

La traducción de léxico innovador vinculado a la medicina en mundos ficticios multimodales

Robert Szymyślik*

Resumen: El siguiente trabajo se basa en el estudio de las estrategias de traducción que pueden emplearse para trasladar elementos léxicos relacionados con la medicina en mundos ficticios creados en múltiples modalidades narrativas. Para ello, se seleccionan ocho ejemplos provenientes de diferentes obras compuestas en la lengua inglesa y traducidas al español, y se analizan de forma contrastiva para observar los procedimientos utilizados y la funcionalidad final de los equivalentes propuestos.

Palabras clave: audiovisual, cómic, literatura, mundo ficticio, traducción, videojuego.

The translation of innovative lexicon related to medicine in multimodal fictional worlds

Abstract: This paper studies the translation strategies that can be applied to render lexical elements related to medicine in fictional worlds created in multiple narrative modalities. Examples drawn from eight different works composed in English and translated into Spanish are contrastively analyzed to observe the procedures employed and the final functionality of the proposed equivalents.

Keywords: audiovisual, comic books, fictional world, literature, translation, video games.

Panace@ 2019; XX (49): 94-102

Recibido: 28.11.2019. Aceptado: 28.1V.2019.

1. Introducción

Este trabajo consiste en un estudio traductológico del léxico innovador que se utiliza en mundos ficticios multimodales. Se trata de términos que se vinculan a conceptos creados para una historia en particular. Este tipo de contenido está comúnmente ubicado en los géneros narrativos de la fantasía y la ciencia ficción, como se verá más adelante en la sección dedicada al análisis de ejemplos, pues son aquellos ámbitos creativos que tratan de establecer una separación más acusada en sus obras entre los universos ficticios que contienen y el mundo real.

Este análisis se enfoca desde un prisma multimodal, esto es, basado en productos narrativos pertenecientes a diferentes modalidades artísticas. El objetivo principal de este estudio es la observación de los equivalentes propuestos para una selección de ocho elementos léxicos ficticios relacionados con la medicina, de las estrategias que pueden utilizarse para trasladar estos componentes del discurso entre la lengua inglesa (en la que se desarrollan las modalidades narrativas estudiadas de manera predominante) y la española, y de la funcionalidad de cada una de las propuestas meta. Asimismo, se pretende determinar si las modalidades narrativas —literaria, audiovisual, narrativa gráfica o interactiva— imponen restricciones destacadas para la composición de equivalentes debido a sus características definitorias en el ámbito del léxico ficticio relacionado con la medicina.

2. Los mundos ficticios y la traducción de léxico especulativo vinculado a la medicina

En este trabajo se emplea el concepto de «mundo ficticio»: se trata de una versión de la realidad utilizada con propósitos especulativos y artísticos, y representa un sistema con sus propias reglas, separado de la realidad que ocupan sus autores y receptores (Doležel, 1998: 20; Ronen, 1994: 29-199). También se define un entorno así como un «universo textual», es decir, una imagen o interpretación de la realidad que transmiten unos autores por medio de un texto (Ryan, 1991: vii). Como también afirma Ryan (1980: 403), cualquier acto de creación de ficción o de narrativa representa un discurso sobre un mundo ficticio.

Para este estudio, se toma este contexto para definir los universos hipotéticos y artísticos sujetos a análisis desde el prisma del léxico innovador relacionado con la medicina. Este tipo de léxico se observará desde la perspectiva de la traducción científico-técnica —centrada en la terminología médica, de manera concreta—. Sin embargo, debido a los rasgos de los productos en los que se ubican estos datos innovadores, esta información se vinculará, además, tanto a las pretensiones narrativas de sus autores como a las características de cada modalidad narrativa en la que aparezca un caso de léxico de esta clase.

La traducción científico-técnica se entiende en este trabajo como aquella centrada en textos y datos que pertenecen a los campos de la ciencia, la investigación científica aplicada y la tecnología (Byrne, 2006: 8). En esta esfera, se emplean lenguajes de especialidad que se alejan de la lengua común, lo que causa dificultades exigentes de comprensión y plantea necesidades de documentación avanzadas acerca de los campos temáticos, la

* Universidad Pablo de Olavide, Sevilla (España). Dirección para correspondencia: rszyl@upo.es.

terminología y el lenguaje concreto involucrados en cada encargo (Gallardo *et al.*, 1992: 186-189). Este tipo de léxico, en especial en el campo médico, puede estar caracterizado por factores tales como la polisemia, la homonimia y el hecho de que diferentes ámbitos utilicen el mismo concepto con significados divergentes, lo que complicará las tareas de documentación, comprensión y traducción (Navarro, 2004: 192-193).

A pesar del hecho de que, en este estudio, se analice léxico de un carácter eminentemente ficticio, este hecho no es un obstáculo que impida aplicar las estrategias y preceptos de la traducción científico-técnica y médica, siempre adaptadas a la misión y la función principal de las obras que lo contienen, es decir, obras narrativas con un propósito artístico.

3. Análisis de léxico relativo a la medicina en mundos ficticios desde una perspectiva multimodal

3.1. Introducción al análisis: metodología

La metodología que se ha seguido para realizar este estudio es el análisis contrastivo. Este sistema de observación resulta eficaz para contemplar las formas que existen de traducir elementos concretos, detectar las estrategias seguidas por los profesionales que emprendieron su trasvase y la valoración de la funcionalidad de los equivalentes propuestos, observada en función de la capacidad de las opciones meta de evocar los conceptos innovadores en el contexto de llegada. Todo ello se adscribe al propósito principal de este trabajo: conocer las formas que existen de traducir elementos léxicos innovadores relacionados con la medicina creados en el seno de diferentes clases de mundos ficticios.

Esta modalidad de análisis, de acuerdo con Toury (1980: 112-113), debe ceñirse a fragmentos reducidos de los productos tanto de origen como de llegada, que se deben observar en detalle para obtener conclusiones válidas y extrapolables a otros estudios. Las fases de las que podría constar un estudio de esta clase se reducen a tres (Toury, 2004: 63-77): la contextualización de los aspectos estudiados —ya sea desde el punto de vista cultural o, como en el caso del presente análisis, del contexto ficticio en el que fue concebido cada elemento léxico innovador—; la comparación de los fragmentos originales y traducidos; y, por último, la observación de las estrategias aplicadas por los traductores, teniendo en cuenta las singularidades de cada encargo y de las lenguas y culturas que entran en contacto en cada caso.

Resulta indispensable mencionar que, como afirma Munday (2016: 157), no existen modelos preestablecidos en los estudios de traducción acerca de la configuración, las reglas o el alcance de los análisis contrastivos. Por ello, el sistema mostrado en este trabajo representa una estructura personal y adaptada a los conceptos estudiados, es decir, los elementos léxicos innovadores relativos a la medicina que aparecen en diversos tipos de mundos ficticios. Para ello, se atendió a la propuesta de Venuti, que asegura que es beneficioso realizar extractos de los productos originales y los meta, y contemplar las estrategias recurrentes en contextos específicos (en Munday, 2016: 157).

3.2. Análisis de ejemplos de léxico relativo a la medicina en mundos ficticios multimodales

A continuación, se incluyen los ocho ejemplos representativos que se han seleccionado (escogidos debido a la complejidad conceptual y traductológica que poseen) para estudiar el léxico innovador relacionado con la medicina que se utiliza en mundos ficticios construidos en diversos soportes creativos, esto es, los productos literarios, audiovisuales, narrativos gráficos e interactivos. Cada una de estas modalidades dispone de sus propios beneficios y sus propias restricciones, lo que afecta a las posibilidades de traducción de cada uno de los elementos estudiados, como se verá en este análisis. Se han incluido dos muestras de esta clase de contenido ficticio en cada categoría, reflejadas aquí tanto en su forma originaria como traducida, que representan específicamente ejemplos de enfermedades, fármacos y drogas ficticias. Para diferenciar las referencias pertenecientes a los productos originales y los traducidos, se han usado las siglas MFO —por «mundo ficticio original»— y MFM —por «mundo ficticio meta»— en este estudio.

3.2.1. Léxico especulativo relacionado con la medicina en productos literarios

Los mundos ficticios tienen una gran presencia en el ámbito de la creación literaria y, al mismo tiempo, los productos literarios son algunos de los más traducidos a nivel mundial en la actualidad (Tak-Hung, 2014: 10). La traducción en la esfera literaria tiene unas características definitorias: si bien no impone unas exigencias tan destacadas como el caso de la traducción audiovisual o de narrativa gráfica —como se verá a continuación—, sí dispone de sus propias singularidades y exigencias.

Los productos literarios pueden definirse como cualquier creación textual que tenga vínculos con la fantasía o con la aplicación de la imaginación, y que muestre pretensiones expresivas (Wellek y Warren, 1979: 24-26). Por tanto, no es de extrañar que se defina la traducción literaria como «oficio y creación» (ACE Traductores, 1997: 12). Debido a la difusión de productos literarios durante gran parte de la historia de humanidad como la forma expresiva y artística textual más popular, los traductores se enfrentan al reto de procesar, en cada encargo, productos que pueden pertenecer a una tipología prácticamente infinita de estilos y tipos de texto (Hayes, 1975: 838).

La persecución de la elaboración notable del discurso y el mantenimiento de las singularidades del estilo de cada autor pueden ser algunos de los parámetros que sigan los traductores literarios durante el desempeño de su actividad. Bassnett (2013: 110-115) afirma que es indispensable tomar en consideración estos componentes de los encargos de traducción, pues las elecciones expresivas y estilísticas de los autores de las obras originales rara vez se deben a causas aleatorias o no meditadas. Los ejemplos analizados de léxico médico especulativo utilizado en un entorno literario son los siguientes:

3.2.1.1. «Black Breath»

El primer ejemplo mostrado de léxico vinculado a la medicina en mundos ficticios desarrollados en el ámbito literario es



Acta est fabula (fragmento), óleo sobre lienzo (2014)

«Black Breath», proveniente de la trilogía titulada *The Lord of the Rings —El Señor de los Anillos—* de J. R. R. Tolkien (1954). Se trata de una colección de obras de fantasía épica que muestra seres exóticos (tales como elfos, enanos y orcos) y en las que se relata la lucha contra Sauron. Este concepto aparece, entre otros fragmentos, en el extracto que se recoge a continuación:

MFO (pág. 166): «Weariness, grief for his father's mood, a wound, and over all the Black Breath, said Aragorn. 'He is a man of staunch will, for already he had come close under the Shadow before ever he rode to battle on the out-walls. Slowly the dark must have crept on him, even as he fought and strove to hold his outpost. Would that I could have been here sooner.'»

MFM (180): «Agotamiento, pena por el estado del padre, una herida, y ante todo el Hálito Negro —dijo Aragorn—. Es un hombre de mucha voluntad, pues ya antes de combatir en los muros exteriores había estado bastante cerca de la Sombra. La oscuridad ha de haber entrado en él lentamente, mientras combatía y luchaba por mantenerse en su puesto de avanzada. ¡Ojalá yo hubiera podido acudir antes!».

De acuerdo con la información proporcionada por las novelas, «Black Breath» —también conocido como «Shadow» o «Black Shadow»— se refiere a la influencia maligna que ejercían las criaturas conocidas como «Nazgûl», sirvientes del antagonista principal de esta saga. Se interpretaba como una en-

fermedad que causaba síntomas como cansancio, insomnio o alucinaciones en aquellos que permanecían demasiado tiempo cerca de estos seres y que podía causar la muerte. Uno de los escasos remedios conocidos para esta afección era la hierba ficticia denominada «athelas» (Foster, 2002: 253-363).

La versión meta de la obra consultada fue realizada por los traductores Matilde Horne y Luis Domènech —pseudónimo de Francisco Porrúa—. Respecto de las posibilidades de traducción de «Black Breath», al tratarse de una obra literaria, no aparecen cuestiones como restricciones de espacio o una interdependencia entre diferentes canales de información —como la audiovisual o gráfica—. El equivalente detectado en la edición española de la novela es «Hálito Negro», en el que pueden localizarse todos los componentes de la denominación original y los matices tipográficos que le aplicó su autor para aportarle una naturaleza grandilocuente.

3.2.1.2. «Melange»

La siguiente muestra de léxico relativo a la medicina existente en un medio literario procede de la novela *Dune* de Frank Herbert. Se trata de una historia en la que la humanidad se ha extendido por las estrellas y ha colonizado centenares de planetas, creando un imperio. Uno de los más importantes es Arrakis, único lugar donde puede conseguirse la «melange», objeto de análisis en este estudio. Puede encontrarse la primera referencia a esta realidad ficticia en el fragmento incluido bajo estas líneas:

MFO (pág. 5): «Thufir Hawat, his father's Master of Assassins, had explained it: their mortal enemies, the Harkonnens, had been on Arrakis eighty years, holding the planet in quasi-fief under a CHOAM Company contract to mine the geriatric spice, melange.»

MFM (pág. 13): «Thufir Hawat, el Maestro de Asesinos de su padre, le había explicado: sus mortales enemigos, los Harkonnen, habían residido en Arrakis durante ochenta años, gobernando el planeta en un cuasi-feudo bajo un contrato con la Compañía CHOAM para la extracción de la especia geriátrica, la melange.»

Según la información proporcionada en la propia novela por Herbert (2013: 689), en el glosario denominado «Terminology of the Imperium» —«Terminología del Imperio»—, la «melange» o «especia de especias» consiste en una sustancia que proporciona habilidades extraordinarias a sus consumidores y es indispensable, por ejemplo, para el viaje interestelar. Se trata de una sustancia que puede causar una severa adicción —como se expresa en esta novela—, por lo que puede catalogarse como droga ficticia.

Deriva del francés «mélange», utilizado también en inglés (Galimberti *et al.*, 2008: 1417), que significa 'mezcla'. En la versión española de la novela, se detecta el equivalente «melange», que transpone el término original sin ninguna clase de procesamiento. Esta decisión —tomada por el traductor de la novela al español, Domingo Santos— no causa ningún tipo de perjuicio para la comprensión de este concepto, tomando también en consideración que este término se usa frecuentemente acom-

pañado del elemento explicativo «spice» en inglés o «especia» en español.

3.2.2. Léxico especulativo relacionado con la medicina en productos audiovisuales

Los mundos ficticios construidos en el ámbito audiovisual se distinguen, por ejemplo, de los que se originan en la modalidad literaria por el hecho de la coexistencia de diferentes canales de información que proporcionan datos de distinta naturaleza a los receptores: a la información textual se añade la auditiva y la visual (Metz, 1974: 58; Agost y Chaume, 2001: 15).

Algunos de los componentes esenciales que deberían tenerse en cuenta a la hora de traducir productos audiovisuales son cuestiones como la restricción de tiempo y espacio, la sincronía labial y la necesidad de estudiar la prosodia de cada uno de los personajes implicados en una obra, por ejemplo, factores que varían en cada una de las modalidades en las que se realiza la traducción audiovisual, entre las que destacan el doblaje y el subtítulo (Bernal-Merino, 2002: 43-48). Este factor es importante a la hora de traducir terminología compleja, que puede requerir un considerable número de sílabas y caracteres para comprenderse en su totalidad.

Además, la recepción de datos a través de canales diferentes al mismo tiempo origina lo que Mayoral *et al.* denominan «traducción subordinada» (1988: 362). Este factor causa que las decisiones de traducción puedan estar sujetas a la interdependencia de la información que muestra una obra de esta índole, lo que es relevante en el caso de la traducción de léxico complejo. Los ejemplos de términos referidos a la medicina ficticia que aparecen en diversos cosmos narrativos se recogen a continuación:

3.2.2.1. «NAS: Nerve Attenuation Syndrome»

El primer ejemplo de léxico ficticio relacionado con la medicina localizado en productos audiovisuales es «Nerve Attenuation Syndrome». Representa una afección innovadora diseñada para la película *Johnny Mnemonic*, estrenada en 1995, una historia futurista en la que el empleo de la tecnología para mejorar las capacidades de las personas se ha convertido en una práctica habitual.

Este concepto se fundamenta en los posibles efectos negativos de los implantes cibernéticos sobre la biología humana que se llevan a cabo asiduamente en un futuro cercano, de acuerdo con esta obra. Como ocurre con frecuencia en el caso de enfermedades en el mundo real, esta patología dispone de una sigla en la versión original del largometraje que denota la necesidad de poder utilizarla con mayor facilidad: «NAS». En el fragmento recogido a continuación, puede verse la introducción de este concepto, que se hace al comienzo de la obra:

MFO (00:00:24-00:00:39): «Second decade of the 21st century. Corporations rule. The world is threatened by a new plague: NAS, Nerve Attenuation Syndrome, fatal, epidemic, its cause and cure unknown.»

MFM (00:00:24-00:00:39): «Segunda década del siglo XXI. Gobiernan las corporaciones El mundo está

amenazado por una nueva plaga: el STN, Síndrome del Temblor Negro. Mortal, epidémico, origen y curación desconocidas».

La versión meta de la película fue realizada por el traductor Quico Rovira-Beleta. En el fragmento traducido, se encuentra el equivalente «Síndrome del Temblor Negro», que, en un primer momento, puede resultar incongruente con la referencia en inglés, «Nerve Attenuation Syndrome». No obstante, en la película se utilizan dos denominaciones para referirse a este concepto:

MFO (00:05:49-00:05:52): «NAS, the so-called Black Shakes...»

MFM (00:05:49-00:05:52): «El STN, también llamado Temblor Negro...».

Aquí se ve que, en el largometraje, también se utiliza la denominación «Black Shakes» para aludir a esta realidad médica ficticia. Por tanto, puede deducirse que el traductor decidió unificar ambas denominaciones que se utilizan en la lengua meta para designar este concepto ficticio.

Por el contrario, existen otras alternativas de traducción, como «Síndrome de Atenuación Nerviosa», por ejemplo, en la que se recoge la referencia «attenuation», que puede traducirse como «atenuación» y que significa ‘debilitamiento de la fuerza de un estímulo’ (Kent, 2003: 80). No obstante, también se podrían emplear equivalentes como «Síndrome de Reducción Nerviosa» o «Síndrome de Disminución Nerviosa», entre otros (Mosby, Inc., 2005: 147).

3.2.2.2. «Focusyn»

Focusyn representa el segundo caso analizado de terminología médica ficticia —en concreto, un fármaco especulativo— empleada en obras audiovisuales. Procede de la serie de televisión titulada *The Simpsons*, creada por Matt Groening en el año 1989 (Henry, 2012: 6). En concreto, esta muestra de léxico médico ficticio proviene de la temporada 11, episodio 2, titulado «Brother’s Little Helper» —«La ayudita del hermano» en España y «El cambio de Bart» en Hispanoamérica—, estrenado en 1999 (IGN, 2019: en línea). Se trata del término especulativo «Focusyn», que, de acuerdo con la información proporcionada en este episodio, conforma un fármaco destinado al tratamiento de la hiperactividad y que facilita la concentración de quien lo toma.

Este ejemplo representa una excepción, pues es el único que dispone de múltiples equivalentes en distintos productos meta para el mismo concepto ficticio. Por ello, se han empleado las siglas MFM1 y MFM2 para diferenciar ambas opciones: la primera de ellas corresponde a la traducción al español peninsular —realizada por María José Aguirre de Cárcer— y la segunda representa la traducción para el mercado latinoamericano, llevada a cabo por Francisco Rubiales (Peiró Martínez, 2015). La primera referencia a este concepto ficticio aparece en el siguiente extracto:

MFO (00:03:44-00:03:58): «I’m afraid I’ll have to expel your son unless you’re willing to try a radical, untested, potentially dangerous...’ / ‘Candy bar?’ / ‘No! It’s a new drug called Focusyn.’ / ‘A drug? I know Bart can be rambunctious, but he’s not some hyperactive monster.’»

MFM1 (00:03:44-00:03:58): «Me temo que tendré que expulsar a su hijo si no consienten en que pruebe un radical, experimental y tal vez peligroso...». / «¿Caramelo?». / «¡No! Un nuevo fármaco llamado Focusyn». / «¿Una droga? Sé que Bart puede ser revoltoso, pero no es un monstruo hiperactivo».

MFM2 (00:03:44-00:03:58): «Temo que debo expulsar a su hijo a menos que quieran probar algo radical, no probado y potencialmente peligroso». / «¿Un caramelo?». / «¡No! Es una nueva droga llamada Focusyn». / «¿Una droga? Sé que Bart puede ser travieso, pero no es un monstruo hiperactivo».

«Focusyn» deriva del empleo del verbo en inglés «focus», que significa ‘concentrarse’ o ‘centrarse’ (Galimberti *et al.*, 2008: 1206), para crear un neologismo, esto es, una nueva voz en la lengua original (Real Academia Española, 2019: en línea), a la que se le ha añadido la terminación «-syn», común en las denominaciones de medicamentos en inglés. Tanto en el MFM1 como en el MFM2 se observa que se ha mantenido este término innovador inalterado y se detecta en ambos casos el equivalente «Focusyn».

Esta opción transmite exotismo y originalidad a los receptores meta, aunque puede aparecer una pérdida de información al no trasladar íntegramente el sentido de la palabra de la que deriva este neologismo —«focus»— a los destinatarios meta no familiarizados con la lengua inglesa. Esta decisión también puede deberse a las peculiaridades del medio en el que se emplea y, como este vocablo aparece en pantalla durante este episodio, se haya preferido mantener una coherencia entre ambos canales de información —el auditivo y visual— y emplear el mismo equivalente en ambos casos. También se detecta la alternancia entre los vocablos «fármaco» y «droga» en el MFM1 (circunstancia que no se da en el MFM2, donde solo se utiliza «droga»), aunque «drug», en este contexto, se refiere a «fármaco» o «medicamento».

Algunas posibles traducciones alternativas, que derivan del significado del verbo «focus», podrían ser «Concentrina» o «Centrina», que utilizan las acepciones en español de este vocablo y a las que se les añade la terminación «-ina», presente en una gran cantidad de fármacos en el contexto hispanohablante.

3.2.3. Léxico especulativo relacionado con la medicina en productos narrativos gráficos

La narrativa gráfica, manifestada comúnmente en forma de productos como los cómics o las novelas gráficas —que engloban multitud de variantes en función de mostrar diferentes temáticas y estilos—, es una modalidad creativa que se basa en criterios de secuencialidad: se muestran escenas diferenciadas con omisiones concretas entre cada una de ellas que comple-

tan los lectores con sus propias experiencias (Eisner, 1985: 140).

Los canales mediante los que se transmite información en este ámbito narrativo son la imagen y el texto (Kaindl, 2012: 39). Cada escena está, por lo general, formada por una serie de elementos: la imagen general de cada viñeta, las líneas de acción y los bocadillos que incorporan las intervenciones de los personajes y las cartelas que exponen datos acerca de la escena en su conjunto (Zanettin, 2015: 11).

A factores como las diferencias culturales en torno a la cultura audiovisual y la interpretación semiótica de símbolos, clases de tipografía o de iconografía, por ejemplo (Kaindl, 2012: 39), se unen factores como la necesidad de atención a diferentes canales de información en un entorno de traducción subordinada (Mayoral *et al.*, 1988) y la restricción de espacio. Todo ello debe suplirse a través de la aplicación de una gran diversidad de técnicas de traducción y a través de la inventiva de los traductores (Rodríguez, 2017).

3.2.3.1. «Horde»

El primer ejemplo de terminología ficticia relacionada con la medicina localizada en la modalidad creativa de la narrativa gráfica es «Horde». Este vocablo especulativo aparece en una serie de obras publicadas por Marvel Comics, en concreto en la serie dedicada a *The Avengers* («Los Vengadores») —realizada por el guionista Jason Aaron y los dibujantes Ed McGuinness, Paco Medina, Mark Morales y David Curiel—, personajes cuyas historias comenzaron a publicarse en el año 1963 (Marvel Comics, 2019: en línea).

De modo específico, el ejemplo recogido en esta sección del estudio pertenece a la saga *The Avengers*, Volumen 8, Número 4. En este ejemplar se localiza el término «Horde», que corresponde a una enfermedad ficticia que afecta a una clase de seres existentes en este universo, los Celestiales:

MFO (Vol. 8/Núm. 4/Pág. 10): «‘They are called the Horde. A swarm of cosmic locusts believed to have devoured entire solar systems. And according to intergalactic legend, they’re longtime enemies of the Celestials.’ / [...] / ‘Don’t think of them as insects, Carol... but as giant cosmic germs. And if the Horde are a disease that even the Celestials cannot cure... then we must now be smarter than Space Gods with brains the size of my palace.’»

MFM (Vol. 8/Núm. 4/Pág. 10): «Se llaman la Horda. Son un enjambre de langostas cósmicas que se cree ha devorado sistemas solares enteros. Y, según las leyendas intergalácticas, son viejos enemigos de los Celestiales». / [...] / «No los considero insectos, Carol, sino gérmenes cósmicos gigantes. Y si la Horda es una enfermedad que ni siquiera los Celestiales pueden curar... debemos ser más listos que Dioses Espaciales con cerebros del tamaño de mi palacio».

La traducción de este cómic, a cargo de Uriel López, presenta el equivalente «Horda». Se trata de una traducción lingüística simple de la voz originaria en inglés que corresponde a los propósitos creativos y expresivos de la obra origen, y transmite

íntegra y adecuadamente la información necesaria a los receptores para comprender este concepto ficticio y la tipografía asociada a esta voz innovadora.

3.2.3.2. «KT-28»

La segunda muestra de léxico relacionado con la medicina que aparece en el contexto creativo de la narrativa gráfica es «KT-28», una droga que se consume en el mundo ficticio diseñado en la obra *Watchmen* del guionista Alan Moore y el dibujante Dave Gibbons, que fue publicada por DC Comics (1986). Se trata de una clase innovadora de estupefacientes cuyos efectos, de acuerdo con esta historia, son la euforia y el aumento de la agresividad. La primera mención a esta droga especulativa aparece en este fragmento:

MFO (Núm. 1/Pág. 4): «‘Listen, it could just have been a burglary... maybe a bunch’a Knot-Tops on KT-28s [...]’»

MFM (Núm. 1/Pág. 4): «Escucha, puede que solo fuera un simple robo... quizá fueron unos cuantos de los Knot-Tops, colocados con KT28 [...]».

La sigla «KT» posiblemente deriva del nombre de una banda callejera que existe en este cosmos especulativo, los «Knot-Tops». Al tratarse de una sigla, no entraña dificultades destacadas de traducción, pues puede trasplantarse la denominación de este concepto de forma directa, sin manipulación de tipo lingüístico. Es digno de mención, no obstante, que, en el MFM, el equivalente «KT28» —ofrecido por el traductor de estos cómics, Felip Tobar Pastor—, omita el guion que separaba las letras de los números que forman la sigla.

Tomando en consideración lo que se ha aclarado con anterioridad acerca de la traducción de productos narrativos gráficos, uno de los elementos más destacados de la traducción en este ámbito es la restricción de espacio. Por ello, la causa de la omisión del guion que aparece en la denominación original de este término ficticio, «KT-28», que no causa una merma en el contenido que se incluye en la obra meta, puede deberse a la necesidad de ahorrar espacio para ubicar toda la información de un fragmento textual. También resulta digno de mención que el diseño de esta droga ficticia y de su denominación ha derivado en el empleo de otros términos para designar conceptos asociados a ella en este mundo narrativo, como puede verse en este extracto:

MFO (Núm. 8/Pág. 13): «‘I heard that was superheroes too. It’s like the spirit of seventy-six!’ / ‘Seventy-seven. Gimme those katies...’»

MFM (Núm. 8/Pág. 13): «...También he oído que fue cosa de superhéroes. ¡Es como el espíritu del 76!». / «Del 77. Dame esas pastis...».

El nombre de esta droga que se consume en el cosmos de *Watchmen* ha originado otros términos, como «katies», que no se refieren a la droga de forma general, sino que alude a las dosis concretas de este estupefaciente. Procede de la pronunciación de la sigla en inglés, «KT-28», asociada a un nombre de

mujer en esta lengua —«Kate» o «Katie»—, lo que ha originado la voz «katies» para aludir a la manifestación concreta de esta sustancia ficticia. Se trataría de un caso de neosemia, es decir, el mecanismo mediante el que se aportan nuevas acepciones a vocablos ya existentes en una lengua con propósitos creativos (Porto, 2017: 213).

Aunque no se especifica en la obra original la forma en la que se suministra el «KT-28», es posible suponer que se trata de pastillas, como hizo el traductor de esta historia al emplear el equivalente «pastis». Esta opción permite comprender este referente, a pesar del hecho de que no se ha establecido un juego de palabras con la denominación original de esta droga.

3.2.4. Léxico especulativo relacionado con la medicina en productos interactivos

Los productos interactivos, denominados videojuegos, comparten una gran cantidad de rasgos con las creaciones audiovisuales —como, por ejemplo, el hecho de que suelen doblarse y subtitrarse, y que trasladan la información a través de los canales textual, visual y auditivo—, pero existe una característica que diferencia ambas modalidades narrativas: la interactividad. Este concepto se describe como la capacidad de la que disponen los usuarios para actuar sobre la configuración, el ritmo y el contenido de un videojuego en tiempo real (Steuer, 1992: 84).

Bernal-Merino (2014: 32) explica que la jugabilidad, relacionada profundamente con la interactividad, es uno de los factores esenciales que deben tenerse en cuenta durante la traducción de un videojuego, y su complejidad es destacada, ya que, en cada producto, su mecánica puede variar. Sin la comprensión de este elemento, cualquier proceso de traducción puede ofrecer soluciones parciales o poco funcionales. A la traducción de un producto interactivo pueden aplicarse criterios derivados de la traducción audiovisual o de narrativa gráfica: también se encuentran en cada encargo restricciones de espacio y de tiempo y necesidades de sincronía labial.

Como la experiencia de cada jugador, motivada por la interactividad y la capacidad de estos de decidir el ritmo y la secuencia de cada partida, la localización de los ejemplos estudiados a continuación mediante franjas de tiempo no es eficaz. Por ello, se incluye como referencia el capítulo o nivel del juego en el que puede encontrarse el extracto recogido a continuación.

3.2.4.1. «Plasmids»

El primer ejemplo de léxico relativo a la medicina que se incluye desde el campo del entretenimiento interactivo es «Plasmids». Procede del videojuego *BioShock*, desarrollado por Irrational Games en 2007, distribuido por 2K Games (2K Games, 2019: en línea) y localizado por Synthesis Iberia.

En la historia que relata este videojuego, la acción transcurre en la ciudad ficticia de Rapture, una metrópolis submarina en la que se han eliminado las restricciones existentes en ámbitos como la ciencia, el comercio o el arte. Una de estas esferas fue la investigación biomédica, que condujo a la invención del concepto estudiado en esta sección: «Plasmids». Corresponden a sustancias que, en el mundo ficticio que expone *BioShock*, conceden

habilidades especiales a sus consumidores (2K Games, 2019: en línea). El contexto en el que se localiza una de las menciones a esta realidad se recoge a continuación:

MFO («Medical Pavillion»): «Tenenbaum... sometimes I pity the little freak. Such a tiny imagination... Content to sit there with her tanks of ADAM, tweaking and optimizing. I need to create... ADAM is a canvas of genetic modification... but Plasmids are the paint.»

MFM («Pabellón médico»): «Tenenbaum... a veces compadezco a esa tipeja rara. Qué poca imaginación... Se conforma con quedarse ahí con sus tanques de ADAM, retocando y optimizando. Yo necesito crear... El ADAM es el lienzo de la modificación genética... pero los plásmidos son la pintura».

Como puede verse, en este extracto se expone que la realidad denominada «Plasmids» proviene de otro concepto ficticio, «ADAM», que es explicado en otro extracto de este videojuego:

MFO («Farmer's Market»): «ADAM acts like a benign cancer, destroying native cells and replacing them with unstable stem versions.»

MFM («Feria agrícola»): «El ADAM actúa como un cáncer benigno, que destruye las células originales y las sustituye por versiones madre inestables».

A pesar de que este concepto es innovador y pertenece por entero a este mundo ficticio específico, la denominación «Plasmid» existe en el contexto que ocupan los emisores y los receptores de la obra. Se trata de «an extrachromosomal genetic element» (Thomas, 2003: 252), lo que indica que, al igual que dentro del universo de *BioShock*, esta realidad está relacionada con la genética. Por tanto, se trata de nuevo de un caso de neosemia (Porto, 2017: 213).

En la versión meta de este videojuego, aparece el equivalente «plásmidos». En textos redactados en la lengua española acerca del estudio de la genética, puede encontrarse este término: «Se denominan plásmidos aquellos elementos genéticos celulares (DNA) que pueden replicarse independientemente del cromosoma bacteriano» (Jiménez, 1982: 294). En conclusión, es posible aseverar que los profesionales encargados de la traducción de este concepto ficticio han realizado un proceso de documentación eficaz que ha permitido localizar este equivalente en los textos científicos en español, respetando, sin embargo, el uso especial que se hace de este concepto en el cosmos narrativo de *BioShock*.

3.2.4.2. «Genophage»

El segundo ejemplo incluido en la sección dedicada al léxico relacionado con la medicina en el ámbito del entretenimiento interactivo es «genophage». Este término procede del videojuego *Mass Effect 3*, que fue desarrollado por el estudio BioWare y distribuido por Electronic Arts y que relata una trama ubicada en el género de la ciencia ficción. En esta historia, la humanidad coexiste con múltiples razas extraterrestres y participa en

acontecimientos relativos a numerosas especies que pueblan el universo (BioWare, 2019; en línea). El contexto de una de las referencias que se hace a este concepto se recoge a continuación, que aparece durante una de las fases finales del videojuego, que tiene lugar en el planeta ficticio llamado «Tuchanka»:

MFO («Tuchanka»): «Genophage cured. Krogan free. A new beginning... for all of us.»

MFM («Tuchanka»): «Genofagia curada. Krogan libre. Un nuevo comienzo... para todos.»

En el mundo ficticio expuesto por este videojuego, «genophage» corresponde a una enfermedad que aqueja a la raza alienígena ficticia denominada «Krogan». Se trata de un neologismo creado mediante composición en el que se han empleado dos formantes para crear una voz nueva: en este caso, el primer elemento —«geno-»— deriva de términos como «genetic», «gene» o «genotype» (Calendar, 2012: 209), mientras que el segundo constituyente, «-phage», proviene de vocablos como «bacteriophage» (Calendar, 2012: 85). Por tanto, el sentido etimológico de este término podría ser ‘devoragenes’ o ‘devorador de genes’ (Segura, 2014: 131).

En los subtítulos que acompañan a este videojuego —no doblado al español—, realizados por la empresa Synthesis International, se incluye el equivalente «genofagia». Esta opción proviene, en primer lugar, de un proceso de documentación eficiente, en el que se observa la consulta de fuentes centradas en cuestiones científicas, como, por ejemplo, las centradas en los «bacteriófagos» (Zavala, 2005: 77) y fuentes de documentación de medicina, lo que ha originado la selección de los componentes «geno-» (Segura, 2014: 163) y «-fagia» (Segura, 2014: 131), que conforman el neologismo funcional «genofagia».

4. Conclusiones

Este estudio de la traducción de léxico innovador vinculado a la medicina que se emplea en mundos ficticios creados en modalidades narrativas diversas ha arrojado conclusiones provechosas: en primer lugar, se ha vislumbrado la gran diversidad de léxico de esta clase que existe en diferentes obras artísticas y la complejidad de su comprensión y traducción eficiente. En segundo lugar, se ha visto cómo la modalidad en la que aparece el léxico de este tipo puede ejercer una influencia crucial tanto sobre su comprensión exhaustiva como sobre sus posibilidades de traducción, para lo que es fundamental entender los canales de información que emplea cada una de ellas.

Se ha constatado que los traductores —tanto en los casos en los que se disponía únicamente de datos textuales para asimilar todo lo relativo a las realidades ficticias que tenían que trasplantar entre culturas o en los supuestos en los que era necesario atender a diferentes canales de datos para comprender por completo un concepto innovador— han realizado un proceso eficiente de comprensión, investigación y procesamiento de cada uno de los conceptos hipotéticos presentados en estas obras.

Por tanto, los receptores meta son capaces de asimilar todas las aristas expresivas y narrativas de cada uno de estos mundos ficticios de una manera funcional y completa.

Hemos podido comprobar, en este estudio, cada de una de las modalidades narrativas estudiadas posee sus propios rasgos, limitaciones y beneficios para transmitir este tipo de contenido especulativo a sus receptores. No obstante, se ha visto que ninguna de ellas impone unas restricciones tan destacadas que impidan la construcción de equivalentes que contengan toda la carga conceptual y lingüística de cada uno de los elementos léxicos ficticios analizados.

Esta clase de estudios pueden ser efectivos para proporcionar guías a los profesionales que afronten el trasvase de obras narrativas que se centran en crear este tipo de contenido. Los traductores pueden comprender de esta forma las exigencias de esta clase de transferencia y anticiparse a los posibles problemas de traducción que puedan aparecer durante el desempeño de sus encargos, lo que muestra la utilidad de estos análisis desde un prisma tanto investigador como profesional.

Referencias bibliográficas

- 2K Games (2019): *BioShock*. <<http://www.bioshockgame.com/site/agegate.html>> [consulta: 28.II.2019].
- Aaron, Jason; Ed McGuinness y Paco Medina (2018): «A Battle that was Lost a Million Years Ago», en *The Avengers*. Número 4, 4 de julio de 2018. Nueva York: Marvel Comics, pp. 1-22.
- (2018): «Una batalla que se perdió hace millones de años», en *Los Vengadores*. Número 1, 20 de diciembre de 2018. Módena, Italia: Panini Comics, pp. 81-102. Traducción al español de U. López.
- ACE Traductores (1997): *Libro Blanco de la Traducción en España*. Madrid: ACE Traductores.
- Agost, Rosa y Frederic Chaume (2001): *La traducción en los medios audiovisuales*. Castellón de la Plana: Universitat Jaume I.
- Bassnett, Susan (2013): *Translation Studies*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Bernal-Merino, Miguel Ángel (2002): *La traducción audiovisual*. Alicante: Publicaciones de la Universidad de Alicante.
- (2014): *Translation and Localisation of Video Games*. Londres y Nueva York: Routledge.
- BioShock* (2007): Multiplataforma. Boston: Irrational Games.
- BioWare (2019): *Mass Effect 3*. <<http://masseffect.bioware.com/agegate/?url=%2F>> [consulta: 28.II.2019].
- Byrne, Jody (2006): *Technical Translation: Usability Strategies for Translating Technical Documentation*. Nueva York: Springer.
- Calendar, Richard (2012): *The Bacteriophages*. Nueva York: Springer.
- Doležel, Lubomir (1998): *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco/Libros. Traducción al español de F. Rodríguez González.
- Eisner, Will (1985): *Comic and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press.

- Foster, Robert (2002): *Guía completa de la Tierra Media (H-Z)*. Barcelona: Minotauro.
- Galimberti Jarman, Beatriz; Roy Russel, Carol Styles Carvajal y Nicholas Rollin (2008): *Gran Diccionario Oxford*. Oxford: Oxford University Press.
- Gallardo, Natividad; Roberto Mayoral Asensio, y Dorothy Kelly (1992): «Reflexiones sobre la traducción científico-técnica», *Sendebarr*, 9: 185-191.
- Hayes, James (1975): «The Translator and the Form-Content Dilemma in Literary Translation», *Modern Languages*, 90: 838-848.
- Henry, Matthew (2012): *The Simpsons: Satire and American Culture*. Londres: Palgrave Macmillan.
- Herbert, Frank (2003): *Dune*. Londres: Penguin.
- (2013): *Dune*. Barcelona: Debolsillo. Traducción al español de D. Santos.
- IGN (2019): «The Simpsons Flashback: “Brother’s Little Helper” Review», *IGN*. <<https://www.ign.com/articles/2008/07/29/the-simpsons-flashback-brothers-little-helper-review>> [consulta: 28.II.2019].
- Jiménez Sánchez, Alfonso (1982): *Genética molecular bacteriana*. Barcelona: Reverté.
- Johnny Mnemonic* (1995): [Película]. Robert Longo (Director). Estados Unidos: TriStar Pictures. Traducción al español de Q. Rovira-Beleta.
- Kaindl, Klaus (2012): «Comics in Translation», en Yves Gambier y Luc Van Doorslaer (eds.): *Handbook of Translation Studies*. Ámsterdam y Filadelfia: John Benjamins Publishing Group, pp. 36-40.
- Kent, Michael (2003): *Diccionario Oxford de Medicina y Ciencias del Deporte*. Barcelona: Editorial Paidotribo. Traducción al español de P. G. del Campo Román.
- Los Simpson* (2000): «El cambio de Bart», Fox Latinoamérica. 26 de marzo. Traducción al español de F. Rubiales.
- Los Simpson* (2000): «La ayudita del hermano», Antena 3. 30 de julio. Traducción al español de M. J. Aguirre de Cárcer.
- Marvel Comics (2019): *The Avengers* (1963). <https://www.marvel.com/comics/issue/6951/avengers_1963_1> [consulta: 28.II.2019].
- Mass Effect 3* (2012): Multiplataforma. Edmonton: BioWare.
- Mayoral Asensio, Roberto; Dorothy Kelly y Natividad Gallardo (1988): «Concept of Constrained Translation. Non-linguistic Perspectives of Translation», *Meta*, XXXIII (3): 356-367.
- Metz, Christian (1974): *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. Chicago: Chicago University Press. Traducción al inglés por M. Taylor.
- Moore, Alan y Dave Gibbons (1986): *Watchmen*. Nueva York: DC Comics.
- (2016): *Watchmen*. Barcelona: ECC Ediciones. Traducción al español de F. Tobar Pastor.
- Mosby, Inc. (2005): *Diccionario Mosby Pocket de Medicina, Enfermería y Ciencias de la Salud*. Madrid: Elsevier España.
- Munday, Jeremy (2016): *Introducing Translation Studies: Theories and Applications*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Navarro, Fernando (2004): «Las nomenclaturas normalizadas en medicina y farmacología: una de cal y otra de arena», en Consuelo Gonzalo García y Valentín García Yebra (eds.): *Manual de documentación y terminología para la traducción especializada*. Madrid: Arco/Libros, pp. 375-392.
- Peiró Martínez, María (2015): *Análisis y comparación de la traducción de los referentes culturales y los juegos de palabras de las temporadas 1 y 15 de la serie The Simpsons en España*. Trabajo de Fin de Grado. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Porto, María Dolores (2007): «Creative Lexical Categorisation in Narrative Fiction», en Judith Munat (ed.): *Lexical Creativity, Texts and Contexts*. Ámsterdam y Filadelfia: John Benjamins Publishing Group.
- Real Academia Española (2019): *Diccionario de la Lengua Española*. <<https://dle.rae.es/?w=?w>> [consulta: 28.II.2019].
- Rodríguez Rodríguez, Francisco (2017): *La traducción del cómic franco-belga: el caso de Jerry Spring. Estudio descriptivo y análisis traductológico*. Tesis Doctoral. Córdoba: Universidad de Córdoba.
- Ronen, Ruth (1994): *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ryan, Marie-Laure (1980): «Fiction, Non-factuals and the Principle of Minimal Departure», *Poetics*, 3: 403-422.
- (1991): *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Indianápolis: Indiana University Press.
- The Simpsons* (1999): «Brother’s Little Helper», FOX Television, 3 de octubre.
- Segura Munguía, Santiago (2014): *Diccionario Etimológico de Medicina*. Bilbao: Deusto Digital.
- Steuer, Jonathan (1992): «Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence», *Journal of Communication*, 42 (4): 73-93.
- Tak-Hung Chan, L. (2014): *Readers, Reading and Reception of Translated Fiction in Chinese*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Thomas, Michael (2003): *Horizontal Gene Pool: Bacterial Plasmids and Gene Spread*. Birmingham: Harwood Publishing.
- Tolkien, John Ronald Reuel (2001): *The Lord of the Rings: The Return of the King*. Nueva York: Houghton Mifflin Harcourt.
- (2002): *El Señor de los Anillos III: El Retorno del Rey*. Barcelona: Minotauro. Traducción al español de M. Horne y L. Domènech.
- Toury, Gideon (1980): *In Search of a Theory of Translation*. Tel Aviv: Porter Institute for Poetics and Semiotics.
- (2004). *Estudios descriptivos de traducción y más allá*. Madrid: Cátedra. Traducción al español de R. Rabadán y R. Merino.
- Wellek, René y Warren, Austin (1979): *Teoría literaria*. Madrid: Gredos. Traducción al español de J. M. Jimeno.
- Zanettin, Federico (2015): *Comics in Translation*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Zavala Castro, Jorge Eduardo (2005): *Manual de Técnicas Básicas de Biología Molecular*. México: Publicaciones de la Universidad de Yucatán.