas denominadas CLAMP. Este grupo de *mangakas* japonesas está compuesto por cuatro integrantes cuyos seudónimos son: Igarashi Kangetsu (antes Satsuki Igarashi), Okawa Nanase, Nekoï (antes Mick Nekoï) y Mokona (Antes Mokona Apapa); este grupo hizo su debut en 1989, en una revista comercial con el *manga Seiden* -RC VEDA, posteriormente publicaron obras populares como *Tokyo BABYLON*, *X*, *Magic Knight Rayearth*, *Cardcaptor Sakura*, *Angelic Layer*, *Chobits*, *Tsubasa -RESERVOIR CHRONICLES-*, “xxxHOLiC”, *Kobato*, *Gate 7*, *Drag & Drop*, y *Card Captor Sakura: Clear Card Edition* (CLAMP, ShigatsuTsuitachi CO., LTD., 2024).

En México, aunque *Kamite* y *editorial Panini* han publicado recientemente sus obras; a finales de siglo XX y en la primera década del siglo XXI fue *Editorial Vid* quien trajo a México los primeros mangas de estas autoras: aproximadamente entre 1999 y 2001 publicó una parte de *Magic Knight Rayearth* en la revista MXXZine; en 2003 inició la publicación de los 18 volúmenes de *X* y entre 2004 y 2005 llegaron a México *Angelic Layer*, *Chobits* y *Clover*. En 2006 se empezaron a emitir *Duklyon*, *Tsubasa Reservoir Chronicles* y *XXX Holic*. Finalmente, en 2007, esa misma editorial publicó *Clamp Campus Detectives*, *Wish* y *Miyuki Chan in Wonderland*.

Cabe destacar que, aunque las versiones de *manga* de la obra de CLAMP se empezaron a publicar en México en 1999, ya había sido introducida con anterioridad, la versión animada de *Magic Knight Rayearth* por Tv Azteca a partir de 1996 y *Sakura Card Captors* empezó a emitirse por medio de Televisa en 2001; versiones que, al transmitirse por televisión abierta,

tuvieron mayor alcance que las versiones posteriores en manga, y contribuyeron a popularizar la obra de las autoras.

Para Espagne (2017), la traducción cultural implica el paso de un objeto cultural de un contexto a otro, lo que resulta en una transformación de su significado, una dinámica de resemantización, que “sólo puede reconocerse plenamente teniendo en cuenta los vectores históricos del paso” (p. 1). Este paso de un objeto cultural entre contextos no es un simple transporte, se entiende como una resemantización que involucra una metamorfosis y la reinterpretación del objeto cultural, o parte de él, de acuerdo con los procesos de adaptación de quien realiza la traducción.

Como decíamos en páginas anteriores, esta obra temprana de Yuriko Shirou, da cuenta de esos procesos creativos de traducción cultural, que implican la reinterpretación, apropiación y creación de nuevas obras en el contexto de los primeros contactos entre la gráfica del *manga* japonés y los dibujantes mexicanos. Profundizaremos en ese proceso en páginas posteriores; en este apartado, explicaremos la manera en la que algunos elementos gráficos, fueron retomados, adaptados y recreados por Yuriko Shirou en este proceso de traducción cultural de la obra de CLAMP a la propia.

Hay tres elementos gráficos que son constantes en dos *mangas* de CLAMP (*X* y *Clover*) y que se presentan traducidos y reapropiados en la obra de *Volver a nacer*:

1. Las plumas de ave presentadas a modo de lluvia y que flotan en escenarios muy marcados por el vacío.
2. Los pájaros que circundan a los personajes en escenarios externos o decoran escenas que presentan ventanas.
3. La representación iconográfica (y temática como veremos más adelante), de la dualidad ángel-demonio, representada por alas

de murciélago y de pájaro en un mismo actante, o en dos diferentes personajes que son gemelos literales o estrellas gemelas.

A nivel gráfico, una escena representativa de lo anterior la observamos en la página cinco (*Figura 2*); que presenta elementos característicos no solo de CLAMP, sino de la narrativa visual del manga: la escena ocupa toda la página, en ella solo se ve un huevo roto por la mitad, del cual salen plumas dispersas en toda la página. De cada mitad del huevo salen alas pequeñas de murciélago. El fondo oscuro alude al vacío o sobre el único cartucho, el cual se ubica al centro de la página, se lee lo siguiente: “Mamá solía decir que todos nacemos dos veces, nosotros nacimos como demonios, pero queremos volver a nacer como Ángeles” (Vega, 2014, p. 5). La imagen guarda semejanza compositiva con motivos recurrentes en el manga X de CLAMP, donde las plumas que nadan en medio de escenarios metafóricos plagados de vacío se repiten en medio de la densa iconografía de dualidad ángel-demonio.



Fig. 2. Traducción de la iconografía de CLAMP. © Yuriko Shirou. *Volver a nacer* (2013)

Es importante mencionar, que, aunque en este apartado examinamos dichas referencias a nivel gráfico, la presencia de estos elementos no es sólo decorativa, ni en el *manga* de origen, ni en la obra desarrollada por Yuriko Shirou: en ambos casos estos detalles están estrechamente relacionados con la temática desarrollada en las historias que cuentan ambos *mangas*, y las cuales aluden a elementos de la tradición cristiana, mezclados con la dualidad taoísta predominante en Japón.

El taoísmo es una filosofía de origen chino que entró a Japón en los siglos V y VI. El taoísmo derivado de las enseñanzas de Laozi procuraba la vuelta de los hombres y mujeres a la armonía con la naturaleza y su realidad, “el Dao (o Tao), una realidad inefable, eterna, automotora y omnipresente” (Schirokauer y Brown, 2006, p.73). El Tao, es de orden cíclico, y está constituido por la interrelación de dos manifestaciones alternantes y complementarias: el *yin* y el *yang*.

En este apartado, sostenemos la premisa de que el *manga* analizado, a nivel temático, se observan procesos encadenados de traducción cultural, al retomarse referentes ya traducidos, reelaborados e híbridos culturalmente. La construcción de la fuente retoma al cristianismo y al taoísmo; tradiciones filosófico-religiosas que dialogan a partir del atractor de oposición, el cual se ve presente tanto en la representación de elementos cristianos, como la conceptualización taoísta de interrelación complementaria en los personajes.

Los temas mencionados en el párrafo anterior corresponden a procesos de dispersión cultural y de vernaculización, la cual, de acuerdo con Jolyon Baraka Thomas (2012), indica el uso de temas e iconografía religiosa por arte de autores y artistas para capturar y entretener a las audiencias. Para este autor, lo vernacular implica interpretar y trasladar un concepto o práctica, a un lenguaje y visión local. El taoísmo se transmite en las narrativas mediáticas contemporáneas como la obra de CLAMP; mez-

clado con las religiones y filosofías originarias de Japón. Estas historias se convierten en portadoras de imaginarios propios de su cultura y contribuyen a la difusión y pervivencia del pensamiento filosófico religioso fuera de su país de origen.

La obra de CLAMP, tiene aspectos gráficos y temas recurrentes, que son de especial importancia en obras como *X* y *Clover*; entre ellos se encuentra el manejo de la dualidad a través de personajes que se presentan como gemelos reales o simbólicos, así como la iconografía de la dualidad en un solo cuerpo, traducida en las alas de ángel y demonio en un solo personaje; iconografía que toma dimensiones simbólicas aunque en primera instancia parezca decorativa, ya que su importancia en el relato, es tanto conceptual como gráfica.

Esta tendencia está presente en *Volver a nacer*, como se ve en la portada y contraportada de la historieta (*Figura 3*); ambas son parte de una sola ilustración que se desglosa en la portada y contraportada, por lo que se requiere verla completa. La imagen que puede verse en la portada se centra en dos personajes, gemelos, que se abrazan. El personaje de primer plano tiene el cabello negro y ojos dorados, cuenta con una pequeña ala emplumada mientras que la del segundo plano es de murciélago; él coloca su mano izquierda sobre el hombro de su hermano, mientras que su mano derecha se entrelaza con la del otro. En segundo plano, se presenta al segundo gemelo, quien cuenta con los ojos violeta y el mismo cabello negro que su hermano. La ropa que portan es negra con adornos en dorados y presenta aperturas en los hombros.



Fig. 3. Gemelos e iconografía dual. © Yuriko Shirou. *Volver a nacer* (2013)

Vista incluyendo la contraportada, esta imagen nos muestra cómo se prolongan las alas de ángel-demonio del hermano de ojos violeta; estas, se alargan y ocupan prácticamente toda la parte inferior de la contraportada. En esta misma parte, en la mitad superior de la página, observamos dos farolas con vela, una dorada y una negra.

La imagen anterior, materializa la traducción de temas inspirados por CLAMP; los gemelos que se abrazan, y que portan en ellos elementos opuestos complementarios: los ojos de diferente color, alas dispares en un solo cuerpo, e incluso las farolas que aluden a la representación visual del *yin yang* que ingresó de China a Japón, por medio de Corea. Este proceso de por sí, ya implica una traducción cultural en donde los elementos esotéricos y filosóficos se mueven de un contexto a otro, adaptándose y reelaborándose como parte de un proceso de transmisión sociocultural.

La figura tres, materializa la alusión al taoísmo, y al *yin yang* en particular, con esta presentación dual de los gemelos que se entrelazan al tiempo que se relacionan con elementos contradictorios (ojos, farolas). El taoísmo,

es una religión china fundada por Lao Tsé en el siglo VI a.c; su libro principal es el *Tao Te King*, que puede traducirse como “el clásico de la vía de la virtud”, pero la definición de *Tao* es inexacta y complicada (Royston Pike, 2001). Tao (Dao) significa camino y se concibe como el vacío del cual surge toda la realidad, y no se puede describir con palabras. Se entiende como una estructura universal que da orden a la vida de las personas, toda la realidad está entendida en términos de las fluctuaciones de las fuerzas yin y yang, para Little (2022):

En la visión taoísta de la cosmogénesis, primero existía el Dao, vacío y quieto. Luego, gradualmente, el yuan qi (energía primordial) se generó espontáneamente a partir del Dao. Durante muchos eones cósmicos, esta energía numinosa se arremolinó en un estado de hundun (caos). El Dao generó entonces las fuerzas complementarias conocidas como yin y yang. La interacción creativa de estas fuerzas dirigió la energía primordial hacia patrones de movimiento y transformación, que a su vez generaron las maquinaciones del universo (p. 37).

Tanto *Clover* como *X* de CLAMP, son obras cuya trama adquiere significado y entendimiento a partir de su relación con esta filosofía; en *X*, tanto el protagonista como su antagonico son complementarios y las decisiones de uno, afectan al otro. En *Clover*, *A* y *C* son hermanos gemelos con personalidades completamente opuestas, cuyos caminos, sin embargo, no pueden separarse.

En *Volverse a nacer* (2013), los elementos duales están presentes tanto en la narrativa como en la gráfica, ya que los hermanos se presentan con caracteres diferentes y es *Hayes* quien tiene más tendencia a dejarse llevar por su naturaleza maligna. A nivel iconografía, abundan las escenas de los dos hermanos abrazados, portando elementos que los sitúan del lado del *yin* o del *yang*: ojos de color dorado cálido para uno, o de violeta frío

para el otro; incluso la representación de las dos farolas de la *figura 3*, en donde observamos una farola dorada y otra negra.

La otra tradición religiosa presente en la historia es la del cristianismo, de la cual se retoman tanto la idea del cielo e infierno, como la representación del ángel y demonio que predomina en la historieta. Como ocurre con los elementos del *yin yang*, la traducción cultural de elementos judeo-cristianos es un rasgo común de vernacularización en el *manga* y *anime*; de manera particular, se ve presente en *X* de CLAMP, manga en el que el eje de la historia se basa en el apocalipsis judeocristiano, y cuya iconografía, alude profusamente a los ángeles y demonios. Igual que ocurre con *X*, en *Volver a nacer*, la traducción y reelaboración de seres angélicos y demoníacos es nudo de la historia que se narra, ya que es justamente el deseo de Hayden y Hayes, de volver a nacer, lo que se convierte en su objeto en tanto sujetos del relato.

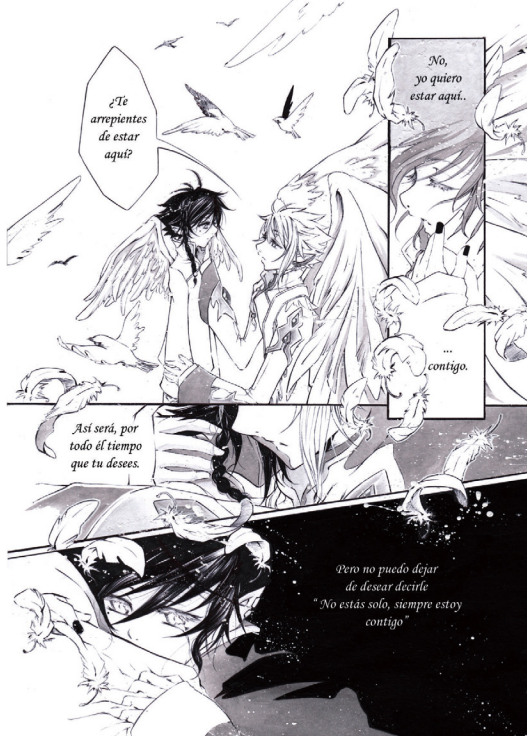
La representación de la realidad en la fuente analizada parece aludir a la geografía del más allá que menciona Von Wobeser (2015) para el imaginario virreinal, en el cual el universo se dividía en dos: el mundo visible y el sobrenatural,

...el universo se concebía integrado por el mundo visible o natural, que incluía la Tierra, el cielo, el Sol, la Luna y las estrellas, y el invisible o sobrenatural, que comprendía al cielo empíreo y al infierno, este último con sus apartados, los limbos y el purgatorio (p. 56).

En *Volver a nacer* (2013), estos mundos se mezclan y entrelazan, y la idea del cielo que predomina, es la del cielo empíreo teocéntrico, lo que se puede inferir debido que Hayes conserva su apariencia infantil aun cuando pasa el tiempo y vuelve a nacer como ángel; aunado a lo anterior, en la página 17 (*figura 4*), se le representa frente al ángel que funge como mensajero cuando a los hermanos se les avisa que uno de los dos podrá volver

a nacer. Esta viñeta ocupa casi la mitad de la página y en ella observamos al ángel arrodillado frente a Hayes, al tiempo que le sostiene la cara y le pregunta: “¿Te arrepientes de estar aquí?”, a lo que Hayes responde, “No, quiero estar aquí... contigo” (Vega, 2013). El escenario en el que se sitúan ambos personajes es un vacío rodeado de pájaros que vuelan, lo que implica que se hallan en la troposfera, por lo que la noción de cielo es la de ese paraíso de nubes, lugar supremo del universo donde mora Dios; residencia de ángeles y lugar general del bien: “En el terreno del bienestar físico, el cielo brindaba a sus moradores salud, belleza y eterna juventud, “y las almas que van a aquella gloria... nunca...envejecen. Siempre están mozas y hermosas y alegres y contenta” (Von Wobeser, 2015, p. 77).

Fig. 4. El cielo empírico teocéntrico. © Yuriko Shirou. Volver a nacer (2013)



En concordancia con lo anterior, la representación de ángel que observamos se retoma de la iconografía cristiana, la cual “se inspiró en representaciones del clasicismo pagano, como las Victorias y los genios alados” (Monreal y Tejeda, 2000, p. 441). Los ángeles en *Volver a nacer* portan ropajes amplios y claros, y un par de alas blancas de ave, tal como los describe Von Wobeser (2015):

...los ángeles y arcángeles se representaban con torso, cara y extremidades de humano y alas de ave. En la iconografía aparecen como seres vigorosos, de complexión masculina, fluctuando entre los diez y los veinte años; “con rostros hermosos y agraciados, sin barba, con ojos vivos y resplandecientes; con lustrosos cabellos rubios o castaños, y bien proporcionados cuerpos (p. 101).

De manera particular, el ángel que se presenta ante Hayden y Hayes parece ser de categoría general, ya que cumple la misión de ser un mensajero,

...los ángeles propiamente dichos que ocupaban la categoría más baja y eran mensajeros de Dios; los arcángeles que comunicaban a los hombres noticias de gran trascendencia; las virtudes que estaban a cargo de los prodigios y milagros; las potestades que sometían a los poderes adversos; los principados que estaban al frente de las milicias angélicas y del concierto de los ángeles para cumplir las órdenes de Dios (Von Wobeser, 2015, p. 101)

Por otro lado, en esta fuente, la iconografía del demonio sólo retoma del cristianismo el par de alas de murciélago, ya que a los demonios se les dibuja jóvenes, hermosos con ropajes oscuros diseñados a la manera de la indumentaria de los artistas de *visual kei*, los cuales se complementan por el par de alas oscuras, tal como lo menciona Von Wobeser (2015) para la iconografía virreinal: “Otra manera fue imaginar a los demonios como figuras antropozoomorfas y como animales fantásticos (...) huma-

nos con cuernos y alas, murciélagos con cabeza de cabra, aves con cola de serpientes y cabeza humana” (p.134). Aunado a lo anterior, en esta historieta, los demonios parecieran hermosos por fuera, y hórridos por dentro, y es el miedo a convertirse en un ser malvado como su padre, lo que lleva a los hermanos a su separación.

Junto con las alas de murciélago, un atributo que se traduce adapta y mezcla, acerca de los demonios en *Volver a nacer*, es la capacidad de devorar el alma de las personas, la cual funge como su alimento, tal como lo observamos en las páginas 8 y 9, cuando Hayes intenta devorar a Emilie,

Hayes. Su alma huele deliciosa, buen trabajo Hayden. Serás el almuerzo (...)

Hayden. ¡Nooooo! Sabes que nuestro deseo no será concedido si llegamos a tomar un alma

Hayes. Pero tengo mucha hambre

Hayden. Lo sé, perdóname... sólo espera un poco más; pronto encontraremos la manera de hablar con Dios, lo prometo (Vega, 2013).

Este atributo pone en diálogo dos aspectos principales: la relación del demonio con la adquisición de almas humanas, principalmente mediante un pacto; y la representación del vampiro que aspira la vida de su víctima mediante la sangre. El *Volver a nacer*, los pequeños hermanos demonio no colectan almas mediante pactos con la humanidad, por el contrario, se alimentan de ellas, y la representación iconográfica que pone a Hayes muy cerca del cuello de Emilie, cuando él piensa que su hermano la consiguió para devorarla; reitera en la iconografía vampírica. Esta última relación no es casual, dado el vínculo del vampiro con el murciélago y su asociación con el Diablo (Layrón, 2021).

Los referentes filosófico-religiosos arriba mencionados se vinculan en *Volver a nacer*, a partir del punto de convergencia de la existencia de dos polos opuestos: tanto en el taoísmo como en el cristianismo se presentan partes en oposición con características que se contraponen, aunque la interrelación entre una y otra parte sea diferente para ambas, ya que de acuerdo con Pulido (2010)

En ambas culturas como forma de pensar y pensarse se establece, creo, una misma forma de pensar la realidad como principio, sea esta en su unión y fusión de la metafísica de la realidad del todo y la nada como vacío (oriental), sea en una lógica del todo y el vacío y la nada (como no ser) (...) La diferencia se expresa, pues, en la lógica. La de la contradicción (que imposibilita el ser y su negación en el mismo tiempo y sentido) gobierna el origen (no dualista) del pensar que se instaure en Grecia; la basada en la contrariedad superada (que posibilita una cosa y su contraria como otra) se instaure a la hora de explicar el origen (no dualista) en el oriente (p. 99).

Ambos aspectos se observan en la historieta, debido a que la oposición complementaria se da entre los dos hermanos, que terminan separados y viviendo en extremos opuestos, pero manteniendo estrecha relación entre ellos, por un lado; mientras que la representación demoníaca de su padre es completamente maligna en oposición su madre como ángel.

TRADUCCIÓN E HIBRIDACIÓN CULTURAL EN *VOLVER A NACER* (2013)

J. Margarita Luna Vega Gil, conocida con el seudónimo de *Yuriko Shirou*, es una artista mexicana, quien reside actualmente en Puebla. De formación autodidacta, *Yuriko Shirou* cuenta con exhibiciones dentro y fuera del país, en lugares como Estados Unidos, Alemania, y España. Ha parti-

cipado a lo largo de su carrera en la ilustración de tarjetas coleccionables internacionales, “cuenta con una participación en más de 45 conjuntos de tarjetas, para editoriales como *Cryptozoic Entertainment*, *Iconic Creations*, *Perna Studios*, entre otros; destacando sus trabajos para la licencia de *Marvel Comics*, con la editorial Upper Deck Company y “*Twisted Dolls, Yuriko Shirou’s*”, 2023: con la editorial mexicana *Brainz Publishing*”

Soy ilustradora a tiempo completo. Trabajo principalmente en ilustraciones para exhibiciones internacionales en galerías de arte, también de forma regular trabajo con diversas editoriales internacionales dedicadas a sets de tarjetas coleccionables y gracias a ello recibo el apoyo de coleccionistas que comisionan mi trabajo con la temática de superhéroes. A la par realizó diversos proyectos editoriales como portadas de revistas y libros, así como libros, calendarios y revistas para colorear (Vega, 2024).

Como toda materialización de las formas simbólicas culturales, la obra de Vega da cuenta de procesos creativos complejos, realizados en periodos de tiempo largos en relación con la vida de la autora. Sustentamos que, a nivel estructural, *Volver a nacer* (2013), en tanto obra temprana, hace patentes los rasgos de traducción cultural que inician con los procesos creativos de esta artista visual. Dichos procesos establecen diálogos entre lo local y lo externo, a partir de elementos convergentes, dando como resultado, el enriquecimiento de la obra a partir del contacto entre tradiciones gráficas distintas.

En este trabajo, partimos de la noción de transferencia cultural propuesta por Espagne (2017), para quien cualquier paso de un objeto cultural a otro contexto, implica una resemantización, una metamorfosis y una reinterpretación. Desde esta perspectiva se entiende que, “Incluso cuando abordamos una transferencia entre dos espacios culturales, de ninguna manera podemos considerarlos homogéneos y originales: cada uno de

ellos es el resultado de desplazamientos anteriores; cada uno tiene una historia compuesta por sucesivas hibridaciones” (Espagne, 2017, p. 4).

El concepto de traducción cultural, desarrollado por Espagne, involucra el reconocimiento del acto creativo del sujeto que realiza dicha traducción, por lo que su propuesta se opone a las nociones que la entienden como una simple copia, o como la mera influencia de un elemento sobre otro, ya que, “En última instancia, la influencia presupone las nociones de originalidad y no originalidad” (Espagne, 2018, p. 8). En cambio, el entender la traducción cultural implica a esta como parte de un proceso creativo inicial, “La creación comenzaría entonces desde este punto de origen. En cambio, tengo la impresión de que la creación surge de alguien que se inspira en algo exterior para recrear un elemento nuevo” (Espagne, 2018, p. 8).

En el caso de Yuriko Shirou, su proceso creativo inició por el placer que le producía dibujar y por influencia de su hermana mayor, quien era fan de la serie de animación japonesa Saint Seiya, y quien también dibujaba; posteriormente, su amor por el arte se vio alentado por su profesora de educación artística y expresión gráfica en el bachillerato.

...cuando dibujo lo hago para mí, busco que sea algo que me haga feliz, no imaginaba en ese entonces que podrían publicarse, lo deseaba por supuesto, pero no era esa su meta principal en ese momento, ya que no sentía la confianza suficiente en mi trabajo. Solo deseaba disfrutar dibujando, como cuando veía a mi hermana ser feliz intentando copiar una imagen de Saint Seiya porque disfrutaba esa historia. El que mi dibujo llegara a ser similar a la estética de CLAMP era algo que me daba felicidad, pero tenía historias propias que deseaba contar y verlas tomar forma en el papel (Vega, 2024).

Al ser *Yuriko Shirou fan* de CLAMP, los elementos de la obra de estas autoras se traducen y reelaboran en la gráfica y concepto de *Volver a nacer* (2013), aunque el proceso creativo de Shirou se emancipa con aspectos propios de los ámbitos gráficos, temáticos y culturales de su propio contexto

En un inicio diseñé a estos gemelos, fuertemente influenciados por el estilo manga de *X/1999* y *CLOVER* de CLAMP, deseaba para ellos una historia dulce, con un desenlace trágico. Tenía algunas ideas que formulé en pláticas con mi hermana menor, pero la historia como tal surgió después de un proceso muy duro que viví con mi familia; después de vivir el secuestro de mi padre, la vida de mi familia cambió. Deje mi trabajo, mis planes de estudio e incluso cambiamos de casa y ciudad. Intentaba salir adelante de nuevo con el dibujo, y fue cuando salió a participar en un concurso y empecé a trabajar en estos personajes que amaba dibujar. Ambos representan una parte de mí, esa que inevitablemente se había tenido que dividir y que tenía la oportunidad de un nuevo comienzo (Vega Gil, 2024). (L. Singh, comunicación personal, 24 de abril del 2020).

Dicha emancipación de la obra de CLAMP, se dio de manera consciente y voluntaria; para ello, la autora se valió de sus memorias, experiencias, cambios de vida, y elementos propios de su entorno, que establecieron puntos de convergencia con la obra de CLAMP, para dar el traslape entre la obra del colectivo y la de Shirou

Además, la movilización de un elemento extraño de la memoria no es nada accidental. Cuando se busca en los estratos de la memoria un elemento ajeno al contexto de recepción, generalmente es en respuesta a una constelación de ese mismo contexto de recepción. Es necesario distinguir entre memoria acumulada, aún no utilizada, y memoria efectiva (Espagne, 2017, p. 5).

Este proceso involucró la reelaboración y apropiación de los elementos recurrentes, como las plumas, la representación de aves, el uso conceptual y visual de los gemelos y la dualidad; que se insertan en un contexto e historia diferente y de creación original, que guarda, con las versiones de CLAMP, solo una semejanza general.

Volver a nacer, da cuenta de una fase de vida de la autora, en la cual el gusto por CLAMP marcó de manera inicial su obra gráfica y narrativa, mezclándose con sus procesos personales en los que ella, en tanto sujeto creativo y social, muestra su agencia cuando esta se vuelve actividad de lo contingente (Bhabha, 1994) en su vida, y permite entender, que su proceso creativo, del cual el *cómic* analizado es sólo una parte, no se llevó de manera idealizada y progresiva; fue resultado de éxitos, caídas y contradicciones, y contactos múltiples, que, dependiendo de su fase de desarrollo temporal biográfico, podían cambiar, mezclarse o descartarse, pero que en todo momento enriquecieron su obra.

Para el caso de *Volver a nacer* (2013), el vínculo se dio entre los aspectos temáticos e iconográficos recurrentes en la obra de CLAMP, insertos ya en procesos de transferencia y desplazamientos culturales. Estos elementos establecieron una relación en donde la hibridación del taoísmo con el cristianismo hizo diálogo con los temas culturales y personales de Yuriko Shirou, en el entendido de que tanto la pervivencia, como la transformación cultural, se construyen a partir del contacto intercultural, lo que implica traducciones, adaptaciones, reapropiaciones e incluso procesos de hibridación.

Volver a nacer (2013) da cuenta de estos procesos de la pervivencia y transformación cultural, a partir de la resemantización de objetos que conectan a las diferentes sociedades y que se convierten en elementos simbólicos que funcionan como puentes culturales y de atracción. En este caso, la fuente

da cuenta de cómo los primeros contactos con el manga y anime japonés transformaron y enriquecieron la producción de los autores locales.

La obra de Yurki Shirou ha continuado en transformación a lo largo del tiempo, a partir del enriquecimiento vivencial, creativo y el diálogo con otros autores como Mark Ryden, Luis Royo, Nicoletta Ceccoli, Camilla D'Errico, Victoria Frances, Benjamin Lacombe, Lee Bermejo (Vega Gil, 2024), dando como resultado una obra que, aunque aún conserva ecos de la dualidad vida/muerte que caracterizan a CLAMP, visibiliza un proceso creativo complejo y maduro que continúa en transformación y en la búsqueda de nuevas formas de inspiración.

CONCLUSIÓN

Volver a nacer (2013), da cuenta de los primeros procesos de traducción cultural que se dieron en el encuentro de la tradición gráfica del *manga*, al hacer visibles, procesos de transmisión y pervivencia cultural, que se observan de manera gráfica, narrativa y temática. Esta obra de Yuriko Shirou, es un caso que permite reconocer dos tipos de dimensiones interdependientes, relacionadas con el proceso e introducción del *manga* a México y sus primeros contactos con el consumo que devendría en la creación de arte local.

1.- La dimensión personal. El caso de Yuriko Shirou, visibiliza el modo en el que un tipo de consumo productivo se tornó en creativo, a lo largo de la temporalidad diacrónica en la vida de la autora; en este caso, los *mangas* consumidos en su niñez y juventud, marcaron los primeros procesos de traducción cultural de la autora, que han persistido a lo largo de su vida, enriqueciendo, recreado e hibridando para dar paso a nuevas propuestas creativas que sin embargo, conservan aún el eco de la conceptualización de opuestos complementarios tan propia de CLAMP.

2.- La dimensión estructural. Volver a nacer (2013), es un caso específico a partir del cual podemos deducir cómo, el proceso de persistencia de la cultura actúa a partir de la difusión, que implica procesos de traducción, adaptación, creación e hibridación, y que proporcionan el enriquecimiento entre culturas. En este caso, observamos cómo las autoras CLAMP (quienes gozan de amplio reconocimiento internacional, y cuyas obras de *manga* entraron a México de manera abundante durante la primera década del siglo XXI), con sus historias y obra, marcaron las formas de pensar, actuar, consumir y crear de generaciones de jóvenes, quienes, posteriormente, dieron paso a la creación de obras híbridas. Estas nuevas creaciones, se enriquecieron con el lenguaje y elementos temáticos propios de las mencionadas autoras japonesas.

En el texto hay que precisar algo reiterado: la obra creativa no es un proceso evolutivo que va de la copia a la elaboración propia; da cuenta de los complejos aspectos propios de la estructura cultural, donde los elementos físicos y conceptuales circulan entre culturas, chocan, entran en conflicto, se traducen, transforman, hibridan y reutilizan según las posibilidades de agencia de los sujetos, y los aspectos de movilidad estructural que les originan.

REFERENCIAS

- Bhabha, H. K. (1994). *El lugar de la cultura*. Manantial.
- Binyon, L. (1908). *Painting in the Far East*. Edward Arnold.
- Bouissou, J. M. (2010). *Manga: Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Philippe Picquier.
- Castelli, S. I. (2019). Hibridación y mestizaje de imaginarios en la historieta mexicana Huicalo. *Cuaderno de Cómics*, 13, 27-54. <https://doi.org/10.37536/cuco.2019.13.1262>

Castelli, S. I. (2021). La influencia del anime japonés en el filme de animación mexicana Brijes 3D. *Antropología Experimental*, 21, 175-188. <https://doi.org/10.17561/rae.v21.6135>

Castelli, S. I., & Castelli, A. K. (2022). The influence of manga and Taoism in the Mexican comic *Hermanas*. En Marroquín de Jesús, Á., Álvarez Ortega, A. A., Morado Huerta, M. G., & Gómez Vega, P. (Eds.), *ECORFAN CIERMMI Women in science* (Vol. XVII, pp. 75-92). ECORFAN.

CLAMP, ShigatsuTsuitachi CO., LTD. (2024). About [Sitio web]. *CLAMP Net*. <https://clamp-net.com/about>

Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, 72, 1-29.

Doncel-Moriano, S. (2017). Intertextualidad y traducción: El caso de la traducción del manga Sailor V en la década de los noventa. *Eviterna, Revista de Humanidades, Arte y Cultura*, 2, 1-16. <https://doi.org/10.24310/Eviternare.voi2.8107>

Espagne, M. (2017). *La noción de transferencia cultural*. Balsa, 9, 1-12.

Espagne, M. (2018). Viajando com o conceito de transferências culturais: entrevista com Michel Espagne. *Cuadernos CIMEAC*, 6-17. <https://doi.org/10.18554/cimeac.v8i2.3263>

Espagne, M. (2023). Las transferencias culturales: Campos de aplicación y tendencias de investigación. En P. Birle, S. Carreras, I. Paap, & F. Schmidt-Welle (Eds.), *Producción de saberes y transferencias culturales* (pp. 49-66). Iberoamericana - Vervuert.

García, N. (2016). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. De Bolsillo.

Ginzburg, C. (1999). *Mitos, emblemas e indicios: Morfología e historia*. Gedisa.

Labra, D. (2018). ¿“McDonalización”, “hibridación” o “transculturalismo crítico”? Un debate teórico en torno a la circulación global e impacto del manganime. En C. E. Daza Orozco, A. Míguez Santa Cruz, & A. Lorena Meo (Eds.), *Narrativas visuales: Perspectivas y análisis desde Iberoamérica* (pp. 489-514). Fundación Universitaria San Mateo.

Layrón, P. (2021). *Figuraciones del vampiro en las narrativas modernas y posmodernas* [Trabajo final de grado. Universidad Autónoma de Barcelona]. Depósito Digital de la Universidad de Barcelona

Lázaro, M. (2010). Japón-cristianismo: dos lógicas diferenciadas, un mismo ser humano. Diálogo interreligioso en la nueva civilización del siglo XXI. *Cauriensia* 5, 93-131.

Little, S. (2022). Daoism. En S. Little & T. Larkin (Eds.), *Northeastern Asia and the Northern Rockies: Treasures from the Los Angeles County Museum of Art and the Daryl S. Paulson Collection* (pp. 32-85). Punctum Books.

Lopes, A. L. (2018). *Estudo comparativo das traduções sobre as expressões de tratamento da língua japonesa sob a ótica da teoria dos polissistemas nos mangás Love Hina, Yu Yu Hakusho e Chobits* [Dissertação de Mestrado, Universidade de São Paulo]. Biblioteca digital de tesis y disertaciones de la Universidad de Sao Paulo.

Martínez, M. (2017). *Traducción indirecta de onomatopeyas japonesas al español en el fansub: Un estudio de caso del manga Black Bird* [Tesis de licenciatura, Universidad de Guanajuato]. Repositorio Institucional de la Universidad de Guanajuato

Monreal y Tejeda, L. (2000). *Iconografía del cristianismo*. Acantilado.

Parra, M. I. (2017). *El manga y las influencias culturales en la traducción al español y alemán* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Alicante]. Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante.

Rigual, J. (2017). *El cómic japonés fuera de Japón: Impacto e influencia del manga en los dibujantes de cómic españoles* [Trabajo de fin de máster, Universidad de Zaragoza]. Repositorio de la Universidad de Zaragoza

Royston, E. (2001). *Diccionario de religiones*. Fondo de Cultura Económica.

Ruiz, S. (2013). *Los referentes culturales y su tratamiento en la traducción del manga: Los casos de La espada del inmortal, ¡GALS!, Vidas étlicas y Ranma ½* [Trabajo de grado, Universitat Autònoma de Barcelona]. Depósito Digital de la Universidad de Barcelona

Schirokauer, C., & Brown, M. (2006). *Breve historia de la civilización china*. Bellaterra.

Tavares, A. (2021). El proceso de hibridación cultural del anime en México. *Espacialidades*, 11(2), 82-99. <https://doi.org/10.24275/uam/cua/dcsh/esp/v11n2/Tavares>

Thomas, J. (2012). *Drawing on tradition: Manga, anime and religion in contemporary Japan*. University of Hawaii Press.

Vega, M. L. (8 de octubre de 2024). Entrevista a Yuriko Shirou. (S. I. Castelli Olvera, Entrevistadora).

Vega, M. L. (2013). *Volver a nacer*. México: Shangrila comics.

Vega, M. L. (2024). Portafolio.

Vega, M.L. (2024). Entrevistada

Von Wobeser, G. (2015). *Cielo, infierno y purgatorio durante el virreinato de la Nueva España*. Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, Estampa Artes Gráficas, Editorial de Otro Tipo.

Wang, R. (2013). Understanding of yin yang. *Religion Compass*, 7(7), 1-11. <https://doi.org/10.1111/rec3.12047>