

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA
FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN



TESIS DOCTORAL

TÍTULO: Los nuevos textos de internet como palimpsestos:
una visión exotrópica de los estudios de traducción

AUTOR: Javier Arroyo Bretaño

DIRECTORAS: Prof. Dra. M.^a Carmen África Vidal Claramonte
Prof. Dra. Beatriz Soto Aranda

Vº Bº

Salamanca, 2021

ÍNDICE

Índice	2
Introducción	5
1. El texto y la traducción en la sociedad global del siglo xxi.....	13
1.1. Perspectiva histórica de los estudios de la traducción	14
1.1.1. La Escuela de la Manipulación	14
1.1.2. El giro cultural	18
1.1.3. El <i>power turn</i>	22
1.1.4. La postraducción y el <i>outward turn</i>	29
1.1.5. El <i>transcreational turn</i>	37
1.2. El problema de la originalidad.....	42
1.3. Semiosis multimodal y traducción.....	55
1.3.1. Los nuevos conceptos de texto	60
1.3.2. La traducción entendida como transcreación intersemiótica	69
1.3.3. La transcreación intersemiótica como creación.....	75
2. El texto en internet.....	84
2.1. El hipertexto y la posmodernidad	94
2.2. El arte del fandom.....	98
2.2.1. El fanfic	103
2.2.2. El fanart	116
2.2.2.1. Distintos niveles de codificación textual: el <i>fanart</i> manga.....	118
2.2.2.2. La hipercodificación: <i>crossover</i> fanart	121
2.2.2.3. La puesta en duda del texto original: ¿Aragorn o Vigo Mortensen?	124
2.2.3. <i>Fanvids</i> y <i>fanfilms</i> : el salto a lo multimodal	127
2.2.4. <i>Fanadvertising</i>	135
2.2.5. El impacto real del arte del <i>fandom</i> : el <i>fanservice</i> y la retroalimentación textual	136
2.2.6. Internet como sala de espejos: Slenderman	139
2.3. El videojuego en internet	143
2.3.1. El videojuego como texto traducido	145
2.3.2. El videojuego como pre-texto.....	159
2.3.3. La multimodalidad en los videojuegos de internet	166
2.4. La identidad como texto traducido en redes sociales.....	169

2.4.1.	La imagen: Instagram	172
2.4.2.	Twitter: el hipertexto y la creación textual comunitaria	177
2.4.3.	Intertextualidad, hipertextualidad y palimpsesto en redes sociales	179
2.4.4.	Los videojuegos como redes sociales: la máxima expresión de la traducción de identidad en internet.....	183
2.5.	Los memes de internet	185
2.5.1.	<i>They say you can't hear images....</i> : multimodalidad y sinestesia.....	189
2.5.2.	Los memes visuales	194
2.5.3.	Memes auditivos: <i>All Star</i> de Smash Mouth	204
2.5.4.	Memes audiovisuales	210
2.6.	La heterogeneidad cultural y la circulación de textos en internet.....	216
3.	Los nuevos textos de internet y la traducción.....	219
3.1.	La realización del modelo cultural borgeano.....	219
3.2.	De los nuevos textos como traducción a la equivalencia como <i>poiesis</i> primigenia	226
3.3.	La revolución de los prosumidores como constatación de la sociedad postraducida	232
3.3.1.	Prosumidores como traductores: #blacklivesmatter.....	233
3.3.2.	Los prosumidores y el asesinato del autor original: J.K. Rowling y el fandom de Harry Potter	236
3.3.3.	Retroalimentación sociedad-traducción: el <i>bardcore</i> y la sociedad postraducida	239
3.3.4.	La nostalgia y la traducción en los nativos digitales.....	247
3.4.	El agotamiento del logocentrismo como fenómeno postraducido de la era de internet	250
3.4.1.	El meme de internet por periodos	253
3.4.2.	El acervo textual de internet como instaurador de un sentimiento transnacional: <i>ok boomer</i>	277
3.4.3.	Hitos de los nuevos textos de internet: el peso social de <i>influencers</i> , <i>youtubers</i> y la épica posmoderna.....	282
4.	Conclusiones.....	288
	Bibliografía	295
	Lista de figuras	308

INTRODUCCIÓN

El mundo, y con este la cultura que articula nuestra visión de él, está en constante movimiento. Dicho movimiento genera necesariamente cambio y, por ende, el cambio es la única constante. Este axioma de Heráclito, que posteriormente ha vehiculado las ideas de autores como Hegel, Kierkegaard, Nietzsche, Marx o Heidegger, resume la motivación que hay tras estas páginas.

Tuve la ocasión de apreciar este devenir cuando comencé mi andadura como profesor: a pesar de la poca diferencia de edad con mi alumnado noté dificultades comunicativas que tenían su origen en la brecha generacional. La verdadera revelación, sin embargo, vino a medida que mis alumnos y yo compartíamos y contrastábamos nuestros respectivos capitales culturales. Proust, Joyce, Machado, Woolf, Mann eran solo nombres que, con suerte, habían estudiado en cursos previos a la universidad; *youtubers* como ElRubius, series como *Rick y Morty* o videojuegos como *Fortnite* eran sus lugares comunes; plataformas como Instagram o Tinder se habían convertido en entornos virtuales en los que construir y desarrollar esa identidad social que yo había desarrollado en pubs y salas de conciertos; lo que para mí fue la biblioteca de mi facultad para ellos era Google. Por supuesto, localizamos referentes compartidos: a ambas partes nos apasionaba el universo *Harry Potter*, pero yo había accedido a él en mi infancia a través de las novelas y ellos a través de las películas; la pasión por *Star Wars* también era común, pero mis películas favoritas de la saga a ellos les parecían anticuadas. Mismo río; diferente agua. De esta manera, mientras intentaba guiarles a través de la niebla de traducir a Eliot o a Plath, a Kerouac o a Dylan Thomas, no podía evitar pensar que, al margen de mi pasión por aquellos autores, había algo de vetusto, de obsoleto, en la

enseñanza de grandes iconos si no va acompañada de un análisis del contexto cultural concreto en el que se desarrolla esa docencia.

En el entorno de la era global un meme es responsable en gran medida de generar cultura entre las nuevas generaciones. La red está poblada de nuevas textualidades, de textos divergentes, heterogéneos y eclécticos que desafían el logocentrismo que ha articulado la cultura occidental. El entramado de hipervínculos sobre el que se construye internet, además, facilita la proliferación y rápida difusión de estos textos. Lo primero que es lógico preguntarse desde los estudios de traducción sobre estos textos es cómo se traducen; sin embargo, esta tesis busca explorar otra cuestión. La **hipótesis** de este trabajo es que las nuevas textualidades que se generan y divulgan en internet son traducidas.

Existimos sumergidos en un proceso de traducción constante. Por supuesto, el contexto de la era global requiere que las palabras se traduzcan para que pueda fluir la comunicación entre lenguas, pero no se limita a eso. La humanidad cuenta historias con música, muestra imágenes con palabras, escribe óperas con pinturas, vuelca culturas enteras en el menú de un restaurante. Cualquier experiencia comunicativa, sea o no artística, proviene de la adaptación de un propósito significativo a un sistema lingüístico y, por tanto, es el resultado de un proceso traductor. Los vericuetos semióticos por los que se alcanza la comunicación son diversos y no suceden ni de manera aislada ni unilateral. Los trasvases intersemióticos en un contexto eminentemente multimodal son constantes hasta el punto de que definen nuestra cultura. Edwin Gentzler (2017) es consciente de esto cuando sugiere su perspectiva de la cultura como fenómeno postraducido, como producto de un flujo constante de adaptaciones de obras que se miran entre ellas y se deforman al reflejarse unas en otras. De la misma manera, Bassnett y Johnston (2019), al proponer su *outward turn*, observan el devenir de la cultura

contemporánea y hablan de la necesidad de los estudios de traducción de ampliar sus horizontes, de alejarse de la letra escrita. Ovidi Carbonell y Sue-Ann Harding subrayan esta urgencia por ampliar nuestras definiciones en una era global en lo que lo visual inunda la cultura con su potencial signifiante para que, en vez de anclarnos a nuestro pasado teórico, podamos preparar el terreno académico «to discover new connections, interstices, overlaps, resonances, contradictions and differences between familiar topics, that is, new paths by which to traverse familiar terrain» (Carbonell y Harding 2018: 2). Estas visiones, herederas a su vez de una larga tradición que comienza con Foucault y Derrida, o incluso en Borges, confluyen en lo que se propone en estas páginas: en una sociedad en la que la palabra escrita ya no es la piedra angular de la cultura de las nuevas generaciones, a los estudios de traducción les urge encontrar cuál es su sitio en este mundo multimodal en constante cambio. La respuesta a esa incógnita, según propone esta tesis, es mucho más sencilla y esperanzadora de lo que cabría esperar: la traducción no necesita medir cómo afrontar estos nuevos textos en cuanto que la traducción es su denominador común.

El desarrollo de esta hipótesis requiere, por tanto, una **metodología multidisciplinar** dado que no solo se pretende analizar la naturaleza traducida del acervo textual de la red, sino que esta premisa exige también la comprensión del impacto social del capital cultural de las nuevas generaciones. A lo largo de estas páginas ha sido necesario trazar una hoja de ruta teórica que comienza con los sucesivos giros de la traducción, en Hermans (1985), en Lefevere (1992), en Carbonell (1996), en Tymoczko (2007), entre tantos otros, pero que al llegar a lo propuesto en el siglo XXI por Gentzler (2017), Maitland (2017) o Bassnett y Johnston (2019), requería volverse hacia la semiótica para redefinir el concepto mismo de texto. Así, ha sido necesario apoyarse en

la semiosis peirciana a través de autores como Fabbri, Eco, Kress o Mitchell para poder posteriormente comprender la miríada de formas textuales que pueblan la red desde la traducción.

Ese análisis, además, ha requerido una investigación exhaustiva sobre la deriva cultural de internet, la sociología que subyace en su génesis y desarrollo, y aspectos sobre su funcionamiento mismo. Si partimos de la base de que la democratización de la red y, en particular, la llegada de la Web 2.0. han supuesto una de las mayores revoluciones comunicativas de la historia, no es difícil concluir que esa revolución ha traído consigo profundos cambios socioculturales. Esos cambios, asociados al progreso tecnológico, a la deriva generacional y a la proliferación de corrientes de pensamiento con base en la posmodernidad, han acontecido de manera sumativa y contextual y tan solo se pueden comprender desde una epistemología holística. La traducción de la identidad en redes sociales, por ejemplo, se entiende desde la perspectiva del transhumanismo, pero solo es posible estudiar su complejidad desde la hiperrealidad y contextualizada en las generaciones Y y Z. Así, este estudio pretende enfocar la hipótesis desde la tecnología, la sociología cultural, la lingüística, la semiótica y la historia del arte para sugerir que todo ello se engloba en el estudio de la traducción, en cuanto que la traducción es siempre «an activity that responds to particular needs to act in particular contexts» (Carbonell y Harding 2018: 3). Esto es especialmente cierto si tenemos en cuenta que no ha sido hasta este siglo cuando los estudios de traducción han sistematizado una visión social de su ámbito; visión que este trabajo suscribe y a la que espera aportar humildemente su enfoque.

A partir esta premisa se ha elegido un corpus representativo en alto grado de la cultura de internet y eminentemente postraducido. Cabe mencionar que la velocidad en

la que la cultura de la red modifica, crea y muda de tipologías textuales ha dificultado la selección de un corpus que no fuese demasiado susceptible de resultar anacrónico con el paso del tiempo. Si bien esta tesis es consciente de sus propias limitaciones y asume que lo que contienen sus páginas resultará obsoleto en menos de diez años, también se presenta como punta de lanza de un ámbito vasto aún por explorar: aunque memes, *fanfics*, videojuegos y publicaciones en redes sociales son en la actualidad textos prototípicos de los nativos digitales y existe toda una cultura generada a su alrededor, el discurso académico todavía no ha terminado de penetrar en toda su profundidad, a pesar de que campos de estudio como la traductología –y así lo propone este trabajo– tienen mucho que decir al respecto.

Por ello, el **objetivo** de esta tesis es ampliar la concepción de nuestro objeto de estudio, el texto, para así adecuar la traducción a las exigencias y retos culturales que propone la era global. En un universo sincrético y heterogéneo, y en un contexto en el que la filosofía, la sociología y la antropología cultural nos han otorgado las herramientas necesarias para entender que vivimos sumidos en un proceso de constante resignificación, es necesario que los estudios de traducción miren hacia el futuro. De lo contrario, al tiempo que la sociedad abandona el logocentrismo abriéndose paso hacia la multimodalidad integradora, corremos el riesgo de quedarnos obsoletos en las aulas, en las oficinas y en los discursos académicos. Podría entenderse con este objetivo que las siguientes páginas reniegan de la gloria de la palabra escrita y del legado de la tradición literaria de nuestra civilización, pero, al contrario, lo que busca esta tesis es una óptica integradora. Si la cultura es un fenómeno postraducido, resultado de infinitos textos especulares, se antoja igual de banal renunciar del pasado que negarse a mirar al futuro con interés.

La manera en la que se ha estructurado este trabajo pretende, a su vez, ser reflejo de esta asunción cultural de precursores. En el primer capítulo se plantea una perspectiva teórica que permite comprender el estadio de retroalimentación entre traducción y cultura en el que se encuentra nuestro ámbito en la actualidad. Partiendo del nacimiento de los estudios descriptivos, con la Escuela de la Manipulación, se traza un camino que pasa por el *power turn* hasta llegar a la teoría de la postraducción, al *outward turn* y al *transcreational turn*. Todo ello matizado con los conceptos de multimodalidad, adaptación y traducción intersemiótica para llegar así al estadio cultural en el que se encuentra la era global y poder estudiarlo con una óptica traductora. Por ello, el segundo capítulo, considerablemente más extenso, se dedica en su totalidad a analizar desde esas perspectivas teóricas el acervo textual de internet como fenómeno postraducido. Se estudiarán el arte del *fandom*, los videojuegos, los memes de internet y la identidad en redes sociales como palimpsestos representativos de la cultura de los nativos digitales. En el tercer capítulo se observan a fondo las implicaciones traductológicas de estos textos para así subrayar la necesidad de su análisis desde los estudios de traducción. El capítulo comienza con una reivindicación teórica de la cultura de internet entendida como la realización del modelo de cultura insinuado por Jorge Luis Borges; continúa con un análisis de la equivalencia estudiada en los textos propuestos desde la lingüística poética y cierra con una extensa recontextualización razonada de la figura del prosumidor como traductor. Por último, en las conclusiones, se sintetizan los frutos de este análisis para subrayar la relevancia académica de estas páginas en el contexto de la sociedad global digital.

Los resultados de este estudio permiten cambiar la óptica del eterno debate sobre la invisibilidad del traductor. Más allá de subrayar el valor de su figura, pretendo señalar

cómo la traducción en sí misma, entendida de manera amplia, se ha convertido en el vehículo que articula gran parte de la cultura contemporánea. Tomando esto como punto de partida, podemos hablar de la historia del arte como una historia de la traducción, y de toda creación como re-creación que asume su herencia. Esto nos puede ayudar a generar visiones hacia el exterior de nuestro ámbito de estudio que dejen de relegarlo a las facultades de Traducción e Interpretación y nos permitan integrarlo en los ámbitos de la sociología, del arte, de la filosofía e incluso de la tecnología. Ya se ha mencionado que existimos en un proceso de traducción constante: traducimos libros en películas, películas en videojuegos, música en escultura; pero también nos traducimos a nosotros mismos a través de la tecnología, traducimos nuestros referentes al comunicarnos e incluso traducimos al ser humano como objeto semiótico para permitirnos crear máquinas que nos faciliten la vida. Las personas generan día a día, constantemente, nuevas necesidades de trasvasar y trasvasarse, al tiempo que la cultura contemporánea avanza con paso seguro cada vez más rápido hacia el horizonte del futuro. Por ello la aspiración de este trabajo es muy superior a lo que contienen sus páginas: por cuestiones diacrónicas y limitaciones de espacio solo podrá ser representativa del momento en que se entregue. Aun así, su vocación reside más en la proyección del planteamiento que en el planteamiento mismo: si los estudios de traducción continúan aprendiendo a leerse al tiempo que leen el entorno cambiante que les rodea, las publicaciones académicas que fomenten miradas hacia fuera y busquen reivindicar el papel central de la traducción en la cultura proliferarán, alimentándose unas de otras. Con esta tesis, por tanto, solo espero hacer una contribución insignificante en cuanto a tamaño, pero germinal en tanto que propósito; abrir camino para que en el río inmanente de los estudios de traducción nunca deje de fluir agua limpia y nueva.

Volviendo así a Heráclito, a Hegel, a Kierkegaard, a Nietzsche, a Marx y a Heidegger, y uniéndolos con James Joyce y con Mallarmé, con Freddie Mercury y con Paolo Sorrentino, con memes y con videojuegos, concluyo esta introducción insistiendo una vez más en que en esa sala infinita de espejos deformantes que es la cultura de la humanidad aún nos quedan muchos reflejos que estudiar, y todos ellos pueden enseñarnos algo sobre nuestra labor y sobre el entorno en el que la desempeñamos que nos facilite el traducirnos. Al fin y al cabo, solo daremos por definitivo el texto traducido que somos si un día el agotamiento no nos permite seguir mirando adelante. Ojalá estas páginas ayuden a que sigamos mirando al frente.

1. EL TEXTO Y LA TRADUCCIÓN EN LA SOCIEDAD GLOBAL DEL SIGLO XXI

La equivalencia ha sido históricamente la piedra angular de los estudios de traducción. No hay escuela que, de una manera o de otra, no la haya tratado como el eje central de su teoría y, sin embargo, aún no se ha llegado a generalizar una opinión unificada de cómo se consigue y cuáles son sus implicaciones. No es para menos si tenemos en cuenta que, aunque la propia labor del traductor conlleva, necesariamente, la búsqueda de equivalentes, sean textuales, fonéticos, fraseológicos o simplemente léxico-semánticos, las posibilidades de encontrarlos son prácticamente infinitas y no suele responder a valores absolutos. La labor de definir y acotar la equivalencia se vuelve aún más ardua si ampliamos el concepto de *traducir* más allá de los horizontes del mero trasvase lingüístico. Desde esta perspectiva, tratar de estudiar la traducción como un compendio de normas procedimentales de corte universal resulta reduccionista.

Esta tesis pretende analizar cómo ha evolucionado la manera de consumir la cultura en la era globalizada, y cómo este cambio ha provocado que no podamos pensar en la idea de texto de la manera en que se ha hecho hasta ahora. Las metamorfosis sufridas por conceptos como la creatividad, la identidad o el espacio y el tiempo en la sociedad contemporánea exigen que volvamos a analizar qué es un texto y, por ende, este cambio de conceptualización hará necesario también que cambiemos nuestra manera de entender la traducción. Si el concepto de texto ha mutado y se ha ampliado, la traducción, que no deja de ser artesanía del texto —en cuanto que es una labor que parte de los textos como materia prima de la que obtener resultados derivados—, debe asimismo mutar y ampliar sus horizontes. No pretendemos, pues, proponer el camino que debe seguir la traducción para trasvasar textos en el siglo XXI, sino afirmar que la traducción es el camino que siguen los creadores de textos en la actualidad y documentar cómo estos influyen en ella.

Podremos así sugerirla como eje de un sistema que nos ayude a entender la intrincada naturaleza textual y cultural de la era global.

Para definir, pues, qué entendemos por texto y qué concepto de traducción manejaremos relacionado con esos textos, resulta imperativo analizar dónde están y de dónde vienen los estudios de traducción. Esto nos lleva a echar la vista atrás hacia los estudios descriptivos de la traducción desde su origen hasta conceptos de pura vanguardia traductológica como la postraducción y el *outward turn*.

1.1. Perspectiva histórica de los estudios de la traducción

1.1.1. La Escuela de la Manipulación

A pesar de la enorme cantidad de reflexiones válidas que se han hecho sobre la labor traductora a lo largo de la historia, los estudios traductológicos no se instauraron como ciencia hasta la segunda mitad del siglo XX y no empezaron a verse como algo más que una rama de la lingüística contrastiva (es decir, como algo más que simple conflicto lingüístico) hasta los años ochenta del siglo pasado con la publicación de *The Manipulation of Literature* (Hermans 1985) y la influencia de Gideon Toury. A pesar de que las reflexiones sobre manipulación y traducción son tan antiguas como la propia traducción y que entre 1975 y 1985 no pocos estudiosos habían reflexionado ya sobre este tema (Snell-Hornby 2006: 35-47), la obra editada por Hermans, influenciada en gran manera por lo que ya habían publicado autores como Holmes (1975/1988), Bassnett (1980) o Toury (1980) consiguió unificar una serie de ideas que revolucionarían los enfoques traductológicos y abrirían camino a innumerables investigaciones futuras. Así, al autor no solo no se le escapa que las reflexiones que publica no fueron las primeras, sino que, consciente de ello, lo señala para subrayar la importancia y la necesidad de que

los testimonios que relacionan traducción con creación y contexto sociocultural no sean casos aislados:

Since about the mid-1970s, a loosely-knit international group of scholars has been attempting to break the deadlock in which the study of literary translation found itself. Their approach differs in some fundamental respects from most traditional work in the field. Their aim is, quite simply, to establish a new paradigm for the study of translation, on the basis of a comprehensive theory and ongoing practical research. (Hermans 1985: 10)

Esta obra se considera el inicio de la conocida como *Escuela de la Manipulación*, si bien sus miembros no se estiman como tales y niegan incluso que sean una escuela. En las páginas del volumen, diferentes autores aportan sus ideas a través de casos concretos para mostrar cómo la literatura se ha manipulado a lo largo de la historia y puede manipularse a través de la traducción para conseguir resultados específicos que respondan a intereses particulares de individuos o estados. Como menciona Hermans en la introducción, sus puntos en común son:

a view of literature as a complex dynamic system; a conviction that there should be a continual interplay between theoretical models and practical case studies; an approach to literary translation which is descriptive, target oriented, functional and systemic; and an interest in the norms and constraints that govern the production and reception of translation. (1985: 10, 11)

La mayoría de los artículos que contiene esta obra parte de la teoría de los polisistemas aplicada a la literatura y normalmente todos tienen un elemento en común: el traductor es lector y, por tanto, interpreta según su contexto social, sus circunstancias personales, su dimensión diacrónica o según su encargo; su traducción, de esta manera, nunca será plenamente objetiva ni *fidel* al original. Y a pesar de la diversidad de casos analizados, la conclusión siempre es la misma:

Faithfulness is therefore an impossible concept and can only exist if the interpretative processes are not undertaken at all. (Bassnett en Hermans 1985: 93)

Esta idea que actualmente nos resulta obvia, en su día tuvo un impacto enorme y supuso una revolución en la manera de entender los estudios de traducción. Aceptar las implicaciones subjetivas en la labor del traductor nos permitía alejarnos de preceptos restrictivos que habían limitado el ámbito de estudio y habían levantado dentro y fuera de lo académico desconfianzas y tópicos infundados sobre la traducción.

Tanto esta obra como todas las que producirían en adelante los miembros de la Escuela de la Manipulación comenzaron a desarrollar y sistematizar un enfoque descriptivista. El análisis de casos les permitió centrarse en el traductor en vez de en el texto original, subrayar la importancia del proceso traductológico. Se comenzó a especular sobre que toda la crítica a la traducción y a los traductores venía dada por los estudios literarios, tradicionalmente prescriptivos. La obra traducida, sin razón alguna más que un endiosamiento romántico del autor original (Snell-Hornby 2006: 3), tendía a tacharse mecánicamente de inferior. Los miembros de este grupo no solo se esforzaron por demostrar que eso no era así, sino que los supuestos errores que se les achacaban a las traducciones eran inevitables y, a veces, enriquecedores. Enfrentada a las teorías más enfocadas a la lingüística (Snell-Hornby 2006: 14), los integrantes buscaban explicar la trascendencia de la traducción no a través de la lengua sino de su proyección en la cultura meta. Al tomar como cuerpo de trabajo textos literarios, la corriente se había desligado por completo de la lingüística contrastiva y se mostraba abierta a los campos de la literatura comparada, la sociología, la filosofía y la psicología. La idea de partir siempre del estudio de casos concretos, siguiendo ese afán descriptivista, inició lo que más tarde se ha conocido como los estudios descriptivos de traducción (DTS, por sus siglas en inglés), que han aportado la metodología necesaria para el desarrollo de todas las reflexiones posteriores sobre traducción y cultura. A pesar, sin embargo, de este afán de

ampliación, los estudios de caso se centraron en su inmensa mayoría en analizar productos literarios; hecho por otro lado lógico si tenemos en cuenta que todo producto artístico es reflejo de la sociedad que lo produce y consume.

Gracias a esa desviación de lo puramente lingüístico y ese énfasis en lo cultural, la llamada *Escuela de la Manipulación* es la primera en entender la equivalencia de manera alternativa y tratarla como elemento menos central. Como resultado lógico de sus estudios, constatan que la búsqueda de correlativos absolutos es, en cualquier caso, infructuosa e irrealizable: si el texto está sujeto a la lectura, la lectura a un contexto espacio-temporal concreto y el lector-traductor habita un determinado contexto espacio-temporal, y siendo conscientes de que los significados no conservan sus significantes puros diacrónica, diastrática o diatópicamente, es lógico afirmar que el significado no es absoluto, como no lo es la realidad a la que hace referencia. Además, si el significado no es absoluto, no puede existir una equivalencia que respete por completo ningún signo. La denuncia a aquellos movimientos que centran sus visiones sobre traducción en las equivalencias formales se vuelve un elemento común:

Though translators are increasingly moving toward dynamic-equivalence translations [...], there is still widespread disposition toward (or perhaps nostalgia for) formal-equivalence translations. (Tymoczko en Hermans 1985: 63)

Así, a pesar de la oposición de ciertas tendencias más inclinadas al prescriptivismo, se empieza a entender la equivalencia como un elemento dinámico y sujeto a interpretación, y con ella el texto, y con él la cultura. Al traductor comienza a vérselo, por ende, como intérprete que participa en la dación de sentido:

the view (or hope) is perhaps that literal or formal-equivalence translations will not involve interpretation. That is, the translator's own view of the text will be severely circumscribed

by the method of translation and the translator will intervene less
between translation and text. (Tymoczko en Hermans 1985: 63)

Tymoczko señala que esa esperanza es en vano: todo texto está abierto a múltiples significados y todo lector interpreta. La cerrada visión que ciertos sectores de la lingüística teórica mantenían sobre los conceptos de texto y equivalencia empieza por fin a mutar al dejar constancia la Escuela de la Manipulación de la necesidad de ampliar horizontes en un mundo que no dejaba de cambiar y de exigir cambio.

Uno de los logros de la antología de Hermans fue que muchos de los autores participantes en el volumen incidieron, como acaso nunca, en la importancia del concepto de otredad en relación con la traducción. El texto se comenzó a ver como una ventana abierta al Otro, y su traducción como el reflejo que tiene la cultura meta de la cultura origen. Resulta lógico por tanto que esto diese pie a que proliferaran visiones que relacionaban traducción y cultura como elementos indisolubles. Se extendió el empleo de una metáfora que se convirtió en tópico y que Baker deconstruiría con su publicación de *Translation and Conflict* (2006): el traductor como puente entre culturas; y, al no poder desligar el traducir de la manipulación en mayor o menor medida, surgieron importantes reflexiones sobre traducción y cultura, así como sobre traducción y poder. Poco después de la obra de Hermans tuvieron lugar los primeros giros de los estudios traductológicos: el *cultural turn* y el *power turn*.

1.1.2. El giro cultural

Se suele fijar el comienzo del *cultural turn* o giro cultural en la publicación del preámbulo que escribieron Susan Bassnett y André Lefevere para *Translation, History and Culture* (1990). A pesar de la denominación con la que se conoce a este giro en los estudios traductológicos, sería reduccionista pensar que nacieron por la necesidad de los

estudios de traducción de tener en cuenta la cultura en lo teórico; como se nos dice en *El*

Giro Cultural de la Traducción:

el marbete del «giro cultural» [...] quizá pudiera, en un primer momento, transmitir la impresión de que hace referencia a un inédito interés de la traductología por la cultura, y en consecuencia entenderse como una acusación implícita por la indiferencia hacia este aspecto en escuelas y tendencias anteriores. Sería ésta una percepción de todo punto infundada: la dimensión cultural es vital incluso en las primeras orientaciones científicas pioneras de la traductología en nuestro siglo (es indisociable, sin ir más lejos, del concepto claramente cultural — aunque no necesariamente «culturalista»— de «equivalencia dinámica» de Nida) (Martín Ruano en Ortega 2007: 39).

Esta diferencia que marca Martín Ruano entre *cultural* y *culturalista* es la clave para entender el giro cultural y la necesidad de su aparición a finales del siglo xx. En resumidas cuentas, el concepto de *traducción cultural* (Carbonell 1996: 91-93) y la consideración de la cultura como unidad de traducción son tan antiguos como la práctica. No podemos olvidar que incluso las primeras reflexiones escritas sobre traducción, las de Cicerón y Horacio, presentan ideas que adelantan las teorías descriptivistas modernas con fuerte carácter cultural, como la *skopos*theorie. Cicerón ya advertía que, según cuál sea la naturaleza del contexto en el que se lleva a cabo una traducción, el traductor deberá ejercer de intérprete, en el sentido de puente entre culturas, o incluso de orador, adaptando el contexto espacio-temporal del texto (García Yebra 1979: 139-154). El giro cultural, sin embargo, no pretende continuar haciendo hincapié en estas ideas, sino desentrañar la asociación entre traducción, manipulación y cultura con una visión crítica e interdisciplinar. El giro, que pretendía reivindicar su estatus como variante de la Escuela de la Manipulación, partía de que la visión de esta era limitada y estaba constreñida:

Bassnett y Lefevere proponían dar un salto cualitativo desde el formalismo de las teorías polisistémicas o de las aproximaciones descriptivistas más ortodoxas a la consideración de cuestiones de carácter ideológico, político e institucional para la explicación del funcionamiento de la traducción en relación con —y a la luz

de– la dinámica política de las culturas (Martín Ruano en Ortega 2007: 41).

Ya no era, por lo tanto, la investigación traductológica un mero asunto de observación y descripción formalista; ahora era una cuestión de ideología y de poder. Se colige que, aunque los estudios descriptivos de la traducción fueron el punto de partida del giro cultural, la influencia de la teoría del *skopos*, así como del enfoque canibalista (Snell-Hornby 2006) tuvieron que ver en la cimentación teórica del movimiento. Los puntos de partida, por supuesto, no eran novedosos: la muerte del concepto de autoría, el hecho de que ninguna traducción se produce en un vacío cultural o el rol de la traducción en las desigualdades culturales ya estaban presentes en Barthes (1968) y Foucault (1969). Lo novedoso era el enfoque: la orientación posestructuralista permitía utilizar la deconstrucción como herramienta, y partiendo de esa base se vio que los estudios de traducción podían abordarse, no solo de una manera circunscrita a sí mismos o a la literatura, sino desde la filosofía, la sociología, la psicología o la historia. El estudio de la traducción se comenzó a ver como un ámbito enriquecedor en campos como los estudios poscoloniales o el feminismo. La visión «culturalista» del movimiento permitía trazar las relaciones de poder entre culturas y subculturas y la ideología subyacente en todo el proceso textual. La traducción ya no era el objeto de análisis; ahora era el pretexto que nos permitía extraer conclusiones sobre un ámbito mucho más vasto: la cultura. Al igual que la influencia de los textos que Derrida publicó en la década de 1970 era innegable en el seno del giro cultural, el impacto que este movimiento tuvo en todos los giros posteriores es, hoy en día, claro.

Las aportaciones del giro cultural, en gran medida influenciado por el posestructuralismo, a la traductología son, por tanto, palpables. La idea de que el concepto tradicional de autoría se estaba disipando con el cambio de siglo, que bebía de autores

como Barthes o Foucault; la aceptación, con el ya mencionado Derrida, de que ningún texto significa por sí mismo, sino según su contexto de lectura, y que cada nueva lectura supone una nueva versión; la ampliación del concepto de traducción, que permitió comenzar a hablar de *reescritura*; la introducción de términos en el vocabulario crítico como *mecenazgo* o la omnipresencia del enfoque ideológico revigorizaron la traductología, abriendo camino a una nueva generación de académicos que vieron en este enfoque un campo fértil sobre el que disertar.

Particularmente interesantes para el propósito de esta tesis son esas ideas sobre autoría y texto. Al tomar consciencia de la manipulación implícita en la traducción y de lo imposible de la univocidad del sentido, el texto, a partir del giro cultural, se ve como algo variable, y el significado, y con él la equivalencia, se vuelven maleables. El traductor debe plantearse no solo qué traduce, a quién traduce y para quién, sino qué escribe, quién es él mismo y cuál es su lugar en ese nuevo texto que produce al traducir. La traducción para este movimiento es re-presentación y, por tanto, empieza entenderse como un herramienta de empoderamiento para el traductor. Este interpreta lo dicho y lo no dicho, y a partir de ahí re-presenta:

Hay que darle una oportunidad al texto de que nos hable, estando atentos tanto a lo que dice como a lo que no dice, a sus grietas, porque en muchas ocasiones lo que queda sin decir es tal vez lo más importante. (Vidal en Ortega 2007: 63)

La deconstrucción posestructuralista que vehicula el giro cultural comienza a plantear un dilema borgeano: el texto definitivo es solo una versión de infinitas versiones posibles, abierto a su vez a infinitas interpretaciones a las que acceder, de las que el traductor solo puede extraer una y así crear, como en un juego de espejos deformantes, una nueva versión tan definitiva o voluble como lo fuese el texto original. En palabras de Vidal (Vidal en Ortega 2007: 63), «una traducción no es el mismo texto que el original,

pero *tampoco* puede ser un texto diferente». Comienza a resultar imperativo encontrar el lugar del traductor y su producto en ese juego de espejos. Poco a poco, el giro cultural plantea los interrogantes necesarios para que podamos definir qué es el texto posmoderno y cómo la traducción accede a él.

Sin embargo, la consecuencia más interesante del giro cultural puede ser la que señala, de nuevo, Martín Ruano (2007: 52):

ni los enfoques culturales, ni ningún otro enfoque aislado, puede aspirar en solitario a ofrecer la respuesta o las herramientas de búsqueda que nos permitan comprender el fenómeno de la traducción hasta desentrañar toda la complejidad que lo caracteriza.

Esto explicaría no solo la proliferación de movimientos en el corto periodo de tiempo que separa el nacimiento del giro cultural de la actualidad, sino la consecuencia misma de esa proliferación: los diferentes enfoques, al igual que las diferentes vías de estudio, han comenzado a verse como integradoras, no como excluyentes. Una sola corriente teórica no puede dar explicación a todos los escenarios posibles que plantea la traducción en todos sus ámbitos; así, mientras se fraguaban los sucesivos giros de la traducción como enfoques cada vez más abiertos y heterogéneos, los estudiosos se empiezan a dar cuenta de que el objeto de estudio solo se puede abordar de manera abierta y heterogénea en direcciones tanto de ida como de vuelta. La cultura nos ayuda a entender la sociedad, sí, pero la traducción nos puede ayudar (y así lo hace) a entender la cultura. Podemos dar por sentado que la aceptación de esa idea es el mayor mérito del giro cultural.

1.1.3. El *power turn*

Uno de esos movimientos que surgieron a partir del *cultural turn* fue el *power turn*, que pretendía ahondar en los aspectos sociológicos y psicológicos de los conceptos

de poder, ideología y manipulación en la traducción. Edwin Gentzler y Maria Tymoczko, en su introducción a *Translation and Power* (2002), dan a entender, de hecho, que el *power turn* no es un subproducto del giro cultural, sino su evolución lógica. Según ellos, «the cultural turn in translation studies has become the “power turn”» (2002: xvi). Se permiten así hacer una crítica de los primeros estadios evolutivos del giro cultural:

One of the weakness of the early stages of the cultural turn in translation studies was at times an uncritical application of power dichotomies. Scholars were inclined to see an either/or situation with regard to translation: either the translator would collude with the status quo and produce fluent, self-effacing translations, or oppose particular hegemony and use foreignizing strategies to import new and unfamiliar terms to the receiving culture. (2002: xviii)

En la introducción a esta obra se critica la visión reduccionista del poder que mostraban los textos del giro cultural. El traductor lucha contra un poder establecido o se adhiere a él:

Translation is associated with power in all these senses, in part, because translation is a metonymic process as well as a metaphoric one. Power was typically seen as a form of repression, and those who wielded power did so at the expense of “the people.” (2002: xvii)

Esta visión hizo que proliferaran ideas sobre la traducción que ligaban el poder a la represión (2002: xix) y limitaban mucho el ámbito de estudio. Según Tymoczko y Gentzler, la ideología y el poder (concepto ya tratado por Lefevere en 1992) son dos elementos mucho más complejos, y las relaciones de poder no siempre tienen que poner al traductor (o, para el caso, al lector) en una dicotomía que deconstruir con la única intención de tomar parte activa. Para ellos, así como para autores como Ovidi Carbonell (2010), la traducción, cuando se estudia desde el poder y la ideología, puede ser más un acto de toma de conciencia y negociación que de rebeldía o lucha. Al situarnos en el

contexto sociocultural apropiado, entendemos mejor qué es el texto y qué debemos o podemos hacer con él:

In the 1950s and 1960s as Madison avenue tightened its grip on the United States and the world and pioneered techniques for using mass communications for cultural control, practicing translators began consciously to calibrate their translation techniques to achieve effects they wish to produce in their audiences, whether those effects were religious faith, consumption of products or literary success. (2002: xi)

Poco a poco, como señalan, comenzó a nacer en las culturas una sensación extendida de descontento hacia las ideologías dominantes (2002: xii), que desembocó en una reconceptualización de las ideas de sociedad y de poder; conceptos que empezaron a volverse centrales en todas las culturas en la década de los ochenta debido a los diversos cambios sociopolíticos que experimentan las potencias mundiales y que anticipan la llegada de la globalización. La apertura al comercio internacional de determinados países que habían mantenido cerradas las fronteras de su economía tras la Guerra Fría y el progreso de las tecnologías de telecomunicaciones a finales del siglo pasado fueron los principales responsables de este viraje del foco de interés académico. Por un lado, la apertura de ciertos países del antiguo bloque soviético y de Asia al comercio transnacional no solo impulsó la concienciación sobre el acto traductor, sino que puso sobre relieve la existencia de hegemonías económicas (tanto de sistemas como de países) y de influjos culturales imperialistas que, o bien se veían amenazados, o bien se reiteraban de maneras sutiles. La veloz industrialización de países en vías de desarrollo sumada a la estratégica fragmentación geográfica de los *clusters* europeos y, sobre todo, estadounidenses desembocó en un aumento de voces críticas hacia las dinámicas de poder subyacentes en el proceso globalizador que comenzaba a tener lugar de manera irrevocable a finales del milenio pasado. De un modo paralelo, el aperturismo económico de estos países supuso un aumento del PIB per cápita sin precedentes que tuvo lugar al tiempo que las

telecomunicaciones se abarataban y popularizaban (debido a la creciente necesidad de ellas que el mercado tenía) y que desembocó en la aparición e implantación popular del entramado comunicativo transnacional que supone internet (Zedillo 2018).

En este contexto la traducción demostró no ser un producto derivado de la cultura, sino uno plenamente activo en la construcción de dichas culturas. Por supuesto, estas ideas ya se habían explorado más a fondo en obras paralelas e influyentes a la antología de Tymoczko y Gentzler, como *Translation, Power, Subversion*, de Román Álvarez y M.^a Carmen África Vidal (1996), quizás una de las primeras obras que analiza a fondo la cuestión de traducción e ideología y que, realmente, da comienzo al *power turn*. En esta obra se empieza a vislumbrar lo que más tarde se continúa en *Translation and Power*: con la llegada de la era global no podemos obviar la dimensión ideológica del oficio del traductor; la traducción es un acto político que construye, moldea, amplía o revierte órdenes culturales (1996: 1-7).

Con el *power turn* la visión posestructuralista se expande en los estudios de traducción: las fronteras entre estudios culturales, literarios y traductológicos se disipan y entremezclan; las líneas de investigación se polarizan cada vez menos para dar lugar a un estudio más heterogéneo; la identidad y la otredad se tornan puntos comunes. El *power turn* convive con las visiones sobre ideología y traducción, y las complementa. La novedad más relevante, sin embargo, para el propósito de esta tesis es el cambio de conceptualización del texto.

La cultura, por primera vez, no solo se ve como una unidad de traducción, como la entendía el giro cultural; pasa a ser un texto que interpretar y, por tanto, que traducir. Se comienza a entender *texto* como todo aquello que está abierto a la interpretación (Arrojo en Gentzler y Tymoczko 2002: 65) hasta el punto de llegar a reconocer, como ya

lo hiciera Said (1991) «the world as a text» (Arrojo en Gentzler y Tymoczko 2002: 66). Más adelante veremos cómo estas ideas parten de las semióticas peircianas de segunda y tercera generación (Zecchetto 2002: 15-20). Esta perspectiva era necesaria para poder afianzar disertaciones sobre la ideología inherente a la creación. El mundo es un texto

in the midst of which we feel utterly lost unless we find an adequate interpretive thread to give us the illusion of knowing which direction to take and how to (temporarily) master reality (Gentzler y Tymoczko 2002: 66)

Si el mundo es texto, toda persona que lo habite es intérprete y dadora de sentido. Las ideas sobre la interpretación variable de un texto se repiten y se vuelven recurrentes.

Las traducciones «are inevitably partial» (Gentzler y Tymoczko 2002: xviii), sí, pero también son responsables de crear conocimiento dado que la mayor parte de la información a la que accedemos la obtenemos de textos traducidos (Gentzler y Tymoczko 2002: xx, xi), y el proceso de comprensión en sí supone una interpretación. Así pues, la principal conclusión de los autores que toman el *power turn* es que la traducción crea conocimiento, y ese conocimiento es re-presentación. La fidelidad y las ideas sobre la equivalencia traductora pasan a segundo plano, cuando no se ven como una falacia. El traductor *crea* un texto que tiene su vida propia; el original es solo el punto de partida, si bien vive en la traducción y pervive gracias a ella. Las ideas que giran en torno a la muerte del concepto de autoría proliferan y, en un sentido borgeano (el autor argentino se vuelve un punto común a muchos de los textos), la traducción se acepta como una versión más que complementa, en su propio contexto espacio-temporal y sociocultural, a un original que solo es definitivo por agotamiento o por ideología.

El *power turn* continúa y amplía caminos abiertos por el *cultural turn* y desarrolla ideas sobre las dinámicas de poder existentes en el acto traductor a las que movimientos

anteriores no habían prestado demasiada atención. De manera reseñable, los autores que participaron en *Translation and Power* se dieron cuenta de que la deconstrucción posestructuralista de la que partían los académicos del giro cultural, que pretendía eliminar la polarización de ideas, al final solo provocaba un cambio de enfoque sobre esa polarización. La deconstrucción no podía servirnos para estudiar la carga ideológica de cualquier texto desde la imparcialidad porque nosotros, como individuos observadores, estamos cargados de ideología. Y, aunque la deconstrucción sigue resultando una buena herramienta para analizar y medir las implicaciones del habla y del silencio, y para desaprender con el fin de posicionarnos en un universo de pluralidad significativa (Gentzler y Tymoczko 2002: 207), la idea misma de deconstruir nuestro conocimiento excluye la posibilidad de ser objetivos como intérpretes. Sin embargo, cuando contextualizamos el esencialismo y la deconstrucción, y la falsa visión de objetividad que conllevan, tomamos consciencia de nuestra parcialidad y podemos usar ambos conceptos como herramientas. Esto nos ayuda a ser críticos en tanto que intérpretes del texto que es la cultura. Entonces podemos tomar parte activa como traductores-creadores. Traducir, en este contexto, ya es necesariamente sinónimo de re-escribir. Gentzler se apoya en Spivak para explicar la dinámica hermenéutica plural que articula la hoja de ruta del *power turn*:

Spivak urges translators to deconstruct the chain of signification and to expose metaleptical/metonymical process of figuration. Only by undoing this “massive historiographic metalespsis” can one begin to locate the conditions and effects of oppression. This use of “affirmative deconstruction” —or in Spivak’s words “positive essentialism”— to expose repressive conditions and allow for new openings is both overtly political and also one of the few means of power that language minorities and oppressed societies have at their disposal. We see our present volume *Translation and Power*, as a contribution to this project. (2002: 209)

Una traducción, al fin, como ya había afirmado Bassnett en su prefacio de *Translation, Rewriting and the Manipulation of Literary Fame* (1992: vii), es una reescritura:

Translation is, of course, a rewriting of an original text. All rewritings, whatever their intention, reflect a certain ideology and a poetics and as such manipulate literature to function in a given society in a given way. Rewritings is manipulation, undertaken in the service of power, and in its positive aspect can help in the evolution of a literature and a society. Rewritings can introduce new concepts, new genres, new devices and the history of translation is the history of literary innovation, of the shaping power of one culture upon another.

La traducción se acepta, según estos movimientos, como reescritura, como recreación; una versión más de un texto que ofrece infinitas posibilidades de interpretación. Como afirma Ovidi Carbonell, «a rewriting, just like any intercultural experience, is constantly in the process of being created» (Pratt, Wagner, Carbonell, Chesterman y Tymoczko 2010: 100); por tanto, una traducción es solo una de esas posibles interpretaciones, y reflejará los intereses, el estilo o la ideología del traductor o de una parte interesada. De manera paralela, a partir de esta visión creativa de la traducción, el *power turn* continúa reivindicando, como ya hacía el *cultural turn*, la visibilidad del traductor en el proceso.

El acceso mayoritario a la cultura se hace a través de textos traducidos. Esto implica que todos nos hemos aprovechado alguna vez de los servicios de un traductor; sin embargo, el traductor continúa en la sombra y el público sigue devaluando su trabajo. Más allá de servirnos para analizar las relaciones de poder, los intereses ideológicos y la influencia cultural de las traducciones en tanto que reescrituras manipuladas, el análisis de la traducción desde este enfoque tiene que tratarse, al menos, desde la misma óptica central que tiene el consumo de su producto por parte de la sociedad. Este

posicionamiento que defiende el *power turn* no deja de ser una reivindicación del traductor y su labor. Los estudios de traducción, por todos los motivos aducidos, llegan en esta etapa a un punto en el que deviene necesario eliminar los tópicos sobre la invisibilidad del traductor.

1.1.4. La postraducción y el *outward turn*

Si recapitulamos podemos apreciar que los movimientos que hemos estudiado en estas páginas han aportado, no solo una terminología sistematizada para los estudios de traducción, sino un terreno fértil desde el que analizar la traducción como producto y como medio en su contexto cultural y social; la trayectoria seguida por los estudios de traducción desde la escuela de la manipulación hasta el *power turn* ha conseguido que podamos identificar al traductor como creador, la traducción como creación y la cultura como texto. Estos cambios, por pequeños que parezcan a un desconocedor de la materia, a poco que estudiemos la historia de la traducción resultan revolucionarios: un giro de 180 grados al paradigma clásico.

En los años cincuenta del pasado siglo, con el auge de la lingüística, la traducción se asimiló como una subrama de la lingüística contrastiva; esto provocó una expansión del prescriptivismo en el seno de los estudios traductológicos que, aunque resultó positiva para el avance de nuestro ámbito de estudio, limitó las perspectivas académicas a asuntos meramente lingüísticos. El giro descriptivo de los años ochenta permitió que pudiésemos comenzar a alejarnos de visiones ancladas en conceptos platónicos o religiosos sobre la equivalencia. La influencia posestructuralista nos permitió desandar lo andado y reinventar nuestra doctrina de estudio desde un nuevo enfoque con una pretensión, al fin, universalista y sincrética, alejada del concretismo de la lingüística formal. La consecuencia más directa de este cambio de enfoque es la liberación que experimentó la

traductología al pasar a segundo plano la cuestión de la equivalencia. A pesar de haber sido, como se comenta al principio de estas páginas, la piedra angular de los estudios de traducción y haber conducido a generaciones de académicos a callejones semióticos sin salida, los estudios descriptivos evolucionaron hasta plantear paulatinamente que la equivalencia, al fin, como todo lo que rodea a la labor traductora, está sujeta a la interpretación del receptor que la observa. Así, poco a poco, comenzaba a perder el valor sacro que se le llevaba atribuyendo desde los orígenes de la traductología. Comenzábamos a caminar, en palabras de Vidal en Ruano y Vidal (2016), hacia una traducción «sin ónfalos».

Como ya se advirtió al comienzo de esta tesis, nuestra intención no es proponer nuevos métodos de traducción para el siglo XXI, sino explicar cómo la traducción vehicula la creación cultural contemporánea y cómo el lenguaje crítico que han desarrollado los estudios de traducción nos puede ayudar a entenderla. Partimos, pues, de la terminología propia del ámbito de estudio y de su concepto central, que es la equivalencia. Ya hemos afirmado con anterioridad que la labor traductora se ha visto tradicionalmente como una manera de decir *lo mismo* para alcanzar un público que no puede acceder al original; bajo esta idea subyace la presunción de que el trasvase semántico se puede producir de manera invariable e indiscutible; prejuicio que ha motivado la mayor parte de críticas a la labor traductora a lo largo de la historia. Estas visiones, por vetustas y limitadas, empiezan a superarse ya a finales del siglo XX, a pesar de que nunca han supuesto una voz unánime en el seno de los estudios de traducción. Está más que aceptado que traducir es decir *casi lo mismo* (Eco 2003/2008). Esta afirmación viene cargada de implicaciones que sirven, al tiempo, de argumentos para asentar esta idea: el significado de un texto puede subyacer no solo en su estructura superficial, sino que depende de una variedad de factores

apabullante. Un simple estudio de *El romancero gitano* de Federico García Lorca nos hará ver cómo la elección de pies yámbicos y trocaicos en los poemas de tono más grave es significativa a nivel rítmico; cómo el hecho de que esté compuesto en romance es significativo a nivel cultural; cómo su lectura puede impactar de manera diferente en un lector andaluz que en uno burgalés o polaco; o cómo la diacronía entre el momento histórico en que se compuso y el contexto en el que se puede leer en la actualidad es significativo a nivel sociocultural. Todo ello es el texto, pero no todo se puede traducir de manera fidedigna. Esta afirmación, lejos de reconocer un estigma de la labor traductora, pretende señalar una realidad de la manera en la que se consumen los textos: el significado no es un objeto inamovible atribuido como un don por el autor del texto, sino que varía en función de los ojos de aquel que mira y su contexto. Sobre esta doble vida de las traducciones se lleva hablando desde los albores de la civilización, pero no es hasta que Benjamin reflexiona en 1923 sobre la tarea del traductor en su germinal ensayo (1923/2017: 292, 293) que esta línea de pensamiento comienza a instaurarse en los círculos académicos. A partir de que él alertara sobre la necesidad de huir de las posturas monolíticas sobre la fidelidad y la equivalencia proliferaron visiones de nuestra tarea que subrayaban la importancia del intérprete y la subjetividad en el proceso traductor. La instauración de una tradición rupturista en el arte a principios del siglo XX gracias a las vanguardias fomentó la reflexión sobre el Yo al tiempo que la llegada a mediados del mismo siglo de la visión crítica del posestructuralismo aumentó la observación de la otredad; esto derivó en que la intersubjetividad en el seno de los estudios humanísticos comenzó a interesar más y, por tanto, se produjo un mayor número de reflexiones sobre el acto comunicativo y la traducción. El propio Michel Foucault propone visiones heterogéneas sobre el sentido en *Les mots et les choses* (1966) y sugiere la necesidad de

una hermenéutica abierta a la plurivocidad y la puesta en duda del discurso centralizado en *L'archéologie du savoir* (1969: 13, 14):

Ces problèmes, on peut les résumer d'un mot : la mise en question du *document*. Pas de malentendu : il est bien évident que depuis qu'une discipline comme l'histoire existe, on s'est servi de documents, on les a interrogés, on s'est interrogé sur eux ; on leur a demandé non seulement ce qu'ils voulaient dire, mais s'ils disaient bien la vérité, et à quel titre ils pouvaient le prétendre, s'ils étaient sincères ou falsificateurs, bien informés ou ignorants, authentiques ou altérés. Mais chacune de ces questions et toute cette grande inquiétude critique pointaient vers une même fin : reconstituer, à partir de ce que disent ces documents — et parfois à demi-mot — le passé dont ils émanent et qui s'est évanoui maintenant loin derrière eux ; le document était toujours traité comme le langage d'une voix maintenant réduite au silence, — sa trace fragile, mais par chance déchiffable.

La instauración de esta dinámica hermenéutica nos lleva a poner en duda la tradición traductológica y su periplo en busca de la equivalencia perfecta. Hermans (1999: 47) resume el sentir común de los estudios descriptivos de la traducción al afirmar que «the more closely one looks at what constitutes 'equivalence' in translation, the more problematic the notion becomes»; cualquier incursión al contenido semántico de un texto, incluido (y en especial) aquel que se hace desde la traducción, solo puede devolver la versión que ha filtrado el juicio del intérprete (Steiner 2001/2002: 65), lo que a su vez nos obliga a ser conscientes del papel que han ejercido la imitación, la adaptación y el versionado en el constructo de la cultura a lo largo de la historia (Barthes 1984/1987: 69, 70; Gentzler 2017: i-xii). La traducción no es, de esta manera, sino la constatación de la diferencia desde lo socialmente impuesto como igual. Pero, si solo el original puede ser *el original*, el significado se debe ver como el punto de partida del análisis y un incentivo para la deconstrucción del texto y del intérprete en vez de como la condición *sine qua non* de una identidad (Tymoczko 2007), que a su vez queda expuesta como característica no ontológica, sujeta a constructos socioculturales:

identities - and their stereotypes - are part of the symbolic organization of a complex reality which often shows ambivalent or contradictory aspects; on the other hand, stereotyping gives legitimacy, "normalcy" and coherence to attitudes and ideologies of acceptance/rejection of the others, while also, and fundamentally, defining a self, an ethical stance, a mould with the help of which patterns are shaped. (Carbonell 2010: 99-100)

La obsesión con la equivalencia perfecta solo denota una necesidad humana de localizar y preservar la Verdad, de limpiar el acto comunicativo de denotaciones; pero

La denotación pura es una ilusión [...], el significado lingüístico será esencialmente connotativo, es decir, intersubjetivo, pragmático y adaptado a la situación. Todo intento de presentarlo como instrumento unívoco y estable, especularmente fiel a una realidad que pretende aparecer como objetiva, cumple una función lógica, es decir, tiende al mantenimiento del orden existente. Pues si se considera el lenguaje como un mecanismo que refleja la estructura de la realidad, es decir, como esencialmente denotativo, se está bloqueando toda posibilidad de que los hablantes intervengan en la construcción de esa realidad, transformando el estado de las cosas vigente. (Meix 1994: 196)

Por ello, en la actualidad, en un momento histórico en el que la Verdad y la Realidad se asumen como invitaciones al debate, podemos afirmar que todo texto es un crisol signifiante en continuo cambio y su traducción no puede ser sino su versión. Traducir, pues, es crear; y esta visión nos permite observar la labor traductora como un vector ascendente y no descendente en los polisistemas culturales.

La equivalencia absoluta no puede existir sino como dogma en un mundo humanista que le otorga validez ontológica al individuo. Todo texto es tantos textos como lectores lo consuman e interpreten. Las visiones de los estudios prescriptivos, que abogan por la posibilidad de la equivalencia absoluta, resultan ya negacionistas; teorías que ahondan en lo platónico y reniegan de los avances de la semiótica de los últimos cincuenta años, aun habiendo demostrado autores como Foucault, Derrida o, incluso, Husserl hace más de un siglo que todo signo es variable según el contexto. Sin embargo, resulta igualmente innegable para los estudios de traducción que la cuestión de la equivalencia

es, por méritos propios, la piedra angular de la traductología. Debemos preguntarnos, pues, qué es, en qué grado y cómo se consigue.

Si aceptamos que la equivalencia absoluta es solo un precepto quimérico, debemos igualmente reconocer que toda equivalencia es relativa. Como hemos visto hasta ahora, el trasvase de sentido se puede producir de algunos de los focos significantes de un texto, pero jamás de la conjunción de todos; la traducción depende de quién consume el texto y de cómo lo entiende. Igualmente alguien que aborda un texto con intención de traducirlo, transcribirlo o recrearlo debe, lógicamente, penetrar en el texto por completo y entenderlo a todos los niveles posibles; ese reescritor/transcreador se impregna del texto hasta dominarlo y ahí elegir qué fracción semiótica del mismo quiere (o puede) trasvasar, dado que en toda traducción se aumenta, disminuye o manipula el sentido del original, como hemos visto que proponen los estudios descriptivos (Gentzler 2017; Hermans 1995; Álvarez y Vidal 1996; Eco 2017; Gentzler y Tymoczko 2002 entre otros.). Se dilucida también que la equivalencia, por tanto, no es solo relativa sino que, además, es selectiva. Y si la equivalencia, que es el eje central de cualquier definición de traducción, es selectiva, el traductor no puede verse como un agente pasivo en cuanto que es el encargado de *seleccionar* los objetos semióticos a los que va a otorgar equivalencia. Estas visiones serán básicas, como trataremos en los capítulos sucesivos, para analizar el acervo textual de la red y a la hora de plantear nuevas visiones de la equivalencia semiótica.

Con todo lo anterior, al liberarse de los esencialismos reduccionistas que rodean el estudio de la equivalencia traductológica y plantear la traducción desde el vasto campo de los estudios culturales, varios autores (Vidal 2017; Bassnett y Johnston 2019; Gentzler 2017; Cronin 2017) comenzaron a ver la necesidad de redefinir los conceptos alrededor de los que tradicionalmente había girado la traducción. Si la herramienta de trabajo, el

texto, había mutado, con él lo había hecho la propia práctica de la traducción. Los estudios descriptivos señalaban que este cambio de paradigma estaba relacionado con la influencia mutua que empezaban a ejercer entre sí traducción y sociedad.

Edwin Gentzler, de manera paralela a otros autores cercanos a él, advierte la necesidad de un giro en la conceptualización de la traducción. De esta manera nace la teoría de la *post-translation*. Por supuesto, como todos los movimientos que surgen a partir del giro al descriptivismo en los estudios, es un avance continuista que no pretende renegar del bagaje previo a su llegada; por el contrario, aspira a corregir posibles errores de concepto, ayudar a llenar vacíos académicos y proporcionar un enfoque y una serie de herramientas terminológicas y metódicas que puedan ayudar a los estudios de traducción a avanzar. Principalmente, la postraducción surge del enfoque de Gentzler, inspirado por autores como Nergaard o Arduini, de los estudios de traducción contemporáneos como excesivamente limitados y logocéntricos: tras más de medio siglo de análisis traductológico, los estudios de traducción aún no parecían haber practicado aperturismo de cara a los códigos semióticos utilizados. Los estudios de traducción, según el autor, a pesar de avanzar en pos del universalismo y la amalgama de culturas, parecen ser «too narrow, text-centric, and based upon European definitions and models derived in the 1970s and early 1980s» (Gentzler 2017: 1).

Al ver su campo desde esta perspectiva y desde el alumbramiento de la era globalizada de la cultura, Gentzler parece unirse a las propuestas de Cronin (2013), Bielsa (2010; 2011; 2012) o Bassnett y Bielsa (2008) al aceptar que la traducción no se puede estudiar de la misma manera en la que se hacía antes de la llegada de la globalización, particularmente antes de la llegada de internet; asimismo parece darse cuenta de que el estudio de la traducción no solo puede servirnos para entender la labor traductora en sí,

sino que puede ser una herramienta excepcional para entender el progreso de la cultura y, por ende, de la sociedad humana en una era en la que los límites se difuminan y las definiciones no paran de expandirse. Había llegado el momento de crear una nueva definición del objeto de estudio que contemplase la pluralidad de resultados y contextos que proporciona y en los que se desenvuelve la traducción. Apremiaba enfocar la traducción desde una perspectiva integradora, no binaria, antiesencialista y enfocada a conclusiones heterogéneas, en tanto que el acto de traducir, entendido en la amplitud que requiere la cultura global, se desarrolla en espacios no binarios, fragmentados y abiertos al cambio constante.

En este contexto, la irrupción del *outward turn* propuso una vía de investigación acorde al devenir textual de las generaciones contemporáneas. Bassnett y Johnston (2019) subrayan la urgencia con la que los estudios de traducción necesitan ejercer miradas exotrópicas¹ que nos permitan entender nuevos procesos significantes para despegarnos de la lacra del logocentrismo imperante y poder así contextualizarnos en un ambiente sociocultural en constante cambio. Unida a esto, la llegada de la postraducción supuso un soplo de aire fresco a una línea de estudios que comenzaba a parecer estancada. A poco que analicemos el paradigma de creación y consumo de capital cultural (Bourdieu y Passeron 1973; Lefevere 1992) en el siglo XXI, apreciamos que era necesario comenzar a hablar de traducción en los términos que trata Genzler.

¹ No utilizamos en esta tesis el término *exotrópico* en el sentido transhumanista ni, por supuesto, en el sentido oftalmológico; lo entendemos, desde la más pura etimología, como «hacia fuera», ya que estimamos que funciona como adjetivo equivalente al *outward* de Bassnett y Johnston.

En primer lugar, se puede afirmar que la postraducción es un enfoque más cercano a los estudios culturales que a los estudios de traducción: al contrario que el giro cultural o el *power turn*, no propone una manera de ver la traducción a través de la cultura, sino a la inversa. La postraducción pretende demostrar que la labor traductológica es un punto de partida para entender el desarrollo cultural global. La nuestra es, para Gentzler, Nergaard y Arduini (quienes acuñaron el término «*post-translation*»), una cultura traducida, y solo puede entenderse su desarrollo histórico y sus perspectivas contemporáneas y futuras si se observa *desde* la traducción. En este sentido, la propuesta del autor estadounidense se acerca más a conceptos tratados por la sociología cultural que a los de la traductología más conservadora. De un modo casi idéntico a lo propuesto por el *outward turn*, la postraducción sugiere el inicio de la exotropía en los estudios de traducción. El objetivo último, por supuesto, es ampliar y mejorar nuestro conocimiento de las actividades del espíritu humano que vertebran la sociedad en la que vivimos, pero, de manera tangencial, casi velada, tanto el *outward turn* como la postraducción son teorías que señalan más que ninguna otra antes el papel central de la traducción en el desarrollo de la cultura global. Así, Gentzler y Bassnett consiguen al fin, a través de estas miradas hacia fuera de los límites clásicos de la traducción, esa *mise en relief* que motivó originalmente el nacimiento de los estudios descriptivos de la traducción.

1.1.5. El *transcreational turn*

Tanto el *outward turn* como la postraducción entienden el texto que se traduce como un pre-texto sobre el que se construye y se ha construido el capital cultural que compartimos como especie. Esta asimilación del original como punto de partida marca la necesidad que tantos autores previos a ellos han reseñado (y hemos estudiado) de huir de visiones absolutas de la equivalencia, al tiempo que señala la urgencia apremiante con la

que el traductor debe tomar consciencia de su rol como intérprete-creador. A este respecto, Marais (2019: 3) subraya, no sin cierta ironía, la abundancia de términos que se emplean en el ámbito académico para hablar de lo que, a grandes rasgos, es la labor traductora:

Gunther Kress, in a plenary address, listed some terminology referring to ‘trans’ phenomena that had been circulating at the conference: transcription, transformation, transduction, translation, transposition, transmission, transfer, transmediation, and transcultural. During the conference, I had also picked up, from the program and in presentations, terms such as transmodality, transfiction, transliteracy, transmedia navigation, transcreation, adaptation, ekphrasis, intersemiotic translation, semiotranslation, interart, voice description, cinematization, and gamification, representation, visual transmediation, metafilmic, kinephrastic, transideology, interfiguralidad, and shapeshifting, which were used to refer to roughly similar phenomena or processes. One can add to this the notions of intermediality, intermodality, multimodality, and multimodality, as well as some very specific terminology, such as Elleström’s notion of media transformation, Ryan’s transmedia storytelling, Vitali-Rosati’s mediating conjuncture, Monjour’s anamorphosis, and Queiroz’s metaphor of cyborg.

La realidad sobre la que pretende incidir Marais no hace sino reiterar la necesidad que tienen los estudios de traducción de abrirse a nuevas perspectivas, a visiones exotrópicas. Cada uno de esos sustantivos, si bien en síntesis todos hacen referencia a procesos de transmisión de sentido, pone nombre a una variedad de formas distintas que puede adoptar la traducción. De ellas, contextualizando su uso multimodal, como el propio Marais advierte, la más fructífera para aplicar las visiones de la traducción que vehiculan tanto el *outward turn* como la postraducción y lo propuesto por esta tesis es el término *transcreación*.

Perloff, al hablar de la crítica que dedicó Edgell Rickword a *The Waste Land* de Eliot en 1925 (Perloff 2010: 1-7), articula una defensa de la icónica obra, al tiempo que

sugiere que lo que la hace realmente original es, al contrario de lo que le recriminó Rickword, la constante aparición de citas y referencias cruzadas:

A poem as a “set of notes,” most of them “borrowed” from other texts: such “mere notation” can only be “the result of an indolence of the imagination.” [...] It is *The Waste Land*, however, that, almost a century after it was written, remains Eliot’s most celebrated poem—the poem that has given most readers “the satisfaction we ask from poetry.”

Dado que «the notion of an individual person being a genius was a nineteenth-century invention, especially in Germany in the age of Sturm und Drang» (Perloff 2010: 21), cabe entender que la re-escritura (a la que la autora también se refiere como *transcreation*) no solo es la herramienta que articula la historia de la creación artística (2010: 4) sino que es la clave para contextualizar y comprender la creación contemporánea, que ha encontrado su máximo exponente en la red. *Transcreación*, de esta manera, es el término que define el ejercicio creativo de la traducción, esa visión del texto como pre-texto que defienden el *outward turn* y la postraducción.

David Katan, en su artículo «Translation at the Crossroads: Time for the Transcreational Turn?» (2015) analiza la actualidad del término para dilucidar si los estudios de traducción necesitan atender más a lo que un enfoque transcreador puede ofrecer. El autor señala que las traducciones libres, desligadas del concepto de fidelidad, han existido a lo largo de la historia, pero se han hecho especialmente palpables en los casos en los que la traducción implica mediación intercultural (2015: 369):

More recently, Katan (2013, p. 84) defines intercultural mediation for translators in terms of the following: “a form of translatorial intervention which takes account of the impact of cultural distance when translating”. For this to happen, the translator has to take a meta-perceptual position (Katan, 2001, pp. 301-302; 2009, p. 89; see also Tymoczko 2010, pp. vii-viii), one which neither acquiesces nor resists the system *a priori*. The T/I is then in a position to decide at what level to intervene: as an activist or as a mediator. What is *a priori*, from the translator’s

privileged meta-position, is to account for reader response according to the skopos.

This conscious change in perceptual position means that the translator is no longer responsible for faithfulness to the source text or culture, but becomes responsible for the relationship between texts, contexts and their readers, accommodating the text into its new context.

El cambio de enfoque en el proceso de traslación lingüístico-cultural disuelve la noción de equivalencia lingüística y otorga al traductor una responsabilidad bilateral hacia las dos facciones culturales entre las que media. Y ya que «Today, a number of professional bodies are endorsing the importance of intercultural mediation» (Katan 2015: 370), Katan manifiesta su sorpresa ante la poca presencia que tienen la mediación intercultural y las teorías de la traducción no enfocadas a la fidelidad y la equivalencia en las aulas (2015: 370-376) a pesar de que el progreso tecnológico ha traído consigo la competencia profesional que suponen los traductores automáticos y las traducciones amateur. Ante eso, el autor sostiene que «This term, ‘transcreation’, is very interesting; and is worth investigating» (2015: 376). Al relacionar la transcreación con la teoría antropofágica de la traducción (2015: 378) Katan subraya el aspecto creativo de la primera y la señala como una de las grandes líneas de investigación que debemos tener en cuenta de cara a la supervivencia de la traducción en un mundo global en el que el progreso tecnológico amenaza la profesión:

Could transcreation be a way out of this impasse? In theory, changing the name would widen the T/Is’ role, and allow them the freedom to ‘translate’ while at the same time considering the context. Transcreation, also, as the Schriver’s (2011) further discussion on the subject points out, would nullify *Capital’s* previously discussed apocalyptic predictions for the year 2025: “Since [transcreation] is an inherently creative process, a machine cannot touch it. Nor can anyone argue that it is a commodity or that anyone else could do the same job” (Katan 2015: 379).

Para el interés de esta tesis podemos señalar, tomando como punto de partida a Katan y Spinzi (2014), Hutcheon (2006) y Torop (2002) aparte de lo ya citado, que toda traducción implica reescritura y, por lo tanto, *reescritura*, *adaptación* y *traducción* funcionan como sinónimos. Entendemos la transcreación, sin embargo, como una forma especial de re-escritura; una en la que existe una intención clara por parte del re-escritor de generar un producto nuevo. La diferencia, entonces, no radica en el texto y en su naturaleza, sino en la intención del traductor al abordarlo. Entendemos *transcreación* como la traducción que se ejerce con consciencia de su naturaleza adaptadora. Usar un texto origen, pues, como pre-texto para ejercer un acto creativo derivado es transcrear.

La traducción como trasvase lingüístico se ha dejado atrás, y el concepto de originalidad se difumina hasta llegar a entenderse la propia autoría como una suerte de tótem, de testimonio que nos permite trazar el recorrido de formas y contenidos a lo largo de la historia de un arte. Si observamos la cultura desde la traducción, esta última nos invita a reflexionar sobre nuestra relación con el Otro, sobre la diferencia y la *différance* (en términos derridianos) y, por tanto, nos obliga a pensar en el texto como un crisol semiótico en el que el significado que pretendía transmitir el autor del texto «original», de haberlo, no es el único ni necesariamente el más acertado para todos los contextos. Tanto Bakhtin (1994), con su concepto de heteroglosia, como Kristeva (1978) con sus visiones sobre intertextualidad, tratan este tema desde perspectivas complementarias que nos permitirán reflexionar, no solo sobre la creación en cuanto que traducción, sino, como trataremos más adelante, sobre el consumo de arte como interpretación.

En cualquier caso, hemos visto que Katan advierte (2015), al igual que sugieren Bassnett y Johnston (2019), que el contexto de la civilización global exige que revisemos nuestra manera de entender la traducción, y, de cara al estudio de las nuevas textualidades

de la red, la postraducción entendida desde el enfoque transcreeativo puede ayudarnos a estar a la altura de estas exigencias.

1.2. El problema de la originalidad

Según quienes abogan por la postraducción y el *outward turn*, debemos volver a plantear el concepto de originalidad desde un nuevo enfoque en tanto que se propone, de entrada, que todo producto cultural es deudor de uno o más precursores que, a su vez, beben de fuentes previas y así hasta el origen mismo de la cultura. El arte es un laberinto lleno de cristales en cuyos reflejos se pierde la originalidad, y es a partir del arte desde donde se definen las identidades culturales:

Ovid turned into Shakespeare turned into Ovid. Such a path of re-reflection also supports Baudrillard's thesis that texts circulate rather than originate. Indeed, there is a Borgesian postmodern element to the self-reflexivity of *A Midsummer Night's Dream*, with the two plays serving as a comment upon and a parody of each other. (Gentzler 2017: 62)

Si pensamos en este laberinto de referencias cruzadas, en este juego de espejos enfrentados, la posibilidad de considerar que un texto es original en cuanto que innovador se derrumba y, de esta manera, la visión de texto como un objeto sagrado al que cualquier versión solo perturba lastra el progreso de nuestra materia: ese texto «original», al fin y al cabo, existe solo como versión de una versión. La manera en la que el artista se expresa, el contenido que pretende transmitir o su propósito comunicativo partirán siempre del bagaje cultural de ese autor, y el bagaje cultural de cada ser humano depende, aparte de su contexto sociocultural, de los textos que ha consumido a lo largo de su vida. Lo que leemos, observamos, escuchamos o sentimos forma quiénes somos; es lo que somos y, en consecuencia, aquello que escribimos, plasmamos en imágenes o proclamamos parte de manera obligatoria e inevitable de aquello que nos ha motivado a crear en primer lugar.

Al afirmar todo esto, la postraducción y el *outward turn* se revelan como deudoras de las ideas de Lefevere sobre ideología en 1992.

Gentzler, a pesar del alcance de su reflexión, se centra solo en el código léxico-semántico y en comentar casos que nacen de lo literario: Shakespeare, Goethe o Proust como punto de partida y crisol de deriva cultural. Estos ejemplos nos sirven para subrayar la tesis propuesta: sin traducción, entendida como transcreación, no hay progreso cultural. Si Shakespeare no hubiese re-creado fuentes sajonas sobre mitología, nunca habríamos podido leer *Sueño de una noche de verano*, como señala el autor. De la misma forma, si la Alemania del siglo XVII no hubiese mostrado interés por las obras del Bardo y jamás las hubiesen traducido, la supervivencia de sus textos habría sido imposible y hoy en día no tendríamos el mismo acceso a algunas de las obras universalmente más relevantes del género dramático y, por supuesto, nunca habrían aparecido la enorme cantidad de obras de autores decimonónicos que veían a Shakespeare como un maestro, ni sus personajes habrían pasado a definir estereotipos tan relevantes en el acervo cultural de Europa. La traducción de ninguna forma *traiciona* al original, como reza el viejo aforismo; en todo caso, lo mantiene con vida, lo completa (en términos borgeanos), lo perpetúa:

In this section, I argue that Shakespeare was *kept alive* through the efforts of itinerant English actors performing first in English and later in translation. (Gentzler 2017: 47)

Pero, como continúa Gentzler, al igual que los juglares perpetuaron una tradición literaria de manera oral, sin concepto idealizado de texto original, aportando, ampliando y quitando; cambiando de prosa a verso, de verso a canción o, incluso, a autos teatrales, Shakespeare, como tantos otros autores, solo sobrevivió gracias a la interpretación que hicieron de él autores anónimos que quisieron llevar sus mensajes a otros destinatarios:

«In the early years, much of the “translation” was done through intersemiotic means, via miming and gestures, costumes and songs» (Gentzler 2017: 47).

La traducción entendida como transcreación intersemiótica se torna clave para comprender ese progreso cultural que Gentzler afirma que supone la traducción:

many writers today might claim that all writing is a form of rewriting, or better said, a rewriting of a rewriting of a rewriting. Post-translation studies, if broadly conceived, has much to tell us about those re-visioning and re-versioning processes that are reshaping cultures worldwide today. (Gentzler 2017: 63)

Shakespeare se reescribió en la Alemania del siglo XVII para poder acercarlo de una manera llamativa al público de entonces; estas reescrituras, a su vez, alcanzaron a Goethe y atrajeron su interés, influyendo de manera notable en su sensibilidad literaria y resultando, más tarde, en uno de los precursores del *Sturm und Drang* y, por ende, de todo el Romanticismo europeo. La perpetuación a través de la manipulación guiada por un fin derivó en un progreso cultural, en nuevas formas de entender la cultura. Revelando una vez más ese complejo juego de espejos enfrentados que son la cultura y el arte, la infinita cadena de precursores artísticos, de traducciones, de re-escrituras trajo consigo el movimiento cultural que definió al siglo XIX. Esta cadena, lejos de acabar ahí, continúa sus consecuencias socioculturales si consideramos el Romanticismo como uno de los grandes precursores, a su vez, de las visiones orientalistas o del amor romántico. La lista de obras que se inspiran en precursores, que a su vez generan respuestas culturales, progreso o estancamiento, pero que, en cualquier caso, dan forma a la cultura universal nunca acaba, y la traducción parece vehicular siempre los cambios en mayor o menor escala. Las reflexiones de Eco sobre la traducción (2003/2008), los estudios semióticos de Kristeva y Bakhtin (Duff 2002) o las visiones sobre versión y autoría de Jorge Luis Borges (Arrojo 2004, 2018; Gentzler 2008; Kristal 2002; Vidal 2017; Waisman 2005)

avalan esta idea, así como lo tratado por Roland Barthes en 1967 con «La mort de l'auteur». La traducción se nos muestra como una herramienta poderosísima de búsqueda y construcción de identidad, ya sea individual o colectiva:

I argue that the Germans, particularly the late eighteenth-century generation, saw something in Shakespeare *in translation* and well understood Shakespeare as a translating author. Late eighteenth-century Germany was simultaneously finding itself in translation and searching for a national language and identity, in a similar fashion to England's use of translation to form its identity in Elizabethan England. (Gentzler 2017: 50)

En este sentido, según Gentzler, el movimiento antropófago brasileño puede ayudarnos a entender el papel central de la traducción en la construcción identitaria. Las ideas del movimiento antropófago, aplicadas a la traducción en primera instancia por los hermanos De Campos y posteriormente autoras como Rosemary Arrojo (2004, 2018) o Else Vieira (en Hornby *et al.* 1994 y Bassnett y Trivedi 1999), ofrecen una visión de la re-escritura que sirve bien a los propósitos de la tesis de Gentzler. Los antropófagos, al fin, proponen, a través del filtro del traductor, acercar el original a la traducción en una amalgama en la que los márgenes se disipan y el Yo se funde con el Otro. Empleando la metáfora de los caníbales nativos brasileños, que devoraban órganos de sus enemigos caídos para que sus mejores características se les traspasaran, los antropófagos entienden la traducción como un acto de unión heterogéneo: ante la marginación de los textos fieles al folclore brasileño y la proliferación de literatura europea en el Brasil colonial, este movimiento defiende que la traducción debe verse como re-escritura en la que lo mejor de lo europeo se funde con lo mejor de lo brasileño. Europeo e indígena se unen, y el producto cultural ya no es uno ni otro, sino un reflejo de la cultura en la que ese texto renace: como lo era el Brasil poscolonial, ese nuevo texto que es la traducción, ahora es europeo y brasileño. Este enfoque traductológico del movimiento tuvo un enorme

impacto en las investigaciones poscoloniales, y Gertzler ve en él el precursor ideal para explicar cómo la traducción nutre el progreso cultural:

The translation/rewriting approach for the *antropofagistas* is not a domesticating or foreignizing one, but *both*: importing ideas and expressions via translation *plus* rewriting those ideas and texts in the vein of the receiving culture. A radical political reversal takes place in the process: the translator/rewriter appropriates the language of the European original and reverses it, using it as one's own *against* the source culture, redefining those very texts that comprise World Literature. The cannibalistic approach to translation has become one of the leading postcolonial theories of translation (Bassnett and Trivedi 1999: 1-5). Every translation is a form of double writing: domesticated and resistant, Eurocentric and indigenous, global and local, appropriating and expropriating, elite and popular. (Gertzler 2017: 70)

La fidelidad y la equivalencia, en su opinión, solo pueden llevar al inmovilismo, mientras que la integración, la amalgama y la mezcla conducen siempre al progreso. Los binarismos nos impiden ver la gama de grises en la que el ser humano vuelca las actividades de su espíritu y sus necesidades sociales; solo es posible entender el mundo si aceptamos que las dos caras de una misma moneda pueden ser verdad, si tomamos conciencia de que lo Real es, como todo lo demás, una simple cuestión de perspectiva. El estudio de la sociedad como producto postraducido ayuda a contextualizar este universo complejo de plurivocidad, y la comprensión de la traducción como transcreación nos proporciona la perspectiva exotrópica clave para afrontar los retos que, desde este enfoque, plantea la cultura en la era global. Sobre este tema profundizaremos en los capítulos sucesivos.

A poco que reflexionemos podemos citar con Gertzler decenas de ejemplos de obras literarias que han partido de la cultura para aportar con su aparición nuevas páginas al subconsciente colectivo. Sin ir más lejos, sería imposible pensar en la modernidad narrativa si Cervantes no hubiese escrito *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*

y, por tanto, nunca se habría producido la llegada de movimientos filosóficos como el existencialismo (y con ella obras literarias como *L'étranger* de Camus o *La familia de Pascual Duarte* de Cela) o nuevas maneras de narrar como las del cine moderno. Jamás se habrían escrito, o habrían aparecido mucho más tarde, obras vertebradas por lo metaliterario como *Niebla* de Miguel de Unamuno o *Seis personajes en busca de autor* de Luigi Pirandello; tampoco se habrían creado narraciones polifónicas como la película *Magnolia* o la mayor parte de la obra de Fiodor Dostoievski. Del mismo modo, el auge de la música heavy metal en España a partir de la década de 1990 no se habría producido sin obras que beben de manera directa de *El Quijote* como el álbum *Molinos de viento* de la banda madrileña Mägo de Oz, y la economía de la región de Castilla-La Mancha no habría podido sobrevivir sin el flujo de dinero que le proporciona el ingenioso hidalgo como estrategia publicitaria para el turismo. Sin embargo, la novela de Cervantes a su vez jamás habría existido de no ser por la tradición literaria medieval y el auge de la novela caballerescas entre los siglos XV y XVI, de las que se nutre y a las que versiona en clave de parodia. Tampoco se habría escrito de no ser por la larga tradición de traductores instaurada en Toledo por el rey Alfonso X el Sabio, en tanto que Cervantes reconoce (por supuesto de manera ficticia), que su obra es solo la reproducción de un manuscrito originalmente escrito en árabe que encontró en un mercado de la capital manchega y pidió que tradujeran. Partamos de lo literario, de lo audiovisual o del sistema de signos que queramos partir, parece claro que resulta complicadísimo, casi imposible, trazar el entramado de precursores, de referenciantes y referenciados sobre el que se sustenta la cultura universal. Esto conduce a Gentzler, con autores como Venuti, Spivak, Vidal, Lefevere o Bassnett, a afirmar que en la era global el único motivo que puede llevarnos a hablar de originalidad o autoría es la necesidad de autoafirmación de un autor. La sociedad, de esta manera, se muestra ante nosotros como un fenómeno postraducido a

poco que aceptemos que las adaptaciones, reescrituras y transcreaciones también suceden de manera intersemiótica y nos rodean en nuestro día a día. Es sencillo comprobar la proliferación de adaptaciones intersemióticas cuando no están vinculadas a una autoría concreta, y su análisis nos permite entender el cariz postraducido de la cultura (Gentzler 2017).

Por ejemplo, como comenta Gabaccia (1998: 218-224) y es de sobra conocido, la comida asiática se volvió popular en países occidentales gracias a que inmigrantes asiáticos que llegaron a Nueva York a finales del siglo XIX comenzaron a traducir la gastronomía de China al gusto culinario estadounidense a través de especias casi siempre comunes en el continente americano cuya combinación resultaba exótica, pero que muchas veces poco tenían que ver con la realidad de la comida asiática. Más tarde, esta costumbre de *occidentalizar* la comida china se exportó a otros países de Europa y participó de la visión postraducida sobre Asia que se tiene en occidente.

De igual manera, como señala Levenstein (1985) en su artículo «The American response to Italian food», la tradición gastronómica italo-americana solo es la adaptación de los rasgos tradicionales de la comida italiana mediterránea al contexto sociocultural y gastronómico de los italianos que inmigraron a Estados Unidos a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, y la respuesta que estos dieron a platos típicos como la pizza, la lasaña o diferentes recetas de pasta que, a su vez, han acabado imponiéndose por todo el globo debido a la expansión de restaurantes multinacionales de comida italiana nacidos en Estados Unidos. Autoras como Chiaro y Rossato (2015) han tratado en profundidad la cuestión del trasvase cultural a través de la gastronomía.

La adaptación y la consecuencia postraducida en este caso resulta obvia y poco conflictiva porque a un bien inmaterial como la tradición gastronómica no se le puede

atribuir autoría, pero nos sirve para ilustrar cómo la transcreación intersemiótica articula la deriva cultural de la historia. Igual de interesante resulta por su impacto en la sociedad y por lo dispar de su trazado el caso del personaje de Salomé y la deriva del arquetipo que se le asocia. Este personaje, aunque se trata de manera anónima en las escrituras bíblicas, es el responsable de la decapitación de San Juan Bautista. A finales del siglo XIX se convierte en un símbolo del erotismo en artes gracias, sobre todo, a la obra homónima de Oscar Wilde y las ilustraciones de Beardsley, e instaura los cimientos de lo que posteriormente se ha conocido como el estereotipo de la *femme fatale* (Genet 1999: 33-56). Salomé fue supuestamente una princesa de Galilea que seduce a su padrastro, el tetrarca Herodes, a través de un baile para que le conceda la cabeza del apóstol en una bandeja de plata.

Como advierte Genet (1999: 34), la sensibilidad artística asociada al fin del siglo XIX buscaba «le culte de la sensation, le goût de l'étrange et de l'horrible, la recherche de l'artificiel, la complaisance dans le *spleen*». En este contexto, destaca Wilde como el «grand prêtre de l'esthétisme et de la Décadence» (1999: 35). Él y Beardsley, que ilustra su obra, exploran el personaje de la Salomé bíblica como un foco de pecado y vicio y buscan abiertamente incomodar al público. El éxito del resurgimiento de este mito se debe, en parte, a una sensibilidad misógina del fin de siglo deudora de Schopenhauer y de Baudelaire (sumada a la preexistencia del constructo social patriarcal), que han instaurado en el subconsciente colectivo la imagen de la mujer como algo abominable:

Cette conception de la femme trouve en cette fin de siècle des justifications scientifiques : le discours médical tend à désigner le sexe de la femme comme source des maux physiques — syphilis — (étymologiquement *utérus*). La Salomé symbolo-décadente offre les satisfactions d'un sadisme littéraire. Personnage de la femme fatale, figure traditionnelle de la Luxure, elle désigne la hantise fondamentale d'une époque qui découvre les puissances troubles de l'inconscient et cherche à exorciser par

la psychiatrie naissante l'horreur d'une sexualité diabolisée. On a aussi interprété la fréquence de ce thème dans le *Yellow Book* comme une inquiétude causée par l'émancipation de la femme. (Genet 1999: 40)

La recreación de este personaje en la sociedad de fin de siglo francesa, en la que la segunda oleada del feminismo amenazaba los privilegios de los varones de clase burguesa, supuso el caldo de cultivo ideal para perpetuar la imagen amplificada de Salomé como estereotipo, y el hecho de que Wilde añada de su propia cosecha al episodio bíblico el beso de la mujer a la cabeza decapitada de San Juan, por supuesto, suma a esta imagen erótica y peligrosa un componente vampírico, incluso ligado a lo sacrílego. Ya emancipada del contexto bíblico, esta visión de la mujer estereotipada se explotó más tarde, en particular en la década de 1960, a través del mundo audiovisual y llegó hasta nuestros días como el prototipo de mujer sensual y peligrosa: mujeres como las retratadas en la saga *007*; personajes como Poison Ivy en *Batman & Robin* o Catwoman en *Batman: the Dark Knight Rises*; el personaje de Glenn Close en *Atracción Fatal* o el de Sharon Stone en *Instinto Básico* recogen el relevo de ese estereotipo perpetuado durante el *fin de siècle* y no son sino ejemplos de postraducciones intersemióticas de calado social.

Como último ejemplo, uno de los fenómenos postraducidos que mejor nos puede servir para ilustrar el alcance de la teoría en occidente puede ser el progreso de los mitos religiosos y, en concreto, las sociedades católicas. A día de hoy la teología acepta que hay fragmentos de la Biblia que están inspirados, si no tomados directamente, de otros libros sagrados de religiones más antiguas (Cooper 1983; Barr 1985; Grenfell 1906; Loewenstamm 1992). El mito del Diluvio, por ejemplo, comparte idiosincrasia con el de Utnapishtim, que ya aparece referenciado en la *Epopeya de Gilgamesh*, compuesta hacia el tercer milenio A.C. El dogma de la trinidad, inexistente en el judaísmo, sí es común en varias religiones paganas como la egipcia, la sumeria o, de nuevo, la babilónica. El jardín

del Edén se inspira claramente en el mito de la creación del ser humano de la religión zoroastriana, y también de la creación de Enkidu, de nuevo en la épica babilónica. Los conceptos de ángeles y demonios, su iconografía, la de Satanás e, incluso, la de Jesucristo están tomados de los escritos zoroastrianos y de su manera de retratar al profeta Zaratustra. El estudio de la Biblia como adaptación es una realidad en la edad contemporánea; sin embargo, resulta curioso observar en qué medida, tras proliferar la religión católica en las culturas europeas a partir del siglo II, la imaginería y la mitología sagradas se fueron adaptando para satisfacer necesidades sociales. La aceptación de dioses paganos en cuanto que santos iconográficos o demonios fue una manera de que las misiones consiguieran captar la atención de los nuevos fieles de manera más sencilla. Asimismo, los estados no han dudado a lo largo de la historia en adaptar mensajes bíblicos o dogmas católicos para usarlos en forma de arma propagandística y de este modo conseguir fines políticos: los concilios de Toledo, las cruzadas, la sincretización de religiones (yoruba y católica) que supone la santería afrocubana o incluso la reforma protestante y la consecuente contrarreforma encabezada por el religioso reino de España son ejemplos claros de fenómenos postraducidos para estos fines. A su vez, como resultado postraducido del fenómeno ya postraducido que es la sociedad católica occidental, los artistas del Renacimiento sintetizaron el arte grecolatino con el sentir y la mitología católicas dando no solo lugar a la mayor revolución de la historia del arte occidental, sino también renovando iconografías que a día de hoy pueblan el subconsciente colectivo: cristos caucásicos y apolíneos o vírgenes bellas y rosadas como Venus. Se hace complicado entender la sociedad europea contemporánea sin la adaptación que hizo el Renacimiento de la imaginería bíblica.

Con estos ejemplos que huyen de la visión logocéntrica de los textos, la postraducción se nos muestra como una vertiente de aspiración aperturista (aunque conviene recordar que Gertzler solo se centra en textos literarios): toda la cultura producida por el ser humano es un continuo, pero también es universal y tiende a la amalgama, la mezcla y la fusión; los idiomas son solo imposiciones sociales motivadas por razones históricas y por constructos políticos como las fronteras, que nos dividen y acentúan las diferencias entre el Yo y el Otro (Gertzler, 2017: 2); si tendemos a no pensar en las fronteras y apoyamos esta vocación aperturista en los estudios de traducción, la era global se muestra como un crisol complejo en el que la otredad, si no tiende a desaparecer, empieza a verse como algo natural y positivo que facilita un viraje futuro de lo globalizado a lo cosmopolita; la *différance* de Derrida (1967/2013) que abre lo puntual a lo común y hace que la cultura progrese y se enriquezca. Los productos culturales no solo son deudores unos de otros; afirmar que la cultura es un fenómeno postraducido lleva implícito que esa cultura postraducida genera cambio social, movimiento humanístico. La traducción, así, se revela como agente de cambio que, siguiendo lo ya propuesto por el giro cultural y el *power turn*, tiene la capacidad de ayudar tanto a las minorías a empoderarse o a las mayorías dominantes a subyugar como a las sociedades a contextualizar las implicaciones éticas de su progreso. Esto puede conducir con paso lento pero seguro a un mundo integrador y abierto, como veremos a lo largo de esta tesis, donde la diferencia resulte positiva. Estudiar la sociedad global en cuanto que fenómeno postraducido nos permite observar los eventos sociales en perspectiva y trabajar en los márgenes: la traducción ha vehiculado la historia hasta la actualidad, cuando por fin la humanidad dispone de los medios para hablar de cultura no como fenómeno nacional, sino a modo de bien inmaterial, como la mayor herramienta identitaria del género humano.

El giro en los estudios de traducción que propone Gentzler, sin embargo, puede resultar conflictivo e, incluso, incómodo. La razón más clara es que, aunque en ningún momento se excluyen estas visiones, la traducción ya no se contempla solo como el trasvase de sentido de un texto escrito en un idioma a un texto escrito equivalente en otro idioma. El autor estadounidense contribuye a la ampliación del concepto de traducción a través del análisis de las consecuencias socioculturales del acto traductológico, pero, sobre todo (al igual que el *outward turn*), partiendo de redefiniciones de la idea de texto. Si lo escrito influye en lo visual, lo visual en lo auditivo, lo auditivo en lo gustativo, cualquier experiencia sensorial, que es significativa por naturaleza, es traducible en otra experiencia sensorial y un texto ya no puede ser solo lo comunicado a través de la semiología tradicional. Por ello, aunque resulte llamativo que Gentzler se centre solo en textos compuestos por código léxico-semántico, es reseñable cómo esta idea abre camino a que autores diversos, como es el caso del *outward turn*, exploren otras interacciones de códigos.

A pesar de que ciertos sectores más conservadores del mundo académico no vean cabida a estos proyectos en los estudios de traducción, lo cierto es que la postraducción y el *outward turn* suponen una nueva visión (exocéntrica) de las implicaciones de nuestra materia. Sin embargo, al presentar una perspectiva sincrónica, variable, abierta a la interpretación de la traducción, colocándola en el centro de los estudios humanísticos, esta hoja de ruta sigue resultando, a veces, algo complicada de seguir en según qué líneas de investigación. Esto es porque nos muestra la traducción como algo opuesto a lo que se nos ha enseñado a lo largo de seis milenios de cultura humana; pero también debido a que exige que replanteemos una terminología más que arraigada y los cimientos mismos sobre los que se han construido la traductología y la propia civilización. Esta nueva dirección

de los estudios de traducción exige que, para conseguir esa exotropía que busca nuestra disciplina, nos demos la vuelta primero a nosotros mismos y reinventemos la manera en la que nos han enseñado a vernos: «Translation is not merely a footnote to history, but one of the most vital forces available to introducing new ways of thinking and inducing significant cultural change» (Gentzler 2017: 3).

De esta manera, los estudios de traducción encaminan a los traductores del nuevo milenio hacia prácticas integradoras, abiertas y plurales. Si, efectivamente, cualquier producto cultural es un elemento postraducido (que tiene origen en precursores) y abierto a pretraducciones (susceptible de tantas interpretaciones como observadores lo consuman), el acto traductor debe dejar de entenderse como nexo entre culturas en cuanto que el propio concepto de *unión* implica la naturaleza disyuntiva de elementos. Si pensamos en la traducción como la savia que conecta todos esos elementos, procesos y obras que definen la civilización y la cultura humanas, los estudios de traducción dejan de ser, de una vez por todas, una subrama parasitaria de otras doctrinas. La postraducción nos ofrece esa vía para «rethinking translation, not as a short-term product or a process, but as a cultural condition underlying communication, or as a long-term cultural repercussion emerging after translation» (Gentzler 2017: 3)

Esta propuesta abre una vía de estudio, sin duda, fructífera. A su vez, sin embargo, plantea una serie de incógnitas que debemos responder para estar a la altura de las exigencias de la era global. Como hemos visto, el giro hacia la cultura que se produjo en los años ochenta, con el inicio de los estudios descriptivos de la traducción, ha desembocado en una visión plural, cosmopolita e integradora de la labor del traductor. Los diferentes giros han servido para estudiar los dogmas que habían definido la doctrina de manera crítica, y nos han permitido liberarnos de ellos y entender nuestra tarea con

mayor profundidad. Por el contrario, sin original, sin autoría, sin equivalencia absoluta, urge definir qué es un texto en la sociedad del siglo XXI y cómo puede abordarlo la traducción. En un mundo en que el texto deviene plural y se aleja de códigos unificados e interpretaciones únicas, la traducción, como veremos, propone la hoja de ruta para entender la creación cultural.

1.3. Semiosis multimodal y traducción

After decades of inward turns, which have established the discipline, emancipating it from literary studies and applied linguistics (where studies on translation were initially undertaken), it is now time for translation studies to step forward and, crucially, outward. (Zwischenberger 2019: 10)

Parece claro que los estudios de traducción necesitan una mirada exotrópica, alejada de los lugares comunes de sus últimos cincuenta años, para poder afrontar las necesidades y las exigencias culturales que plantea el siglo XXI. Mientras que otras ramas del saber comienzan a estudiar fenómenos sociales como traducciones sin contar con los estudios de traducción (Zwischenberger 2019: 6-8), la traducción necesita subrayar su posición como elemento central de los estudios culturales. El cine, la pintura o la literatura están progresando a velocidades frenéticas en un ambiente global (Jones 2016; Page y Thomas 2011; Pressman y Hayles 2013; Morris 1997; Hayles 2003) definido por el cambio de paradigma que ha supuesto internet, y lo hacen manejando conceptos propios de la traductología; nuevas artes, incluso, como el mundo del videojuego, proponen retos íntimamente relacionados con la transcreación (como veremos en el siguiente capítulo) y, sin embargo, ese giro exotrópico, hacia fuera, que se exige a los estudios de traducción para conseguir analizar los fenómenos culturales y su progreso parece desarrollarse de manera lenta y llena de obstáculos.

La conclusión obvia de todo esto es que es conveniente ampliar nuestra visión de *qué* es lo que se traduce, y comenzar a aceptar nuevas definiciones sobre *cómo* se traduce. Ya se ha mencionado que entendemos la traducción como artesanía del texto, en su conceptualización más extensa. Así, consideramos que para completar ese giro hacia fuera de los estudios de traducción es necesario redefinir la materia prima de esta artesanía: el texto.

A partir de la aparición de las escuelas semióticas de segunda y tercera generación (Zecchetto 2002: 15-20) el concepto de signo lingüístico se amplía y su interacción con el entorno sociocultural cobra una gran importancia. La llegada de la hermenéutica y de visiones posestructuralistas ligadas a la deconstrucción derridiana nos permitieron comprender la semiótica como la rama de los estudios lógicos que se ocupa de la generación de sentido. Esta contextualización de los signos lingüísticos que tiene lugar entre los años setenta y los años noventa facilita el manejo maleable y contextual de los objetos semióticos y permite, como haremos en estas páginas, estudiar bidireccionalmente los conceptos de texto y signo.

Texto y semiótica están íntimamente ligados en cuanto que se acepta de manera universal que un texto es una agrupación de signos que conforman una unidad de sentido. Esta afirmación parte de lo que la lingüística dio por cierto ya hace décadas: un signo no tiene por qué ser necesariamente verbal y, por tanto, un texto, que no es sino un signo complejo, no tiene que ser de forma obligada un compendio de palabras que se articulan. De hecho, la mezcla de códigos (visual, icónico, textual, musical, etc.) es un rasgo que ha comenzado a ser definitorio para los textos contemporáneos: cine, memes, videojuegos y canciones son actualmente más responsables de construir cultura que textos escritos, y en todos ellos encontramos un uso heterogéneo de códigos. Estas visiones parten de las

teorías sobre semiosis textual de, entre otros, Eco (1975/2005), Barthes (1985/1990) y Fabbri (1998/2004), y, en general, de todas las visiones que enfocan la semiótica desde perspectivas heredadas de Charles S. Peirce. Los estudios lingüísticos, particularmente desde la pragmática, dan ya por sentada nuestra afirmación de que todo lo que se percibe a través de los sentidos es significativo para quien lo percibe (Gorlée 1997, 1998) gracias a lo postulado a lo largo del siglo XX por autores como Hjelmslev, Van Dijk, Husserl o Greimas. Por tanto, si aceptamos, de acuerdo con los estudios descriptivos, que la traducción considera el texto como vehículo de cultura, ha llegado el momento de cambiar el enfoque de la palabra escrita a este tipo de nuevos textos a los que accede el gran público.

Letras escritas en negro sobre un fondo blanco componen un texto, sin duda, porque suponen signos que se combinan para transmitir información conjunta. Pero de igual manera lo hacen las fotografías, las pinturas y los vídeos; también una sinfonía de Beethoven, un opus de Rachmaninov o un nocturno de Chopin transmiten información. Todo, lo visual, lo auditivo, lo gustativo, lo táctil, puede articularse para componer textos totalmente sujetos a la interpretación subjetiva del receptor.

La publicación en 1994 de *Teoría de la imagen: ensayos sobre representación verbal y visual* de W. J. T. Mitchell (1994/2009) supone un giro radical desde la palabra hacia la imagen en un contexto académico en el que el giro lingüístico de Rorty seguía presente en la mayor parte de ámbitos humanísticos. Desde entonces la apertura de la semiótica hacia la manera en que generan significado los objetos no léxico-semánticos no ha parado de crecer. Fabbri (1995, 1998/2004), como ya había hecho Berger (1972/1990), defendió la necesidad de una alfabetización visual siguiendo la estela de la semiosis peirciana, y posteriormente autores como Kress (2006) han insistido en el valor

textual de la imagen. La proliferación de enfoques académicos sobre la narrativa audiovisual así lo corrobora. De la misma manera, la teoría musical nunca ha dudado de hablar de la música como *lenguaje* (y por tanto como conjunto de signos), pero recientemente han sido autores como Salomé Voegelin (2010, 2014, 2018) o Vidal (2017) quienes han insistido en que los sonidos y los silencios conforman sentido que depende de la subjetividad del oyente. Todo ello converge en visiones de la semiosis multimodal que se pueden resumir en la afirmación de Kress (2010: 1): «multimodality is the normal state of human communication». La posmodernidad hizo proliferar el interés hacia visiones académicas de la semiosis multimodal, sumativa e intersemiótica, dado que el estado actual de la cultura anima a ello:

Multimodality examines how diverse media artifacts, interactions, and performances combine expressive resources for communication, including visual, linguistic, sonic, haptic elements, and more. Research of the field aims at a foundational understanding of how an expanding range of phenomena convey meaning, enabling productive, empirical collaborations across disciplines. (Carman Ng en Rauscher, Stein y Thon 2021: 30, 31)

La semiosis heredera de Peirce nos ayuda a contextualizar el valor sígnico de todo lo aprehendido por los sentidos, y la plena comprensión de sus implicaciones nos empuja a afirmar que la textualidad no solo es posible al margen de lo léxico-semántico, sino que además sucede, forzosamente, a través de la suma de hipotextos de sistemas de signos diferentes. De esa subjetividad de percepción es de donde nace «“the looking” as a mode of resistant Reading» (Apter 2007: 152) o *the translator’s gaze*:

When we write about the *gaze* we refer to the intense looking of the translator, which includes the full immersion of the translator in the text, with eyes, ears, skin, nose, limbs and heart. After all, even in literary translation, the translator must always employ more than just the visual sense: a poem can be read, spoken, heard, performed as well as acted out, smelled (by association) or felt. And, of course, the same goes for a painting, a film or dance, etc. (Campbell y Vidal 2019: 3)

La percepción de lo textual como sensorial y multimodal, y la aceptación de la lectura como valor subjetivo nos obliga a poner en duda nuestras visiones tradicionales de texto: no solo una imagen es un objeto semiótico complejo al que se le puede atribuir el valor textual; una novela, al margen de los símbolos que se hayan impreso en sus páginas, *sucede* en un contexto físico: se palpa, se huele y se aprecia, y la suma de todo ello es lo que conforma su lectura. Esta *translator's gaze* nos obliga, por un lado, a asumir la infidelidad y la pérdida como algo obligatorio e inevitable en el proceso traductor, pero también nos anima a potenciar las visiones exocéntricas de la textualidad para ampliar el marco significante que el traductor debe tener en cuenta en su trasvase de sentido.

Imagen, olor, sonido, construyen un texto que normalmente sucede de manera sumativa; por tanto, son estímulos traducibles. Si bien el cambio de enfoque que necesita la traductología contemporánea para hacer frente a los devenires textuales de la era global se reduce a afirmar que debemos ampliar nuestra visión a todo aquello que transmita significado, la amplitud de esta afirmación requiere una fundamentación sólida para sustentarse. Como se deducirá del análisis posterior, el mayor reto que dibuja la nueva concepción de texto del siglo XXI radica en la diferencia entre sentido y significado. Mientras que, hasta ahora, se daba por sentado que el texto original tiene un significado puro, inalterable, otorgado por el autor, los textos que conforman capital cultural en la actualidad tienden a marcar distancia entre ese significado y el sentido que el receptor le puede otorgar al texto; sentido, por supuesto, que puede diferir totalmente del significado que le había otorgado el autor original. La dación de sentido por parte del intérprete ya no se entiende como parasitismo del significado; los nuevos creadores de cultura asumen y aceptan influencias y referentes, y así crean sentidos a partir de textos previos que pueden diferir de su significado original; de igual manera, entregan su texto abierto a la

expansión significativa por parte de los receptores. Esta visión puede resultar extremadamente positiva si tenemos en cuenta que esta perspectiva de creación como sentido derivativo, divergente, asegura el avance, el progreso y la creación de nuevos textos en un sentido postraducido, mientras que, como ya han afirmado sobradas veces los estudios de traducción, el inmovilismo con respecto al significado del texto original desemboca en culturas retrotraídas, estancadas y centradas en sí mismas.

1.3.1. Los nuevos conceptos de texto

La visión de texto de la que partimos en este trabajo comprende este objeto de estudio como un proceso comunicativo compuesto por una amalgama de códigos que funcionan de manera sumativa, generado a través de un proceso de transcreación y abierto a que quien lo consume le otorgue sentido en última instancia. Esta última idea, que reitera la validez del lector en cuanto que intérprete, explica por qué hablamos del texto como *proceso* comunicativo: lo entendemos, en términos humboldianos, como *energeia* en vez de *ergon*.

Una vez hemos definido brevemente nuestro objeto de estudio, conviene señalar que no podemos comprender esta producción textual del siglo XXI y su impacto en la cultura sin analizar primero el cambio de paradigma que supuso la llegada de internet.

La presencia de internet en los hogares se popularizó en la década de los años noventa. Aunque su alcance fue global, su extensión, por motivos obvios, también tuvo una expansión desigual y los países más ricos fueron los que más se favorecieron. Inmediatamente, las posibilidades que ofrecía internet como «ventana al mundo» se hicieron sentir y convirtieron a la red en una herramienta indispensable en todos los hogares. Su uso lúdico no se hizo esperar, así como su carácter comunicativo: toda la información estaba al alcance de un clic y pronto surgieron herramientas que permitían

tanto que dos personas pudiesen estar en contacto al instante y sin importar la distancia como que grupos de desconocidos compartiesen información en foros o en chats. A nivel cultural, por supuesto, internet supuso una revolución dado que la gente comenzó a compartir arte, particularmente de manera ilegal: plataformas de *streaming*, programas de intercambio de archivos con tecnología P2P y foros en los que se podía compartir de manera anónima cualquier tipo de archivo provocaron no solo que cualquier persona pudiese acceder a cualquier libro, pintura, película o canción independientemente de su situación económica o geográfica, sino que también forzó a los creadores y a las productoras a replantearse cómo podían difundir su arte ante el riesgo inminente de quiebra o extinción que suponía la piratería. El paradigma cambió paulatinamente con las décadas y la llegada de las dinámicas de web 2.0.: los músicos, al no poder vivir de la venta de discos, tuvieron que volcarse en sacar beneficio del directo y, a día de hoy, del *streaming*; las productoras audiovisuales pronto se dieron cuenta de que las ganancias se generaban más rápidamente a través de publicidad en redes sociales y en plataformas de vídeo bajo demanda que de las salas de cine; y, al igual que la fotografía digital, el mundo de la literatura sobrevivió a base de reinventarse en soportes electrónicos y con el auge del audiolibro o de la publicación en redes sociales (Pressman 2009; Hayles 2008; Page y Thomas 2011). Lo más importante de este cambio de paradigma, como veremos en las páginas siguientes, es que por primera vez no eran las productoras, los grandes capitales o las empresas quienes imponían las direcciones de la cultura; los consumidores anónimos, con el uso que hacían del acceso ilimitado y gratuito a la cultura, obligaron a los creadores de capital a reinventarse. Por supuesto, internet no funcionaba ajena a superestructuras de poder y condicionamientos ideológicos (latentes, por ejemplo, en las enormes cantidades de publicidad de la red y cómo su presencia perpetúa de manera sutil superestructuras derivadas de la capitalización de la sociedad), pero el acceso general a

la información desde el hogar suponía un reto para la supervivencia de las vías convencionales y obligaba a los grandes productores de capital cultural a prestar atención a los intereses que comenzaba a generar el público de manera autónoma a ellos.

De igual modo, este acceso en principio universal y gratuito a la información también cambió la manera en la que se producían los textos, no solo la manera en la que se consumían. Internet garantizaba disponibilidad de la cultura en un sentido amplio y transnacional, por lo que el interés por aquello que sucedía o se creaba más allá de los márgenes creció. El sesgo ideológico de internet es, a día de hoy, innegable: accedemos a la información por medio de buscadores que capitalizan las búsquedas y filtran los datos según criterios comerciales; nos comunicamos a través de redes sociales que gestionan grandes capitales sujetos a intereses concretos y que comercian con datos de los usuarios; los medios aprovechan la infoxicación para filtrar y distorsionar realidades; los foros y comunidades comparten información que se presupone universal, pero no deja de estar sesgada por razones de edad, etnia, clase social o procedencia geográfica. A pesar de esta parcialidad ideológica, resulta indiscutible que internet abrió al gran público la posibilidad de documentarse sobre cualquier tema sin prácticamente límites y sin importar la identidad del individuo. La sensibilidad de los usuarios hacia el arte fluctuó y el carácter transnacional de internet trajo consigo la aparición de un mayor número de analistas y de visiones críticas. Del mismo modo, la red facilitaba que todo usuario interesado obtuviese formación autodidacta en prácticamente cualquier materia. Esto, sumado a la facilidad para compartir lo que se generaba en la red acabó provocando un aumento de la creación independiente. En internet, que es un entramado que no responde a países ni a identidades concretas si no se quiere, y gracias a la democratización y abaratamiento de las nuevas tecnologías, todo el mundo podía ser escritor, músico, pintor

o cineasta sin la necesidad de que alguien hiciese llegar sus obras a las grandes vías de difusión. Este auge de la creación independiente ha desembocado en una actualidad en la que la cantidad y variedad de textos que se producen es, sin duda alguna, la mayor de la historia de la humanidad. Lo que resulta particularmente interesante para este estudio, sin embargo, no es solo qué tipos de textos se producen en la actualidad, sino cómo se producen y cómo se consumen.

La manera en la que se genera capital cultural, como trataremos más adelante, está íntimamente relacionada con la transcreación y la asunción de precursores; por lo tanto, el análisis de la producción textual de las generaciones contemporáneas se encuentra necesariamente ligado a los estudios de traducción. Por su parte, la forma de consumo de los textos en la era global también se puede relacionar con conceptos ya manejados por los estudios de traducción. Como ya hemos visto, este acceso universal a la cultura ha traído consigo una revolución de su consumo. Las formas en que internet ha afectado al arte son diversas y complejas, y aún se estudian sus consecuencias. Para nuestro propósito cabe afirmar que la sensibilidad global sigue interesada en el significado de las obras, pero está más abierta que nunca al sentido que le da el intérprete (Page y Thomas 2011). De una manera que conecta con esos conceptos de creación como transcreación, los receptores de los textos son y desean ser intérpretes, participar en el proceso semántico del texto. Así, por un lado, las obras producidas antes de la llegada de este nuevo paradigma se ven sometidas a relecturas y reinterpretaciones que amplían su vida y abren sus horizontes; por otro lado, el nuevo capital cultural que crean los artistas contemporáneos contempla al receptor como partícipe del sentido final de la obra. Un texto en la era global solo ha cumplido con su propósito cuando el receptor lo interpreta y lo completa; al ser signo complejo, como ya hemos advertido, ha dejado de ser simple

metáfora para transformarse en símbolo abierto a nuevas miradas, visiones e interpretaciones. La división entre significado y sentido se vuelve obvia; ahora el sentido, factor subjetivo que aporta la mirada de Otro ajeno a la dación de significado original, deja de verse como parasitario para ser parte de la obra. Desde una perspectiva posestructuralista, el texto en la era global no necesita autores, dualidades, binomios ni esencias reduccionistas: el texto se entiende en el siglo XXI como una obra eternamente incompleta, como una versión sempiterna, que se modifica y crece con cada nueva mirada que la observa. Este consumo participativo, ampliador, cargado de crítica y revisión, en un contexto cultural marcado por la afluencia de creadores permite que por primera vez podamos hablar del texto como algo abierto a traducciones, y no algo de lo que la traducción participa de manera circunstancial y «destructiva». El traductor ya no es un *traidor*; en su lugar, es el intérprete que observa el texto y se decide a aportar una nueva versión de él en un mundo en el que todo significa y, por lo tanto, todo es susceptible de considerarse texto. Los creadores textuales en la era global, con sus ejercicios recreativos, son, más que nunca, traductores.

Así, en estos textos que re-escriben los creadores del siglo XXI, hallamos los códigos clásicos reinventados: pintura, fotografía, cine, música y literatura encuentran nuevos espacios y formas; del mismo modo, sin embargo, surgen nuevos códigos, claramente deudores de otros preexistentes, pero con entidad propia, como los videojuegos o los memes. La pluralidad de formas textuales, al igual que su impresionante proliferación, requiere que la traducción encuentre su sitio en este contexto cultural. Para ello, conviene entender que, como se viene advirtiendo desde la llegada de la *post-translation*, ya no es solo un vehículo idiomático ni una herramienta identitaria; la traducción ahora también es una manera de comprender y crear la cultura. Asumida como

transcreación, la traducción guía, y así lo veremos más adelante, el devenir creador del siglo XXI.

Estas definiciones de texto en cuanto que crisol de códigos, abierto a pluralidades semióticas y solo completo a través de la mirada del Otro nos muestran la transcreación como un vehículo de progreso cultural: la cultura global avanza observando los textos, analizándolos, asumiéndolos y recreándolos. La traducción en el siglo XXI, que ya ha asumido la muerte del autor original, la noción de equivalencia absoluta como un esencialismo simplista y la manipulación textual como una realidad inevitable (Barthes 1968; Foucault 1969), debe abordarse desde una perspectiva cultural, pero asumiendo su rol creativo. Asumiendo como asumimos que «translation is a creative force that is socially construed, and it definitely points to the provisional and contingent nature of (cultural) equivalence» (Carbonell y Harding 2018: 3), el texto en cuanto que pre-texto es ahora el espacio en el que la traducción se puede desarrollar en forma de proceso activo, nunca más pasivo o subyugado.

Por supuesto, estas afirmaciones no niegan a la traducción su bagaje como trasvase idiomático, ni tratan de extinguir la conceptualización de la labor traductora como resolución de conflicto lingüístico. Por el contrario, solo subrayan la naturaleza de la traducción como trasvase de sentido además de lingüístico; asentar ese giro exotrópico que proponen el *outward turn* y la postraducción para poder entender una cultura que crece y se desarrolla con herramientas y procesos que son tan propios de la traducción como el uso de un buen diccionario monolingüe. Teniendo tan asumido como tenemos que traducir propiamente un texto, en un sentido jakobsoniano, puede limitarse a intentar transmitir el significado de todos los signos léxico-semánticos que componen un texto de la manera más fiel posible al significado del texto original o al propósito del encargo, los

estudios de traducción se encuentran en un punto de inflexión en el que todos los giros por los que hemos pasado nos han dado la lucidez y el vocabulario crítico suficientes para comprender un contexto sociológico plural y heterogéneo que abraza la divergencia semiótica, la riqueza de códigos, la multimodalidad y la interpretación, y en el que las traducciones intersemióticas están a la orden del día. Y sobre texto, sentido y significado pocas ramas del saber tienen tanto que aportar como la traductología. La traducción, en este contexto de producción textual, ya no es una actividad secundaria, sino, como sostiene Gentzler (2017), un proceso que subyace en toda creación cultural. La traducción, pues, pasa a tener un papel protagonista en la era global.

El texto en el siglo XXI se caracteriza por su naturaleza combinatoria de códigos y de significación plurivalente, abierta a interpretaciones, pero también por una inusitada multiplicidad de voces que se suman coordinándose o subordinándose. Pongamos como ejemplo una película: el texto es la película como producto; sin embargo, encontramos que su banda sonora es un texto en sí mismo, el lenguaje cinematográfico empleado por su fotografía también, así como su guion y, dentro del guion, la circunstancia sociocultural interna del guion se puede interpretar como texto en sí mismo, al igual que la relación que se establece entre la circunstancia sociocultural interna con la externa del público que consume el guion, o incluso los personajes o la interpretación de los actores como entidad abierta a lectura e interpretación compleja. Todos ellos, aislados, pueden ser textos independientes dependiendo de a qué quiera prestar atención el consumidor porque se componen de signos interrelacionados sintagmática y paradigmáticamente, pero se unen e interconectan en una superestructura textual que es la película; así, todos los textos que componen esa superestructura (guion, banda sonora, cinematografía, personajes, etc.) pasan a verse desde esta como un signos complejos que se

interrelacionan a su vez de maneras sintagmáticas en el eje paradigmático de la superestructura de la película (Zechetto 2002: 84-87). Para hablar de los diferentes niveles en los que se pueden estudiar las relaciones semióticas intratextuales a partir de ahora nos referiremos a las superestructuras textuales como hipertextos, a su vez conjunto de hipotextos coordinados o subordinados.

Llegados a este punto, afirmamos, a modo de resumen, que todo estímulo es significante; todo lo significante compone un signo, sea cual fuere su naturaleza; los signos, incluso los más básicos, conllevan interpretación y, por tanto, son susceptibles de considerarse textos por sí mismos; todo signo tiene naturaleza combinatoria; un texto es un conjunto de signos compuestos en un eje sintagmático y articulados a través de un eje paradigmático que ellos mismos rigen; la relación de signos en un texto puede articularse con cualquier código significante o, incluso, por la conjunción y confluencia de varios códigos; un texto se puede componer de varios textos coordinados sintáctica y paradigmáticamente, formando así una superestructura textual; y los textos que componen una superestructura textual pueden estudiarse de esta manera como signos dado que funcionan sintagmáticamente dentro de esa superestructura y, por tanto, son susceptibles de búsqueda de equivalencia.

Todo esto nos lleva a interpretar que, al igual que un signo aislado es susceptible de entenderse como texto en colaboración de un contexto, una conjunción semiótica compleja que funciona como texto por sí misma pasa a estudiarse como signo cuando se encuentra sumergida en el paradigma de una superestructura textual. Desde esta óptica, y dado que toda realidad perceptible es signo complejo en cuanto que implica significado para el observador que la percibe, todo tiene naturaleza textual, desde un libro o una canción hasta el cuerpo humano, un fonema o la sociedad como constructo. Este hecho,

como veremos, resultará clave a la hora de entender cuál es el rol que ejerce la traducción en la producción textual de la era global cuando lo sumamos a la asunción de precursores que caracteriza la producción textual en la era de internet.

La traducción es, recordemos, artesanía del texto en cuanto que es una labor que parte del texto como materia prima para generar un producto derivado; y, aunque resulta más que obvio que los textos que más influencia tienen en la cultura del siglo XXI ya no son textos en los que signos léxico-semánticos transportan el significado (Hayles y Pressman 2013: vii-xxxii), los estudios de traducción aún no han conseguido dar un salto hacia delante para encontrarse en este nuevo universo textual de la era global; ni siquiera, como se ha estudiado anteriormente, la postraducción ha asentado el análisis de textos más allá de la literatura. Solamente la multitud de códigos que son responsables de comunicar artísticamente en la actualidad ya debería haber conseguido un giro exotrópico de los estudios de traducción, pero resulta especialmente apremiante cuando nos damos cuenta de que la mayor herramienta semiótica contemporánea es el código visual y el audiovisual en una sociedad en la que todo se mezcla y todo receptor es dador de sentido (Zwischenberger 2019; Bassnett y Johnston 2019).

Ese salto parece gigantesco por lo afianzada que está la relación entre el término *texto* y lo escrito en papel; al fin y al cabo, el patrón de los traductores es San Jerónimo, traductor de la Vulgata, y no Gregorio Magno, que adaptó un género musical al sentir de la fe cristiana. Además, el lenguaje verbal es la herramienta comunicativa que, por recursos y tradición cultural, más tiende a la univocidad y, por lo tanto, el código en el que menos implicación como intérprete tiene el receptor y el más sencillo de traducir si lo que se busca es una supuesta (e impostada) fidelidad. El uso de cualquier otro código en el que no esté involucrado lo léxico-semántico requiere una mayor implicación del

receptor en la dación de sentido dado que, si bien todo lenguaje tiene origen arbitrario y, por tanto, simbólico, la relación triádica de los signos en el código léxico-semántico está tan instaurada socialmente que el significado se da por asumido y la relación simbólica se obvia. Este fenómeno de disociación, que ha incidido en que se instaure el logocentrismo en la sociedad y, por tanto, se haya perseguido durante tantos siglos una idea imposible de equivalencia absoluta, aún no ha tenido lugar en otro tipo de códigos. O, al menos, no lo había tenido hasta ahora. Esa atribución simbólica de significado que convierte a lo visual o a lo musical en códigos, solo ha existido para aquellas clases privilegiadas que podían estudiar y entender las artes y sus lenguajes. Si bien lo icónico, lo visual y lo sonoro pueden funcionar como signos sin necesidad de depender de un conocimiento previo, no es hasta que comprendemos sus articulaciones sintácticas y paradigmáticas cuando podemos estudiarlos como códigos y, por tanto, otorgarles la naturaleza textual que ya poseen ontológicamente y que posibilita su traducción. La irrupción de internet, sin embargo, ha acercado esos lenguajes a una miríada de jóvenes con impulsos creativos y, poco a poco, se han impuesto hasta articular el universo textual de la era global.

Con todo esto, reiteramos que los textos de uso predominante en la era global muestran heterogeneidad de códigos, cuentan con el receptor como dador de sentido y se generan a través de procesos de transcreación.

1.3.2. La traducción entendida como transcreación intersemiótica

Aunque ya hemos delimitado lo que entendemos por reescritura y transcreación, creemos conveniente, por los motivos aducidos, ampliar esta visión y discernir cuál es la definición del acto traductor que puede ayudarnos a entender la producción textual en el contexto sociocultural contemporáneo. Como se ha comentado más arriba, las visiones

del *outward turn* y de la postraducción, que entienden la equivalencia de manera dinámica y la cultura como una red de transcreaciones conectadas, son las que más útiles pueden resultar para el propósito de esta tesis. Si extrapolamos sus propuestas al mundo contemporáneo en el que la producción textual se caracteriza, como ya se ha estudiado, por la amalgama de códigos, la heterogeneidad de signos, la plurivocidad de sentidos y la aceptación del intérprete como parte del proceso de instauración del sentido de cualquier texto, esta visión de la equivalencia como relativa y selectiva nos obliga a replantearnos más aún qué es y qué no es una traducción. Es sencillo reducir estas ideas a la literatura, como se ha hecho tradicionalmente, y aceptar revisiones, reescrituras y transcreaciones cuando solo encontramos un código sobre el que trabajar; sin embargo, se vuelve mucho más complicado trazar la línea divisoria cuando una transcreación conlleva un cambio de código.

Tanto Gentzler (2017) como Lefevere (1992), entre otros, nos han ejemplificado la traducción como reescritura con decenas de ejemplos y a día de hoy poco se duda de que el *Ulises* de Joyce es una reescritura de la *Odisea* de Homero; sin embargo, a pesar de que el primero, incluso, habla de reescrituras de literatura en música en el prólogo de *Translation and Rewriting in the Age of Post-Translation Studies* (2017: xi), este tipo de ejemplos en los que se muestra la hibridación de las artes a través de la traducción no son demasiado comunes en el seno de los estudios de traducción y ellos mismos, como ya se ha comentado, se centran siempre en casos que parten y se mueven solo por el ámbito literario. Comienza a ser imperativo, por ello, que se planteen este tipo de casos, estos enfoques desde la multimodalidad, no solo para asentar las bases de la postraducción y del *outward turn*, sino también para poder analizar la producción textual del siglo XXI desde la traducción y encontrar cuál es el sitio que le corresponde en él.

Al asumir que las reescrituras eran traducciones, los teóricos de finales del siglo pasado y comienzos de este daban por sentado que traducir ya no es simplemente trasvasar significados intentando permanecer en la sombra. La metáfora borgeana de los espejos, a propósito de la que tanto han escrito autores como Vidal (2017), Gentzler (2008) o Arrojo (2004; 2018), puede arrojar algo de luz sobre esto: traducir, desde este planteamiento, es enfrentar a un texto con su propio reflejo. Según sea el espejo o a cuántos espejos lo enfrentemos a la vez, el reflejo nos devolverá una refracción deformada del objeto original y, ante varios espejos, podremos perder de vista cuál es ese objeto. Para colocar ese texto frente a cualquier espejo, no olvidemos que el traductor, como sujeto, también se verá reflejado en él. Cualquier traducción, como ya se ha mencionado, es la interpretación que da el traductor de un texto concreto en unas circunstancias concretas. Es, de nuevo parafraseando a Borges, una posible versión entre infinitas posibles versiones de un texto que nunca puede ser definitivo salvo por religión o agotamiento. De esta manera, cuando el traductor toma conciencia de su rol como creador, la reescritura le permite utilizar los textos como puntos de partida para llegar a nuevos horizontes creativos. Debussy compuso su poema sinfónico *Prélude à l'après-midi d'un faune* como una reescritura musical del poema *L'après-midi d'un faune* de Mallarmé, que claramente se había inspirado en la mitología clásica grecolatina. A su vez, la obra de Debussy sirvió como texto fuente para que Nijinski compusiese el libreto del ballet *L'après-midi d'un faune*, que inspiró a Freddie Mercury a finales del siglo XX para crear parte del atrezo del videoclip de la canción de Queen *I Want to Break Free*. Si buscamos un ejemplo más contemporáneo, Shawn Levy, el director de la saga de videojuegos *Uncharted*, ha admitido en varias ocasiones (Vicario 2017) que su intención era conseguir que los episodios de la saga y el propio protagonista se convirtiesen en el Indiana Jones del siglo XXI. La comparación no es baladí: no solo el protagonista de

ambos textos es un buscador de tesoros arqueológicos mujeriego y cómico; ambas sagas están divididas en cuatro capítulos y en ambas se repiten patrones de personajes y de actitudes. Yendo más allá, *Uncharted* ha traducido la saga *Indiana Jones* al código y al canal equivalentes en cuanto a impacto en el siglo XXI: las películas de George Lucas tuvieron un éxito atronador en la década de 1970 porque era un texto dirigido a público joven, y el pasatiempo predilecto de los jóvenes de Estados Unidos en aquella época era el cine; en la actualidad, sin embargo, ese lugar lo ocupan los videojuegos. Levy y su productora, Naughty Dog, han sido capaces de ver esto y han reescrito al carismático personaje y sus emocionantes aventuras en el código y el canal que más puede llegar a ese mismo público potencial en la actualidad: las videoconsolas (según las encuestas del DEV de 2018, el consumo de videojuegos supera el de literatura, casi duplica el de cine y sextuplica el de música, como analizan Sucasas [2019a] y Malagón [2018]). Esto resulta particularmente interesante si nos percatamos de que, al igual que a comienzos del siglo XX se consideró que el cine era una extensión de la fotografía, actualmente se ve el videojuego como una extensión del cine, con la salvedad de que en un videojuego es el receptor el que controla la cámara, toma decisiones que modificarán el final de la historia y dirige a los personajes. Cada partida al mismo videojuego es una experiencia totalmente diferente según quién lo juegue, cuándo y de qué manera. Como se estudiará en capítulos siguientes con diferentes casos de transcreación, los videojuegos son textos audiovisuales representativos de la era global porque, más que nunca, involucran al receptor en el proceso creativo.

Llegados a este punto debemos preguntarnos dónde está la equivalencia en los ejemplos de *Uncharted* y de *L'après-midi d'un faune* para que podamos considerarlos traducciones (por supuesto, en el sentido de *transcreaciones*). Ante la plurivocidad

significante de los textos tanto de Mallarmé como de George Lucas, los reescritores han decidido seleccionar solo algunos aspectos semióticos para buscar su equivalencia: la musicalidad y el ritmo de los versos del poeta y los rasgos de personalidad del protagonista de la película y la temática arqueológica, por citar solo los más obvios (la lista, sobre todo en un hipertexto tan complejo como la saga de películas, podría ser infinita). Esa equivalencia selectiva nos permite afirmar que en ambos casos nos encontramos ante traducciones, ya que si hay equivalencia semántica hay traducción. Sin embargo, el rasgo que hace posible definir estas y, en general, todas las reescrituras como *traducciones* es que parten de un texto previo para generar un texto nuevo reproduciendo algunas de sus características significantes. En otras palabras: utilizan el texto original como pre-texto de un texto meta. A pesar de ello, está claro que en ambos casos no se ha traducido el texto *per se* en su integridad sino elementos semióticos que, junto a otros de distinta naturaleza, componen su totalidad. Esto nos lleva, inevitablemente, a reflexionar sobre hasta qué punto lo que se traduce es un texto o aspectos de este.

Tanto cuando hablamos de transcreación o recreación como cuando hablamos de traducción en el sentido idiomático del término, se ha aceptado que lo que se traduce son textos, cuando, realmente, estudios posteriores, particularmente los realizados por las escuelas descriptivas que hemos analizado al principio de esta tesis, han demostrado con creces que el texto nunca se puede traducir en su integridad; siempre se amplía, se reduce o se manipula. Esto, por tanto, sumado a la visión de la equivalencia como algo selectivo y relativo (en el tercer capítulo ahondaremos más en esta idea), nos empuja a concluir que lo que se traduce solo son elementos textuales significantes, si bien siempre se parte de un texto y se produce un texto al traducir. Trataremos explicar esta idea a través de un ejemplo.

La totalidad del texto *El romancero gitano* de Federico García Lorca la componen 18 poemas que narran diferentes historias ambientadas en el folclore gitano andaluz. Sin embargo, la entidad textual de esta obra también la componen elementos significantes como el hecho de que la forma poética elegida sea el romance, que tradicionalmente se ha asociado por motivos históricos con el pueblo llano; la presencia de personajes y objetos con un fuerte carácter cultural, como el pueblo gitano andaluz, la guardia civil, las navajas de Albacete o la baraja de naipes española; la predominancia de pies yámbicos y trocaicos o el uso de rasgos diatráticos y diatópicos de la Andalucía de principios del siglo XX, por citar solo algunos. Todo ello compone el hipertexto que es *El romancero gitano*, pero ninguna traducción puede trasvasar todos estos elementos significantes (hipotextos) ya que la única manera de conservarlos todos es no alterar ni un solo fonema; de hacerlo, el texto perderá algún elemento semiótico y, por tanto, dejará de ser íntegramente *El romancero gitano* en la completa totalidad de su esplendor significante. Ni tan siquiera el texto original puede ser igual al texto original, como bien nos demuestra Borges en «Pierre Menard» (1989c). Cualquier traducción se va a centrar más en unos u otros aspectos significantes y, por tanto, lo que se traducirá no será el texto como entidad cerrada, sino elementos que componen el texto original con el fin de crear un nuevo texto que pueda funcionar como análogo en una cultura meta. Sobre esta idea se fundamentan las teorías que abogan por el aspecto creativo de la traducción y sobre ello han escrito autores como Lefevere, Gentzler, Bassnett, Spivak, Arrojo, Vidal o Tymoczko entre tantos. Lo que hace Levy al recrear el texto de George Lucas es seleccionar elementos a los que buscar equivalencia (música, guion, personajes, edición de planos en escenas cinemáticas, etc.) para generar un texto nuevo; lo que hace Debussy al recrear a Mallarmé es seleccionar elementos significantes (ritmo, musicalidad) para generar un texto nuevo, independiente del primero; pero, igualmente, lo que hace cualquier traductor de Lorca es

seleccionar entre, por reducirlo al esencialismo simplista por el que la traducción literaria ha parecido funcionar en décadas pasadas, forma o fondo como hipotextos para poder crear un hipertexto que se pudiera publicar con el título de *El romancero gitano* en otro país. Pensar que una traducción idiomática no responde al mismo principio de trasvase semántico y textual que una transcreación en la que se produce un cambio de código es renegar de la esencia misma de la labor traductora. No traducimos textos; generamos textos nuevos traduciendo elementos semánticos de hipotextos previos. Traducir, por lo tanto, es siempre recrear; en la medida en que nos alejemos del texto original, los elementos a los que busquemos equivalencia o el hecho de que haya o no cambio de código harán que el público lo perciba o no como un subproducto de un original o como un texto totalmente nuevo. En términos semióticos, la explicación de este fenómeno requiere que observemos los ejes de significado de cada texto. Cuando el traductor-reescritor persigue la equivalencia en los signos que operan en el eje sintagmático, el texto que resultará de esa traducción guardará más similitudes formales con el original; sin embargo, cuando se busca equivalencia de relaciones significantes establecidas en el eje paradigmático, la distancia entre ambos textos será mayor, aunque aún reconocible; las primeras correrán un mayor riesgo de que se las considere subproductos que las segundas.

1.3.3. La transcreación intersemiótica como creación

No olvidemos que esos signos a los que se les busca equivalencia (esos hipotextos significantes de los que hablábamos) pueden ser textos en sí mismos, como ya se ha mencionado en el apartado anterior. En el contexto de una superestructura textual como una película (un hipertexto), el guion, que es un texto por sí mismo, pasa a considerarse signo operativo (hipotexto) y, por tanto, es objeto de traducción; como él, los personajes, la banda sonora o la técnica de dirección: una reescritura de una película de Fellini puede

buscar la sutileza de sus planos, la mordacidad y elegancia narrativa de su guion, la personalidad característica de alguno de sus personajes o la musicalidad de su banda sonora, o todo lo anterior al mismo tiempo como es el caso de *La grande bellezza* de Paolo Sorrentino con *La dolce vita*. De cualquier manera, el resultado será otro hipertexto completamente nuevo. Esta visión reversible del texto como signo y el signo como texto nos obliga a entender la pluralidad significativa de la producción textual contemporánea. La búsqueda de equivalencia que define el acto traductor se nos muestra como algo que puede suceder en diferentes niveles significantes, incidiendo a nivel de signo, a nivel de hipotexto como signo e, incluso, a nivel de hipertexto, actuando en cualquiera de los dos ejes que articulan el proceso semántico. Esta búsqueda de equivalencia selectiva y relativa y, ante todo, integradora y amplia, conduce ineludiblemente a visiones de la traducción como creación y, por ende, a los conceptos de reescritura y transcreación.

Como cabría esperar, aquí también juega un papel fundamental el concepto de plagio. A pesar de que, como hemos visto, el proceso es análogo para todos los tipos de texto y vivimos en un contexto sociocultural en el que proliferan *remakes*, *remixes*, *reboots*, adaptaciones, revisiones y reediciones, una traducción idiomática o una adaptación de un libro a lenguaje audiovisual jamás se han visto como un plagio, mientras que la transcreación que pueda hacer un músico como Ed Sheeran de una canción de Marvin Gaye o la reescritura de algunos aspectos de *Indiana Jones* que se haya llevado a cabo en la saga de videojuegos *Uncharted*, sí. Los motivos, por supuesto, aparte de que culturalmente se nos ha educado para diferenciar entre una traducción y una adaptación como dos cosas diferentes, son puramente económicos y están relacionados con cuestiones de derechos de autor. Sin embargo, si perdemos de vista el concepto de plagio y simplemente observamos el impacto cultural de la proliferación de textos a través de la

transcreación, encontramos un terreno fértil para los estudios de traducción y los estudios culturales, como sugiere Perloff a lo largo de su obra *Unoriginal Genius* (2010). Las visiones mercantilistas de la traducción, si bien lógicas por ser esta un oficio, son siempre limitadoras a la hora de intentar establecer caminos teóricos; debemos operar en un mundo de hipotéticos posibles, no de realidades rentables.

Como ya hemos advertido al comienzo de esta tesis, el contexto sociocultural de la era global impone que modifiquemos la visión de texto sobre la que ha trabajado la traducción en el siglo XX y, por ende, que repensemos los límites y alcance de la traducción en dichas circunstancias. Esto nos lleva a estudiarla (ya sea *per se* o como transcreación intersemiótica) como una manera de producción textual y no como una simple herramienta de transmisión. Así, una vez determinado nuestro concepto de texto y tras asumir que la traducción siempre implica aspecto creativo, podemos afirmar que la transcreación es ese vehículo traductológico que articula la realidad textual del siglo XXI.

Desde la aparición de la postraducción y del *outward turn* los estudios de traducción empiezan a entender que su lugar en la cultura no es secundario; al contrario, la traducción, como afirman estas teorías, estructura todos los procesos culturales de la sociedad y, por tanto, debemos entenderla como un elemento central en la creación de capital cultural. Así, pensamos, lo exige la sociedad contemporánea que empieza a tomar consciencia de sí misma como heredera de precursores en cuanto a creación artística.

Desde la metáfora canibalista, aplicada a la traducción por los hermanos De Campos y estudiada por autores como Gentzler (2017, 2008), Bassnett y Trivedi (1999) o Arrojo (2004, 2018) hasta las tesis del *fictional turn*, el uso de metáforas para proporcionar vocabulario crítico a los estudios de traducción se ha revelado como una práctica extendida y ventajosa. Creemos que un ejemplo alegórico puede resultarnos útil

también para explicar el cambio de paradigma de la traducción en el contexto cultural contemporáneo.

Como ya se ha comentado, la equivalencia ha sido siempre el concepto central de la mayoría de las visiones traductológicas, particularmente anteriores a los años ochenta. Estos enfoques de la traducción que buscaban la equivalencia lo hacían desde una perspectiva platónica por la que el original siempre sería el ideal presente en el mundo de las ideas, la traducción la realidad representada y el traductor una suerte de demiurgo que opera entre ambos mundos buscando una cierta fidelidad. Sin embargo, la posmodernidad nos permite hablar de prácticas traductológicas que no son deudoras del original y que, desde el principio, están enfocadas a la búsqueda de un nuevo texto y no de una versión menor de un original. Así, creemos que en el contexto de la era global es mucho más apropiado relacionar la creación textual a través de la traducción con el mito de Orfeo y Eurídice.

En este mito, Orfeo, un músico de inusitado talento, baja al inframundo a buscar a su amada, la ninfa Eurídice, que ha muerto por causa de la mordedura de una víbora. Conmovido por su amor y por el tañido de la lira del héroe, Hades accede a devolver a Eurídice al mundo de los vivos siempre y cuando Orfeo la guíe de vuelta hasta la salida del inframundo sin girarse a contemplar su rostro. Así, Orfeo se ve obligado a realizar un acto de fe y confiar en que su amada lo sigue. En el último momento su fe flaquea y se da la vuelta, y contempla a Eurídice desvanecerse, condenada a pasar el resto de su existencia alejada de él.

Si pensamos en el traductor como Orfeo, en el texto de partida como Eurídice y en el inframundo como el conflicto semántico al que el traductor tiene que buscar equivalencia, esta metáfora revela la realidad del traductor en cuanto que intérprete

definitivo del texto, y acentúa el carácter creativo del proceso. El traductor desea darle una nueva vida al texto y para ello tiene que resolver el conflicto semántico. Si, como Orfeo hizo con Eurídice, se vuelve constantemente sobre el texto, no lo pierde de vista y se preocupa más de él que del camino que están recorriendo juntos, el resultado final será un texto meta limitado, falto de confianza y con poco que aportar. Si, por el contrario, el traductor confía en lo que él ve en el texto, en los sentimientos que ha volcado en ese texto, y en el propio conocimiento que de él ha extraído, podrá salvar todos los obstáculos que propone el conflicto semántico, ese inframundo metafórico, y dotar al texto de una nueva vida. Al igual que Eurídice nunca podría haber sido la misma después de su paso por los infiernos, todos los textos son susceptibles de cambio, de evolución; pero es a través del intérprete como consiguen abrirse a estos nuevos sentidos y el traductor-recreador es el vehículo a través del cual lo hacen.

Esta metáfora resulta válida para enfocar la traducción como una práctica que debe despegarse del texto original a nivel léxico-semántico (forzosamente), pero también lo es para entender la creación artística como una historia de la transcreación. Katan (2015: 376) ya advierte sobre la antigüedad de la metáfora de la resurrección textual atribuida a la transcreación:

The term, however, has been used sporadically ever since Leibniz (in McCaffery 2001, fn. 24, p. 241), in 1676, outlined his theory of change: “the body *E* is somehow extinguished and annihilated in [place] *B* and actually created anew and resuscitated in [place] *D*, which can be called, in new and most happy terminology, *transcreation*”.

Gracias a este proceso podemos hablar del *Ulises* como una transcreación de la *Odisea*; podemos afirmar que *El club de la lucha* de Palahniuk es una revisión de *El doctor Jekyll y Mr. Hyde* de Stevenson, que cuando escuchamos *L'après-midi d'un faune* de Debussy nos encontramos ante una reinterpretación de *L'après-midi d'un faune* de

Mallarmé o que *El anillo del nibelungo* de Wagner es un caso de re-escritura de los textos de la mitología germana. Cuando el lector-reescritor se deja llevar por su lectura de un texto y no se siente deudor de un texto original ni de la voz de un autor previo, tiene libertad para crear un texto nuevo, autónomo, si bien, por supuesto, deudor de un pre-texto. Y entendemos *deudor* en un sentido positivo, claramente: esta re-escritura liberadora preserva textos preexistentes y les da una nueva vida (tanto Linda Hutcheon [2006] como Edwin Gentzler [2017] ya han analizado suficientes ejemplos sobre la manera en que la traducción, la adaptación y la transcreación han preservado a textos y autores como Shakespeare de caer en el olvido), pero también crea un nuevo texto que amplía el acervo de la cultura humana y es, a su vez, susceptible de interpretaciones y, por tanto, pre-texto potencial. Frente a visiones limitadoras que buscan perseguir ciegamente un concepto de equivalencia irrealizable, la transcreación y las visiones órficas de la traducción no creen que la cultura sea un espacio limitado en el que solo cabe un determinado número de obras, sino una biblioteca infinita, heterogénea e integradora en la que todos los textos posibles tienen cabida y la suma de todos ellos ensalza la cultura como la creación más grande del género humano.

Pensemos que el arte es el espejo en el que se mira una cultura, deudora y al mismo tiempo influyente en él. Del mismo modo que resulta innegable que todo el arte creado por el ser humano se basa en la aceptación o la oposición a un canon preestablecido, que no deja de ser un constructo cultural, debemos asumir que ese canon se construye como asimilación u oposición a precursores lejanos o inmediatos. Todo artista crea motivado por la influencia que han ejercido en él otros artistas u otros productos artísticos; en el estilo de cada autor, que no deja de ser el uso artístico que le da al lenguaje con el que trabaja, calan los rasgos de los autores que lo han influenciado. Del mismo modo que el

lenguaje con el que cada uno nos comunicamos surge a partir de la imitación y la asimilación del lenguaje que recibimos de nuestro entorno cotidiano, todo lenguaje que utiliza un artista es producto del arte que ese autor ha consumido. Somos la suma de lo que nos influye. Esta visión exige que veamos la historia del arte y, por lo tanto, la historia de la cultura como una asimilación, superación y re-expresión constante de precursores, lo que nos permite hablar, como hiciera Jorge Luis Borges en su día refiriéndose a la literatura, de la historia del arte como una historia de la traducción.

Aceptamos que cualquier traducción es necesariamente una recreación. También resulta ya innegable que todo producto artístico es simplemente una variación ejecutada sobre una experiencia, obra o tema anterior. Sin embargo, sería ingenuo por nuestra parte omitir el hecho de que, al igual que todo texto se produce en un contexto sociocultural y espacio-temporal, parte de lo que otorga a un texto calidad de tal es que lo va a recibir una audiencia, y depende de esta audiencia determinar su validez como obra. Históricamente, las sociedades se han mostrado reticentes a aceptar una recreación como un texto con entidad propia. Esto, como comenta Hutcheon (2006), puede deberse a diferentes motivos.

En primer lugar, la cuestión de la superioridad moral y la carga social de ciertos autores. Si bien, como ya se ha comentado, cuando un músico como Ed Sheeran publica una canción que está visiblemente inspirada en un tema de un artista consagrado como Marvin Gaye, el público tiende a criticarlo y condenar la actuación del artista; sin embargo, cuando se demuestra que un artista consagrado como William Shakespeare escribía tomando obras previas como punto de partida y referente, nadie niega la validez de esa recreación:

Sometimes we are willing to accept this fact, such as when it is Shakespeare who adapts Arthur Brooke's version of Masuccio Salernitano's story of two very young, star-crossed Italian lovers. (Hutcheon 2006: 177)

Obviamente, la distancia temporal otorga a cualquier texto y a cualquier artista una cierta redención. El tiempo valida el arte y condona al artista, siempre y cuando ese artista ya esté consagrado en el subconsciente colectivo.

En segundo lugar, encontramos la cuestión de la prioridad y la autoridad (Hutcheon 2006: 174). Si un receptor no conoce el precursor de una obra adaptada, esta se convierte en el original para él. El desconocimiento de la obra en la que se basa o se inspira una obra en concreto puede provocar el ensalzamiento de una recreación como obra original con entidad propia. Al fin y al cabo, «it is the audience who must experience the adaptation *as an adaptation*» (Hutcheon 2006: 172). Más allá de subrayar la deuda que todo creador tiene con sus precursores, y de señalar la responsabilidad que un artista tiene tanto sobre su obra como sobre la tradición e historia de su arte, esto recalca un hecho clave que hemos defendido a lo largo de estas páginas: hablar de superioridad de unos textos frente a otros por una simple cuestión de autoría o anterioridad temporal es reduccionista en tanto que cualquier texto, despojado de sus vínculos inspiradores, es válido como producto cultural y puede, incluso, llegar a tener más entidad artística que la o las obras que lo han inspirado. La autoría, y la autoridad que esta concede a cualquier obra, es, en todo caso, una cuestión que parte de la experiencia de consumo del receptor y no de la obra en sí. Pensar que a una obra o a un autor se le debe respeto monolítico y tomar cualquier adaptación como un engaño o un sacrilegio no solo implica una visión limitada de la historia del arte, sino también una visión limitadora: si entendemos la cultura humana como una caja de espacio reducido en la que solo caben ciertas obras y ciertos artistas, no solo la negamos históricamente, sino que además limitamos cualquier

posibilidad de evolución: «adaptation is how stories evolve and mutate to fit new times and different places» (Hutcheon 2006: 172). Y, si esto es así con la adaptación comprendida en un contexto textual, no lo es menos con la traducción entendida como trasvase idiomático: nadie niega que pueda existir una traducción *apropiada* y contextualmente *fiel* (en el sentido lingüístico) de *El Principito* de Antoine de Saint-Exupéry, pero eso no quita para que también haya cabida para una versión en la que se cambie el género de todos sus personajes por mujeres y se adecúe el trato a ciertos personajes animales a una sensibilidad más contemporánea (como es el caso de *La Princesa*, traducido por M. H. en 2018). El considerado *original* ya existe y siempre existirá; sin embargo, si cerramos la puerta a adaptaciones, versiones y recreaciones le estaremos cerrando igualmente la puerta al progreso cultural y a la ampliación del acervo artístico del género humano.

Si bien tomamos por cierto que el público general se ha mostrado reticente a lo largo de la historia a aceptar adaptaciones como textos originales y traducciones como objetos no parasitarios, es precisamente el contexto cultural de la era global, con la irrupción de la red, lo que puede propiciar en la actualidad un giro de esta tradición. Por ello, para buscar esa instauración y esa aceptación de la traducción como articuladora de la cultura contemporánea, debemos analizar en detalle las características formales, semióticas y sociales de los nuevos textos de internet.

2. EL TEXTO EN INTERNET

En el capítulo anterior se ha insistido en la manera en que la postraducción nos ayuda a estudiar la historia de la cultura (y, por tanto, del texto) como una historia de la re-creación, que no es sino una forma de conceptualizar la traducción. Igual de importante creemos que es para el propósito de esta tesis señalar que la postraducción y el *outward turn* surgen en el siglo XXI debido a que la naturaleza de los textos en la actualidad ha evolucionado. No podemos entender semióticamente un texto como se entendía a mediados del siglo XX y, por tanto, ya que el texto es la base de cualquier ejercicio de traducción, ambos movimientos nacen para ayudarnos a comprender qué es y de qué manera se produce el texto contemporáneo.

La ruptura con la narrativa clásica que ha culminado en la posmodernidad, sumada a la aparición de internet, nos obliga a redefinir conceptual y formalmente qué es un texto. Autores como Elleström recogen la pluralidad de formas semióticas que conviven en la actualidad y a las que este trabajo denominamos *texto* bajo el término *media* (2014: 2) y subrayan la necesidad de entender los procesos comunicativos de manera intersemiótica y multimodal en la era contemporánea: «All media are multimodal and intermedial in the sense that they are composed of multiple basic features and are understood only in relation to other types of media». La multimodalidad derivada de la naturaleza hipertextual de la red, la constante ruptura de binarismos y la tendencia a la heterogeneidad en asuntos hasta ahora tan homogéneos como la autoría y la narración, así como la sorprendente proliferación de nuevas formas de comunicar y de nuevos tipos de obras hace difícil la tarea de definir la naturaleza del texto contemporáneo: «Indeed, Lev Manovich (n.d.) charges that the word *narrative* is overused in relation to new media “to cover up the fact that we have not yet developed a language to describe these strange new objects.”» (Page

y Thomas 2011: 8). Sin embargo, como propone esta tesis y como nos centraremos en explicar en adelante, los estudios de traducción, a través de las herramientas conceptuales proporcionadas por la semiosis peirciana, precisamente nos han facilitado ese lenguaje, los recursos y el marco académico idóneo para describir, entender y contextualizar esos objetos textuales.

El contexto sociocultural contemporáneo exige a los estudios de traducción, entre otras cosas, abrir el foco de lo semántico hacia lo visual. Y esto es así no solo por la importancia que se le está otorgando a la semiótica de la imagen en la era global; también porque, como ya advirtieron Berger (1972) y Baudrillard después de él, desde el momento y hora en que accedemos a la mayor parte de la información que consumimos a través de una pantalla, incluso el texto escrito pasa a percibirse por el cerebro como una imagen:

You move as you like, you make of the interactive image what you will, but immersion is the price to pay for this infinite availability, this open combinatorial of elements. It is the same with the 'virtual' text — any virtual text (the Internet, word-processing). This is worked on like a computer-generated image — something which no longer bears any relation to the transcendence of the gaze or of writing. At any rate, as soon as you are in front of the screen, you no longer see the text as text, but as image. (Baudrillard 1997/2002: 177)

En el presente capítulo nos centraremos en analizar las características de los nuevos textos que se están generando en la red y en demostrar cómo su estudio desde la traducción no solo facilita que los comprendamos, sino que además puede ser una punta de lanza para otras disciplinas analíticas. Partiendo de la postraducción y del *outward turn* desarrollaremos la naturaleza traductológica de estos textos contemporáneos y los contextualizaremos a través de ejemplos que creemos representativos de la producción textual de la red: los memes de internet, los videojuegos, el arte del *fandom* y la construcción posmoderna del individuo como texto a través de redes sociales.

Desde que internet comenzó a ganar presencia en los hogares de Estados Unidos en los años noventa, su expansión y popularidad no ha dejado de crecer (Taylor y Francis 2017; Page y Thomas 2011). Ya en sus inicios proliferaron nuevas formas textuales: al basarse el funcionamiento de la red en la navegación a través de hipertextos se popularizó la ruptura de la narración, ya que se facilitaba el salto entre puntos de un mismo texto; la comodidad de generar y reproducir multimedia incitó a la creación multimodal y mixta; la obvia naturaleza tecnológica de internet fomentó la proliferación de videojuegos, que a su vez impulsaban la ruptura de las narrativas clásicas al tomar al jugador como partícipe y cocreador de la historia y al centrar sus mecánicas en la interactividad; la constante aparición de nuevos foros sobre infinidad de temas y con infinidad de propósitos y el surgimiento de los blogs a través de diferentes plataformas dieron nuevos sentidos al periodismo ciudadano², a la ficción amateur y a la creación autorreferencial al mismo tiempo que abrían las puertas a la construcción colaborativa a través de sistemas centrados en el metacomentario (Goggin y McLelland 2017: 331-342; Page y Thomas 2011: 1-16; 21-26; 35). Con el nuevo milenio, internet se vuelve una prioridad económica, y el capitalismo fomenta un progreso tecnológico que multiplica el ya insostenible nivel de producción textual y lo expande a nuevas formas y a aún más público.

La manera en la que se producen textos en internet cambia a una velocidad inusitada, «faster than can be documented by scholars» (Page y Thomas 2011: 3) y casi imposible de predecir; prueba de ello es que en el 2011 los círculos académicos

² El periodismo ciudadano es un movimiento en el que son los propios ciudadanos los que se convierten en informadores. Debido a la llegada de las tecnologías web 2.0 y a la democratización los dispositivos que facilitan acceso a internet, el periodismo ciudadano ha ganado popularidad en el siglo XXI. (Baase 2008)

consideraban aún despreciable para análisis el consumo desde un teléfono móvil (Page y Thomas 2011: 21) a pesar de que hoy en día los móviles son el dispositivo a través del que más información se consume en todo el mundo. Al margen de este abrumador volumen de producción, parece que durante la última década el progreso tecnológico ha alcanzado una cierta estabilidad que se ha traducido en que las nuevas formas se han asentado y a día de hoy es relativamente sencillo extraer características comunes a los textos de internet que nos permitan comprender la naturaleza textual del siglo XXI y su relación con la traducción.

A lo largo del anterior capítulo hemos podido observar cómo las diferentes corrientes adscritas a los estudios de traducción han ido produciendo teorías que giran de manera aditiva en torno a diversas ideas: se ha visto cómo el estudio de la traducción revela que el concepto de autoría es una falacia asociada a visiones del arte deudoras de ideales decimonónicos. En cuanto que la traducción es una forma de adaptación, y todo arte surge como asimilación y superación de precursores, la idea de texto original como algo sagrado e inalterable es un obstáculo para la traducción y la idea de texto definitivo no corresponde, como ya dijera Jorge Luis Borges, sino a ideales religiosos o al agotamiento a la hora de revisar y corregir. Es preciso por tanto estudiar la naturaleza contextual de la equivalencia semiótica.

En esta línea, la cultura contemporánea exige que modifiquemos nuestras preconcepciones del texto como elemento monolítico, inalterable, único y estático y comencemos a entenderlo como algo dinámico y en constante cambio. Ya sea por razones diacrónicas, transculturales o circunstanciales, o por el simple hecho de que, como se ha advertido, un texto nunca llega a cumplir un propósito si un receptor (un intérprete) no le concede sentido de manera subjetiva, la nueva conceptualización del texto debe dejar

atrás la univocidad semántica. Los textos de internet, que ejemplifican, por densidad y ontológicamente, la realidad textual del siglo XXI, solo pueden comprenderse como elementos dinámicos (Page y Thomas 2011: 8) en los que la figura del receptor como dador de sentido se vuelve clave. Page y Thomas (2011: 9, 10), Bell (en Page y Thomas 2011: 63-82) y Montfort (en Page y Thomas 2011: 103-119) afirman que el lector del texto de internet es más que nunca un individuo de intención heurística que descubre el texto mediante la libre interacción con él, no necesariamente a través del consumo lineal pasivo. La libre disposición del texto y la libre organización de su recepción convergen en la idea posestructuralista de que es el lector quien crea, en última instancia, el texto al consumirlo y filtrarlo por su subjetividad; la otredad se impregna de lo propio y cada nueva lectura, cada nuevo lector, genera un texto nuevo (veremos esta idea representada a la perfección en el posterior estudio de las redes sociales). El texto, de esta manera, solo tiene sentido en la era contemporánea entendido como pre-texto, hipotexto o hipertexto en el que convergen hipotextos, y solo puede analizarse el consumo de un texto en cuanto que traducción del mismo, filtrado, derivado del contexto de consumo.

Dependiente de esta idea, hemos estudiado la creación como adaptación. Gentzler, recogiendo todo el vocabulario crítico que habían reunido los diferentes giros traductológicos de los años ochenta, noventa y dos mil, y partiendo de ideas deudoras de Hutcheon (2006) entre otros, estudia la cultura como una repetición por asimilación y aceptación. Al igual que sucede con la adquisición del lenguaje, el creador genera contenido como aceptación y continuación de un canon previo u oposición y destrucción de este, que a la vez se ha construido como imagen global de un arte, como creación conjunta y codependiente. Gentzler (2017, 1-17), junto con Arduini, Towner, Hodgson, Maxy, Shadd o Chiampa (Gentzler 2017: xii), defiende que la cultura es postraducida en

tanto que la traducción asegura la pervivencia de los textos no tanto como parasitismo y derivación, sino como re-creación y versión. Esto no solo se reduce a la manera en que Shakespeare, que a su vez bebía de fuentes mitológicas sajonas, ha llegado a nuestros días como uno de los mayores escritores de todos los tiempos gracias al teatro alemán del siglo XVII, o en qué medida el *Fausto* de Goethe ayudó a promover una revolución cultural en el contexto postcolonial brasileño gracias a las traducciones de Haroldo de Campos (Gentzler 2017), sino que la postraducción nos ayuda además a entender a través de qué vías la asimilación de un precursor, su filtrado a través de la subjetividad del consumidor, y su posterior re-expresión dan forma a la cultura humana y, en particular, a la contemporánea. *El club de la lucha* de Chuck Palahniuk se adaptó al cine en el filme homónimo, pero es a su vez una adaptación del *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de Stevenson; del mismo modo, Debussy adaptó al lenguaje musical *L'après-midi d'un faune* de Mallarmé y a la vez su música fue transcreada en un baile por Nijinsky, la moda contemporánea se ha fijado en la estética del cine de ciencia ficción de los años ochenta o la economía de la región de Castilla-La Mancha se nutre de cómo se ha adaptado *El Quijote* al turismo. Autores como Queiroz y Aguiar (2013; 2015) han explorado a fondo las consecuencias socioculturales de las transcreaciones intersemióticas y su reiterada presencia en la cultura occidental; la lista de ejemplos es, a la larga, tan inabarcable como la propia historia del arte.

Los textos que se producen en internet ejemplifican a la perfección estas dinámicas en las que se cimienta la postraducción. En un contexto social en el que el ciudadano medio español pasa cinco horas conectado a las redes sociales según la agencia EFE (EFE y RTVE 2018) y prima la creación de contenido a través de la modificación y publicación de textos generados por otros usuarios (*retuits, reposts, shares, etc.*) incluso

en redes sociales diferentes, es sencillo relacionar la dinámica de difusión de cultura como adaptación que propone la postraducción con las dinámicas de las plataformas de la red. Si bien el ejemplo de las entradas en redes sociales es representativo por ser el más común, no es menos ilustrativo el estudio de blogs, foros y plataformas orientadas a la difusión de contenido estrictamente catalogado como artístico. Estos casos se tratarán más adelante. El posterior análisis esclarecerá lo que aquí sugerimos: aunque la postraducción ha insinuado con acierto que la creación artística es siempre, en mayor o menor medida, palimpsesto, el creciente flujo textual de internet, que trasciende con creces a lo meramente verbal, hace que la naturaleza adaptada de la creación sea más que obvia.

Esto nos conduce a otras tres características que articulan los textos de internet y lo relacionan con conceptos propios de los estudios de traducción: la multimodalidad, la difusión viral y la cuestión de la autoría.

El asunto de la multimodalidad es seguramente el que guarda una relación más íntima con la semiótica. Como ya se ha estudiado, en cuanto que la semiótica heredera de Peirce, en particular la articulada por Barthes (1965/1970, 1967/1977, 1985/1990) y Eco (1975/2005, 1976/1992) o por autores como Fabbri (1998/2004), nos permite describir como signo todo lo significativo, todo aquello que transmita información, y en cuanto que los textos son superposiciones de signos articulados, pudiendo llegar a considerarse cada signo como hipotexto de un hipertexto, la lingüística contemporánea es capaz asumir como texto cualquier discurso, dependa del sistema de signos que dependa. Una canción es un texto, como lo es un libro o una pintura, pero también el cuerpo humano en cuanto que se relaciona semánticamente en sociedad o una prenda de moda, ya que aporta información visual, social o historiográfica (Elleström 2014, 2019, 2021; Alves, Aguilar, Quieroz 2016; Smith 2003; Vargau, d'Aspre 2016). Una vez superamos esta idea, surge

la cuestión de la amalgama de sistemas de signos como característica textual. En particular con la llegada de lo audiovisual comenzamos a asumir que los sistemas de signos trabajan de manera conjunta y aditiva, no aislada: lo visual influye en lo verbal; lo verbal influye en lo sonoro; lo sonoro en lo gustativo; los sistemas de signos, captados por diferentes sentidos, se amalgaman de maneras más o menos sutiles en todos los textos: así como no podemos concebir una película sin la suma de lo visual (que a su vez se compone de hipotextos como la expresión corporal de los actores, la semántica del color y el lenguaje de composición de imagen) y lo auditivo (cuyos hipotextos, entre otros, son casi obligatoriamente una banda sonora, un diseño de sonido y los discursos verbales de los personajes), no podemos comprender la experiencia de la lectura de una novela sin el formato en que está impresa: el tacto del papel, su color, su olor o, por el contrario, su disposición electrónica en un formato digital condicionan nuestra experiencia individual de consumo del texto. Sería válido considerar estos casos de amalgama de signos como formas sutiles de heterogeneidad semántica; sin embargo, internet supuso en la década de los noventa una revolución de formatos textuales que tuvo su máxima expresión en lo que se denominó *multimedia* (Punday en Page y Thomas 2011, 21), pero que preferimos denominar *multimodal* (Page y Thomas 2011, 1-2) o *translingüístico* en el concepto amplio en el que lo manejan Dovchin y Pennycook (Mills *et al.* 2018). La llegada de plataformas tan populares como YouTube convirtió la amalgama de los lenguajes musical y visual en algo representativo del consumo cultural en internet; los videojuegos comenzaron a mezclar lo sonoro con lo visual y lo verbal al tiempo que convertían el consumo textual en algo abiertamente participativo; las redes sociales, los foros y los blogs comenzaron a ser terreno fértil para la proliferación de imágenes hasta el punto de que cada vez es más complicado leer un texto sin que esté asociado a una imagen que lo articule o contenga la esencia significativa; y los memes (que unen lo verbal con lo visual

de maneras profundamente intrincadas a nivel cultural como veremos más adelante) han llegado a monopolizar las redes sociales. Si hoy en día consumimos una gran cantidad de textos a través de plataformas digitales en internet es necesario que entendamos la naturaleza multimodal de la realidad textual en la que todo es signo y todo signo significa; naturaleza en la que además la codependencia de sistemas lingüísticos es no solo inevitable sino cada vez más común y normalizada. Internet ha puesto de manifiesto lo necesario que es reconceptualizar la semántica contemporánea, «thinking more creatively about how language should be described» (Goddard en Jones 2016: 367).

La afluencia de textos translingüísticos a través de plataformas de carácter social como YouTube, Facebook, Twitter o Instagram nos empuja a reflexionar paralelamente sobre la viralidad de los textos de internet. Un texto puede llegar a cientos de miles de personas en cuestión de segundos gracias a la naturaleza hipertextual de internet y a la funcionalidad conectiva de las redes sociales. La principal tarea de la traducción desde los albores de la disciplina ha sido, como ya se ha mencionado, dar a los textos nuevas vidas, llevarlos más lejos, transculturalizarlos y ampliar su alcance para facilitar que cada vez más personas accedan a ellos y esta es, precisamente, la consecuencia más inmediata de la naturaleza viral de los textos de internet. La relación con la traducción (Boria *et al.*: 2020) es más obvia incluso cuando reflexionamos sobre cómo esta naturaleza viral y supranacional de los textos en la red se articula mediante procesos transcreativos. Como hemos mencionado antes, el texto de internet se crea y distribuye en forma de palimpsesto y adaptación. Así lo explican Dovchin y Pennycook (Goddard en Jones 2016: 211-212):

superdiversity in social media is realized by “the mobility and mobilization of linguistic and other semiotic resources that are distributed, recontextualized and resemiotized in various ways in countless and rhizomatic digital media practices mushrooming on the internet.” “Sharing” an update, for example, is a classic case of “re-entextualization” or “re-semiotization” (Varis &

Blommaert, 2015, p. 36). Re-entextualization on Facebook can be understood as the process by which a text (broadly understood) is “extracted from its original context-of-use and re-inserted into an entirely different one, involving different participation frameworks, a different kind of textuality” (a text might be condensed as a quote; an image used to suggest a place), producing “very different meaning outcomes.” Re-semiotization, by contrast, refers to the “process by means of which every ‘repetition’ of a sign involves an entirely new set of contextualization conditions and thus results in an entirely ‘new’ semiotic process, allowing new semiotic modes and resources to be involved in the repetition process” (Varis & Blommaert, 2015, p. 36). As Dovchin, Sultana, and Pennycook (2015, p. 8) point out, Facebook users make meaning “not only through how they borrow, repeat and mimic certain linguistic resources available to them, but also through the ways they make new linguistic meanings within this complex relocalizing process”

Apreciamos que la suma de la retextualización y la resemiotización a la que hacen referencia ambos autores sigue la confusa tradición de buscar sinónimos de *traducción* que ayuden a huir de los binarismos asociados a la equivalencia semántica (Marais 2019: 2-5) y acuña a la perfección lo que entendemos como *transcreación*: la dación de nuevo sentido a un texto del que se parte a través de su comprensión y reinterpretación en un contexto diferente al original. Así pues, la rápida difusión de información a través de internet refuerza la naturaleza transcreada, y por tanto traducida, de los textos en la red.

Esa naturaleza transcreada que apreciamos en los textos que se vuelven virales de internet hace patente la última reflexión sobre sus características: la disolución del concepto de autoría. De la misma manera que la postraducción se fundamentaba en la asunción de precursores constantes de la creación para apoyar los argumentos que defienden que ningún texto puede ser original en términos de autoría, la producción textual de internet ha dejado de dar importancia a los autores como figuras monolíticas para centrarse en la importancia del texto por encima de la firma gracias a la difusión de obras anónimas o de autoría colectiva. Ya que, como trataremos más a fondo, los perfiles de redes sociales son avatares del individuo detrás de ellos, en estas plataformas tienden

a proliferar textos que, en el improbable caso de estar firmados, suelen estarlo por avatares que ocultan la identidad real del autor. En última instancia, incluso los textos que se firman suelen recibirse dando más importancia al contenido que a la autoría, dado que, entre los nativos digitales, la autoría de los nuevos textos no suele tener preeminencia. Esto lleva, como hemos dicho, a que la importancia del texto se fije más en el texto y en cómo lo interpreta el receptor que en el autor y en cuál era el mensaje que quería transmitir. De igual manera sucede en foros, en blogs y en plataformas audiovisuales donde, además, se fomenta la creación colectiva a través de metacomentarios. En textos más complejos, como los videojuegos en línea, la cuestión resulta aún más intrincada, ya que el receptor del texto convertido en co-creador con su partida no solo crea un avatar tras el que ocultarse, sino que además toma decisiones conscientes para la vida ficticia de ese avatar, llevando el propio concepto a sus últimas consecuencias. Además, la subcultura del videojuego en internet favorece como veremos las modificaciones del lenguaje fuente del software para generar cambios en el propio juego; y, ya que esto puede muchas veces incurrir en problemas legales relativos a los derechos de autor (igual que sucede con los *fanarts*, ciertos productos musicales audiovisuales contruidos a partir de otros, o ciertos memes que se generan tomando como punto de partida personajes de la cultura popular), la autoría anónima cobra nuevo sentido e importancia como protección frente a posibles demandas. Todo esto se tratará también en profundidad más adelante.

2.1. El hipertexto y la posmodernidad

Si bien creemos que los motivos aducidos son suficientes para comprobar que la observación de la realidad textual del siglo XXI y sus consecuencias sociales a través del lenguaje crítico que nos han proporcionado los estudios de traducción favorece el análisis y la comprensión del fenómeno, hay un último motivo al que nos podemos remitir para

esclarecer cualquier tipo de duda al respecto de por qué el estudio de la naturaleza textual de internet es necesario: ya hemos afirmado en varias ocasiones que la traducción es artesanía del texto; con ello entendemos que el traductor, en su labor de adaptador, moldea y reconfigura los elementos semánticos del texto para acondicionarlos a la nueva existencia que le ha asignado por interés o por encargo. Para esto, se vale de cualquier herramienta que le pueda facilitar el modelaje del texto, que es su materia prima de trabajo. Si no conocemos a la perfección las implicaciones de nuestra principal materia prima y no dominamos sus vericuetos fallaremos al propósito mismo de la esencia de nuestra labor o la practicaremos desde una perspectiva limitada y limitadora.

Resulta innegable que la revolución tecnológica de la que es testigo la sociedad contemporánea ha provocado cambios profundos en la manera en que creamos y producimos cultura; los estudios de traducción deben, por tanto, adaptarse, comprender y aceptar estos nuevos devenires textuales para afrontar los retos que los nuevos textos de la era global suponen para la cultura y para facilitar el vocabulario y los enfoques adecuados a las disciplinas con las que, como hemos visto en el capítulo anterior, debe coexistir y coexiste.

Todos estos rasgos que destacan la naturaleza traducible y traducida de los textos de internet se aprecian precisamente en la esencia misma de la red: el hipertexto. El funcionamiento de internet a través de hipervínculos, de referencias cruzadas, nos hace reflexionar sobre la dación de sentido por parte del lector que construye el texto al pinchar en los enlaces, sobre la autoría conjunta al tener cada vínculo un autor diferente o sobre la hibridación y la heterogenia de sistemas semióticos al poder insertar imagen, audio o vídeo en un texto con un solo enlace. Apreciamos esta realidad fácilmente en un blog o un foro, y de manera más intrincada podemos verlo, como estudiaremos más adelante, en

redes sociales, en las que no es extraño encontrar publicaciones cruzadas: hilos de Twitter en Facebook, vídeos de TikTok en Instagram, etc.

Merece la pena señalar que muchas de las características que hemos mencionado del texto de internet, si no todas, las comparte el texto posmoderno. Como señala Moraru citando a Baudrillard (1978) en *Rewriting: Postmodern Narrative and Cultural Critique in the Age of Cloning* (Moraru 2001: xi):

Our culture has been going through an accelerated process of “agonizing revision”, of “rewriting everything”. [...] The stories we tell and write make one think more and more of the original meaning of telling as re-citare, “quotation” of former stories.

No es el único en señalar la trascendencia contemporánea de esta cita: las similitudes entre la producción textual en internet y la creación posmoderna son muchas y saltan a la vista (Landon 1997; Page y Thomas 2011). La tendencia a la ruptura narrativa, a la autoría diluida, al palimpsesto y a la multimodalidad del texto posmoderno supusieron una revolución cultural sin precedentes; transformó decenas de ámbitos epistemológicos hasta el punto de que hoy en día se sigue relacionando la experimentación creativa con el ámbito digital. El rechazo a las dualidades, la puesta en duda de la autoría de los textos y su autoridad, la profunda preocupación sobre los sistemas lingüísticos utilizados (Anderson 2000) son rasgos del texto posmoderno que aún hoy definen los textos que vamos a estudiar.

Destaca, sin embargo, la cuestión de lo Real como constructo, tan importante para la posmodernidad como para la época actual. Al igual que se ha sugerido en el capítulo anterior, a la realidad se accede a través de la representación, que está siempre en manos de emisores subjetivos; la realidad solo puede ser un constructo social al que adscribirse u oponerse si se cobra consciencia de ella. Ese constructo, lógicamente, se cimienta en

lenguajes, en sistemas de signos. Los estudios de traducción, como ya ha quedado patente, han reflexionado largo y tendido sobre las maneras en que podemos manipular la realidad a través de los sistemas lingüísticos y, por tanto, no es complicado articular reflexiones sobre lo Real posmoderno desde la traducción: «since linguists know only too well that language has the power to construct realities for its users, they have a particular responsibility to reveal its representational values» (Goddard en Jones 2016: 368). Al fin y al cabo, la reflexión posmoderna sobre lo Real y su acceso a través de la representación no es sino el eterno dilema traductor sobre la tensa relación entre texto original y texto traducido: «the ‘original’ text is in reality a re-presentation in the Foucault (1966) sense of the concept, because reality does not exist beyond representation» (Vidal 2019: 4).

Como señala Vidal (2019) autores como Zizek (2002) o Baudrillard (1981, 1997/2002) coinciden en que la única manera en que podemos acceder a la realidad es a través de la representación subjetiva y, por tanto, la adquisición de conocimiento es una cuestión de enfoque. Este análisis resulta más patente que nunca a través de la observación de los textos producidos en internet: no solo nos permiten reflexionar sobre el origen de toda creación como re-escritura, sino que conceptos como la posverdad cobran una dimensión nueva gracias a la difusión de noticias falsas en redes sociales por intereses políticos o a la proliferación de ficciones que se aceptan como verdades por la dificultad de contrastar la veracidad de fuentes (*fake news*). La capacidad de alterar digitalmente audio, vídeo o imagen que nos ofrece la tecnología pone de relieve más que nunca en internet la naturaleza postraducida de nuestra sociedad y nos trae a la mente la idea de la hiperrealidad como simulacro instaurado (Baudrillard 1981, 1997/2002).

«Texts as either digital or material artifacts can be understood as “devices through which realities are framed and shared so that material effects travel through and with

them”» (Hamilton 2015: 8), y por tanto un análisis profundo de la realidad textual de internet nos debe hacer reflexionar sobre la sociedad en la que estos textos se producen: una sociedad postraducida.

Podemos considerar que el extracto poblacional en el que permea la realidad textual de internet son las generaciones Y y Z, ya que ambas conforman el núcleo de lo que se ha venido a denominar *nativos digitales*. Tanto los millennials como los posmillennials han tenido a su alcance tecnologías que les daban acceso a internet desde niños y, por tanto, su manejo de la red es fluido e intuitivo. Así, son los mayores creadores de contenido de la red y, en consecuencia, asumimos que los textos que estudiaremos en esta tesis estarán creados por y dirigidos a estas generaciones.

2.2. El arte del *fandom*

Para comenzar es necesario que en este punto hagamos una distinción terminológica: con «arte del *fandom*» nos referimos a la diversidad de creaciones artísticas derivadas que genera una comunidad de seguidores (*fans*) de un determinado fenómeno popular. En un principio, habíamos contemplado utilizar *fanart* para englobar todas estas manifestaciones, pero dado que ese término ya se utiliza para hablar del arte pictórico derivado que realizan los fans, y en cuanto que este estudio pretende ser descriptivo, nos parece contraproducente, aunque sea más cómodo, utilizar esa nomenclatura para abarcar toda esta realidad textual.

Ante el silencio documental que nos ha aportado la búsqueda de un término que lo recogiese todo, hemos optado por la denominación «arte del *fandom*», ya que *fandom*, anglicismo compuesto de los términos *fan* y *kingdom*, abarca la totalidad de los productos culturales derivados que una comunidad de aficionados puede generar a partir de un determinado fenómeno popular.

Los textos que conforman el arte del *fandom* que podemos encontrar en internet son diversos: *fanfics*, *fanarts*, *fanvids*, *fanfilms*, *fanadvertising*, *songfics*, *fandubs* y *fansubs* entre otros. Aunque no percibamos de manera sistemática la totalidad de las características de los textos de internet anteriormente analizadas, estas variedades textuales destacan por el motivo aducido más relacionado con la traducción: son ejemplos claros de palimpsestos. El pre-texto de todos es tomar un producto de ficción, una obra o un personaje real o ficticio y alejarlo de lo que en una determinada comunidad de fans se considera *canon* (es decir, lo que el productor original de la obra publicó bajo su autoría) a través de la subjetividad, normalmente atendiendo a motivaciones personales. Estas motivaciones individuales pueden ser variadas: desde la necesidad de una comunidad de continuar consumiendo ficción de su *fandom*, el interés por corregir posibles fallos o carencias que una parte de la comunidad considera que tenía el producto original, la mera recreación a través de la re-creación o, incluso, con propósitos eróticos.

Al ser productos derivados, a día de hoy existe un debate abierto en torno a la legalidad de estas obras. La utilización de nombres, rostros, escenarios, emplazamientos, motivos o, en general, cualquier elemento susceptible de constituir un hipotexto dentro de un hipertexto no puede reproducirse sin permiso explícito a no ser que no tenga interés económico. En un contexto cibernético en el que las ganancias se pueden generar a través de la popularidad y la publicidad derivada, es comprensible que autores y productoras vigilen y persigan insistentemente el arte del *fandom*, sobre todo cuando utiliza imágenes del producto original (*fanvids*, *fanfilms*, *fandubs* y *fansubs* en particular, ya que dependen del apoyo en un hipotexto visual de una obra previa); sin embargo es un entorno creativo en auge gracias, entre otros motivos, a la protección legal que da el anonimato en internet

y a la facilidad de volver a subir un producto a la nube una y otra vez aunque se retire por motivos legales.

Resulta curioso, sin embargo, analizar por qué autores y productoras persiguen el arte del *fandom*. Ya hemos advertido que esta persecución legal solo afecta a obras que se apoyan visualmente en un texto previo, pero no a los *fanadvertising*, que utilizan también, como veremos más adelante, material original con el fin de promocionar la obra de la que han sacado ese material. Resulta obvio por lo tanto que los intereses de esa persecución están ligados a intereses de capital. Por ello, creemos que es significativo que la insistencia en seguir subiendo el arte del *fandom* a la nube, aunque se lo acuse de plagio, radica en una arraigada visión que existe entre las generaciones Y y Z de la cultura popular como un bien inmaterial de libre acceso.

Resulta llamativo, además, si tenemos en cuenta cuáles son los orígenes del arte del *fandom*. La continuación de una obra ajena es tan antigua como la propia ficción: podemos encontrar antecedentes desde las sagas homéricas como continuaciones de la *Iliada* y la *Odisea*, o la *Eneida* como adaptación romana de la épica griega por motivos socio-políticos; en El *Quijote* de Avellaneda como continuación apócrifa de la obra de Cervantes; en los *Pastiches et mélanges* de Marcel Proust; o en la *Historia universal de la infamia* de Jorge Luis Borges. Sin embargo, la acuñación del término *fanfic* (el primero en acuñarse) como obra derivada de otra creada por y para una comunidad de fans concreta data de los años setenta del siglo XX con los *fanzines*. Destacan las aportaciones del *fandom* de obras audiovisuales de ciencia-ficción como *Star Trek* y, en particular, *Star Wars*. En el caso de esta última saga, la comunidad de fans, movida por la necesidad de consumir más ficción de su universo, comenzó a publicar en *fanzines* pequeños relatos en los que se contaba la infancia de personajes, su madurez tras las películas, sus orígenes

y, en general, cualquier detalle de interés que no hubiesen abordado las películas. Se llegó a generar tal volumen de *fanfics* que George Lucas, director y guionista de las dos primeras trilogías de la saga, lejos de censurar su proliferación la motivó (al fin y al cabo, él mismo había creado la saga como una revisión *space opera* de filmes de samuráis de Kurosawa, entre otras referencias) y dictó cuáles de esos *fanfics* podían considerarse canon en el universo Star Wars y cuáles no, dando lugar a lo que posteriormente fue el «universo expandido» de la saga, del que él mismo extrajo rédito económico. Con la llegada de internet, este fenómeno que se daba a escala muy reducida gracias a la publicación de los *fanzines* se abrió al gran público. Según la encuesta *Fan Fiction Demographics in 2010: Age, Sex and Country*, publicada en la web ffnresearch.blogspot.com, en el año 2010 podíamos encontrar alrededor de 6 600 000 ficciones publicadas por fans en esta web, la mayor biblioteca de *fanfics* de la red, sobre más de 6000 temáticas diferentes, y solo en ese año se crearon más de 95 000 perfiles diferentes. El volumen de textos generados es abrumador, así como la cantidad de lectores que acceden a ellos (sin olvidar que una persona no tiene por qué ser usuario registrado para leer cualquiera de esas ficciones). Lo más interesante de este fenómeno no es que los autores, anónimos como ya hemos dicho, reescriban verbalmente historias presentadas en origen para cine, videojuegos o incluso basadas en personajes reales de la vida pública, sino que amplían con esos textos los márgenes y horizontes narrativos de los contextos en los que se inspiran, reforzando así la idea de la cultura (en este caso popular) como fenómeno postraducido.

Llamativa a nivel traductológico también resulta la dimensión social de estas recreaciones. En el capítulo anterior hemos observado que ya desde la escuela de la manipulación, y en particular con el *cultural turn* y el *power turn*, los estudios

descriptivos han reforzado la idea de la manipulación textual consciente en la traducción en cuanto que motor de cambio social y de ruptura de centralismos y binarismos. El arte del *fandom*, como veremos a través de ejemplos, al no estar ligado a intereses económicos y no tener que responder a estrategias de márketing de grandes capitales, se ha empleado en reiteradas ocasiones y con éxito para dar voz a minorías sociales desfavorecidas: textos (en un sentido amplio) en los que personajes ficticios o reales experimentaban con una sexualidad fluida y no normativa, en los que minorías raciales cobraban importancia, en los que se corregían machismos o colonialismos residuales de la trama o donde personajes femeninos se liberaban del yugo patriarcal y se empoderaban a través de sus actos proliferan, como estudiaremos más adelante. Esta manipulación consciente de un texto original (en particular, de personajes y de tramas) concuerda con lo que algunas líneas de investigación de nuestra disciplina llevan décadas considerando: si cualquier traducción es re-creación y no puede producirse en el vacío, la manipulación textual consciente es lícita, necesaria en muchos casos, y solo puede sumar cultura en cualquier sociedad en cuanto que la cultura no es un espacio limitado en el que solo hay cabida para un determinado número de obras.

Volviendo a lo visto en Genzler (2017) y en la obra y pensamiento de autores como Borges o Haroldo de Campos (Arrojo 2004, 2018; Kristal 2002; Waisman 2005; Vidal 2017) y muy en la línea de lo propuesto por Perloff (2010) y Hutcheon (2006), la sociedad contemporánea solo puede entender su cultura como una relación de referencias cruzadas, de versiones de revisiones, de constante recreación en cuanto que todo producto cultural nace de la necesidad individual de reformular formas y patrones previamente aprehendidos; el texto es siempre transcreación. Y en una sociedad en la que el mayor hervidero de cultura destaca por su faceta multimedia, el arte del *fandom* se muestra como

un objeto de estudio de eminente interés traductológico y señala la urgencia de ampliar el concepto de texto en la era global y de observar la traducción como re-creación y desde una perspectiva cultural: como ya se ha dicho, el arte del *fandom* nace de la necesidad del público de corregir, continuar, suplir o ampliar un producto cultural trascendente en una sociedad digital y global en la que todo consumidor de cultura se revela intérprete en acto y re-creador en potencia; una sociedad, al fin, en la que todo consumidor de cultura es traductor.

2.2.1. El *fanfic*

De todas las subtipologías textuales que se engloban bajo lo que hemos denominado «arte del *fandom*», la que guarda una relación más fácilmente reconocible con la traductología clásica es sin duda el *fanfic*:

Fan fiction – or ‘fanfic’ to its aficionados – is the name given to the practice whereby devotees of some media or literary phenomenon such as a television show, film, video game, or book write stories based on its characters. Most fanfic is written as narrative, although songfic and poetryfic are also popular forms, and some fan fictions are carried as manga drawings and animations. Fanfic writing can be classified into a number of different types. The most common of these include in-canon writing, crossovers, relationshipper (or ‘shipper’) narratives, and self-insert fanfic. (Knobel y Lankshear en Jones 2016: 401)

Los *fanfics* son palimpsestos de creación comunitaria (ya sea por autoría conjunta o por estar dirigidos a una comunidad de fans particular) que surgen de la necesidad de *traducir* un pre-texto por diferentes motivos y se publican sin ánimo de lucro en plataformas digitales (normalmente, en foros dedicados a una determinada comunidad de fans). Su popularidad ha aumentado tanto en los últimos años que, como se ha mencionado, el volumen de *fanfics* existentes en la red es inabarcable y la cantidad de documentación derivada sobre su creación, sus subgéneros y su terminología no para de crecer (Black 2008; Jamison 2013; Kustritz en Hellekson y Busse 2014). En concreto, y

debido a la naturaleza de este trabajo, nos interesa centrar nuestra atención en la expresión *filling off the serial numbers*.

Este término surge de la necesidad de los autores de *fanfics* de eliminar ciertos detalles de su obra que puedan acarrear problemas de derechos de autor; conlleva procesos de cambio de nombre de personajes y topónimos o sustitución de personajes y lugares análogos. Es una práctica no solo común sino necesaria por motivos obvios cuando un creador de *fanfic* quiere extraer beneficio económico de su obra. Se trata de un ejercicio de reescritura con fines profesionalizantes que guarda relación directa con las nociones de traducción vista como reescritura ya estudiada en autores como Lefevre (1992), y que subraya la importancia que están cobrando los textos de internet en la cultura del siglo XXI y que puede servir de nexo a la hora de comprender la transición textual entre la era pre-internet y la era global.

2.2.1.1. *Filling off the the serial numbers*: Cincuenta sombras de Grey

Un ejemplo muy significativo de esta práctica es la saga de novelas *Cincuenta sombras de Grey*, de la autora británica E. L. James, que nació en forma de *fanfic* de la saga *Crepúsculo* de Stephanie Meyer, como ella misma reconoce en una entrevista para la cadena ABC:

I just sat on the sofa and read them and read them and read them,
and I loved them. And then I sat down and I wrote a novel. [...]
I was inspired by Stephanie Meyer, she just flipped this switch.
(ABC News 2012)

Originariamente, James comenzó a escribir la obra bajo el título *Master of the Universe* en un foro de fans de *Crepúsculo*. James publicó por entregas en el foro una historia en la que Edward Cullen y Bella Swann, protagonistas de la obra de Meyer, eran respectivamente un adinerado empresario y una joven periodista y comenzaban a tener

relaciones sexuales con prácticas de *bondage* y sadomasoquismo. Este sexo explícito supone la gran diferencia con respecto a la saga de Meyer. Curiosamente, la autora reconoce a la ABC que para poder escribir las escenas de *bondage* tuvo que buscar inspiración en internet: «I searched on the Internet. I had this huge fear that social services were going to confine my computer and my children were get taken away from me» (ABC News 2012).

Debido al enorme contenido sexual de la reescritura de James no le permitieron seguir publicando las historias en el foro y continuó haciéndolo en su propia página web. Sus publicaciones tuvieron tal seguimiento que pronto le ofrecieron contratos editoriales con la condición de que sustituyese todos los nombres y referencias a las novelas de Meyer. Actualmente, y a pesar de las críticas a la baja calidad estética de su obra, *Cincuenta sombras de Grey* es una de las novelas más vendidas de todos los tiempos, su autora figura como una de las 100 personas más influyentes del mundo para la revista *Times* y es una de las autoras más adineradas según la revista *Forbes*.

La propia autora ha reconocido en más de una ocasión en entrevistas que comenzó a escribir sus *fanfics* después de leer la saga *Crepúsculo* y empujada por una crisis de la mediana edad. Si comparamos los argumentos de ambas obras, desde luego, no tienen mucho que ver; parece claro que James solo utilizó los personajes de *Crepúsculo* como hipotexto pre-textual para iniciar su propia ficción, confirmándose como uno de los casos de postraducción más claros y exitosos de los últimos años. El hecho de que tuviese un origen público en un foro en la red hace imposible rehuir su naturaleza como palimpsesto, y facilita la normalización de una práctica que, según Gentzler (2017), ha sido el mayor motor de la cultura universal recogiendo bajo el término *filling off the serial numbers*. Este neologismo pone sobre la mesa el viejo debate traductológico sobre la distancia que

dos obras deben tener para que una se considere versión u obra de pleno derecho, y en el contexto en el que Gentzler desarrolla sus ideas, desde un punto de vista posestructuralista, nos hace reflexionar sobre la naturaleza de la creación como lectura y reinterpretación. Resulta obvio (y así lo confirma su éxito) que *Cincuenta sombras de Grey* funciona como texto no dependiente de su «original», a pesar de haber nacido como adaptación de *Crepúsculo*, y parece no incomodar a nivel legal ni social por el mero hecho de haber cambiado el nombre de los personajes originales. Sobre esto, Hutcheon ya planteaba en *A Theory of Adaptation* (2006: xxv, 2; 80-83; 118; 187,188) que la era de internet y la creciente deriva translingüística de la cultura hacen que cada vez resulte más complejo negar que todo producto artístico es en mayor o menor medida una adaptación y, por tanto, como dedujo Gentzler de lo escrito por Hutcheon, la sociedad es un fenómeno cimentado sobre cruces de referencias postraducidas.

Filling off the serial numbers no solo puede funcionar como sinónimo de *traducción* útil en la era de internet, sino que además ejemplifica a la perfección la práctica de la transcreación, que vehicula la producción cultural en internet: tomar un texto como pre-texto y crear en torno a él hasta el punto de que las similitudes puedan ser reconocibles, pero no obvias. El hecho de que el origen de la obra de James sea público nos remite a lo ya estudiado en el capítulo anterior: podemos trazar el recorrido de cualquier obra a través de sus antecedentes dado que todo creador adquiere su lenguaje creativo por imitación. El caso de *Cincuenta sombras de Grey*, simplemente, nos muestra de manera visible y clara que esta idea es mucho más palpable en la producción cultural de internet, donde la asunción de referentes es directa e inmediata, la cultura es más accesible y, sobre todo, asociativa debido al funcionamiento de internet a través de hipervínculos. Al margen, por supuesto, de que absolutamente cualquier acto

comunicativo que se produce en la red queda registrado y es potencialmente viralizable con relativa facilidad a través de foros, blogs y todo tipo de redes sociales.

A lo largo de la historia de la humanidad, como ya sugerimos en el capítulo anterior, los artistas, de manera más o menos consciente, han ido *filling off the serial numbers* de sus precursores, modificando, manipulando, re-creando a gusto; traduciendo obras, lenguajes, estilos y conceptos según sus propios intereses y motivaciones; simplemente, la cultura actual de la red nos permite verlo más claro. Al mismo tiempo nos empuja a reflexionar sobre cómo las nociones ortodoxas de autoría y de equivalencia nos han privado de nuevos textos a lo largo de la historia y cómo internet facilita hoy en día su proliferación (por supuesto, con los inconvenientes asociados a una herramienta de uso extendidísimo y con apenas limitaciones que se rige por intereses de capital).

Que el hecho de *filling off the serial numbers* se vea como un mal menor para poder publicar de manera legal subraya que ponerle obstáculos a la creación por motivos relacionados con derechos de autor es una cuestión que tiene que ver meramente con intereses comerciales y no artísticos. Si comprendemos todo arte como transcreación o re-creación, los *fanfics* destacan como universos textuales con infinitas posibilidades de exploración creativa.

Tomemos otros dos ejemplos: *fanfics* sobre personajes reales y *fanfics* sobre personajes ficticios.

2.2.1.2. Real person fanfic: One Direction y la nueva épica

En la primera categoría podemos analizar como ejemplo representativo los *fanfics* escritos en torno a los integrantes de la *boyband* One Direction, un grupo de música ya disuelto compuesto por cinco jóvenes varones que gozó de bastante éxito durante su

trayectoria. Como ya sucediera con otras *boybands* previas, gran parte de ese éxito se debió, sobre todo, al atractivo físico de los integrantes de cara al público al que iban dirigidas sus canciones: adolescentes. Sus canciones amables, de consumo ligero y con lírica de temática amorosa, sumadas a su imagen, derivaron pronto en público suficiente como para llenar estadios. Y no tardaron en surgir cientos de foros y de perfiles en redes sociales exclusivamente dirigidos a fans de la banda. La histeria asociada al fenómeno pop que suponían One Direction se apoyaba en parte en esos cientos de miles de fans que soñaban con conocer a sus ídolos y vivir una aventura amorosa con ellos. No es de extrañar, por ello, que en páginas como www.onedirectionfanfiction.org proliferaran historias ficticias en las que los integrantes de la banda vivían romances idílicos con fans.



Fig. 1

En la figura 1 apreciamos que es habitual encontrar *fanfics* titulados del mismo modo que canciones de la banda. La sinopsis, según vemos, cuadra con lo ya descrito: una joven, normalmente una fan, vuelve a creer en el amor de la mano de Harry Styles, miembro de la banda.



Fig. 2

Observamos que la ficción va más allá en la figura 2: el cantante Harry Styles es en esta ocasión un joven que debe dejar su país y a su amada para ir al frente en la Segunda Guerra Mundial.

Por supuesto, estas situaciones son claramente ficticias y poco tienen que ver con la vida real de estos personajes públicos. Las personalidades de estos artistas (ya de por sí ficticias al tratarse de sus facetas de cara al público, y no como individuos) sirven solo en cuanto que pre-texto para construir ficciones que satisfagan las necesidades del *fandom* de la banda, como en una suerte de moderna ficción épica en la que a través de la figura vagamente histórica de un héroe, un trovador da pie a fantasías para alimentar la imaginación del público receptor.

Esta analogía nos resulta útil: la épica medieval como *fanfic* de figuras históricas; el *fanfic* de personajes reales como épica moderna. Al igual que Rodrigo Díaz de Vivar y el conde Roldán fueron aparentemente figuras históricas, las imágenes de ellos que han llegado a nosotros lo han hecho a través de las ficciones que juglares anónimos creaban en torno a ellos para entretener a un pueblo sediento de historias de sus héroes; ficciones que, por supuesto, estaban alimentadas por la imaginación y poco tenían que ver con la realidad de las figuras históricas que las protagonizaban. Y al igual que, a pesar de conocer los hechos históricos, nuestra sociedad ha perpetuado la fantasía por la necesidad

del pueblo de fascinarse ante lo sublime, el *fandom* necesita fantasear con figuras públicas a las que ama, pero a las que solo puede tener acceso a través de realidades ficcionadas. Al igual que los juglares traducían al héroe como texto con el fin de agradar a su público, en los *real person fanfic* se traduce al héroe (en este caso, al músico) solo con la imaginación como límite para alimentar las ensoñaciones de un público creado y alimentado por la histeria popular.

Salvo contadas excepciones, los *fanfics* sobre la banda (representativos de los *fanfics* sobre personajes reales) se centran en historias amorosas porque es la mayor necesidad de ficción que tiene el *fandom*. No es así, por ejemplo, con los *fanfics* del universo Harry Potter.

2.2.1.3. Harry Potter *fanfic*: antropofagia y espejos borgeanos

La cantidad de *fan fiction* que se genera en torno al mundo ficticio de *Harry Potter*, saga de la autora británica J. K. Rowling, es inconmensurable. Los textos de carácter amoroso y erótico abundan, pero sobre todo proliferan *fanfics* en los que los fans exploran historias alternativas o paralelas que la autora de la saga original apenas dibujó o se dejó por desarrollar.

En los *fanfics* de temática amorosa destacan los textos en los que dos personajes de la saga descubren que son homosexuales y tienen una relación. No podemos dejar de tener en cuenta que, si bien las novelas y películas de Harry Potter, por el origen de su protagonista, han atraído durante décadas a niños y jóvenes que se sentían desplazados por su entorno, en ninguna de las siete entregas de la saga se da a entender que alguno de los personajes sea homosexual o no binario y por lo tanto la representación del colectivo LGTBIQ+ es nula. Por eso nos resulta llamativo pero lógico que proliferen *fanfics* en los

que se producen encuentros afectivo-sexuales entre personajes del mismo género: si los personajes de la saga han ayudado a que jóvenes se sientan menos incomprendidos en el mundo, más aún pueden ayudarle a normalizar su sexualidad en una sociedad en la que todavía ciertos sectores la consideran un estigma. Esta idea linda con las tesis sobre la antropofagia brasileña aplicada a la traducción (Gentzler 2008; Vieira en Bassnett y Trivedi 1999 entre otros): si tomamos un producto cultural producido por una superestructura social dominante, o desde su perspectiva al menos, y lo adaptamos para que apoye e impulse el sentir de una minoría estamos reforzando el discurso de la minoría y lo estamos contextualizando en su entorno, en el que es inevitable la presencia de las superestructuras dominantes. Empoderamos a la minoría a través de la descomposición del cadáver de la mayoría opresora. Así sucede aquí con la superestructura heteropatriarcal de nuestra sociedad, en la que la mayor parte de los discursos románticos están centrados en relaciones entre un hombre y una mujer, y en las que el hombre suele dominar el discurso, confrontado con el discurso LGTBIQ+, que exige una mayor representación en la cultura de gran consumo. Los fans LGTBIQ+ de la saga, aprovechando el discurso empoderador de los débiles que vehiculan desde la primera entrega de la saga el protagonista y su grupo de amigos, deciden dar un paso más allá y convertir a los personajes heteronormativos de Rowling en jóvenes que vencen la confusión y el miedo social a mostrar su realidad afectiva con el apoyo de sus amigos y a través de un tentador romance prohibido en la escuela Hogwarts de magia y hechicería, un lugar que todo el *fandom* reconoce de inmediato como hogar, como un lugar seguro.

El *fanfic* se nos revela así no solo como palimpsesto, como ejercicio de transcreación representativo de la producción textual en internet, sino como una

herramienta de empoderamiento a través de la manipulación textual como ya propusieran los hermanos De Campos en el contexto del Brasil poscolonial.

Más allá del aspecto antropófago de los *fanfics*, no es desdeñable su potencial para explorar nuevos espacios de ficción. Los *fanfics* inspirados en sagas preexistentes, lejos de buscar recrear sus formas, se interesan por las historias no contadas que existen a los márgenes de la obra. Como ya ilustró Jorge Luis Borges en su historia corta «Pierre Menard, autor del Quijote», querer volver a crear algo ya creado es, además de utópico, inútil e imposible. La esencia de la naturaleza transcreadora de los textos de internet no reside en la necesidad de *volver a crear* algo, sino en el ímpetu por explorar en profundidad lo ya creado. Al igual que James con *Cincuenta sombras de Grey* creó un libro exitoso, no porque quisiera volver a escribir *Crepúsculo*, sino porque quería profundizar en el hipotexto de la tensión sexual entre los protagonistas de la saga vampírica y utilizarlo como pre-texto para componer su obra, los fans de Harry Potter buscan iluminar las infinitas zonas de sombra de un objeto semiótico tan complejo y amplio como la saga de Rowling. Como ya se analizó en el anterior capítulo, es imposible reproducir todos los elementos semánticos de un texto y por ello la equivalencia absoluta no existe; sin embargo, cuando partimos de un elemento semántico de una obra, lo dotamos de valor textual (un personaje, una relación entre personajes, un lugar, una trama, etc.), lo leemos como texto y lo interpretamos, damos pie a la transcreación y abrimos los horizontes de la cultura; y esto, insistimos, es en lo que se basa la dinámica de creación textual en internet: el *fanfic* de Harry Potter, escrito por un *fandom* que ama la saga, amplía el universo existente de Harry Potter, no lo lastra.

Esta visión del texto como ente vivo, como hecho móvil, la encontramos en la idea borgeana de la literatura como una sala de espejos deformantes: de referentes que se

reflejan hasta el infinito en objetos especulares que alteran la realidad. Un texto solo es un lugar en el que todo existe y, a la vez, no existe nada. En el mundo ficticio de Harry Potter se presupone, ya que otra cosa sería ilógica, que personajes secundarios como Luna Lovegood han tenido una infancia antes de llegar a Hogwarts; sin embargo, Rowling no explora ese pasado en ninguna de sus obras. Existe, y a la vez no existe. El fan, al crear su *fanfic* sobre este personaje, desvela uno de sus pasados. Uno de tantos posibles; tan real y a la vez tan ficticio como cualquier otro creado por otro fan o por la propia Rowling, dado que, de nuevo remitiéndonos a lo que dijo Borges, «la idea de texto definitivo solo corresponde a la religión o al cansancio» (1989: 239).

Así, como hemos anticipado, vemos que el caso concreto de sagas tan queridas como Harry Potter es terreno fértil para el *fanfic* precisamente porque se trata de universos tan amplios que un solo autor no los puede explorar en su totalidad, a pesar de que una creciente comunidad de aficionados tenga cada vez más interés por cada mínimo detalle. En los márgenes del canon creado por Rowling, el universo de Harry Potter está poblado de miles de historias posibles que la autora no va a explorar; por ello el *fandom* busca tanto la creación colectiva que le ofrecen los *fanfics*. Al igual que la autora original de la saga vio interés a un personaje circunstancial (ni siquiera se puede denominar *secundario* dado que en los siete libros canónicos solo figura como autor de una obra de referencia en el mundo mágico) y escribió los guiones de una nueva trilogía del universo Harry Potter protagonizada por Newt Scamander cincuenta años antes de lo sucedido en la primera de las novelas, los fans sienten la necesidad de explorar cómo era la vida de Dobby, el elfo doméstico, cuando servía en casa de los malvados Malfoy, cómo Severus Snape se sentía cuando James Potter flirteaba con su amada Lily o cuál es el pasado de la familia Black (los *fanfics* sobre este último caso fueron tan populares que se llegaron a

realizar *fanfilms* sobre ello). Y ya que Rowling no puede responder a la necesidad de consumir ficción de su *fandom*, los propios fans buscan salida a esta necesidad: convierten en realidad los infinitos textos posibles que viven a la sombra en los márgenes de la obra de la autora británica. A veces lo hacen con estilos muy similares al de Rowling, y a veces todo lo contrario; a veces siguiendo a pies juntillas lo establecido como canónico por la autora, y a veces rompiendo radicalmente con el canon.

En el siguiente fragmento del *fanfic* «The Founding Four», extraído de www.fanfiction.net, apreciamos cómo se repiten las frases en *present participle*, tan comunes en la obra de Rowling, y se utiliza un registro muy similar al de la autora británica:

The air was sweet and the wind blew Rowena's hair all around her as she breathed it in. She stood on a hillside, surrounded by beautiful green grass, overlooked by a brilliant sun beating down on the earth and warming it with its gentle rays. To her right lay a forest. The trees of the forest towered over the land, casting shadows on the forest floor. Rowena could barely see into the forest and she was sure it was home to many fascinating creatures.

Turning her head to her left, the landscape transitioned from a grassy hillside to a rocky mountain incline. It looked like it would be a steep climb, and what lay on the other side, Rowena couldn't guess. Ahead of her lay a slumbering village. Small buildings lined the main street, and small cottages lay scattered all around. As the village slowly began to wake up, the first of its citizens opening their doors and carrying buckets down the street to the village well in order to bring home enough water for breakfast, Rowena found herself beginning to walk in its direction.

Sin embargo, en el *fanfic* «The Marauders», encontrado en la misma página, se utilizan preguntas retóricas y frases cortas que alejan la redacción del estilo de Rowling:

He flinched at a memory of an unfamiliar yet familiar voice screaming.

His hands shook with fear, and his mind shied away from the memory. He didn't need to know that. No. He shouldn't know that.

Even when his parents tried to comfort him into sleep, he couldn't shake the bone deep fear that had rooted inside him. He didn't want to know who it was.

But how could he help without knowing who it was? He should know, shouldn't he? That could be one of his friends. Someone needed his help, didn't they? He should help when they needed it, shouldn't he? But then, why couldn't he shake this fear off? Why didn't he want to remember? Why did he hate himself so much because he couldn't make himself remember?

There was someone.

Someone who needed him.

Someone who he couldn't help.

Who was it...?

Los niveles de reescritura en un *fanfic* varían, por supuesto, según el estrato de hipotextos a los que se quiera llegar para transcrear. En el primer caso, la transcreación parte de dos hipotextos diferentes: los personajes de los fundadores de las casas de Hogwarts y el estilo de redacción de Rowling. Ambos objetos semióticos se han aislado y se han interpretado como elementos semánticos diferentes; el estilo se ha reproducido y los personajes se han transcreado en una nueva ficción. En el segundo caso, solo se han utilizado los personajes y el universo de la saga como pre-textos para el *fanfic*.

El mundo del *fanfic* crece tan rápidamente que las posibilidades textuales son infinitas: no son pocos los casos que se pueden encontrar de un *fanfic* que nace solo para explorar los orígenes de, por ejemplo, los fundadores de las casas de Hogwarts, la escuela de magia y hechicería, y continúan porque lectores del *fanfic* inicial hacen su aportación al hilo hasta generar cientos de páginas. Creemos que esta dinámica de los *fandoms* en foros de *fanfics* ejemplifica a la perfección la visión de la cultura humana como fenómeno postraducido que apoyamos en esta tesis, y ayuda a subrayar que la producción de textos como palimpsestos es mucho más obvia en la era de internet que nunca antes en la historia por la fácil trazabilidad de hipotextos y pre-textos.

2.2.2. El *fanart*

Junto con los *fanfics*, en los años setenta se popularizó a través de los fanzines el *fanart* como homenaje a sagas queridas por el público. Un *fanart* es una reinterpretación pictórica de personajes, contextualizados o no, de una saga popular. Lo que originariamente comenzó como un nicho para aficionados a la ciencia ficción, encuentra hoy un caldo de cultivo inigualable en redes sociales como Instagram, Facebook, Twitter o Tumblr, o en foros, ya que permiten compartir una imagen en cuestión de segundos a cientos de miles de usuarios con solo un clic. Fans de todo tipo de sagas reinterpretan situaciones y personajes de sus series y películas favoritas.



Fig. 3: *Fanart* del actor Kit Harington como Jon Nieve, personaje de *Juego de Tronos*, según se muestra en la adaptación producida por la HBO.



Fig. 4: *Fanart* del actor Ian McKellen como Gandalf, personaje de *El señor de los anillos*, según apareció en la adaptación cinematográfica de Peter Jackson.



Fig. 5: *Fanart* de Darth Vader, Luke Skywalker y el Emperador Palpatine según se muestran en la película *Star Wars: El retorno del Jedi*, de George Lucas.

En las figuras 3, 4 y 5 vemos cómo los autores han partido de versiones preexistentes de personajes de ficción y los han postraducido a través de arte digital, resaltando colores, composiciones o elementos que la imagen real difícilmente puede reproducir. En los tres casos, el *fanart* pretende derivarse de un texto visual más o menos realista de los actores que dan vida a los personajes representados. Sin embargo, queremos estudiar lo que sucede cuando se opta por diseños no realistas o por alejarse de la imposición de la apariencia de un actor.

2.2.2.1. Distintos niveles de codificación textual: el *fanart* manga

En cuanto que, como ya se ha sugerido, «any term is in itself an inchoative proposition» (Eco 1979/1984: 186), todo signo semántico es término, y todo lo que pueden percibir nuestros sentidos es signo en potencia, es lógico aceptar que, en función del intérprete, todo es texto.

Eco, a través del estudio de Peirce, defiende la idea de que, ya que toda producción de objetos semánticos sucede en un contexto, todo signo es texto y, en función de un análisis posestructuralista, todo texto puede funcionar como signo en función de distintos niveles de codificación:

The notion of universe of discourse, along with the one of possible world (2.236), links any semantic representation to contextual selections and opens interesting perspectives on contemporary *text grammars*. (1979/1984: 189)

Un *fanart*, por tanto, sucede como objeto semántico cuando un intérprete toma un personaje o una escena de un producto ficticio, o incluso un personaje real, y lo plasma pictóricamente. Los ejemplos dados hasta ahora muestran representaciones más o menos realistas y por ello estamos más cerca de la representación que de la transcreación. Sin embargo, sí sucede un trasvase real de significado a otro subcódigo con intención creativa cuando el personaje o la escena representada se plasma en un estilo pictórico diferente al realista.



Fig. 6: *Fanart* manga de Jon Nieve



Fig. 7: *Fanart* manga de Gandalf



Fig. 8: *Fanart* manga de Luke Skywalker

Las figuras 6, 7 y 8 representan a los mismos personajes que las figuras 3, 4 y 5, pero en estilo manga. Lo traducido en este caso es el subcódigo; el dialecto, por así decirlo, hacia el que se decide llevar el lenguaje pictórico. Comprobamos de esta manera que existen niveles de trasvase semiótico en estos casos que concuerdan con lo definido por Eco (1976/1992) como «reflexiones especulares» (*réflexions spéculaires*) y «huellas» (*empreintes*).

En el caso de las figuras 3, 4 y 5, la similitud entre los actores que representan a los personajes y lo representado nos permite asumir que se trata del mismo individuo; el objeto semiótico del *fanart* funciona como refracción del objeto semiótico que es el personaje. En las figuras 6, 7 y 8 los personajes son reconocibles solo por iconografía tácitamente compartida por el emisor y el receptor: la espada, el atuendo negro y el lobo en el caso de Jon Nieve; el sombrero, la barba, el bastón y la pipa en el caso de Gandalf; el pelo, los ojos, el atuendo y el sable láser en el caso de Luke Skywalker. Si tomamos los textos como signos, la similitud entre el referente y el signo en las figuras 3, 4 y 5 es tan inmediata que el hipertexto-signo que es el *fanart* funciona como reflexión especular; en los casos 6, 7 y 8, la iconografía compartida nos permite hablar del signo como huella. En ambos casos hay un cambio de código y, por tanto, una traducción, pero parece claro que el segundo caso requiere una mayor penetración del receptor en el texto para completar su comprensión. Los *fanart* que mostramos en las figuras 6, 7 y 8 disponen del código como discurso: mientras que una galería de arte figurativo podría exponer las figuras 3, 4 y 5 incluso sin conocer los referentes a los que alude, no sucedería de esta manera con los mangas y, sin embargo, este tipo de *fanart* goza de gran popularidad en internet. Esto es así porque este código que utilizan como discurso es común a los nativos digitales precisamente por lo asimilado que está en la red. Si bien los fenómenos de

transcreación son más complejos cuanto mayor es la distancia con el referente que se toma como pre-texto, internet supone un caldo de cultivo ideal para la creación de palimpsestos hipercodificados: una cultura transnacional, en la que nuevos códigos y nuevos referentes se vuelven populares con facilidad y a nivel global gracias a la redes sociales. Internet no solo facilita que exista un *fanart* manga, que es una forma expresiva propia de Japón, de Star Wars, un producto cultural estadounidense; lo que hace internet es que todas las implicaciones y los niveles de codificación de semejante texto sean inmediatamente reconocibles por millones de personas.

2.2.2.2. La hipercodificación: *crossover fanart*

Esta idea de palimpsestos cada vez más codificados debido a la viralidad y la heterogeneidad de la cultura de internet encuentra su máxima expresión en los *crossovers*. Un *crossover* es un hipertexto en el que se fusionan hipotextos de dos universos semánticos diferentes. En su forma habitual, se trata de textos en los que personajes de dos sagas diferentes se encuentran, o en los que los personajes de una saga ocupan el lugar de los personajes de otra. La figura 9 sería un ejemplo de lo primero mientras que la figura 10 lo sería de lo segundo.



Fig. 9: Los personajes de *One Piece* aparecen caracterizados como los Vengadores de Marvel



Fig. 10: Bella, de *La Bella y la Bestia*, lee cuentos a Peter Pan y los niños perdidos

El análisis de estos textos proporciona datos relevantes que nos permiten señalar su fuerte carácter transcreado. Este análisis conlleva la lectura en infinitas capas textuales posibles, pero comentaremos solo las más obvias e ilustrativas: en primer lugar, destaca que la fusión que supone el *crossover* en ambos casos no es casual. En la figura 9 los estereotipos que encarnan los personajes de *One Piece* se han traspasado a los estereotipos que representan cada uno de los personajes de Marvel cuyo uniforme visten. En el caso del *fanart* de *Peter Pan* y *La Bella y la Bestia* el propio texto deja claro el motivo de la fusión: Bella destaca por ser un personaje que adora la lectura por encima de todo, y a los niños perdidos hay pocas cosas que les gusten tanto como que les cuenten un cuento. Los autores han partido de un punto de inflexión común que compartían dos pre-textos previos para transcrearlos en un solo hipertexto nuevo.

Un segundo nivel de lectura nos permite hablar de la creación textual de *fanart* por un *supra-fandom*. Los fans de un fenómeno cultural no tienden a ser fans de un solo fenómeno cultural. Los gustos, lógicamente, son tan amplios como las posibilidades, pero ciertas tendencias nos permiten identificar sagas que potencialmente comparten *fandom*. Al igual que la mayor parte de fans de la saga *Harry Potter*, por motivos generacionales

y de temática, suele ser fans de la saga de *El señor de los anillos*, la temática de superhéroes y su origen como cómics nos muestran un nexo común entre *Los Vengadores* y los personajes de *One Piece* y, por tanto, podemos hablar de los *fandoms* de ambos fenómenos culturales como pertenecientes a un mismo *supra-fandom*. Del mismo modo que los fans de *Peter Pan* son fans potenciales de *La Bella y la Bestia* al tratarse los dos filmes de películas de Disney. De nuevo, vemos un nexo común que permite a los re-creadores unir pre-textos.

En tercer lugar, encontramos un fenómeno en la figura 9 que nos permite señalar una de las virtudes de los textos transcreados y, por tanto, una característica reseñable a nivel cultural de la producción textual en internet: *One Piece* es en origen un manga prototípico y *Los Vengadores* son un ejemplo clásico de cómic *mainstream* estadounidense. Ambos textos comparten que son cómics, pero su creación es muy diferente, como lo son su disposición y, sobre todo, su técnica pictórica. Tanto el manga como el cómic *mainstream* estadounidense tienen unas características prototípicas prefijadas muy distintivas en cuanto a su trazo que nos permiten diferenciar en un solo golpe de vista a uno del otro. Sin embargo, apreciamos en la figura 9 que la técnica pictórica está a medio camino entre el manga y el cómic estadounidense. Los rasgos faciales siguen lo establecido por las normas del manga, pero la utilización del color, de las sombras y el estudio anatómico son distintivos del cómic estadounidense. Este texto, por tanto, que mezcla dos mundos semánticos en su fondo también lo hace en su forma, en el sub-código utilizado: es manga y es cómic estadounidense y, a la vez, no es ni uno ni otro. La utilización de pre-textos de la que parte toda transcreación para cumplir con sus fines creativos genera nuevas formas por asimilación, como ya hemos visto que han hecho notar desde Borges hasta Lefevre o Gertzler. Así, internet, donde resulta obvia la

naturaleza transcreada de la producción textual, se nos revela como una red en la que, por la fácil viralización de los textos, las formas y los fondos alcanzan altos niveles de heterogeneidad y se expanden a velocidades sin precedentes, subrayando de esta manera el carácter posmoderno de los textos de internet.

2.2.2.3. La puesta en duda del texto original: ¿Aragorn o Vigo Mortensen?

Como se estudió en el primer capítulo, los estudios de traducción, en particular desde la influencia que ejercieron sobre ellos Foucault y Barthes, han tratado en profundidad el tema de la falacia de la autoría original. En tanto que todo texto es recreación y asimilación de precursores, ningún texto es original *per se* y por lo tanto ningún autor tiene poder absoluto sobre el sentido que debe llegarle al lector-intérprete.

Sin embargo, es cierto que toda creación conlleva una *poiesis* instauradora en tanto que establece las normas por las que se la debe juzgar. Cada obra instaaura el código que permite analizarla (Eco 1976/1992: 20). Esta afirmación se torna difusa cuando damos por sentado que el acto creador parte siempre de un pre-texto, y más aún cuando los referentes en los que se apoya son tan obvios como en el *fanart*; parece claro que cuanto menos distancia haya con el pre-texto menos *poiesis* instauradora le podemos atribuir a la obra. Analicemos un caso concreto.

La trilogía de J. R. R. Tolkien, *El señor de los anillos*, se escribió a mediados del siglo XX y Peter Jackson la llevó a la gran pantalla a principios del siglo XXI. Tanto los libros como la película son dos de los textos más queridos por varias generaciones. Podemos considerar que cualquier adaptación de un libro a la gran pantalla ya supone, en sí misma, por el cambio de código y los cambios en la trama, una traducción (Hutcheon 2006; Gentzler 2017), y todos hemos experimentado una sensación de extrañeza cuando se nos ha presentado a un actor encarnando el papel de un personaje literario al que

nosotros ya habíamos imaginado previamente. La *poiesis* instaurativa parece cumplirse, sin embargo, en adaptaciones en las que media una gran cantidad de capital o que trascienden como objetos de referencia en el capital cultural de una sociedad. Así, por ejemplo, el personaje de Aragorn de *El señor de los anillos* está mayoritariamente prefijado en el subconsciente colectivo contemporáneo con la cara de Vigo Mortensen, el actor que le dio vida en las películas de Jackson. La trilogía de películas se volvió tan popular que el extrañamiento por la adaptación hoy en día es casi inexistente y las películas han instaurado su propio código como canon. Sin embargo, los fans de la trilogía de libros han encontrado en los *fanart* una herramienta incomparable para retar a lo instaurado por la película ya que internet les ofrece una plataforma a través de la cual proponer a un fandom que comulgue con sus visiones un texto crítico.



Fig. 11: Aragorn imaginado por un fan



Fig. 12: Aragorn imaginado por un fan



Fig. 13: Aragorn imaginado por un fan

En cuanto que la visión de los personajes impuesta por las películas de Jackson se ha convertido en lo canónico, el *fanart* se nos muestra también como una herramienta que propicia la constante puesta en duda del texto *original* por parte de los fans, que son, en última instancia, los lectores-intérpretes más interesados. Al no aceptar la visión única que impone el cambio del código verbal al código visual que se produce en la adaptación cinematográfica, el *fandom* a través del *fanart* reivindica sin quizá saberlo una idea sobre la que los estudios de traducción llevan insistiendo ya décadas: cada texto tiene tantos posibles significados como lectores le den sentido.

Esta dinámica transmediática refuerza la visión de las entidades culturales como palimpsestos *de facto* y potenciales. Todos los textos analizados en esta sección retratan al personaje de Aragorn, se reconocen como tal. Mieth (Rauscher, Stein y Thon 2021: 132) explica esta acumulación sumativa de la identidad textual a través de los personajes Spider-Man y Batman:

The existence of various Spider-Men (including the “Superhero-Spiderman-Frozen Compilations” channel’s man in a costume; Beaumec1988 2020) thus frames Spider-Man as a serial figure as each new appearance makes its connection to other appearances transparent (e.g., by the man in the *YouTube* video wearing a costume designed after a specific version of Spider-Man). This means that while *a* Batman might be clearly identified as not being *the* Batman, he still strengthens Batman as a serial gure. The relevance of a single Batman or Spider-Man might then rather be determined by its reception—e.g., its popularity and the size of its audience, or justification, e.g., via canonicity (Proctor 2017a).

Por supuesto, esto solo señala lo que tanto Hutcheon (2006) como Gentzler (2017) a partir de ella han comentado a propósito de las adaptaciones que articulan la teoría de la postraducción: la aceptación de un icono como tal debe partir siempre de la interpretación que el receptor da del texto en el que figura; es decir, de cómo el lector tiene la última palabra en el proceso de dación de sentido de cualquier texto.

2.2.3. *Fanvids y fanfilms: el salto a lo multimodal*

Dos de los mayores responsables de la revolución cultural que supuso internet en los años noventa son su entramado de hipervínculos y su facilidad de cara a lo multimedia. El término *multimedia* no deja de significar *multimodal* o *translingüístico*, y como señalan Bassnett y Johnston (2019) y hemos advertido, el giro real que necesitan los estudios de traducción en el siglo XXI pasa por comprender que ya no podemos hablar solo del texto como negro sobre blanco. Las vías de transmisión de contenido contemporáneas son heterogéneas; a la vez olfativas, gustativas, sonoras y, sobre todo,

visuales (Campbell y Vidal 2019). Este es uno de los conceptos básicos del *outward turn* que, sumado a la visión de la cultura como un fenómeno postraducido de Gentzler, nos permite hablar en esta tesis de los *fanvids* y los *fanfilms* que pueblan internet como textos paradigmáticos de la era global.

Aunque ambos trabajan sobre códigos multimedia (y por tanto heterogéneos), es sencillo establecer diferencias entre lo que es un *fanvid* y lo que es un *fanfilm*. Para comenzar, la diferencia principal radica en la reutilización de contenido y, por tanto, en el nivel técnico que uno requiere frente al otro.

Un *fanvid* toma imágenes de un documento audiovisual previo para realizar un nuevo montaje sobre el que incorporar una canción relacionada de alguna manera con la temática del pre-texto o con la nueva narrativa que crea el *fanvid*. Los niveles de complejidad del manejo de ambos códigos (visual y auditivo), así como de la interacción entre ambos, varían según el texto.

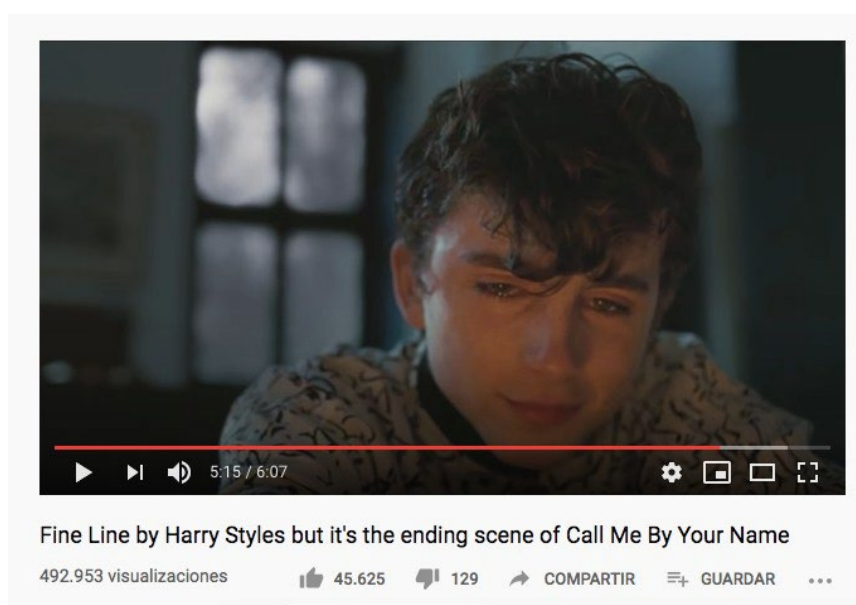


Fig. 14

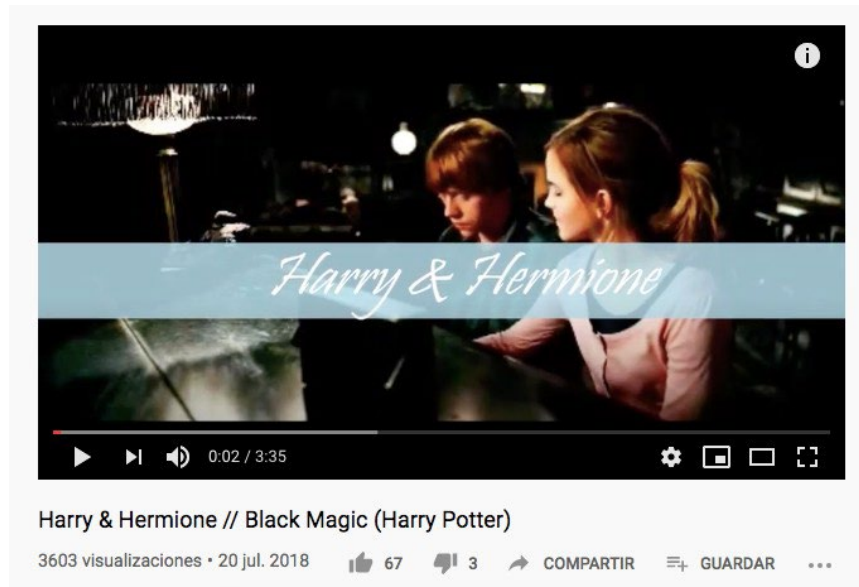


Fig. 15

La figura 14³ muestra una captura de un *fanvid* que mezcla la escena final de la película *Call Me By Your Name* con la canción que cierra el álbum *Fine Line* del músico británico Harry Styles. La figura 15⁴, un fotograma de un *fanvid* que mezcla diferentes escenas de la saga de películas *Harry Potter* en las que se ve al protagonista con Hermione, otro de los personajes principales, con la canción *Black Magic* de la banda norteamericana Little Mix.

El nivel de complejidad en el manejo de los recursos de código no está, como comprobamos, directamente ligado al resultado del texto final. Ambas son fusiones asociativas: la elección del tema de Styles en el caso del *fanvid* de la figura 14 está relacionada con la escena final de la película *Call Me By Your Name*, ya que ambos pre-textos parten del concepto de desamor; en el caso del *fanvid* de la figura 15, la canción de

³ <https://www.youtube.com/watch?v=2fltwaGJC-I>

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=75u14k9OnO8>

Little Mix habla de cómo una chica enamora a un chico con poderes mágicos (*black magic*), y lo que se muestra en el vídeo es la posible tensión amorosa entre dos personajes que habitan un universo de magia. El *fanvid* de la figura 15 utiliza toda serie de recursos de montaje y se sobreentiende un trabajo exhaustivo de búsqueda de las imágenes apropiadas para apoyar el discurso que vehicula el producto final; sin embargo, el resultado da la sensación de infantil y amateur, recargado y superficial. El *fanvid* de la figura 14 no ha editado ninguno de los dos pre-textos más allá de eliminar casi todo el audio de la película (el segmento que se ha mantenido está estratégicamente elegido); por lo único que es un texto nuevo es por haber fusionado ambos pre-textos a modo de hipotextos casi en su integridad para conseguir su hipertexto. Y, sin embargo, resulta mucho más efectivo que el *fanvid* de la figura 15 porque la fusión se siente natural, como si fuera el videoclip oficial de la canción o la escena original de la película, y además refuerza de manera conjunta los mensajes individuales de ambos pre-textos, que se han elegido con acierto, ya que el público potencial de *Call Me By Your Name* (una película que podríamos definir como *hipster*) responde a patrones muy similares a los del público potencial del álbum *Fine Line* de Harry Styles: la película narra una historia de amor homosexual en la Italia de los años ochenta con un lenguaje cinematográfico nostálgico y añejo; el disco de Styles tiene una producción musical fuertemente influenciada por la estética sonora de los años ochenta y en esta nueva etapa el artista busca en sus apariciones públicas romper con los roles tradicionales de la masculinidad heteronormativa.

Esta subtipología textual, que, aunque como veremos, requiere menores habilidades y menor pericia técnica que un *fanfilm*, da cabida a diferentes niveles de expresión artística y, sobre todo, goza de no poca popularidad entre los nativos digitales

(en apenas cuatro meses el *fanvid* de la figura 14 se ha visualizado casi medio millón de veces).

El *fanfilm* consiste en tomar un personaje o un segmento de la historia de un pre-texto y explorar sus posibilidades narrativas en forma de película corta. El progreso tecnológico de las últimas décadas, sumado al consumo masivo de cultura popular que ofrece internet y el conocimiento que de él puede derivar, ha permitido que a día de hoy se encuentren en la red *fanfivs* verdaderamente creíbles, con un lenguaje audiovisual pulido, unos actores de rendimiento más que decente, un guion en ocasiones mejor que el del pre-texto del que parten y una calidad de imagen inmejorable. Sagas muy queridas por el público, como *Harry Potter*, *El señor de los anillos* o *Star Wars*, que han dejado inexplorados por motivos lógicos cientos de subtramas derivadas de su narración principal (al igual que vimos al estudiar los *fanfics* del universo *Harry Potter*), han sido caldo de cultivo para *fanvids*, que han encontrado en plataformas como YouTube el megáfono perfecto para mostrarse de manera global y generalizada a un mundo sediento de textos de vida inagotable.



Fig. 16

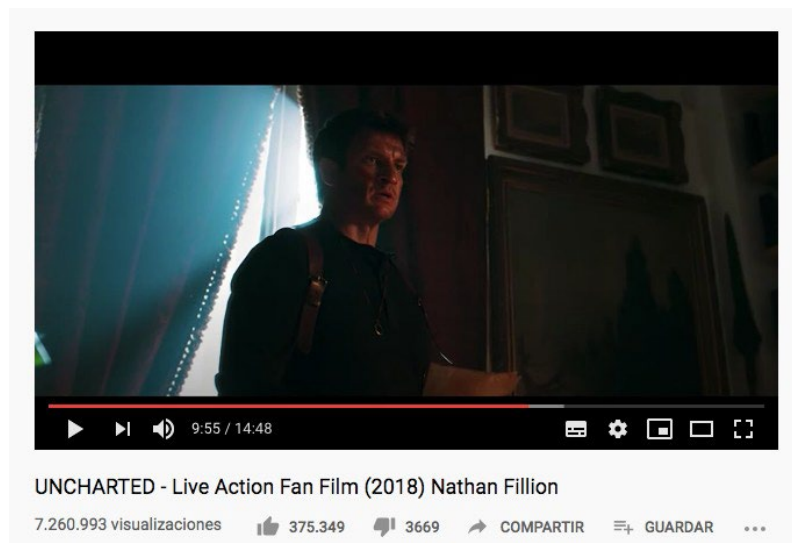


Fig. 17

La figura 16⁵ muestra un fotograma de *Darth Maul: Apprentice*, un *fanfilm* que explora los orígenes de un personaje querido por los fans que apenas sale media hora en toda la saga de películas. La figura 17⁶, un fotograma de un *fanfilm* inspirado en la saga de videojuegos *Uncharted*.

En *Darth Maul: Apprentice* se aprecia hasta qué punto los *fanfilms* pueden llegar a ser refinados y hasta qué nivel se trata de transcreaciones. No solo el desempeño de los actores es correcto, la calidad de la imagen es alta y los efectos especiales están cuidados para un documento que se publicó sin ánimo de lucro por motivos legales; la estética es muy similar a la de las películas de *Star Wars*, como lo es la manera de dirigir y el montaje, las coreografías de batallas de sables láser y la música, por no hablar de que la

⁵ https://www.youtube.com/watch?v=Djo_91jN3Pk&t=187s

⁶ https://www.youtube.com/watch?v=v5CZQpqF_74

caracterización del protagonista es igual a la vista en las películas canónicas sin ser el mismo actor. El análisis de la banda sonora nos resulta especialmente fructífero: las canciones de la saga *Star Wars* están compuestas y dirigidas por el renombrado compositor John Williams. Este músico no solo es responsable de algunas de las bandas sonoras más reconocibles de la historia del cine (*Harry Potter*; *Gremlins*; *Superman*; *E.T.*; *Indiana Jones* o *Parque Jurásico* entre muchas otras), sino que además ha conseguido articular un estilo propio fácil de identificar. La música de *Darth Maul: Apprentice* resulta extrañamente familiar a pesar de ser nueva porque ha tomado la obra de Williams como *poiesis* instauradora y ha intentado reproducir lo que hace característica a la banda sonora original de *Star Wars*. El compositor, seguramente guiado por una sensación subjetiva, ha creado algo que podría haber sido compuesto por John Williams sin haberlo hecho, consciente de que gran parte de lo que hace que *Star Wars* sea una saga tan querida es su banda sonora. Así, al ver este *fanfilm* olvidamos que no se trata de un filme oficial de George Lucas, no solo con una caracterización impecable y un estilo cinematográfico fuertemente inspirado en el del director estadounidense, sino también con un diseño de sonido (los ruidos de los *blasters* y los sables láser tan característicos) y una banda sonora que consigue que sea prácticamente imperceptible que la cinta no está firmada por Lucas. Esto es, al fin, el sueño de cualquier fan, y un extraño logro del arte del *fandom*: todo lo que se ha publicado oficialmente bajo el nombre *Star Wars* ha sido objeto de afiladas críticas por parte de la comunidad de fans, firmase quien firmase la cinta y, sin embargo, un corto realizado por un fan recibe la aprobación unánime del *fandom* por ser un producto que se enorgullecen de etiquetar como afín. En otras palabras, *Darth Maul: Apprentice* es para no pocos fans más obra de George Lucas que los episodios I, II y III de la saga, que sí que firmó Lucas.

La idea de la música que suena a John Williams sin saber identificarse exactamente por qué a primera vista nos remite al concepto original de *meme* de Dawkins (1976): lo que se traduce es el meme de John Williams, la idea general de su obra que ha permeado en la cultura (su predilección por los saltos de quinta, su orquestación centrada en viento-metal para momentos de épica y en viento-madera para momentos de intimidad e introspección, etc.), no una canción, un motivo o un tema concreto. Más adelante trataremos en profundidad la relación de los memes con la traducción y, en particular, la de los memes de internet.

El análisis del *fanvid* de la figura 17 también nos devuelve reflexiones interesantes. En primer lugar, ese texto en concreto utiliza como pre-texto una saga de videojuegos y no una película. En secciones posteriores estudiaremos cómo los videojuegos son textos ontológicamente traductológicos, pero aquí nos resulta reseñable este hecho en cuanto que la multimodalidad ha dado un salto más allá para esta transcreación en concreto. La saga de videojuegos *Uncharted* se ha vuelto tan popular que su productora ya ha vendido los derechos para realizar una película de gran presupuesto y este *fanfilm* en concreto, a pesar de no ser oficial, cuenta con un reconocido actor de Hollywood (Nathan Fillion) como protagonista y productor ejecutivo y se publicó antes de que se anunciase la preparación de la película. El fenómeno fan, y, por tanto, el arte que genera, tiene peso suficiente para atraer la atención de un actor famoso; y un *fanfilm* que en principio solo tiene el objetivo de satisfacer brevemente a la comunidad de fans, sirve de estudio de mercado para una gran productora: un texto creado por el *fandom* sin intenciones lucrativas sirvió para que una multinacional pudiese calcular una decisión con ánimo de lucro.

2.2.4. *Fanadvertising*

Como vemos, el *fandom* ha encontrado en internet tierra fértil sobre la que diseminar su acerbo textual, y podemos apreciar en todo él un poso traductológico que nos permite, por lo representativo, empezar a extraer conclusiones sobre la identidad textual de internet y la naturaleza de la cultura del siglo XXI.

De tan vasta que es la producción textual del *fandom* podríamos extendernos *ad infinitum* en su análisis. Sin embargo, y como creemos que del estudio ya realizado se extraen conclusiones suficientes de esta tipología textual, queremos zanjarla con un breve comentario sobre una subtipología que ofrece resultados de interés para el propósito de esta tesis.

Un *fanadvertising* es un texto que surge del *fandom* con el propósito de motivar al propio *fandom* o a fans de *fandoms* adyacentes para consumir un producto concreto. Por ejemplo, un vídeo en el que se comenten las virtudes de una película que acaba de estrenarse o un *fanvid* en el que se muestren imágenes atractivas de dicha película.

La reflexión a la que nos empuja esta subtipología tiene que ver con el devenir de las redes sociales contemporáneas. Si bien el arte del *fandom* empezó como algo marginal en foros y en blogs, el sistema de hipervínculos de redes sociales como Twitter, Instagram o Facebook, que permiten compartir contenido con miles de seguidores con un solo pinchazo, ha cambiado la situación de estos textos. Todo producto artístico del *fandom* se produce para llegar al *fandom* y, por tanto, las redes sociales modernas son una gran herramienta para que los miembros de un determinado *fandom* estén en contacto permanente y hagan circular el contenido que les interesa a escala global. En ese sentido, *fanarts*, *fanvids*, *fanfilms* e incluso *fanfics* escritos en la descripción de fotos de Instagram son cada vez más populares en estas redes sociales. Entonces, si estas tipologías textuales

son cada vez más comunes y se extienden cada vez más rápidamente en un mundo en el que el consumo de ficción no está necesariamente asociado a estrenos por la proliferación de plataformas de *streaming*, la lógica nos empuja a concluir que todo texto que produzca un *fandom* es, a la vez, intrínsecamente *fanadvertising*, ya que sirve para promocionar un pre-texto dentro y fuera de ese *fandom*.

En última instancia esto significa que el arte del *fandom*, a veces tan perseguido por las grandes productoras que buscan lucrarse de los textos que los fans utilizan como pre-textos, siempre se genera en beneficio económico del productor del pre-texto, que consigue publicidad viral gratuita.

2.2.5. El impacto real del arte del *fandom*: el *fanservice* y la retroalimentación textual

Una vez se ha comprobado el amplio cariz traductológico de los textos que genera el *fandom*, cabe preguntarse cuál es el impacto real que tiene en la sociedad. Al margen de que en internet existen comunidades de fans de los más diversos temas y que los *fandom* suelen englobar a cientos de miles de personas, es lícito concederle al arte del *fandom* de manera aislada una repercusión social grande y, por lo tanto, podemos hablar de que en internet el consumo de textos de naturaleza transcreada es amplio, si no mayoritario. Sin embargo, el arte del *fandom*, que nace de manera anónima y desinteresada en el seno de comunidades de fans, ha comenzado a tener una repercusión económica fuera del ámbito de internet.

Fanservice es un término que se emplea para hablar de las estrategias que utilizan grandes productoras audiovisuales para atraer el consumo de determinados *fandoms* a través de la explotación de recursos muy queridos por los fans. Encontramos ejemplos claros en la nueva trilogía de la saga *Star Wars* y otras películas de Lucasfilms, en las que

se incluyen cameos de personajes de las sagas antiguas para llamar la atención del *fandom* de la saga. De igual manera, podríamos hablar de *fanservice* en el caso de *Animales fantásticos y dónde encontrarlos*, la nueva saga inspirada en el universo de Harry Potter de la autora británica J. K. Rowling, dado que Albus Dumbledore, personaje clave de la saga *Harry Potter* y muy querido por los fans, tiene un papel secundario en esta nueva saga, en la que se explora su homosexualidad. Hablaríamos de *fanservice*, no solo por el hecho de que se utilice a un personaje querido como gancho comercial, sino porque la homosexualidad de Albus Dumbledore lleva siendo un tema candente en el *fandom* desde que Rowling la confirmara en redes sociales, y ha dado lugar a infinitos *fanfics* y *fanarts*. Así, en resumen, hablamos de *fanservice* cuando un creador de capital cultural atiende a los intereses de su *fandom* solo con un propósito económico.

Como ejemplo significativo, podemos analizar el caso del personaje Derpy Hooves en la serie *My Little Pony. My Little Pony: Friendship is magic* es el título de la cuarta generación de series animadas de esta franquicia. Se comenzó a emitir en 2010 aprovechando el renacimiento de las series de animación de principios del siglo XXI. La serie supuso un fenómeno sin precedentes al tener un recibimiento inesperado por parte de un público amplísimo. Como explica Miller (2014) en su artículo «How My Little Pony Became a Cult for Grown Men and Preteen Girls Alike», la serie se convirtió en un fenómeno de masas en parte porque un buen porcentaje de la comunidad de usuarios de internet comenzó a verla de manera irónica y pronto se sintieron atraídos por la trama y los personajes. Así, dio origen a una cantidad desmesurada de memes y de *fanart*, y la presencia en redes sociales de elementos y personajes de la serie se volvió viral; de esta manera, se convirtió en una serie de culto posmoderna. De inmediato, un personaje secundario llamó la atención de los fans; se trataba de un pony con estrabismo que

aparecía de soslayo en una escena. A pesar de tratarse, seguramente, de un gazapo por parte de los dibujantes y animadores, el *fandom* de la serie comenzó a generar una cantidad gigantesca de textos tomando como pre-texto a la que bautizaron como *Derpy Hooves*.



Fig. 18: Primera aparición de Derpy Hooves, tercera contando por la esquina superior derecha



Fig. 19: *Fanart* de Derpy Hooves

A raíz de la enorme cantidad de arte del *fandom* generada a partir de este personaje, la productora de la serie emitió en 2011 un capítulo en el que volvía a aparecer, ya no de soslayo entre la multitud sino con un cierto protagonismo y bajo el nombre *Derpy Hooves*. En otras palabras, el creador de capital cultural original del pre-texto tomó un personaje al que habían bautizado y dado vida los fans y lo utilizó para sus propios propósitos económicos.

Este caso concreto de *fanservice* nos ayuda a reflexionar sobre cómo inciden en la cultura las postraducciones que se generan incesantemente en internet gracias a la autoría colectiva de individuos anónimos que son a la vez lectores, intérpretes y re-creadores. Cuando comprobamos que la mayoría de los textos que se generan en la actualidad se producen y consumen en internet y reconocemos la naturaleza postraducida de esos textos, parece lícito aportar a los estudios de traducción material académico que permita reflexionar sobre el impacto de los nuevos textos traducidos de la era global en la sociedad de consumo contemporánea. En el tercer capítulo abordaremos esto en profundidad.

2.2.6. Internet como sala de espejos: *Slenderman*

Hemos dejado para el final un caso de texto postraducido (o más bien un universo textual) bastante complejo de encasillar: *Slenderman*. Slenderman es un personaje ficticio de terror que nació en internet y que ha supuesto un fenómeno global asociado a películas (oficiales y no oficiales), videojuegos, *fanart* y memes. Ha llegado hasta tal punto que buena parte de la red habla del personaje como una leyenda real (Ramos 2017), no creada en la red sino preexistente en el folclore.



Fig. 20: *Fanart* de Slenderman



Fig. 21: Fotograma de la película *Slenderman*



Fig. 22: Montaje en el que se ve a Slenderman cogiendo a una niña de la mano



Fig. 23: Fotograma del videojuego *Slenderman: the eight pages*

Slenderman nace en 2009 a través del foro *Something Awful*, y está reconocido como el primer personaje nacido en internet que se ha instaurado en la cultura popular (Ramos 2017). Pronto se propagó por otros foros y redes sociales, diluyéndose la realidad de su origen, proliferando todo tipo de leyendas oscuras sobre su creación y su existencia, y llegando a permear tanto en la sociedad como para haberse utilizado como excusa para perpetuar asesinatos.

Aunque el creador original del personaje ha reconocido en entrevistas que se inspiró en la «gente de sombra», personajes del universo del escritor norteamericano H. P. Lovecraft, y en la ambientación de la novela *The Mist* de Stephen King, estudios posteriores han llegado a asociarlo con monstruos del folclore tradicional europeo (Chess 2012). Algunos usuarios de internet incluso señalan en redes sociales las similitudes del Slenderman con el demogorgon, el monstruo de la popular serie de Netflix *Stranger Things*, o con G-Man, un enigmático personaje de la saga de videojuegos *Half Life*. Chess también llega a afirmar que la fácil trazabilidad de los orígenes del personaje en internet nos permite reflexionar, desde la perspectiva de una sociedad que se informa a través de hipervínculos, sobre el origen y desarrollo de los mitos del folclore tradicional.

Lo cierto es que los textos sobre Slenderman abundan dentro y fuera de la red, con y sin ánimo de lucro: videojuegos, películas, webseries, *fanfictions* y montajes fotográficos entre otros. El personaje ya es tan real en el folclore de terror para los nativos digitales como los vampiros, si no más, por lo que, a pesar de haber nacido en internet, ha trascendido en el ámbito físico. Y aunque se pueden rastrear sus orígenes y los precursores que sirvieron para su creación hasta los mitos celtas (lo que nos revela su identidad postraducida), buena parte de los consumidores de textos de internet asumen su existencia como tan veraz, al menos, como la de otros mitos populares como el hombre del saco.

Este primer gran mito de internet, con su trascendencia en el ámbito no-digital y con el universo de intertextualidades que ha generado a su alrededor, nos vuelve a remitir a la ya vieja metáfora borgeana de la cultura como una sala de espejos que se reflejan unos en otros hasta el infinito, devolviendo imágenes cada vez más deformadas, hasta que se hace imposible identificar cuál es el primer objeto reflejado. Esta idea, tan representativa del pensamiento posestructuralista y en la que se basa la postraducción, se deja aplicar con facilidad a Slenderman como hipertexto y a todo el universo textual que ha generado. A día de hoy es sencillo trazar cuáles son los orígenes del fenómeno *Slenderman* en internet, y aun así para gran parte de los nativos digitales permanece desconocida su génesis y solo permea la leyenda. En una sociedad en la que la posverdad y la ficción cada vez pesan más que el constructo de lo Real, y en la que la información, veraz o no, viaja sin contrastarse a velocidades tan vertiginosas, cabe plantearse qué es más real, si el Slenderman que nació en un foro de internet o el que empujó a un par de niñas en Estados Unidos a la psicosis y al intento de asesinato. Como veremos más

adelante, esta visión asocia la creación textual de internet con la idea de hiperrealidad de Baudrillard.

Slenderman es un ejemplo muy significativo de cómo circulan los textos ficcionados en internet, hasta qué punto dan lugar a infinitas transcreaciones y cuánto pueden llegar a permear en la sociedad. Por lo tanto, este ejemplo nos ayuda a entender la red como la plataforma definitiva para la circulación de una cultura cada vez más postraducida y en la que lo Real y lo original son dos conceptos cada vez más maleables. Como señala Chess (2012), el mito de Slenderman encaja a la perfección con el concepto de *código abierto* tan propio de internet: gratuito, fácilmente modificable, con una expansión basada en y dependiente de que usuarios se involucren de manera voluntaria. A su vez, creemos, que esta idea de *código abierto* simboliza a la perfección la cultura postraducida de internet.

2.3. El videojuego en internet

Los siguientes tipos de textos que analizaremos en este apartado son los videojuegos en el contexto de la red. A poco que estudiemos las características de los videojuegos disponibles en el siglo XXI y los avances tecnológicos que se han asociado a esta modalidad textual es sencillo afirmar que el estudio del videojuego como texto desde la traductología nos ayuda a comprender la naturaleza postraducida de la sociedad contemporánea, y particularmente de la cultura de internet:

The rhetorical work of balancing media is evident in video games as well. Although most critics have focused on user interaction with these texts in terms of the player's ability to influence the outcome of the game and create (or resist) a feeling of immersion, I would suggest that at least as important is the way that users are able to modify the interface itself. (Punday en Page y Thomas 2011: 25)

Los videojuegos representan un paso más en materia de multimodalidad que, por ejemplo, textos audiovisuales como las películas, lo que solo subraya la importancia crítica que tiene el receptor en la dación de sentido del texto-videojuego. Cualquier videojuego tiene como premisa básica la interacción del jugador (el lector) con el juego (el texto); de las decisiones del primero dependerá radicalmente el resultado del segundo. A medida que avanza la tecnología, con cada vez más videojuegos de mundo abierto⁷ en los que la libertad para crear personajes, explorar o no misiones secundarias, se fomentan prácticas de juego con libertad para hacer o no hacer y que de ello dependan los posibles finales del texto. La interactividad de los videojuegos pone de manifiesto lo que las últimas tendencias en los estudios posestructuralistas de la traducción llevan afirmando desde la Escuela de la Manipulación y nosotros ya hemos subrayado: hay tantos textos posibles como lectores lo interpreten, y es el lector el que en última instancia otorga sentido al texto y lo completa. Esta dación de sentido que se ejerce de manera explícita en los videojuegos se manifiesta a través de diferentes posibilidades: la total personalización de avatares, la elección de armas, de líneas argumentales, de variables ante diferentes posibilidades de conversación con otros personajes, de posicionamiento de la cámara, etc. Y, aunque la industria del videojuego existe desde hace ya décadas, internet ha contribuido a esta focalización de la experiencia de lectura del videojuego en el jugador: no solo, como trataremos más adelante, gracias a internet hay cada vez más videojuegos disponibles; la red también ha permitido que la experiencia de juego ya no sea individual y desde casa gracias a las partidas multitudinarias en línea. Internet, además, sumado al progreso tecnológico, ha permitido que los propios jugadores puedan

⁷ Videojuegos en los que se da total libertad de decisión al jugador sobre adónde ir y qué hacer.

acceder al código fuente del videojuego y modificar no solo lo que el videojuego estipula previamente que un jugador puede modificar, sino las propias texturas, la apariencia de los personajes o incluso la música. El código abierto es cada vez más común en los videojuegos de internet; esto permite, como también veremos, que cada vez más el videojuego sea solo un pre-texto para que el jugador lo re-cree con cada partida concreta. Es por esto que «in many games, this level of personalization treats the work as a kind of palimpsest of different media forms» (Punday en Page y Thomas 2011: 25).

Dadas estas consideraciones previas, podemos hablar del videojuego como texto traducido, del videojuego como pre-texto y del videojuego como texto multimodal.

2.3.1. El videojuego como texto traducido

Dando por sentada la asunción de la cultura como producto postraducido, el videojuego ha sido desde sus orígenes terreno fértil para transcreaciones. Desde que su industria comenzase a expandir horizontes de las modalidades *arcade* hacia narrativas complejas, siempre ha encontrado referentes en el cine y en la literatura. Videojuegos de fantasía como *Final Fantasy*, *Dark Souls* o *Skyrim* han bebido de las tradiciones del folclore nórdico y de la épica medieval: historias centradas en el patrón narrativo del periplo del héroe de Campbell (1970), o *monomito* (término que, a su vez, señala la esencia postraducida de toda narrativa), con bestiarios fuertemente inspirados en las tradiciones mitológicas de diferentes culturas; algunos como *The Witcher* son directamente adaptaciones de novelas fantásticas, por no hablar de las adaptaciones de películas como *El señor de los anillos* o *Harry Potter*. También la ciencia-ficción ha inspirado infinidad de títulos: las leyes de la robótica de Asimov, los conflictos ético-filosóficos de K. Dick o las narrativas de Bradbury están presentes en títulos como *Cyberpunk 2077*, *Half Life* o *Gears of War*. La ya mencionada saga *Uncharted* reproduce

estereotipos de las películas de *Indiana Jones*. Incluso los ambientes asfixiantes de las historias cortas de Lovecraft se han utilizado en clásicos del videojuego como *Doom*, y su mitología ha inspirado, de manera más o menos obvia, títulos como *Resident Evil 4* o *Call of Cthulhu*. La intertextualidad en la industria del videojuego salta a la vista, y la mayor parte de las veces los desarrolladores hablan abiertamente de los referentes que se han utilizado como pre-textos en forma de estrategia publicitaria. En muchas ocasiones incluso el camino de la adaptación hace el recorrido inverso y son los videojuegos los que se utilizan como pre-texto para novelas o cine: ejemplos de ello son la saga de películas de *Resident Evil*, la película de *Sonic the Hedhehog*, la serie de dibujos animados de *Zelda*, las varias películas y libros de *Final Fantasy*, o, como ya se ha tratado, la innumerable cantidad de arte que produce el *fandom* a partir de videojuegos como *Uncharted*. La dimensión adaptativa de la industria del videojuego va aún más allá en la actualidad, cuando, con los medios tecnológicos contemporáneos se realizan *remakes* de títulos tan queridos como *Zelda*, *Final Fantasy VII*, *Crash Bandicoot* o *Spyro the dragon* para darles una nueva vida con nuevos gráficos y mejor jugabilidad y así poder sacar rédito económico de una comunidad movida por la nostalgia de los clásicos.

Como vemos, la industria del videojuego es caldo de cultivo para palimpsestos constantes. La proliferación de *remakes* que hemos mencionado, además, nos hace reflexionar de manera clara sobre la situación postraducida de la cultura contemporánea y cómo permea en la sociedad; estas revisiones de textos considerados clásicos suelen ser éxitos de ventas, pero la crítica tiende a fijar su atención en ellas con la constante idea (tan presente en el mundo de la traducción) de que ninguna nueva adaptación va a superar al original. Este hecho parte de criterios subjetivos: el *remake* de *Final Fantasy VII* para play station 4 ha sido tan duramente criticado como lo fue, en el ámbito del cine, el *remake*

de 2016 de *Ben-Hur*. Y, de la misma manera que quienes criticaron la película en términos de *adaptación* no se percataron de que la *original* de 1959 ya era una adaptación de una película previa de 1925, que a su vez era una adaptación de una novela, que a su vez era una adaptación de un hecho histórico, los juicios críticos contra los videojuegos muchas veces parecen dejar de lado su comprensión como textos postraducidos.

La aparición de internet en los hogares y el progreso tecnológico de los últimos años, particularmente el avance en tecnología móvil, ha subrayado la naturaleza especular de las narrativas de videojuegos. Este progreso tecnológico, en parte motivado por los intereses económicos suscitados por la perpetuación de internet como bien de primera necesidad en los hogares, ha asegurado la presencia de al menos un ordenador y un teléfono móvil en cada hogar; ese ordenador y ese teléfono móvil, a su vez, son herramientas en las que se pueden jugar videojuegos. Por ello han proliferado plataformas online, como las redes sociales Steam o Play Store, donde todo tipo de desarrolladores pueden ofrecer videojuegos de creación propia, con o sin ánimo de lucro, sin la necesidad de que haya una gran productora apoyándolos. Así, con un mercado que crece a una velocidad inusitada, se pueden trazar con facilidad los pre-textos en los que se ha apoyado casi cualquier videojuego.



Fig. 24: Fotograma de *Blasphemous*



Fig. 25: Fotograma de *Blasphemous*



Fig. 26: Fotograma de *Blasphemous*

El primero de los videojuegos que vamos a analizar como texto traducido es *Blasphemous*, creado por el estudio español independiente The Game Kitchen y

publicado en 2017. El juego se reconoce desde el primer momento a sí mismo como adaptación con su estética 16-bit, ya que con los medios actuales crear un videojuego con unos gráficos *retro* solo puede deberse a una decisión estética, obviamente motivada por el interés de reconocer precursores. En este caso, del mismo modo que apreciamos en las figuras 24 y 25, tanto la jugabilidad como el sistema de juego en 2D, el sistema de combates y el diseño de personajes están abiertamente inspirados en los juegos clásicos de la saga de RPG oscuro *Castlevania* (figura 27).



Fig. 27: Fotograma de *Supercastlevania IV*, lanzado en 1992 para la Super Nintendo

De la misma manera, como se observa claramente en la figura 26, todo el juego toma la iconografía de la Semana Santa de Sevilla a modo de fuente de inspiración, hecho que los desarrolladores han reconocido desde el principio y que se ha utilizado a modo de gancho de ventas.

A su vez, la banda sonora mantiene la tensión gótica tan reconocible de las bandas sonoras de la saga *Castlevania*, pero fusionándola con el universo musical de la Semana Santa y el folclore andaluz. Trataremos esto en profundidad más adelante.



Fig. 28: Imagen promocional de *Hotline Miami*



Fig. 29: Imagen promocional de *Hotline Miami*



Fig. 30: Fotograma de *Hotline Miami*

El segundo texto que vamos a analizar en esta sección es *Hotline Miami*, publicado en 2012 por la compañía estadounidense independiente Dennaton Games.

Observamos en las figuras 28, 29 y 30 que, a pesar de tratarse de un videojuego moderno, la estética elegida, como en el caso de *Blasphemous*, es *retro*. De nuevo, los motivos detrás de esta decisión estética también responden a la asunción de precursores en cuanto que pre-textos: el videojuego, que bebe de referentes de los años 80, parte a su vez de la estética de los juegos 16-bit *arcade* de esa década. La elección de esos años como fuente de inspiración tampoco es casual: aparte de estar acorde con la moda de los años en que se produjo, los desarrolladores han reconocido en numerosas ocasiones que las mayores influencias del videojuego son el documental *Cocaine Cowboys*, que explora el origen y consecuencia de la Guerra de la Cocaína de Miami en los años ochenta, y la película de culto *Drive*, a su vez muy influenciada por la estética de esta década.

Estas referencias no solo se reflejan en las palabras de los desarrolladores en las entrevistas. A poco que analicemos los textos comparados, apreciamos que el cariz

ultraviolento del videojuego y la constante reiteración del abuso de drogas remite a lo que se muestra en el documental *Cocaine Cowboys*. Por otro lado, la influencia del filme *Drive* resulta obvia, como observamos al contrastar las figuras 28 y 29 con la figura 31, simplemente con la estética del protagonista.



Fig. 31: Fotograma de Ryan Gosling en *Drive*

Esta influencia del arte pop de la década de 1980 es especialmente palpable en el aclamado uso que hace el juego de su banda sonora, para la que se contó con temas de decenas de artistas del género *synthwave*. Más adelante se analizará este hecho con más detenimiento en el apartado sobre la multimodalidad en los videojuegos.



Fig. 32: Imagen publicitaria de *Cuphead*

El último juego que vamos a tratar en esta sección es *Cuphead*, de la productora independiente StudioMDHR, publicado en 2017. A pesar de que el análisis más interesante de este texto se debe realizar desde el enfoque de su multimodalidad, los rasgos estéticos de esta obra hacen que se localice como palimpsesto al instante. El juego, totalmente dibujado a mano fotograma a fotograma, se inspira en la estética de los dibujos animados de los años treinta. Al contrastar las figuras 32 y 33 apreciamos la clara similitud entre los protagonistas y el famoso ratón Mickey de Disney.

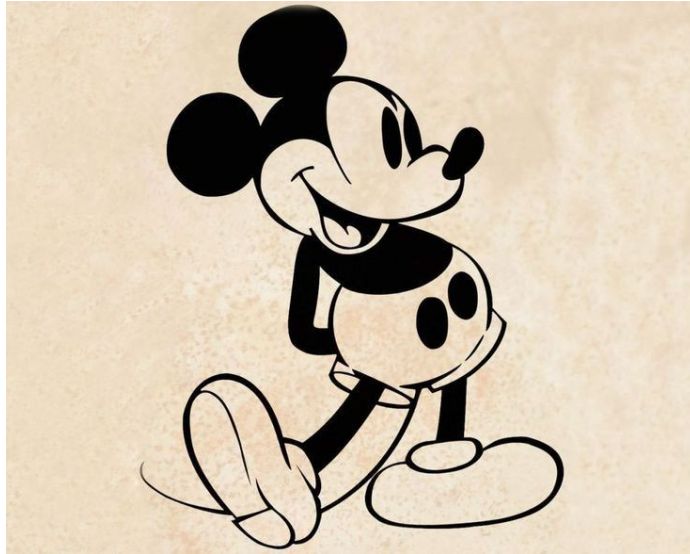


Fig. 33

Encontramos otras referencias, por ejemplo, a Betty Boop (figuras 34 y 35), a Bluto, el antagonista de Popeye el Marino (figuras 36 y 37) o al fantasma de *Swing You Sinners*, del estudio Fleischer (figuras 38 y 39).



Fig. 34



Fig. 35



Fig. 36



Fig. 37



Fig. 38



Fig. 39

En la línea de la estética del juego, toda la banda sonora está compuesta de temas *swing* interpretados por una big band. Más adelante trataremos esto en profundidad.

Si entendemos que la estética musical y visual de los dibujos animados de los años 30 se utilizó como pre-texto que interpretar y reescribir en el hipertexto *Cuphead*, merece la pena señalar otros hipotextos más sutiles que se utilizaron como pre-textos al crear este juego, ya que, como se ha advertido en el primer capítulo de esta tesis, cualquier elemento semántico, sujeto a la interpretación del espectador adecuado, constituye un hipotexto potencialmente traducible.

En primer lugar, cabe hacer referencia a la dificultad del juego como pre-texto. En 2009 se publicó *Dark Souls*, uno de los videojuegos más influyentes de los últimos tiempos. Entre los motivos principales de esa popularidad destaca su enorme dificultad; tan grande que supuso un antes y un después en el desarrollo de videojuegos. *Dark Souls* fue uno de los primeros juegos en instaurar la dificultad de jugabilidad como rasgo característico y definitorio, y desde entonces cientos de juegos han intentado repetir su patrón de dificultad para evitar jugadores ocasionales y consagrarse como juegos de culto. *Cuphead*, sin duda, fue uno de ellos. La comunidad *gamer* lo reconoció, a pesar de su estética amable, como uno de los videojuegos más complicados y frustrantes de todos los tiempos desde el momento de su publicación. El símil con *Dark Souls* fue tan inmediato que no solo dio origen a cientos de hilos de debate sobre el tema en foros especializados de la red, sino también a decenas de comparaciones en forma de arte del *fandom* como el popular *fanfilm* animado *Cupsouls*, en el que se reproducían escenarios, personajes y dinámicas del videojuego de 2009 con la estética y la música de *Cuphead* (figura 40).



Fig. 40

En segundo lugar, es posible analizar el género del videojuego como hipotexto traducido. Los géneros en videojuegos, como sucede en la literatura, en música o en cualquier arte, son moldes a los que se ajusta en mayor o menor medida una obra para poder identificarse. Al igual que hablamos de literatura fantástica, realista o de ciencia-ficción, podemos diferenciar entre videojuegos de RPG (juego de interpretaciones de roles), *hack n' slash* (videojuegos de acción violenta) o plataformas (videojuegos basados en dinámicas de saltos y reflejos). Estos géneros responden a criterios de jugabilidad. Debemos tener en cuenta que en los videojuegos también existen los géneros narrativos y un juego puede ser de ciencia-ficción, realista o fantástico. Así, es posible encontrar juegos de plataformas de ciencia-ficción, RPG fantásticos o prácticamente cualquier combinación imaginable.

En cualquier caso, esta repetición de patrones que supone el molde de un género no deja de implicar génesis de palimpsestos en cuanto que ejemplos previos del género se utilizan como referente (precursor) para crear textos nuevos. Así, en *Cuphead*, al igual que en cualquier otro juego de género plataformas y subgénero *run and gun* (literalmente «correr y armas» haciendo referencia a un tipo de plataformas frenético en el que se manejan armas de fuego), se reconoce la influencia clara de juegos como *Super Mario*

World (considerado el juego de plataformas más influyente de la historia) y de *Contra* (el primer juego de plataformas en considerarse *run and gun*) o *Metal Slug* entre otros, según sus diseñadores mismos han admitido en varias ocasiones (Sucasas 2019b).

2.3.2. El videojuego como pre-texto

Si bien la manera más sencilla de analizar un videojuego como pre-texto que dé pie a textos nuevos sería estudiar la influencia que ciertos títulos tienen sobre otros, ya sean videojuegos diferentes, películas, series, canciones o, en general, cualquier producto textual, hay una característica que define los videojuegos y que nos ayuda a entender cualquiera de ellos, en mayor o menor grado como un pre-texto: la interactividad. Esta es la que nos permite ver el videojuego como pre-texto que se traduce en la partida individual que realiza cada jugador.

Al igual que en un juego de mesa, los videojuegos conllevan interactividad en tanto que el juego en sí (el texto) no es nada si un jugador (un lector) no accede a él y le da sentido con sus acciones y sus decisiones específicas. Sin embargo, y particularmente cuando hablamos de los videojuegos contemporáneos en la cultura de internet, la interactividad es más notoria en los videojuegos que en los juegos de mesa porque el nivel de implicación del jugador en la dación de sentido es mucho mayor de lo que puede llegar a serlo en un juego tradicional.

Como se ha estudiado en el primer capítulo de esta tesis, la idea de equivalencia absoluta y, por tanto, de traducción fiel, es irrealizable en cuanto que cada lector aporta un factor subjetivo a todo texto con su lectura; por ello, siendo cada lector intérprete, un texto solo está completo a título individual cuando el lector accede a él y le otorga sentido de manera subjetiva. El enorme grado de interacción de los videojuegos representa esta idea en su integridad y hasta las últimas consecuencias: el jugador decide qué, cómo,

cuándo, cuánto, por qué y hasta cuándo, lo que supone que cada partida a un mismo juego, incluso por parte del mismo jugador, sea una experiencia completamente única. Así, lo que vive un individuo que juega al ya mencionado *Dark Souls* no va a coincidir ni en duración, ni en intención, ni en finalidad, ni en resultados con lo que vive otro jugador o ese mismo jugador en partidas anteriores o futuras.

Dark Souls es, además, un buen título para ejemplificar esto: se trata de un juego RPG de elevada dificultad en el que se puede personalizar la apariencia y el desempeño del avatar en altísimo grado; está repleto de misiones secundarias totalmente optativas y de líneas argumentales derivadas que, según se sigan o no, provocarán que el juego avance de una manera u otra; además, el *lore* del juego (la información sobre el estado del universo ficticio del título cuando se llega a él con cada partida) solo es accesible a través de la lectura de las descripciones crípticas y escuetas de ciertos objetos que se pueden o no encontrar a lo largo de la partida, lo que provoca que exista la posibilidad de terminar el juego sin entender absolutamente nada del mundo ficticio en el que el jugador se ha sumergido. El juego queda más definido por cómo interactúa el jugador con él que por el propio juego en sí.

Ontological participation means that the life of the avatar is at stake: every run of the program creates a new life story for the avatar and a new history for the fictional world. (Ryan en Page y Thomas 2011: 45)

La máxima expresión de este rasgo definitorio la encontramos ejemplificada en *Los Sims* que, como señala Ryan, no solo muestra la interactividad en el mayor de los grados que pueden ofrecer los videojuegos, sino que además supone una ruptura sin precedentes de los modelos de narrativa clásica en textos de ficción:

A totally different design is found in the computer game *The Sims*, perhaps the most powerful interactive narrative system in

existence today, at least for those who do not insist on Aristotelian form and narrative closure. *The Sims*, as most readers already know, is a life simulation game in which the user creates a family and controls the behavior of its members. (Ryan en Page y Thomas 2011: 55)

Los Sims dio el pistoletazo de salida a los juegos conocidos como *life simulator*: videojuegos en los que no se tenía que completar una narrativa preestablecida por el texto, sino que se mostraban como lienzo en blanco sobre el cual crear, desarrollar y relacionar personajes. Como hemos visto que sucedió con *Dark Souls*, posteriormente infinidad de videojuegos comenzaron a adoptar en mayor o menor medida, mezclándola con otros rasgos definitorios, esta dinámica y se generaron así juegos más heterogéneos en los que el texto inicial era de manera cada vez más obvia solo un pre-texto sobre el que construir una narración individual propia. Podemos encontrar este rasgo, con diferentes grados de inmersión, desde en títulos como *Super Mario Maker*, en el que puedes crear y compartir tus propios escenarios del universo *Super Mario* a lo largo de su historia, hasta en el popular juego RPG *The Witcher: Wild Hunt*, en el que el atuendo, las armas y el peso con el que cargues a tu personaje afectan de diferentes maneras a una partida que, desde el primer momento, deja claro que no es necesario seguir una narrativa lineal; todo ello pasando por obras como *Goat Simulator* en el que el propósito es simplemente ser una cabra y habitar con libre albedrío en una ciudad.

La interacción se nos revela como uno de los grandes rasgos definitorios de los nuevos textos de la era global, y como la característica que más puede marcar la diferencia con la concepción clásica de texto:

Of all the properties of new media, interactivity is widely recognized as the one that marks the most significant difference from old media— think of movies versus computer games, drama versus Internet chat, and print novels versus hypertext fiction. (Ryan en Page y Thomas 2011: 35)

Esta diferencia, sin embargo, entre la concepción clásica de texto y la nueva concepción de texto que exige el siglo XXI no es tal; los nuevos textos simplemente subrayan de manera obvia características que se apreciaban de forma más sutil en los textos entendidos según la concepción clásica. Así, si entendemos el videojuego como texto, la interactividad obligatoriamente ligada a él nos empuja a aceptar conclusiones ya exploradas por Foucault, Eco, Borges y Derrida entre tantos sobre la literatura: el texto definitivo no puede existir; solo existen, como infinitas traducciones, tantos textos como lectores lo interpreten con cada lectura. Particularmente cuando estudiamos el videojuego comprobamos la certeza de esta visión posestructuralista: todo acercamiento al texto es traducido, todo lector (jugador) es intérprete dador de sentido, y la noción de *texto original* es solo un punto de partida para crear un horizonte infinito de reescrituras posibles. Los videojuegos, quizá mejor que cualquier otra tipología textual, nos demuestran que el texto necesita de la interacción del lector para existir.

Pero, con la llegada de internet, los videojuegos viven una nueva revolución y se les asocia o, más bien, potencia, una nueva característica que refuerza aún más esta idea: la metainteractividad.

[Metainteractivity consists on] designing a new level for a computer game, creating new costumes for the avatar, introducing new objects, associating existent objects with new behaviors, and generally expanding the possibilities of action offered by the storyworld. (Ryan en Page y Thomas 2011: 59)

Internet ofreció a los desarrolladores la posibilidad de actualizar el juego en tiempo real, generando nuevas versiones con nuevas historias, personajes, objetos y comportamientos para los jugadores, pero también facilitó a los propios jugadores que pudieran acceder al código fuente del programa del juego dándoles esa posibilidad de crear, actualizar y compartir. Cualquiera podía crear actualizaciones piratas y

compartirlas con la comunidad de jugadores, todo ello con un nivel de personalización altísimo. Así, todo jugador potencial era capaz de tomar el texto original del juego y modificarlo a gusto. Pronto empezaron a surgir intertextualidades interesantes en las que se insertaban como bandas sonoras en juegos preexistentes canciones de grupos de música populares, en los que se introducían como personajes modelos creados por ordenador de otros videojuegos, series, películas o incluso de personajes de la vida pública. Se comenzaron a modificar juegos para facilitar la jugabilidad, para ofrecer versiones con gráficos actualizados de clásicos que habían quedado obsoletos, para introducir nuevos escenarios o, simplemente, para crear efectos cómicos.



Fig. 41: Modificación de *Dark Souls*



Fig. 42: Modificación de *Dark Souls III*



Fig. 43: Modificación de *Dark Souls III*



Fig. 44: Fotograma de *Final Fantasy VII*



Fig. 45: Modificación de *Final Fantasy VII*

Podemos constatar esto último con lo que se muestra en las figuras 41, 42 y 43. Como trataremos más adelante en el apartado dedicado a los memes de internet, el personaje de Dreamworks Shrek y el actor Nicolas Cage se han convertido en referentes muy explotados en la comunidad de usuarios de internet con fines cómicos y, en este caso concreto, jugadores anónimos de la saga de videojuegos *Dark Souls* los han utilizado para realizar modificaciones ilícitas del texto original. En la figura 41 apreciamos cómo se ha modificado el diseño de dos tipos de enemigos comunes del juego para darles el aspecto de Shrek; en las figuras 42 y 43 vemos que se han sustituido todas las texturas del juego (piedra, ladrillos, agua, suelos, vestimentas, etc.) por las caras del ogro y del actor respectivamente.

La intertextualidad forzada de estos casos subraya los diferentes propósitos por los que se puede proceder a esta metainteractividad que ofrece internet en el ámbito

textual de los videojuegos. Si bien el fin de las figuras mencionadas es meramente recreativo, a veces la intención sí responde a una búsqueda de compartir mejoras del texto con el *fandom* de un determinado juego, como apreciamos en las figuras 44 y 45. En estas, se ha procedido a mejorar los gráficos del *Final Fantasy VII*, que por una cuestión de avance tecnológico han quedado obsoletos, para acercar su jugabilidad a la sensibilidad de los consumidores contemporáneos de videojuegos.

Este tipo de cambios, si bien no surgen de los autores originales de los textos, sí parten de fans de los textos concretos y surgen de intenciones puntuales de los individuos que las crean y comparten; esto hace que puedan llegar a ser extremadamente populares. Una búsqueda aleatoria en una página de descargas ilegales nos revela que una modificación cualquiera del ya mencionado *Final Fantasy VII* alcanza más de tres millones de descargas.

2.3.3. La multimodalidad en los videojuegos de internet

Más allá de la multimodalidad obvia que se sobrentiende en los videojuegos, la que está presente en la constante combinación de texto escrito e imagen, estos textos generan semiosis translingüística sumativa a través del uso de la música.

Hemos señalado que los videojuegos son textos muy cercanos a los productos audiovisuales dado que ambos son documentos hipertextuales que combinan imagen y sonido, con la salvedad de que los primeros ofrecen un nivel de implicación al jugador a través de su interactividad que las películas no ofrecen. Esta combinación de imagen y sonido muchas veces se ve reflejada en el uso de la banda sonora. La utilización de la música en los productos audiovisuales puede servir para generar efectos psicológicos en la audiencia, para reforzar la narrativa o para generar disonancia con ella (Costabile y Terman 2013).

En tres de los juegos que hemos analizado, *Blasphemous*⁸, *Hotline Miami*⁹ y *Cuphead*¹⁰ sucede lo primero. En *Blasphemous* la banda sonora utiliza motivos de la música religiosa de la Semana Santa sevillana y, en general, de la música tradicional peninsular en composiciones oscuras que recuerdan a las bandas sonoras de videojuegos de ambientación gótica como *Castlevania* (que ya dijimos que era una de sus grandes influencias). La banda sonora, así, no solo refuerza la narrativa del juego, sino que participa de su ambientación transcreada. Algo similar sucede con *Hotline Miami* y *Cuphead* cuyas bandas sonoras tienen ambientación *synthwave* (para reforzar una estética visual que bebe de los años ochenta) y *big band jazz* (para reforzar la estética *cartoon* de los años sesenta del juego). En *Dark Souls*, por el contrario, no es la banda sonora sino la ausencia de ella lo que genera semiosis sumativa: el juego solo tiene música en momentos muy concretos; durante todo el resto de la partida el jugador recorre el escenario en completo silencio. Esto, como señala Altozano (2018)¹¹ refuerza el motivo conductor de la narración: el jugador recorre un mundo vacío, hueco, muerto, que, si bien pudo estar lleno de vida en otro momento, ahora solo puebla el silencio. Se percibe así, como señala Voegelin (2010), toda una narrativa articulada por el universo sónico, compuesta no solo por los sonidos articulados, sino también por la elección estratégica de momentos de silencio.

⁸ https://www.youtube.com/watch?v=Z8PZeoBMFBk&ab_channel=OriginalSoundtrack

⁹ https://www.youtube.com/watch?v=oKD-MVfC9Ag&ab_channel=SoundtrackVideoGame

¹⁰ https://www.youtube.com/watch?v=eL6uzgw_ifg&ab_channel=OST%27S

¹¹ https://www.youtube.com/watch?v=LjKAQ-zI5Ns&ab_channel=JaimeAltozano

Al igual que Gentzler menciona cómo las traducciones libres y las re-creaciones que se hicieron de las obras de Shakespeare en la Alemania del siglo XVII ayudaron a mantener vivos los textos del Bardo (2017: 26-64), y subraya la importancia de este ejemplo para entender el cariz postraducido de la cultura global, cuando ampliamos la visión de texto más allá de lo puramente literario y observamos la dinámica de creación de contenido en internet su hipótesis cobra aún más fuerza. Los videojuegos, como vemos, con la interactividad, la multimodalidad y metainteractividad que conllevan en la red y con su naturaleza constante de palimpsestos, nos ayudan a defender la propuesta de este estudio: el capital cultural (y, por tanto, textual) de la era global se crea y consume eminentemente en internet y debido a esto la cultura es ahora más que nunca postraducida. Esto es así dado que los usuarios sienten cada vez mayor afinidad por productos re-creados, como señalan Knobel y Lankshear (Jones 2016: 400, 401) al referirse a la cultura contemporánea desarrollada en internet como una *remix culture*:

When we speak of ‘remix culture’, we mean the idea of spaces that enact a general openness to, and support for, digital remixing practices. It is what Lessig and others refer to as ‘Read/Write culture’ (as distinct from a ‘Read Only culture’, in which a minority of ‘professionals’ create cultural items for a majority to consume by reading, viewing, and listening to them), in which the many who ‘read’ the resources of their culture also ‘add to the culture they read by creating and re-creating the culture around them . . . using the same tools the professional uses’ (Lessig, 2008: 28). Remix cultures can operate at a large, nationwide (or wider) scale through to smaller-scale, (sub-)cultural group levels. They comprise a kind of ‘creative commons’, making resources, advice, and tools available for contributing to the culture. Remixed additions – especially by amateurs and novices – are welcomed and encouraged; this is a collective space in which to share, contribute, and use cultural resources made readily available to everyone.

Digital remix culture is marked overall by a generosity of spirit concerning media resource sharing, and a willingness to have others take up one’s original work and make something else of it. At the more ‘micro’ level, fans or aficionados themselves develop specific support materials and online spaces to resource particular shared interests or passions. There is a willingness to

share content and content sources, and to provide troubleshooting advice and feedback on remixed works, and to share know-how and expertise with others. Much of this idea is reflected also in the idea of ‘participatory culture’ (Jenkins et al., 2006).

2.4. La identidad como texto traducido en redes sociales

En 2016 se estrenó la serie de televisión *The Young Pope*, de Paolo Sorrentino. En ella se muestran las vivencias de un joven papa ficticio en su estancia en el Vaticano. Ante la imposibilidad de grabar en la basílica de San Pedro o en el Palacio Apostólico, el director decidió contratar a algunos de los mejores artistas y restauradores del mundo para que reprodujesen a la perfección ambos en la Cinecittà de Roma. Del mismo modo, para el vestuario de la serie se contrató al taller encargado de confeccionar los atuendos de la curia papal y del propio papa.

El resultado fascinó a público, prensa y crítica: al margen de la impecable dirección del cineasta italiano, el buen hacer del reparto, un guion interesante y una banda sonora elegida con gusto, la Pietà, la Capilla Sixtina o el Baldaquino de San Pedro que se ven en la pantalla son indistinguibles de los originales.

El caso concreto de *The Young Pope* ejemplifica y resume una de las cuestiones centrales de *Simulacres et simulation* de Jean Baudrillard (1981). Tal y como afirma el sociólogo francés, las simulaciones parten del principio de equivalencia, de la negación radical del signo como valor, de la eliminación de la referencia (1981: 16). El sociólogo francés plantea esta cuestión a través del ejemplo de las Cuevas de Lascaux (1981: 21) donde, para preservar del desgaste y la destrucción a las grutas originales, se crearon réplicas exactas para que los turistas pudiesen visitar. La experiencia más cercana a la cueva original consiste en un breve vistazo a través de una mirilla. Esta situación, como sugiere Baudrillard, reduce a ambas grutas, tanto la reproducción como la cueva original,

a la categoría de *artificiales* puesto que lo real no cumple con su propósito y lo que cumple con su propósito no es real. En el caso de *The Young Pope*, aunque el paradigma sea similar, la situación es ligeramente diferente: la reproducción de la Capilla Sixtina y de San Pedro viene motivada por el propósito de un director concreto y de su imposibilidad para grabar en los originales; sin embargo, los dobles encargados por Sorrentino están suscitando cada vez más interés en un público que no solo ama la estética de su obra, sino que también ha experimentado la visita al Vaticano original como una ruta guiada por un circuito cerrado con tanta gente alrededor que es prácticamente imposible experimentar síndrome de Stendhal alguno a pesar de encontrarse en un espacio específicamente diseñado para fomentar la espiritualidad. Cabría preguntarse, en el caso de que la Cinecittà decidiese abrir los platós de *The Young Pope* a visitas, si un turista experimentaría un mayor sobrecogimiento espiritual estando solo frente a una reproducción fidedigna de la Pietà en una reproducción fidedigna de San Pedro que estando rodeado de gente y ruido frente a la Pietà original.

Esta idea de la cultura de la simulación de Baudrillard ha llegado a su máximo exponente en la sociedad contemporánea en la que el acceso a la información se ejerce a través de, eminentemente, pantallas. Aquí es donde entra en juego el concepto de *hiperrealidad*: al igual que el parque temático Disneyland traduce la realidad en una simulación de realidad accesible, cómoda, segura, amable y capitalizada (traduce, a fin de cuentas, lo real en hiperreal) (1981: 26), la realidad a la que tenemos acceso a través de las redes sociales hoy en día no es tal, sino que es una hiperrealidad manipulada, modificada y traducida.



Fig. 46



Fig. 47

En las figuras 46 y 47 observamos dos versiones diferentes de la popular plantilla de meme *LinkedIn Facebook Instagram Tinder*. Aunque más adelante trataremos en profundidad el proceso de generación de sentido de los memes de internet, este formato nos sirve para ilustrar a qué nos referimos al afirmar que la identidad es un texto que se traduce en las redes sociales. Este tipo de meme parte de un hipotexto simbólico que implica que cada usuario muestra, construye o realza una característica diferente de su identidad dependiendo de la red social que utilice. Así, observamos al sociólogo Slavoj

Zizek en la figura 46 y al actor Mark Hamill en la figura 47 en diferentes actitudes según la red social en las que el meme encuadra sus fotos: en LinkedIn, serios y profesionales; en Facebook, sociables; en Instagram, en actitud misteriosa e interesante; seductores en Tinder. Esta plantilla, como veremos, ilustra a la perfección esa autotraducción consciente o inconsciente de sí mismos que realizan de su identidad los usuarios en las redes sociales; el paso al transhumanismo de la sociedad contemporánea heredera de la cultura posmoderna; la consecuencia final, en resumidas cuentas, del tránsito a la hiperrealidad.

Por todo lo anterior, los textos en los que nos centraremos en este apartado serán las identidades de los individuos en el contexto concreto de las redes sociales.

2.4.1. La imagen: Instagram

El nexo entre las teorías de Baudrillard y los estudios de traducción no debería resultar novedoso en cuanto que, desde que los primeros comenzaron a apoyarse en las tesis posestructuralistas, el autor francés ha sido una cita prácticamente obligada a la hora de hablar de la posmodernidad como una era de la reescritura en la que los textos circulan en vez de originarse. Así lo han defendido autores como Genzler, Bassnett o Lefevre (Genzler 2017: 11, 62, 154, 169). Sin embargo, aún no se han estudiado en profundidad cómo los procesos por los que los usuarios de redes sociales traducen y manipulan su identidad para adaptarla a ámbitos multimodales y para buscar la aceptación del Otro que supone el mundo virtual al otro lado de su pantalla son la culminación social de las fases de la imagen nombradas por Baudrillard (1981: 17) y la realización de la cultura del simulacro.

Instagram es una red social en la que los usuarios pueden publicar fotos en su perfil con una breve descripción para que otros usuarios interactúen con ellas

comentándolas o dándoles *like* para manifestar que les agrada el contenido. También se pueden publicar imágenes o vídeos cortos efímeros a los que otros usuarios tienen acceso durante 24 horas, conocidos como *stories*. Aunque el contenido de estas publicaciones no tiene restricciones siempre que no vaya en contra de la política de la red social (es decir, siempre que no muestre violencia o contenido sexual explícito), la mayor parte del material textual que encontramos en esta red social consiste en retratos o autorretratos de los usuarios. La popularidad en esta red social (como en todas) se mide a través del número de seguidores de un perfil concreto.

Si partimos de la base de que, como ya se ha mencionado, todo proceso comunicativo codificado es significativo y, por lo tanto, se puede considerar texto, la identidad de los individuos, dentro y fuera de las redes, es textual y está sujeta a lectura e interpretación. El proceso de traducción de esta identidad en las redes sociales funciona a distintos niveles más o menos sutiles.

En primer lugar, a la hora de hacerse una cuenta en una red social el individuo debe traducir sus preferencias individuales al formato de la red social concreta que elija, como se ha sugerido al comentar las figuras 46 y 47. En Instagram, en este caso, el usuario debe aceptar que para existir como individuo en el contexto hiperreal de la red social necesita adaptarse al formato de publicaciones ya mencionado: su identidad en Instagram se basará en las fotos que suba a su perfil, en los vídeos que suba a sus historias y en el texto que acompañe sus publicaciones. Si partimos de la base de que los usuarios de esta red social tienden a dejar más *like* en retratos que en paisajes, en fotos bien iluminadas con tonos claros que en fotos oscuras y en publicaciones con preponderancia de la imagen sobre el texto, el usuario que quiera tener más éxito y seguidores deberá adaptar y, por tanto, traducir su contenido (que en síntesis es su señal de identidad) a estas premisas.

En segundo lugar, la mera elección del nombre de usuario también conlleva un proceso de adaptación. Si bien el usuario puede elegir el nombre que quiera, incluido su propio nombre, la tendencia muestra que la mayor parte elige un nombre que creen representativo del contenido que van a mostrar en su perfil.

Pero en Instagram el mayor proceso de adaptación sucede con la imagen. Como advertía Baudrillard (1997/2002: 177), la cibernética ofrece la posibilidad de modificar a gusto los textos visuales, de corregir de manera infinita, produciendo las versiones que sean necesarias hasta encontrar aquella con la que se está cómodo. Más allá de la relevancia que han ganado los programas de edición de imagen en la cultura de internet, donde apenas se contempla publicar una fotografía o un vídeo sin haberlo editado antes, Instagram en concreto ofrece la posibilidad de modificar en tiempo real imágenes y vídeos gracias a filtros propios de la plataforma o creados y compartidos por usuarios. Estas ediciones pueden suponer cambios tan simples como un mayor o menor contraste, o pueden implicar alteración del color de los ojos, aumento del tamaño de los labios, del número de pecas o disminución del tamaño de la nariz. Según el propósito buscado, existen todo tipo de filtros: podemos poner la cara de un personaje famoso sobre nuestro cuerpo, hacer que la cámara nos haga parecer alienígenas o animales o que se nos vea con gafas de sol sin necesidad de llevar unas puestas. Las posibilidades son prácticamente infinitas.

En el texto que es la imagen, lo que sucede con estas manipulaciones a nivel semiótico es simple: se practican pequeñas variaciones en el código visual que comparten emisor y receptor con un propósito estético, con la intención de hacerlo más accesible como hiperreal, en una suerte de traducción intralingüística, en términos jakobsonianos. Y esta hiperrealidad, en la que resuenan las palabras del sociólogo francés, nos remite de

nuevo a una idea sobre la que los estudios de traducción llevan insistiendo desde los años ochenta en adelante: ningún texto es absoluto, existen tantas posibles versiones como lecturas se hagan de él, cualquier texto puede ser objeto de manipulación por un propósito determinado, y el texto original casi nunca es el definitivo ni la mejor versión de sí mismo. Vemos representada esta idea borgeana a la perfección en la imagen como texto de Instagram, constante y casi obligatoriamente modificada en busca de que el usuario dé a sus seguidores la mejor versión de sí mismo. Esto conlleva una lectura propia, muchas veces subconsciente, del usuario y una re-expresión manipulada de la interpretación obtenida de esa lectura; una reescritura, al fin y al cabo. Esta reescritura se deja ver, quizá de manera más clara, en la biografía del perfil; un pequeño texto de no demasiados caracteres en el que cada usuario debe comprimir información sobre sí mismo que él crea representativa, o que quiera hacer que sea representativa. Esta información, real o ficticia, se puede presentar haciendo uso de cualquier función del lenguaje según el efecto que se quiera provocar (cómico, poético, referencial, etc.) para ayudar al Otro virtual a acceder de manera más clara y directa a la idea de Yo que cada usuario construye de sí mismo.

La suma de todos estos hipotextos (la imagen, la descripción, la elección de avatar, la biografía, etc.) crea la identidad como texto en Instagram. Confluyen de manera congruente en un discurso único que conforma la personalidad virtual de un individuo, que no deja de ser un constructo, una adaptación de la realidad en un contexto virtual. Y, dado que el número de seguidores que puede alcanzar un individuo en esta red social puede ascender a cientos de miles o a millones y un enorme número de seguidores nunca tendrá contacto real con el usuario más allá de teclas, filtros y una pantalla, cabe preguntarse, como con las cuevas de Lascaux o con la reconstrucción de la Capilla Sixtina en la Cinecittà, cuál de las dos versiones es más real:

So it has been suggested that in a century or a millennium, the old 'swords and sandals' epics will be seen as actual Roman films, dating from the Roman period, as true documentaries on Antiquity; that the Paul Getty Museum at Malibu, a pastiche of a villa from Pompeii, will be confused anachronistically with a villa from the third century B.C. (as will the works inside: Rembrandt and Fra Angelico will all be jumbled together in the same flattening of time); and that the commemoration of the French Revolution at Los Angeles in 1989 will be confused retrospectively with the real event. Disney achieves the *de facto* realization of this timeless Utopia by producing all events, past or future, on simultaneous screens, remorselessly mixing all the sequences as they would — or will — appear to a civilization other than our own. But this is already *our* civilization. It is already increasingly difficult for us to imagine the real, to imagine History, the depth of time, three-dimensional space - just as difficult as it once was, starting out from the real world, to imagine the virtual one or the fourth dimension (Baudrillard 1997/2002: 154)

Esto reafirma, sin duda, el punto de vista de, entre otros, Lefevre (1992) sobre la traducción como texto que ocupa el lugar del original. Al igual que las reescrituras a las que él hace referencia suplantán al texto original en la cultura meta, la traducción hiperreal de la identidad de cara a una red social suplanta en la red la identidad del individuo fuera de ella. Del mismo modo que la traducción al inglés de *El Quijote* de Cervantes es *El Quijote* de Cervantes en un país angloparlante, un perfil de Instagram de un individuo es el individuo en la red. La identidad simulada, traducida, virtual, suplanta por una mera cuestión de alcance numérico a la identidad real:

the fact that identity is the identity of the network and never that of individuals, the fact that priority is given to the network rather than to the network's protagonists implies the possibility of hiding, of disappearing into the intangible space of the virtual, so that you are not detectable anywhere — even by yourself. (Baudrillard 1997/2002: 179, 180)

Esta identidad también se construye siguiendo el dictado de modas: filtros, formatos de imagen, colores, poses, paisajes o incluso los conocidos como *challenge* según sean más o menos populares, se convierten en lugares comunes y sirven a los usuarios de la red social como pre-texto del que partir para construir el suyo propio. Al

igual que con las modas en el plano físico, si un usuario empieza a subir retratos en formato 4:3, blanco y negro y poso analógico, y a otro usuario le gusta su perfil, tenderá a analizar, asimilar y re-crear estas características en sus publicaciones. Si un ilustrador sigue y admira a un artista visual que comienza a publicar imágenes con predominancia de ciertos colores, ese ilustrador tenderá a proceder o bien con los mismos colores o bien con la misma estrategia. Si un músico sigue a una banda a la que admira y esta comienza a dar pequeños conciertos en directo a través de la aplicación, ese músico tenderá a hacer lo mismo. Obviamente, todas estas publicaciones se generarían como palimpsestos de esos pre-textos que nos ofrece la plataforma; pero no queda ahí. Instagram, al igual que la mayoría de redes sociales, nos permite compartir el contenido de otros usuarios, referenciándolos o no, y dando la posibilidad de realizar pequeños cambios en los textos originales (escribiendo un breve texto sobre la imagen, insertando fragmentos de canciones, añadiendo GIF o *stickers*, adjuntándoles encuestas o haciendo garabatos sobre ellas). Así, y teniendo en cuenta que un mismo pre-texto (una publicación) se puede llegar a compartir cientos de miles de veces y cada usuario que lo comparta hará cambios mayores o menores sobre ella, Instagram es un ejemplo de plataforma en la que la mayor parte del contenido se genera a través de procesos de postraducción y en la que la preponderancia textual es de textos visuales, siendo así representativo su funcionamiento de la realidad textual contemporánea en internet.

2.4.2. Twitter: el hipertexto y la creación textual comunitaria

En Twitter se comparte información escrita con un límite de 120 caracteres, acompañada o no de imágenes o hipervínculos. Todo lo mencionado en páginas previas sobre la necesidad del usuario de adaptar sus preferencias al formato de la plataforma específica, la posibilidad de elegir un avatar, una biografía y una imagen de perfil que el

usuario estime que se adapta más a sus gustos o intenciones (o a cómo quiere que el Otro tras la pantalla lo perciba) en Instagram también se puede aplicar en el caso de Twitter. A ello se le añaden las cuestiones de los *trending topic* y de la conexión de textos a través de *hashtags*, íntimamente relacionados.

El término *hashtags* remite de manera genérica al acto de anteponer una almohadilla a una palabra o conjunto de palabras concreto en una red social. Al hacer esto, se genera un hipervínculo solo funcional dentro de la propia red social que conecta la publicación realizada por un usuario con un determinado hashtag con todas las publicaciones que se hayan publicado en la red social con ese hashtag. Aunque ahora apreciamos que esta dinámica se usa en prácticamente todas las redes sociales (como trataremos en el siguiente punto), se popularizó gracias a Twitter.

Por otro lado, un algoritmo en la red social mide la cantidad de personas que están utilizando cada hashtag, y recopila los diez más utilizados para presentarlos como *trending topics*; es decir, como los temas de más actualidad en la red social. Así, si un tema en concreto es *trending topic*, hay más posibilidades de que una publicación sobre ese tema se lea o se comparta. Esto no solo genera una necesidad similar a la existente en Instagram de que el usuario se adapte a la moda para ganar trascendencia o visibilidad, sino que además provoca que, navegando a través de los hipervínculos que suponen los hashtags presentados como *trending topics*, sea posible acceder a miles de publicaciones diferentes de diversos usuarios sobre un mismo tema, suponiendo así cada *trending topic* un texto de creación conjunta hipertextual que apoya la ya mencionada tesis sobre la que se basa la teoría de la postraducción: los textos no se generan, sino que circulan.

De la misma manera, igual que en Instagram la preponderancia textual estaba enfocada a la imagen con propósitos eminentemente estéticos y la construcción de identidad se centraba en generar contenido con poco texto escrito e imagen fácilmente asimilable, no así en Twitter, que a día de hoy cumple con funciones más cercanas al comentario socio-político y de actualidad y a la circulación de contenido cómico e irónico. El ejercicio de auto-lectura y re-expresión de la propia identidad del usuario sucede pues a la hora de elegir cada red social y dentro de cada una de ellas. Y en ambos niveles se puede manipular el texto de la identidad propia entendido bajo la subjetividad de cada usuario hasta construir un texto nuevo con esa identidad adaptada a cada red social y al propósito con el que cada usuario quiera disponer de cada red social.

2.4.3. Intertextualidad, hipertextualidad y palimpsesto en redes sociales

Gerard Genette, en *Palimpsestos: la literatura en segundo grado* (1982/1989), proporcionó un caldo de cultivo epistemológico para el desarrollo de los estudios de traducción en el siglo XXI, e influyó particularmente en la instauración teórica de la postraducción con sus nociones de hiper e hipotexto. La terminología de internet tomó prestado el concepto *hipertexto* para definir su estructura secuencial de enlaces asociativos no por casualidad; como ya hemos visto con Twitter, a través de los hipervínculos, se genera un texto sumativo, acumulativo, de creación conjunta; una suma de hipotextos de autoría colaborativa que genera un hipertexto en constante cambio y actualización.

Esta hipertextualidad es clave para entender la propia esencia de internet. En redes sociales, además, es fácilmente apreciable de modo multimodal: la mayor parte de plataformas permiten incrustar enlaces en las publicaciones para que de manera rápida y sencilla se pueda añadir a un texto escrito de Twitter un vídeo de la red social YouTube

o una canción desde la red social Spotify. De la misma manera, es posible exportar una foto desde Instagram para incorporarla a un texto en Twitter, o convertir en foto un texto de Twitter realizando una captura de pantalla para poder así compartirlo en Instagram.

Esta amalgama confusa de medios se ha desarrollado, sin embargo, con naturalidad, hasta el punto de que la multimodalidad intertextual se ha convertido en algo inusitadamente común y buscado por las propias redes sociales. Compartir contenido propio o ajeno en varias redes sociales sumado a tu propio contenido es tan habitual que sorprende señalar la complejidad semiótica de este proceso. A través, como decimos, de una captura de pantalla, un usuario puede publicar un post escrito en Twitter en una historia de Instagram añadiéndole además un comentario propio y una foto de su cara mientras suena de fondo una canción de The Beatles.

Aunque esta intertextualidad nos permite hablar del capital textual de internet como un ejemplo claro de cultura del palimpsesto, los ejemplos van más allá y en líneas diversas. Conectando con lo ya tratado en el apartado del arte del *fandom*, es común encontrar en Instagram o Twitter cuentas exclusivamente dedicadas a crear palimpsestos obvios. Tomemos a modo de ejemplo las cuentas derivadas de *The Simpsons*.

Esta serie de la Fox, muy querida en el seno de la generación Y, ha inspirado e influido hasta el punto de que frases y canciones de sus capítulos son ahora parte de la cultura popular. En Instagram, una breve búsqueda nos devuelve cientos de cuentas que generan diariamente y de manera totalmente anónima contenido derivado de la serie.



Fig. 48



Fig. 49



Fig. 50 y 51

En las figuras 48 y 49 apreciamos dos imágenes, respectivamente de las cuentas Simpsonsruinart y Fine_art_simpsons, en las que vemos a personajes de la serie dentro de obras de arte clásicas. *American Gothic*, de Grant Wood y *Tres bailarinas en el escenario* de Edgar Degas han servido de pre-texto y, a su vez, hipotexto de estos palimpsestos (hipertextos) a través de un proceso de adaptación y asimilación. La hipertextualidad queda aún más subrayada al observar que, como veremos más adelante, estos textos funcionan como *fanart* y como memes, y en este caso la red social es tan solo una plataforma que se utiliza a modo de altavoz.

En las figuras 50 y 51 vemos una publicación de la cuenta Simpsonsmoviereferences que, de nuevo de manera anónima y desinteresada, centra su creación de contenido en localizar momentos de la serie inspirados en películas (en este caso, *El resplandor* de Kubrick) y publicar esos momentos acompañados de su referente. Un palimpsesto que señala un palimpsesto previo.

Hasta tal punto llega la hipertextualidad que no solo se utilizan contenidos o publicaciones como hipotextos, sino que las propias redes sociales traducen y adaptan procesos y funcionamientos de otras redes sociales. Ya hemos observado que el uso de hashtags se popularizó en Twitter, pero al ver las ventajas que suponían, Instagram o YouTube comenzaron a utilizarlos posteriormente. Las historias, las publicaciones volátiles de Instagram comentadas anteriormente, están inspiradas en el funcionamiento de una red social ya extinta: Vine; a su vez, redes sociales más actuales como Tik Tok se inspiran en el funcionamiento de las historias de Instagram. La intertextualidad en internet no solo se nos muestra sin tapujos, sino que, además, como vemos, es el eje central de la génesis textual en redes sociales.

2.4.4. Los videojuegos como redes sociales: la máxima expresión de la traducción de identidad en internet

La línea que separa el videojuego de la red social es difusa desde la llegada de internet. Al margen de juegos que basan sus dinámicas en la competición con otros usuarios a través de la red como *League of Legends* o *Clash of Clans*, o de títulos que han redefinido la relación entre el género e internet como *World of Warcraft*, la mayor parte de videojuegos actuales, independientemente de la plataforma en la que se jueguen, tienen modo *online*, lo que significa que abren la posibilidad de un juego interactivo a través de la red. Sin embargo, esta interacción alcanza puntos tan complejos que resulta difícil trazar líneas divisorias.

Como ya hemos estudiado, Marie-Laure Ryan señala (Page y Thomas 2011: 55-58) que el propósito de videojuegos como *Los Sims* no es vivir una ficción sino simular una vida entera. Por eso a los juegos de este género se los conoce como *life simulators* (existen también *farm simulators*, que permiten al jugador simular la vida en una granja

o, como ya se ha mencionado, *goat simulators*, cuyo único propósito es poner al jugador en la piel de una cabra). Se simula y, por tanto –y así lo hemos visto en Baudrillard (1981)–, se manipula y traduce una vida en un contexto simulado, virtual, pero sin ningún tipo de implicación social dado que todo lo que sucede en el juego queda en el juego y tiene consecuencias solo en el juego. Este concepto de simulador de vida ha sufrido un giro, por ejemplo, con el caso de *GTA online*.

GTA (Grand Theft Auto) es una saga de videojuegos que existe desde la considerada primera generación. El propósito de estos juegos normalmente era permitir al jugador encarnar a un mafioso de bajo nivel en un mundo abierto y progresar dentro de la mafia. Con la llegada de la quinta generación de videojuegos y las posibilidades de juego en línea, pronto se crearon servidores de la quinta entrega que permitían jugar de manera colaborativa en internet. Al mismo tiempo, se crearon servidores piratas no controlados por los desarrolladores del juego en los que no solo se podía jugar de manera colaborativa, sino que permitían crear comunidades de jugadores que se conectaban para vivir una vida simulada dentro del juego. A través de una entrevista, se pregunta al candidato al entrar en ese servidor qué identidad quiere tener dentro del juego, qué trabajo quiere desempeñar y por qué quiere entrar en él. A partir de ahí, si se acepta la petición, el usuario puede entrar en el servidor, interactuar con otros usuarios (que siempre estarán actuando según su rol asignado), trabajar para ganar dinero dentro del juego y hacer prácticamente cualquier cosa que se le ocurra. Si rompe la ley, usuarios que ejecutan roles de policía dentro del juego lo perseguirán y encarcelarán a su personaje. Por tanto, para jugar este videojuego el usuario debe construirse conscientemente una identidad con la que ser congruente y mostrarla de cara al Otro anónimo detrás de una pantalla, como en las redes sociales, todo ello en un contexto extremo de hiperrealidad simulada.

2.5. Los memes de internet

Si bien Dawkins (1976: 192) definió el término *meme* como una unidad de transmisión cultural producida por mimesis (y de ahí su nomenclatura), el meme en internet ha evolucionado desde lo originalmente propuesto por Dawkins hasta convertirse en el género textual más presente y representativo del paradigma cultural de la red.

En primer lugar, como ya trata Chesterman (2016), el concepto *meme* guarda una relación más que íntima con la traducción: es, al fin y al cabo, una unidad cultural cargada de significado que se transmite por imitación, obviamente pudiendo derivar en el camino. Una melodía, un dicho, o incluso una idea genérica sobre algo: aunque poca gente ha leído *El origen de las especies* de Charles Darwin, la mayor parte estamos familiarizados con las ideas contenidas en ese libro; conocemos, por tanto, el meme de *El origen de las especies* de Darwin. Este proceso es muy similar a los conceptos de los que parte Gentzler (2017) para afirmar que la cultura es un fenómeno postraducido, y el propio concepto de meme guarda una relación indiscutible con la idea de pre-texto en reescrituras y transcreaciones: en estas páginas hemos hablado de la saga *Cincuenta sombras de Grey* de E. L. James como una transcreación a modo de *fanfic* de la saga *Crepúsculo* de Stephanie Meyer cuando, si utilizamos esta terminología, podríamos decir sin problemas, por las distancias ya señaladas entre uno y otro texto, que James creó su obra como producto derivado del meme de *Crepúsculo*. En lugar de replicar elementos semánticos concretos de manera sistemática y ordenada, se tomó un concepto genérico de gran presencia cultural de la obra de Meyer y se usó como pre-texto. Es, de hecho la intertextualidad como factor definitorio central del concepto de meme de internet la que nos permite, desde un comienzo, relacionar el proceso de génesis de significado de los memes con los procesos traductológicos; como veremos más adelante, el complejo

proceso de re-significación cultural de los memes de internet nos permite entenderlos «as a “people’s intertextuality” whereby the production, dissemination and interaction with a media product are controlled by popular fiat» (Gearhart *et al.* en Josephson *et al.* 2020: 370).

Aunque el estudio de las implicaciones semánticas y culturales del concepto de meme podría resultar interesantísimo y es, sin duda, un caldo de cultivo ideal para tratar nuevas visiones de equivalencia a la altura de las exigencias de los estudios de traducción contemporáneos, para este estudio concreto nos centraremos, una vez entendido su origen, en la evolución y las implicaciones del meme en internet.

Sarah Maitland (2017: 39) resume a la perfección la deriva que ha supuesto internet para el concepto de meme:

As a ‘unit of cultural transmission’ in the age of the Internet, the meme has now itself evolved, to secure its reproduction by means of what I insist here is best understood as *hermeneutic reflection*. By this I mean not only that memes are ‘symbolic’ par excellence in the sense that the *modus operandi* of the most viral of memes requires their audience to go beyond the surface-level meaning to appreciate hidden depths, but also that it is this very symbolic dimension that secures a meme’s survival by increasing its chances of going viral.

Las dos claves para entender la relevancia de los memes de internet son, precisamente los términos *hermeneutic reflection* y *viral*. En su obra *What is Cultural Translation?*, Maitland alude en más de una ocasión a la hermenéutica, no sin motivo: la cultura, como cualquier texto, no tiene una lectura única. Las circunstancias individuales exigen que cualquier proceso cultural se someta, de manera consciente o inconsciente, a un ejercicio de análisis y entendimiento profundo. En el caso de los memes de internet, este recorrido hermenéutico solo es posible por imitación en cuanto que los memes solo son símbolos extraídos de una sala de espejos enfrentados:

the work of reflection that arises from the co-presence of a literal signification suggestive of a secondary meaning that can only be understood by a detour through the meaning of the first (Maitland 2017: 38)

Los memes de internet pueden existir con diversos propósitos, formatos y códigos: pueden ser sonidos, canciones, imágenes, vídeos, personajes o frases; pueden implicar crítica social, simple entretenimiento o buscar el absurdo y la comedia; muchos de los textos que ya hemos tratado funcionan como memes: por ejemplo, las modificaciones metainteractivas del videojuego *Dark Souls* (figura 41, figura 42, figura 43) parten de la referencia del personaje de Dreamworks, Shrek, o del actor Nicolas Cage porque ambos son por méritos propios memes de internet; pero la mayoría de los textos que podemos denominar *memes de internet* coinciden en tener un enfoque humorístico. Su complejidad textual y la clave de su efecto cómico reside en el conocimiento común compartido en la red de los valores literales y simbólicos de los elementos utilizados.

Esta también es la base del otro término clave necesario para comprender los memes de internet: la viralidad. La percepción de capital cultural compartido que existe entre los creadores y consumidores de memes de internet en el seno de los nativos digitales genera una sensación de pertenencia generacional (casi como un sentido patriótico de internet, de lo que hablaremos en el tercer capítulo) que se aprovecha del funcionamiento hipertextual de las redes sociales: cuanta más gente comparta el conocimiento de los pre-textos que conforman el meme, más posibilidades tiene de multiplicar su alcance a través de su reproducción en redes sociales. Al igual que la invención de la imprenta supuso una revolución cultural al multiplicar exponencialmente el alcance de textos, favoreciendo el paso al Renacimiento desde la Edad Media, la naturaleza hipertextual de internet y, en particular, las redes sociales han otorgado tal dinamismo a la difusión cultural que formas textuales tan complejas a nivel semántico

como los memes ya son capital cultural más que aceptado. Parte del concepto de meme (que, como hemos venido advirtiendo, es una tipología representativa de la realidad textual contemporánea) reside en su naturaleza viral. Podemos desarrollar más la alegoría de la invención de Gutenberg: si la rápida expansión de textos que favorece la hipertextualidad de internet es análoga al efecto que tuvo la imprenta en el siglo XV, la ya mencionada re-escritura a la que se somete a los textos de internet al compartirlos en redes sociales sería análoga a la función que tuvo la traducción a la hora de difundir capital cultural de manera transnacional. Todo ello nos permite hablar de la actualidad como una era global debido a la naturaleza postraducida de los textos de internet y la manera en que se difunden. Y, como ya hemos mencionado, los memes de internet son el objeto textual paradigmático por excelencia de esta era.

Una tercera característica definitoria de los memes de internet nos permite relacionarlos una vez más con la visión posestructuralista del capital cultural como fenómeno postraducido: el anonimato. Al igual que Gertzler (2017) acepta la afirmación de Baudrillard de que los textos circulan y no se generan (idea, por otro lado, ya adelantada por visionarios como Borges u Octavio Paz), los creadores de memes en internet asumen la naturaleza transcreada de su obra y no suelen buscar crédito por sus creaciones. Es extremadamente complicado, salvo en casos excepcionales, rastrear quién creó originalmente un meme o una plantilla de meme dado que, en ambos casos, se trata de textos polifónicos, de conjunciones de pre-textos y superposiciones de niveles semánticos e hipotextos. Incluso en los casos en los que se puede acreditar autoría, esta casi siempre está ligada a un avatar, no a una identidad real y, por tanto, como hemos tratado con anterioridad, la autoría misma solo podría justificarse como autoría de identidad traducida.

Cabe mencionar, antes de comenzar con el análisis que, como afirmó Toury hace ya medio siglo, todo texto funciona asentado sobre coordenadas de espacio y tiempo. Los memes de internet son textos innegablemente generacionales y, por ello, es complejo tanto explicarlos descontextualizados de su marco generacional como entenderlos desde los márgenes de este. Intentaremos enfocar el estudio de la forma más analítica que podamos para así extraer tantas conclusiones válidas como sea posible.

Con todo lo anterior, y vista la naturalidad con la que los memes se desarrollan en el ámbito multimodal, dividiremos su análisis en subcategorías que, aunque no abarquen la totalidad del fenómeno textual, sí nos permitan analizar sus rasgos comunes y más representativos.

2.5.1. *They say you can't hear images...*: multimodalidad y sinestesia

Este preámbulo a la subcategorización de memes de internet nos sirve para advertir la complejidad que conlleva el análisis de estos textos. *They say you can't hear images...* es en sí misma una plantilla de memes que ha dado lugar a decenas de miles de textos. Normalmente, se trata de una imagen en la que se presenta una fotografía, que suele ser un fotograma de un producto audiovisual, acompañado de la frase «y dicen que no se puede escuchar imágenes» en diferentes idiomas y con variaciones léxicas mínimas.

Teacher: the 5 senses are smell, hear,
feel, taste and see

Me: I can hear pictures

Teacher: You can't hear pictures, silly

Me:



Fig. 52

Teacher: there are five senses

Me: I can hear pictures

Teacher: you can't hear pictures, silly

Me:



I think we can all hear it

Fig. 53



Si puedes escuchar esta imagen
significa que ya tienes una edad

Fig. 54

Parte de la complejidad semiótica de los memes de internet es, como se ha tratado, la comprensión de todos los hipotextos que lo conforman por superposición y los pre-textos que los originan por transformación, así como su naturaleza multimodal (imagen y texto escrito; imagen y sonido, etc.). Sin embargo, una dificultad aún mayor de análisis reside en que la multimodalidad ya pre-existe en los hipotextos, generando una especie de sinestesia simbólica de acumulación significante. La plantilla *they say you can't hear images...* ilustra a la perfección esta dificultad.

Tanto la figura 52 como la figura 53 son memes de imagen y texto escrito; sin embargo, el subtexto significativo al que alude lo escrito no es la imagen, sino el sonido asociado a esa imagen en el subconsciente colectivo. En el caso de la figura 53, si bien el personaje de Shrek ya se considera un meme en sí mismo (como se advierte en más de una ocasión a lo largo de este trabajo), a lo que alude el texto del meme es a la canción *All Star* de Smash Mouth, que comienza a sonar en el fotograma exacto de la película del

que se ha extraído esa imagen y que también ha acabado convirtiéndose en material de memes e hipotextos de memes. El hipotexto relevante, la carga semiótica fuerte que aporta de manera sumativa al hipertexto, se genera como sugerencia, como alusión auditiva desencadenada por lo visual. Del mismo modo, la figura 52 es un meme de imagen y texto escrito en el que el subtexto significativo al que alude lo escrito no es la imagen sino la canción asociada a esa imagen: la cabecera de la popular serie norteamericana *The Office*, cuyo primer fotograma es la imagen mostrada.

En el caso de la figura 54 encontramos que el nivel del hipotexto se complica aún más y nos muestra lo intrincado del capital cultural común a los nativos digitales: la imagen que se muestra es un fotograma de *La caída de Edgar*, uno de los primeros vídeos virales de internet. El vídeo se volvió muy popular tan rápido que se difundió de manera masiva hasta el punto de que hoy en día, si se introducen esas palabras clave en el buscador de plataformas como YouTube, se nos devolverá decenas de veces el mismo vídeo y, curiosamente, ninguno de ellos lo habrá publicado el autor original. *La caída de Edgar* es, por tanto, patrimonio inmaterial de internet: trasciende la obra y no la autoría, y la obra es común a millones de usuarios. A lo que remite la figura 54, por tanto, es a las palabras del joven Edgar en el vídeo, tan famosas que una sola imagen es suficiente para hacer que resuenen en la mente de quien la vea.

Este fenómeno de sinestesia simbólica que vehicula los memes, aparte de revelar lo complejo de su análisis semiótico, nos confirma una de las premisas de esta tesis: si lo visual influye en lo auditivo, lo escrito en lo visual, y lo aprehendido en lo escrito en elementos de capital cultural de tanta relevancia contemporánea, debemos redefinir el concepto de texto que manejan los estudios de traducción. Esta ampliación de miras semióticas nos permitirá analizar las implicaciones textuales de la cultura de manera

anacrónica, diacrónica y sincrónica y, al mismo tiempo, comprender la sociedad como fenómeno postraducido. La impregnación e interacción semiótica que conlleva la multimodalidad (donde los subtextos significan a la vez de manera paralela y perpendicular), la sinestesia en textos multimodales y el valor significativo de lo simbólico, así como la simple aceptación de que cualquier fenómeno comunicativo es una traducción a un código lingüístico de una realidad pre-lingüística mental de naturaleza nominal, revelan la heterogeneidad semiótica de la cultura contemporánea (si no de toda la cultura). Por tanto, la traducción, que siempre ha partido del texto como material de trabajo, debe redefinir la naturaleza de ese material para estar a la altura de la complejidad textual de la era global.

Comenzamos así nuestro análisis de memes de internet una vez los hemos aceptado como la nueva tipología textual más representativa de la red, y a la vez la más válida para nuestro propósito: por un lado, vemos que la naturaleza simbólica de la que habla Maitland (2017: 39) se activa a través de procesos sinestésicos que ponen de manifiesto la pre-existencia de toda una red cultural de textos codependientes que se apoyan entre ellos; por otro lado, comprobamos que en el meme de internet se ve representada más que nunca la idea de que un texto solo está completo cuando un lector le otorga significado y, por tanto, existen tantas versiones de un mismo texto como lectores accedan a él (idea que, como ya hemos tratado y trataremos, exige una reconceptualización de la noción de equivalencia en traducción); además, comprobamos que los memes de internet normalizan la noción de palimpsesto multimodal que refuerza y actualiza la teoría de Gentzler (2017) sobre la cultura como un fenómeno postraducido.

2.5.2. Los memes visuales

Posiblemente, la subcategoría textual más ilustrativa de los memes de internet sean los memes visuales. Por norma general, una o varias fotos se acompañan de texto escrito y el significado del hipertexto deviene de la suma sugestiva del hipotexto mostrado y de los hipotextos insinuados.

Es complicado abarcar la diversidad de procesos por los que varios hipotextos pueden generar el hipertexto de un meme. El más común, o al menos el más ampliamente reconocido, consiste en partir de una plantilla a la que se le atribuye un valor simbólico y sumarle hipotextos que concreten y den forma al hipertexto final.

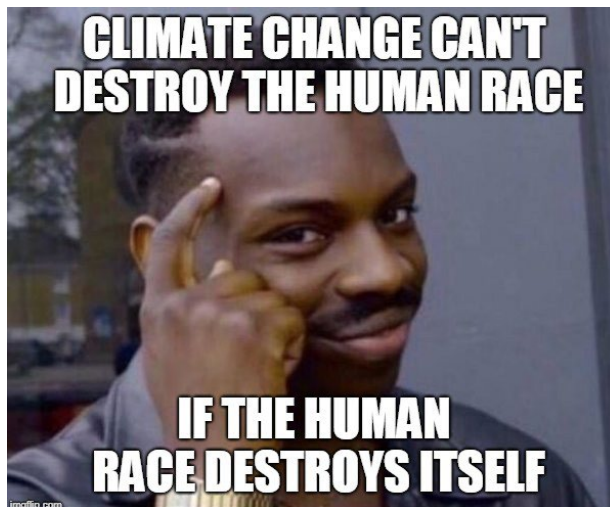


Fig. 55

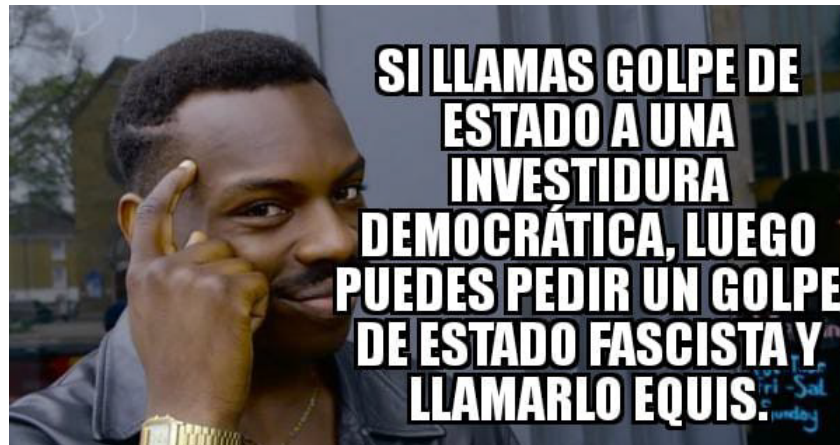


Fig. 56

En las figuras 55 y 56 encontramos que el hipotexto que se ha decidido utilizar como plantilla es la imagen del *guy-tapping-head*. Por lo que muestra el lenguaje gestual del varón en la fotografía, los usuarios de internet le han atribuido a esta imagen el valor simbólico de que el hipotexto verbal que se le adjunte implica un razonamiento lógico, la mayor parte de las veces irónico y con intención cómica. Las infinitas posibilidades combinatorias de hipotextos provocan que existan infinitos palimpsestos y, por tanto, infinitos hipertextos que se puedan agrupar bajo la calificación de *guy-tapping-head* meme.



Fig. 57



Fig. 58

La cantidad de hipotextos visuales que funcionan como plantillas de memes de internet es inabarcable, y muchas veces conlleva más niveles de interpretación simbólica. En las figuras 57 y 58 apreciamos un proceso similar al del caso de los *guy-tapping-head memes*, esta vez utilizando como plantilla el *jealous girlfriend meme*. En este caso, a cada una de las figuras representadas en la imagen se les atribuye un valor simbólico diferente que se completa al recontextualizarse con el hipotexto verbal: el varón simboliza a alguien o algo que no presta atención a lo que debería (la mujer de la camiseta azul, aparentemente su pareja) y se fija en la mujer de rojo, que simboliza una mala decisión.

La dación de este valor simbólico a las imágenes que conforman los hipotextos visuales de los memes es aleatoria y responde, como sucede en cualquier elemento lingüístico, a cuestiones de frecuencia de uso. La popularidad, y por tanto la aceptación común por parte de la comunidad, de estos hipotextos depende de lo viral que sea la plantilla. Como ya se ha tratado, las redes sociales se prestan tanto a la difusión viral y la modificación de textos que en la mayor parte de los casos es extremadamente complejo trazar el recorrido de un meme hasta llegar a su origen.



Fig. 59

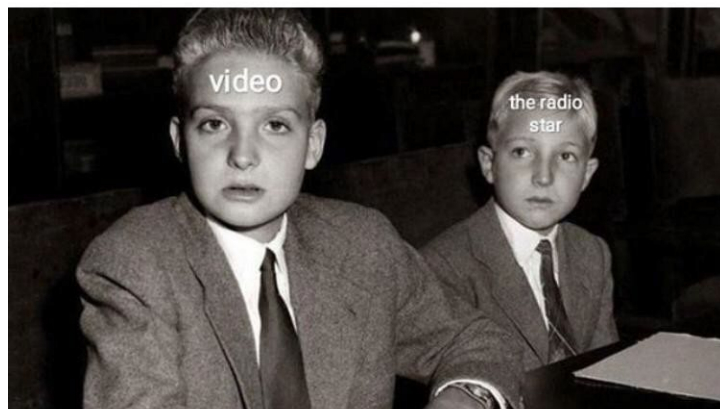


Fig. 60

Si bien este proceso es el más representativo de la realidad de los memes de internet, también podemos encontrar que la plantilla sea el hipotexto verbal, como apreciamos en las figuras 59 y 60.

En este caso, el hipotexto que funciona como plantilla es el verbal, que remite a su vez a la canción de The Buggles *Video Killed The Radio Star*. Este valor simbólico se refuerza con distintos hipotextos visuales en los que se muestra a dos individuos. El hipertexto final que surge de la combinación de ambos hipotextos sugiere que uno de esos

individuos ha matado al otro. Cualquier combinación de hipotextos posible se puede etiquetar como *video killed the radio star meme*.



Fig. 61

La figura 61 nos empuja a concluir que en los hipotextos que conforman los memes, en particular los que conforman las plantillas, es más relevante el fondo semántico que la forma lingüística. En este meme concreto apreciamos que el *culturema* de *Video Killed The Radio Star* se ha adaptado y un conocido refrán del castellano ocupa su lugar. De igual manera que sucedía con los *they say you can't hear images memes*, la expresión verbal concreta no es una condición *sine qua non* para agrupar un meme en una determinada subcategoría: es el fondo significativo que otorga el valor simbólico compartido y común lo que permite identificar varios palimpsestos como textos interrelacionados. El *woman yelling at cat meme* (figura 62) representa esta idea a la perfección.



Fig. 62

En este meme, que parte de una de las plantillas más populares en la red del año 2019, dos hipotextos visuales (por un lado, una mujer gritando y señalando visiblemente afectada; por otro, un gato con expresión abúlica sentado como comensal en una mesa) se han unido de manera aleatoria sin que hubiese ningún tipo de correlación previa. La unión de estos dos hipotextos genera a su vez el hipotexto que sirve como plantilla (pre-texto) de los hipertextos que se agrupan como *woman yelling at cat meme*. Normalmente, el hipotexto verbal que acompaña a esta imagen pone en boca de la mujer una represalia a la que el gato contesta de manera jocosa (figura 63).



Fig. 63

Las variaciones del hipotexto verbal, de nuevo, pueden ser infinitas, y la red está llena de ejemplos de esta plantilla. Sin embargo, la popularidad del meme ha dado lugar a todo tipo de traducciones.



Fig. 64



Fig. 65



Fig. 66



Fig. 67



Fig. 68



Fig. 69

Las infinitas variaciones, adaptaciones y fusiones a las que se puede someter a un mismo meme confirman su estatus de textos complejos de puro derecho. Lo mostrado en las figuras 64, 65, 66, 67 y 68 (solo algunos ejemplos de la cantidad de transcreaciones del *woman yelling at cat meme* que se pueden encontrar en internet) linda incluso con lo tratado previamente en la sección sobre el *fanart* y confirma una vez más la eminente naturaleza postraducida de la cultura de internet. Apreciamos cómo la popularidad del

meme ha propiciado reinterpretaciones en forma de cuadros de Picasso (figura 64), de arte japonés del periodo Edo (figura 65), de arte medieval europeo (figura 66) o incluso traduciendo los protagonistas del hipotexto visual por personajes de *Star Wars* (figura 67).

La transcreación puede llegar a ahondar tanto en el nivel simbólico que el concepto del texto original se desdibuja. En la figura 68 vemos que se han mezclado los hipotextos visuales del *woman yelling at cat meme* y del *american chopper meme* de manera muy inteligente dado que el valor simbólico atribuido a ambos hipotextos es exactamente el mismo. En la figura 69, por su parte, se apela a la popularidad del meme en una amalgama verbal y visual del mismo con la película *The Neverending Story*.

Por ahora, con lo ya analizado, comprendemos superficialmente el proceso de generación de significado de los memes de internet y apreciamos cómo la superposición de capas significantes y de alusiones motivadas por los hipotextos conforman la unidad del hipertexto. Las distintas maneras, motivaciones y propósitos en que este proceso puede generarse nos permiten apreciar la inmensa dificultad semiótica del meme de internet como objeto textual y apreciar su naturaleza traducida. Aun así, apenas hemos analizado la superficie: cada día se generan cientos de memes nuevos y las distintas asociaciones por las que se crean y los métodos con los que se generan van cambiando hasta incluso utilizarse interpretaciones irónicas de la sociedad como hipotextos simbólicos. La red de significaciones derivativas que dependen del acervo simbólico común de los consumidores y su capital cultural se amplía tan rápidamente y crece de manera tan exponencial que cada nuevo formato o plantilla requiere un análisis semiótico individualizado para comprender la complejidad de su composición textual. Aunque nosotros hemos querido centrar nuestro análisis de los memes visuales solo en lo

considerado canónico o estándar, creemos que la mera observación de cómo evoluciona el fenómeno cultural del meme de internet (que es la tipología textual más popular de la red) y su reconocimiento como objeto semiótico complejo y, por tanto, como texto subrayan lo ya sugerido en esta tesis: los estudios de traducción necesitan redefinir sus objetos de análisis y comprender la amplitud analítica que exige la denominación de *texto* en la era global.

2.5.3. Memes auditivos: *All Star* de Smash Mouth

Si bien existen sonidos concretos que funcionan en la actualidad como memes auditivos por el efecto cómico que surge de su descontextualización, como el grito Wilhelm o el sonido de la bocina de coche antiguo que incluyen los dispositivos iPhone, en este apartado nos centraremos en memes auditivos complejos.

Conviene en este punto recordar que gracias, entre otros, a lo estudiado por Voegelin (2010, 2014, 2018) resulta innegable que lo sonoro y, en particular, lo musical se articula a través de lenguajes conformando, por tanto, acervo textual significativa y articulado. Partiendo de esa base, insistimos en que en la cultura unos textos influyen en otros y todos circulan creando una dinámica en la que es difícil localizar el origen de un fenómeno textual. Gracias a plataformas como YouTube o MySpace algunas canciones creadas por artistas independientes han acabado convirtiéndose en memes. Es el caso de *Chocolate Rain* de Tay Zonday, que se ha convertido prácticamente en un himno cómico de la comunidad millennial de internet gracias al éxito y al inesperado efecto humorístico que tuvo el vídeo publicado por su autor en 2007. Pero, dado que este tipo de casos representan el viaje semiótico a la inversa en el que un hipotexto (la canción) de un hipertexto (el vídeo en su conjunto audiovisual) se convierte en texto por méritos propios,

para el propósito de este apartado nos centraremos en memes auditivos concebidos como tales.

Al igual que con los memes visuales, los memes auditivos funcionan gracias a un proceso de semiosis combinatoria: varios hipotextos, uno que funciona como plantilla y un número indeterminado que se le suman, conforman la totalidad de un hipertexto que significa la conjunción asociativa de lo sugerido y lo mostrado por los hipotextos.

Una de las formas más populares de meme auditivo son los que se agrupan bajo la etiqueta *But it's...* Normalmente se trata de la combinación de dos canciones aleatorias que funcionan coherentemente de manera conjunta. Ejemplos de esto son *MGMT - Kids But It's September By Earth, Wind & Fire*¹², donde se mezclan las canciones de ambas bandas, o *Rage Against Vanessa Carlton*¹³, donde se mezclan *Killing in the Name* de los primeros con *Thousand Miles* de la segunda.

A veces, el hipertexto se compone no solo de la suma de hipotextos explícitos e implícitos, sino que conlleva un ejercicio de traducción consciente (como en el caso ya analizado del *woman yelling at cat meme*). Así sucede, por ejemplo, con *My Chemical Romance – Helena [80's version]*¹⁴, donde apreciamos que se ha tomado una canción de género *hardcore* de principios de siglo XXI y se ha remezclado con arreglos *pop-synthwave*. Dado que la instrumentación, la mezcla y la producción de una canción

¹² <https://www.youtube.com/watch?v=loRA5XxACcw>

¹³ <https://www.youtube.com/watch?v=6kYco2Zt-cM>

¹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=bR6h4XGx3zA>

popular otorgan información sobre el periodo cultural en que se produjo y sobre el subgénero identitario de la banda y sus fans, es sencillo reconocer que la orquestación y la producción concreta del tema conforman uno de los hipotextos que componen el hipertexto de la canción (junto con la letra, la armonía y la interpretación entre otros hipotextos) y lo que ha sucedido en este caso es que se ha traducido una producción musical del año 2004 para que parezca una producción musical de 1984. Esta traducción requiere, sin duda alguna, que el adaptador en cuestión domine las implicaciones semióticas del lenguaje musical; de otra manera, sería imposible que el receptor identificara en apenas cinco segundos esta remezcla como una canción inspirada en el universo sonoro de la cultura pop de los años ochenta.

Ya hemos advertido de qué manera este ejercicio consciente de adaptación textual articula la mayor parte de los procesos textuales de internet y nos permite insistir de nuevo en la idea de la creación cultural en la red como un constante flujo de palimpsestos que se retroalimentan. Todo esto nos lleva al ejemplo más representativo de meme auditivo: la canción *All Star* de la banda estadounidense Smash Mouth. Esta canción se volvió extremadamente popular a principios del milenio debido a que se eligió para conformar la melodía representativa de la banda sonora de la película *Shrek*, de Dreamworks. Ya hemos advertido a lo largo de estas páginas que el ogro protagonista de dicha película pronto se convirtió en una suerte de protomeme y su figura comenzó a utilizarse con propósitos sarcásticos. Los motivos pueden ser diversos: el youtuber¹⁵ analista de la

¹⁵ A pesar de que podría considerarse poco ortodoxo el hecho de citar a un youtuber en un trabajo como este, estimamos que dejar de hacerlo sería un error de cara a la obtención de fuentes fiables. Este trabajo analiza las nuevas realidades textuales de la red y, dado que esas realidades textuales

cultura en la red DayoScript (2019)¹⁶ menciona que su popularidad puede deberse a que la película tuvo un éxito inusitado, en parte por lo atípico del paradigma de la película en el cine comercial. La simpatía que generaba el personaje lo convirtió en un símbolo de lo hortera y lo absurdo en internet (dos de los rasgos más valorados dentro de la cultura del meme) y por eso el personaje pronto se convirtió en un icono que generaba miles de textos en forma de arte del *fandom*, de memes o de arte independiente.

Eso es precisamente por lo que [los usuarios de internet] lo cogieron. Cuando salió, Shrek protagonizaba una película única y que nadie esperaba. Era una obra iconoclasta que se reía de todas esas historias que Disney llevaba contándonos décadas, y en ese acto de rebeldía encontró su audiencia. Una característica común al humor de internet es la desilusión con las grandes historias y la idea de que todos los triunfos y méritos que nos han vendido que conseguiremos son una patraña. Y una película que rechaza a los caballeros de armaduras resplandecientes y en la que Robin Hood es un bocazas que se lleva un merecido guantazo vibra en esa frecuencia. Seguramente por eso Shrek se ha convertido en el avatar de lo cutre: porque ayudó a definir el humor y la mentalidad contemporáneas. Pero también funciona como una especie de santo y seña: si conoces la película entonces seguramente conozcas el internet de *Chocolate Rain* o hayas visto el *Monty Python Flying Circus*. (DayoScript 2019)

Por cercanía, la canción que se asociaba a ese personaje también se convirtió en un icono de lo kitsch, en una bandera musical de internet. Esta popularidad se refleja en lo ya comentado sobre la figura 51, y lo apreciamos también en un ejemplo de meme auditivo que se acoge a la subcategoría del *But it's...* mencionada anteriormente: *All Star but it's a Bach chorale following the conventions of the Common Practice Period*¹⁷. En

suceden en entornos como YouTube, no tener en consideración los datos que estos analistas digitales otorgan sería fallar al propósito mismo de este trabajo.

¹⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=DkcP-uMJOPA&t=317s>

¹⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=Ey5GIItze-BY>

esta canción observamos que se ha cogido el hipotexto de *All Star* de Smash Mouth y, tomándolo a su vez como pre-texto, se ha compuesto un complejo arreglo de música tonal barroca que recuerda a las composiciones corales de Johann Sebastian Bach. El proceso de traducción en este caso es muy similar a lo visto en *My Chemical Romance – Helena [80's version]*, pero en este caso la adaptación no solo afecta a lo instrumental, sino que detrás del tema hay un ejercicio de composición aún más complejo dado que el hipotexto se toma como pre-texto además para modificarse, el propósito en esta ocasión es claramente humorístico (en el caso de *My Chemical Romance* podía ser simplemente estético), y ese propósito humorístico se ve reforzado por lo irónico que resulta una asociación tan aleatoria con una ejecución tan compleja. Este es tan solo el ejemplo que más representativo nos ha parecido de todos los resultados que nos devolvía una búsqueda en YouTube con las palabras clave «All Star But It's».

El culmen de esta práctica en lo relativo a memes auditivos lo encontramos en el músico Neil Cicierega. En tres discos publicados de manera independiente y sin ánimo de lucro en internet, Cicierega muestra una colección de composiciones basadas en remezclas de canciones, alteraciones de *samples* y reorquestaciones, todas ellas con un propósito humorístico y tomando en la mayor parte de los casos *All Star* de Smash Mouth como uno de los hipotextos utilizados, también en este caso como pre-textos que modificar. Entre todas las composiciones, para el propósito de esta tesis, destacan *Promenade (Satellite Pictures at an Exhibition)*¹⁸ e *Imagine All Star People*¹⁹.

¹⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=dQFUA2cr1fw>

¹⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=LMwOvPQtUUw>

En la primera adaptación observamos cómo, a través de la técnica del *sampling*, se ha procedido a interpretar *Pictures at an Exhibition* del compositor ruso Modest Mussorgsky solo con sonidos extraídos de la canción *All Star* de Smash Mouth. En la segunda, observamos cómo se ha fusionado la instrumentación de la icónica canción *Imagine* de John Lennon con la melodía vocal del tema de Smash Mouth.

Al igual que sucede con los memes visuales (y, en general, con todos los palimpsestos estudiados en estas páginas), la entidad textual final en ambos casos no es solo la suma de los hipotextos: el hipertexto tiene implicaciones semióticas propias que lo convierten en un texto con entidad independiente, aunque deudora de los pre-textos previos que lo componen. En el caso de *Promenade (Satellite Pictures at an Exhibition)* apreciamos una intencionalidad ya desde la disposición de la canción (es el tema que abre el álbum *Mouth Sounds* de Cicierega ²⁰): por un lado, debemos tener en cuenta la naturaleza de la obra del artista y su propósito de valorizar la cultura del meme en internet; por otro lado, debemos ser conscientes de que el hipotexto original de Mussorgsky pretendía ser la antesala musical a la experiencia visual de un museo y traducir simbólicamente la grandilocuencia del acto de entrar en uno. Al igual que en el caso de *All Star but it's a Bach chorale following the conventions of the Common Practice Period*, el efecto y parte de la significancia final se consiguen por contraste: al unir una experiencia musical significativa como la obra de Mussorgsky con la canción meme por excelencia de internet y utilizar el resultado como antesala de todo un álbum en el que

²⁰ <http://www.neilcic.com/mouthsounds/>

solo se encuentran palimpsestos musicales que buscan elevar el meme musical, la canción pasa a funcionar en el plano simbólico como una reivindicación artística de la cultura del absurdo y del meme de internet.

Algo similar sucede en el caso de *Imagine All Star People*: al unir la canción-meme por excelencia con uno de los mayores y más conocidos himnos al amor, la paz y la fraternidad se le devuelve una dignidad y una trascendencia a un tema que solo existía ya para propósitos cómicos. El trasfondo, al desarrollarse dentro de la subcultura del meme, sigue siendo cómico, pero se aprecia una dignificación de los hipotextos a través del objeto textual ya traducido por la suma de efectos e implicaciones. En ninguno de los dos casos los temas de Cicierega son solo la suma aleatoria de una canción y otra, sino que cada hipertexto existe con identidad propia y una significación que no es una extensión de los hipotextos originales, sino un nacimiento textual nuevo a través de la transcreación, resultado de un proceso de traducción órfica ya estudiado.

A lo largo de toda una trilogía de álbumes (*Mouth Sounds*, *Mouth Silence* y *Mouth Moods*) Cicierega explora la transcreación musical desde el enfoque del meme. Observamos los procesos comentados en todo momento y apreciamos en algunos casos una enorme calidad en la ejecución de la idea, una búsqueda de la significación y la trascendencia muy planificada y una gran originalidad en los conceptos.

2.5.4. Memes audiovisuales

Como ya hemos comentado en páginas previas, es complicado aislar modalmente los textos que conforman los memes de internet porque la multimodalidad no solo los caracteriza, sino que incluso llega a definirlos y a dirigir sus procesos de génesis.

Apreciamos esto en otro tema del disco *Mouth Sounds* de Cicierega: *Like Tears in Chocolate Rain*²¹. En este caso el hipotexto no es la canción de Smash Mouth, sino *Chocolate Rain*²², un tema que, como comentamos al inicio de esta sección, se hizo viral en los orígenes de YouTube por el carisma del compositor y el efecto cómico no buscado del vídeo. El hecho de que nadie esperara que una voz tan profunda proviniese de un hombre tan joven y los cómicos insertos informativos del vídeo pronto consiguieron que la comunidad de internet obviara la profundidad de un tema que habla sobre el racismo sistemático en los Estados Unidos y el vídeo comenzó a compartirse de manera viral. Al igual que *All Star* de Smash Mouth, la canción se convirtió en un meme de manera involuntaria. En este caso, como en *My Chemical Romance – Helena [80's version]* o en *All Star but it's a Bach chorale following the conventions of the Common Practice Period* se llega al palimpsesto no solo por una superposición de hipotextos, sino que se parte de la melodía vocal de *Chocolate Rain* y para la instrumentación se realiza un ejercicio de traducción consciente. En otras palabras, los hipotextos funcionan también como pretextos que hay que alterar. Al principio y al final del tema se escucha el fragmento final del monólogo del personaje de Rutger Hauer en la película *Blade Runner* de Ridley Scott. Partiendo de la predisposición que genera ese inserto, Cicierega compone e interpreta un arreglo musical que pretende imitar las atmósferas creadas por Vangelis para la icónica banda sonora de la película.

²¹ https://www.youtube.com/watch?v=T-UAC_aPpkU&t=87s

²² <https://www.youtube.com/watch?v=EwTZ2xpQwpA>

Este ejemplo ilustra hasta qué punto la cultura del palimpsesto en internet se construye sobre la multimodalidad: aunque todos los hipotextos que componen el hipertexto de *Like Tears in Chocolate Rain* son de corte auditivo, parten todos ellos de pre-textos audiovisuales.

De igual modo, existe toda una subcategoría dentro de la subcategoría de memes auditivos *But it's...* que ilustra la dificultad de analizar un texto de internet solo desde una modalidad semiótica. Tomaremos como ejemplos: "*the less I know the better by Tame Impala*" *but you're in the bathroom of a party*²³ y "*somebody else*" *by the 1975 but you're crying in the bathroom of a party*²⁴.

En todos los textos de esta subcategoría se procede de la misma manera: se toman canciones populares y se editan añadiéndoles efectos de reverberación y ecualizaciones que recortan frecuencias para simular cómo se percibiría si estuviese sonando en una habitación contigua o cómo se escucharía desde el baño de un pub mientras suena en la pista (en algunos ejemplos incluso se inserta ruido de gente cantando y gritando, como en el caso de *Joji slow dancing in the dark but you go into a bathroom at a party to cry*²⁵, en la que incluso se escucha cómo alguien entra en el baño y cierra la puerta). A veces, el proceso es similar, pero añadiendo sonidos ambientales, como lluvia o grillos en vez editando las frecuencias. Estas ediciones se acompañan de una imagen fija de un baño prototípico de discoteca. Aunque la mayor parte de la información la otorga la parte

²³ <https://www.youtube.com/watch?v=-gzyEsfX8OI>

²⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=lDaFFUovluE>

²⁵ https://www.youtube.com/watch?v=jd_gUQ6gudU

auditiva del meme, tanto la imagen como el propio título de los textos dirigen la atención del receptor y su dación de sentido. En el primer caso, *"the less I know the better by Tame Impala" but you're in the bathroom of a party*, el efecto es más sutil y la imagen del baño simplemente dirige el proceso de significación del hipotexto musical; en el segundo caso, en cambio, *"somebody else" by the 1975 but you're crying in the bathroom of a party*, no solo la imagen dirige la dación de sentido de la música, sino que el título inculca un estado de ánimo que refuerza aún más la semiosis de la canción. Al especificarnos que «you're crying» mientras suena una canción pop millennial melancólica y triste, el conjunto del hipertexto inicia un proceso de catarsis en un público que seguramente se ha encontrado alguna vez en una situación similar. Apreciamos que, aunque estos textos se pueden englobar en la subcategoría de memes *But it's*, en esta ocasión el efecto está lejos de ser humorístico (su popularidad más bien se debe a todo lo contrario). Esto subraya la complejidad del proceso significante y lo intrincado del universo de implicaciones semióticas que rodea a la cultura del meme.

Dentro de esta subcategoría encontramos infinitos ejemplos con casi cualquier canción y en situaciones de lo más diversas: *listening while it's raining outside*, *listening while you're prepearing breakfast*, *listening during a warm summer night*, etc. En todos estos casos es difícil trazar hasta qué punto el inserto de la imagen, aunque solo sea una fotografía, y el propio título dirigen la atención el receptor y, por tanto, participan de la construcción semiótica. Esto se debe a que ningún texto ya se puede concebir como puramente visual, ni puramente verbal, ni puramente auditivo.

Existen ejemplos clásicos y normativos sobre lo que se puede considerar sin lugar a dudas un meme audiovisual. Es el caso de *mañana no hay clase*²⁶ o de *Oogachaka Baby*²⁷, dos de los primeros memes audiovisuales de internet. En ambos textos se busca un efecto cómico a través de la adición más o menos aleatoria de un hipotexto auditivo y de un hipotexto visual. El hipertexto derivado resulta cómico por lo absurdo, feísta o kitsch (motivo por el que, como hemos mencionado, Shrek pronto se convirtió en un icono de la nueva cultura que se estaba gestando en internet).

Algunos ejemplos más recientes como el *coffin dance meme*²⁸ ilustran cómo el origen o el contexto original de los hipotextos no es relevante. En este caso, no solo es así, sino que además el hipertexto del meme no se compone de la suma de varios hipotextos, sino de la total descontextualización de otro hipertexto: el meme es un fragmento inalterado del vídeo de la canción *Astronomía 2k19* de Stephan F. Esta manipulación posteriormente ha resultado germinal para generar miles de textos derivados del valor simbólico que se le ha atribuido al *coffin dance meme*, como se puede comprobar en las numerosas recopilaciones de este que circulan por la red²⁹. Desde una perspectiva posestructuralista observamos que la interpretación subjetiva y

²⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=INnPUIDK1KM>

²⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=-5x5OXfe9KY>

²⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=j9V78UbdzWI>

²⁹ Sirva a modo de ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=EccrNNQoTSk>

descontextualizada de un texto se ha vuelto infinitamente más popular que el texto original, y a su vez a dado lugar a miles de textos que lo han utilizado como pre-texto.

Aunque estos ejemplos ilustran memes audiovisuales estándares, existe una realidad más compleja de memes audiovisuales que implica una mayor cantidad de niveles de interpretación por parte de emisor y receptor. Es el caso de la serie *Da Suisa* de los cómicos catalanes Venga Monjas. Se trata de un producto audiovisual que no es necesariamente un meme (aunque se han extraído hipotextos de él que sí funcionan como tales), pero que se ha construido sobre un meme conceptual. La serie consiste en los cómicos reproduciendo capítulos de la popular serie *The Simpsons*, pero solo con los datos que recuerdan de memoria de los capítulos y con una marcada estética feísta y un alto componente de improvisación. Por tanto, la serie se construye sobre el meme (en un sentido dawkiniano esta vez) de *The Simpsons*; es decir, en la unidad cultural de esta familia ficticia que existe en la mente de los cómicos. Ellos, por su parte, traducen la estética y la comedia de la serie para acercarla al tipo de humor negro y absurdo que ellos dominan y por el que se los conoce.



Fig. 70

En la figura 70³⁰ observamos la reinterpretación que hacen los cómicos de los personajes de Lisa y Homer. Aunque todos los nombres se han cambiado por motivos de derechos de autor (lo que ya hemos estudiado como *filling up the serial numbers*) y la caracterización guarda, como vemos, poca relación con los personajes originales, los Venga Monjas consiguen que las asociaciones se produzcan sin problemas y que *Da Suisa* sea una exitosa y aclamada comedia que reconoce su deuda con sus precursores.

Con todos los textos analizados para claro que un meme de internet no es tan solo una unidad cultural fácilmente replicable, tal y como definía Dawkins (1976), sino un objeto semiótico mucho más complejo e intrincado a nivel cultural. Los memes en la era global son unidades culturales traducidas de uso ampliamente extendido; textos en los que se reescribe y redistribuye la información para generar una nueva vida de pretextos en entornos socioculturales reconfigurados y en constante actualización. Su análisis desde la traductología, por estos y otros motivos que aduciremos más adelante, no solo aporta resultados útiles de análisis, sino que se torna una práctica obligada en un contexto eminentemente transcultural como el contemporáneo, del que los memes no solo participan, sino para el que suponen un vehículo de transmisión semiótica cada vez más representativo.

2.6. La heterogeneidad cultural y la circulación de textos en internet

En estas páginas apenas hemos tratado superficialmente la realidad semiótica de los textos de internet. En la red, la velocidad a la que se transmiten y se generan nuevos

³⁰ Fotograma de *Da Suisa: The First*.
<https://www.youtube.com/watch?v=zXPHdAtkEMQ&t=36s>

textos es abrumadora, y esto no solo significa que hemos obviado los procesos de génesis de textos más antiguos de internet como los considerados *protomemes*; también significa que posiblemente cuando pasen dos años desde que se hayan escrito estas páginas lo analizado en ellas parecerá anacrónico o estará desactualizado.

Sin embargo, aunque estimamos que la constancia en el análisis textual de la cultura que se genera en internet nos puede ayudar a comprender la sociedad contemporánea, el estudio concreto de estos casos que hemos tratado, aunque pueda llegar a estar desactualizado en el futuro, nos empuja a reflexiones que trascienden al caso concreto y que sirven para comprender la génesis pasada o futura de cultura en la red.

Una de esas reflexiones resulta obligada para concluir este capítulo: aunque hayamos intentado dividir en subtipos y categorías los textos de internet, la heterogeneidad de la red complica el análisis textual si se enfoca en el tratamiento de casos individualizados. Como hemos visto con el caso del meme *LinkedIn Facebook Instagram Tinder* (figuras 46 y 47), con los *mods* de videojuegos (figuras 41, 42 y 43), al hablar del videojuego *GTA online* como red social, y en general al estudiar los memes de internet y los procesos de difusión cultural en redes sociales, es difícil analizar la identidad en redes sociales sin contemplar cómo influyen en ella los memes de internet; o los memes auditivos sin entender cómo se diseminan y alteran en redes; o el arte del *fanfic* sin observar cómo se transmite a través de las redes sociales o cómo el *fandom* acaba influyendo de manera activa en videojuegos y memes. Esta heterogeneidad sumada a la multimodalidad natural de los textos de internet ha convertido la cultura de la red en un circuito que en mayor o menor medida necesita una comprensión desde la participación activa dado que la hipertextualidad que los define exige constantemente un conocimiento transversal del acervo generacional de los usuarios.

En este sentido lo analizado nos lleva a señalar algo que ya se ha mencionado en varias ocasiones en estas páginas: los textos en internet circulan, no se generan. Esta idea, que parte de las teorías de Derrida y Baudrillard entre otros pensadores posestructuralistas, es en la que asienta Gentzler (2017) toda su teoría de la postraducción. Y estimamos que no solo nuestro análisis confirma lo dicho por Gentzler sobre la sociedad contemporánea como fenómeno postraducido de flujo intertextual, sino que además el estudio de la cultura multimodal que circula en internet exige expandir el concepto de texto hacia visiones más amplias para ver la magnitud de las implicaciones de la era global como fenómeno postraducido.

En la actualidad es imposible comprender la cultura contemporánea sin valorar no solo cómo lo visual o lo sonoro implican semiosis, sino cómo lo visual influye en lo verbal, lo verbal en lo sonoro, lo sonoro en lo visual o lo visual en lo olfativo o gustativo. Por ello lo estudiado en estas páginas y la consciencia de lo limitado de nuestro análisis nos ayuda a afirmar, siguiendo lo propuesto por el *outward turn*, que los estudios de traducción necesitan comenzar a observar su objeto de estudio de manera exotrópica.

3. LOS NUEVOS TEXTOS DE INTERNET Y LA TRADUCCIÓN

Tras el estudio de los casos que hemos analizado en el capítulo anterior y con la certeza de que la producción cultural de internet nos obliga a reformular nuestra definición de texto, cabe preguntarse cuál es el lugar que ocupan los estudios de traducción en este nuevo horizonte.

A lo largo de este capítulo trataremos de subrayar aún más la estrecha relación que guarda la génesis y difusión de estos nuevos textos con nuestro ámbito de estudio, al tiempo que intentaremos discernir cuál es la hoja de ruta a la que deben atenerse los estudios de traducción en el siglo XXI para estar a la altura de las exigencias socioculturales y académicas de la era global.

3.1. La realización del modelo cultural borgeano

En estas páginas se ha dejado ver la fuerte influencia que han ejercido los postulados posestructuralistas en la evolución de los estudios de traducción de los años ochenta hasta el día de hoy (Snell-Hornby 2006). Sin embargo, en los últimos años, en particular gracias a movimientos como el *fictional turn* y a autores como Arrojo (2018), Kristal (2002), Vidal (2017) o Gentzler (2008), se ha prestado atención a las visiones sobre traducción del autor argentino Jorge Luis Borges. Uno de los principales motivos lo encontramos en que, a pesar de que el propio Borges «afirmó, al menos en una entrevista, que no creía en ninguna teoría de la traducción ni la sustentaba» (Waisman 2005: 46), sus teorías anticiparon conceptos como la muerte de la idea tradicional de autoría y original (y por tanto a autores como Barthes, Derrida o André Lefevere) y propuestas tan actuales como la teoría de la postraducción:

In the age of new forms: film, games, blogs, music videos, cartoons and fan fiction, the prevalent use of rewriting/adapting/translation is growing at an unprecedented

place. Indeed, it is hard to conceive of a study of “original” writing in the contemporary age *without* considering translation and rewriting. (Gentzler 2017: 119, 120)

A través de ficciones como «Tlön, Uqbar, Orbis Tertius», «El inmortal», «La muerte y la brújula», «El jardín de los senderos que se bifurcan», «Pierre Menard» o «Las ruinas circulares» (Kristal 2002: 89-130) y de ensayos como «Los traductores de las mil y una noches», «Las versiones Homéricas» y «Las dos maneras de traducir» (Waisman 2005 45-94) Borges cuestiona el aforismo italiano *traduttore traditore* y defiende una visión de la traducción que huye de binarismos. Como punto de partida, afirma que todo texto original solo lo puede ser por motivos cronológicos o nominales dado que ninguna escritura es original. Extrapolado a cualquier proceso de *poiesis*, la visión borgeana nos presenta una historia de la cultura en la que toda obra es una recreación de una recreación previa; una sala de espejos deformantes en la que no es posible reconocer una génesis inicial y solo queda aceptar precursores.

Partiendo de esta visión, el autor argentino ensalza las traducciones que se desvían del texto de partida (a las que denomina irónicamente *malas traducciones*) dado que son las responsables de aumentar el acervo cultural existente. Aleja así la visión del traductor como simple copista para acercarlo a la categoría de creador. A la inversa, también, se adelanta ochenta años a las visiones posestructuralistas y sostiene que toda creación, por ende, es traducción:

Borges thought of all writing as translation, not in the strong sense Octavio Paz employs of writing as a translation of experience, but rather in the sense of all writing as a stab in the dark at articulating meanings that always remain to some extent elusive. (Hayles 2005: 283)

Y, dado que toda creación es traducción, es lógico defender la obra traducida (en sentido amplio) dado que es en ella en quien reside el progreso de la cultura y del arte:

Hence for Borges it is entirely possible for an “original” text to be unfaithful to its translation (in the sense of being inferior to its successor), for the translation may realize more fully possibilities only nascent in the “original.” Indeed this view draws into question the very idea of an “original,” for temporal priority does not signify ontological priority when the original is regarded as simply one draft among many. (Hayles 2005: 283)

Esta conclusión borgeana de la historia de la cultura humana como una obra colaborativa en constante realización y adaptación la encontramos posteriormente formulada por Gentzler (2017) como precepto de la postraducción. Y, como ya sugiere Hayles, encuentra su máxima expresión en internet gracias a lo que define como *Work of Assemblage* (Hayles 2005: 278). Dada la naturaleza hipertextual de la red gracias a la cual los textos fluyen y se transforman en vez de crearse, el flujo textual de internet ejemplifica a la perfección esa idea de la cultura como una sala de espejos deformantes enfrentados.

Aunque Hayles reduce su reflexión a la manera en la que fluye la comunicación en las redes sociales, en el capítulo anterior hemos estudiado cómo productos culturales extremadamente representativos del consumo y la génesis de internet se construyen sobre esta misma visión de la obra en forma de recreación y adaptación.

En casos ya tratados, como el videojuego *Blasphemous* o la serie *Da Suisa*, observamos el modo en que, a la manera de Pierre Menard, los creadores toman textos previos para darles un nuevo sentido desde una óptica diacrónica en un contexto contemporáneo. Estas obras bajo ningún concepto se tratan a modo de productos parasitarios de una obra original, inferiores a ella, dado que tienen propósito y carácter propio. El hecho de que muestren de manera abierta los referentes de los que parten, como hemos visto, refuerza su entidad autónoma.

Por otro lado, la multimodalidad sobre la que se apoyan la mayoría de los textos tratados en el capítulo anterior nos ayuda a reforzar esta visión borgeana, dado que nace

siempre de un proceso de adaptación o transcreación.

Kress explica que (2010: 1), a pesar de que la base de toda la comunicación humana es la multimodalidad y, por tanto, los estudios semióticos se deberían haber centrado en estudiarla hace mucho tiempo, la edad contemporánea exige que comencemos a estudiar en profundidad sus implicaciones socioculturales (Kress 2010: 20, 21). De lo contrario, y de manera muy similar a lo que sugiere el *outward turn* a propósito de los estudios de traducción, corremos el riesgo de estudiar los fenómenos comunicativos teniendo una perspectiva parcial de la realidad textual y lingüística o, como lo denomina él, tan solo «a satellite view of language» (Kress 2010: 15). En cuanto que la producción semiótica es siempre deudora de su contexto temporal, si reconocemos que la tecnología impone que en la actualidad prolifere y predomine la producción textual multimodal, se subraya la urgencia que tienen círculos académicos como la traductología de promover visiones semióticas exotrópicas.

Al insistir Kress en el factor social del intercambio semiótico (2010: 20-25) se pone de relieve la importancia del receptor como dador de sentido en el proceso comunicativo. Esto, visto desde la multimodalidad, conduce al autor a asentar uno de los cimientos de su teoría socio-semiótica: el significado en lo multimodal deviene, genitivo, en vez de nacer de manera espontánea. Lo multimodal, en síntesis, es la forma primigenia de *poiesis* fruto de la intersección de estímulos externos e interpretaciones subjetivas.

communication is multimodal: by speech at times, as spoken comment, as instruction or request; by gaze; by actions [...]. At all times communication is a response to a prompt: a gaze might produce spoken comment; that leads to an action; looking at the screen by both surgeons produces a guiding touch by one of the other's hand. [...] Communication has happened when a participant's attention has focused on some aspect of the communication; she or he has taken that to be a message and has framed aspects of that message as a prompt for her or himself.

That prompt has been interpreted, becoming a new inward sign and it in turn leading, potentially, to further communicational action. The semiotic sequence of attention -> framing -> interpretation is ceaseless; it involves all the participants here, at all times, though differently in each case. (Kress 2010: 32, 33)

Como vemos, si la comunicación es multimodal en origen y por naturaleza y a su vez la semiosis multimodal se genera a través del influjo subjetivo de un intérprete, la base de todo proceso comunicativo es la traducción. El predominio pasado del signo verbal y de lo escrito como vehículo comunicativo (Hayles y Pressman 2013; Morris 1997; Hayles 2005) ha mantenido durante mucho tiempo velado el potencial y la actualidad de la semiosis multimodal en ciertos círculos académicos; sin embargo, como hemos hecho patente en el capítulo anterior, comprender los procesos multimodales es imperativo para contextualizar el lugar central que los estudios de traducción pueden tener en las nuevas realidades textuales de la era global.

De nuevo, cuando Kress recalca que «communication depends on the transformative/interpretative engagement by a participant in an interaction with a message made by another» (Kress 2010: 32), no solo nos sugiere que todo proceso semiótico es en última instancia traducido; también, a colación de lo tratado en esta tesis, resume la naturaleza de todos los nuevos textos que se generan en internet.

Así, cuando reconocemos el acervo textual de la red como un constante flujo de absorción y recontextualización de sentido, de reinención y aceptación, de asimilación y transcreación, vemos perfectamente ejemplificado en el ámbito de la red, como en una gota fosilizada de ámbar, el modelo de cultura en forma de infinito juego especular que ya sugirió Jorge Luis Borges. En definitiva, cuando todo texto es tan solo una versión de una versión previa, sea cual fuere la premisa; cuando el sentido depende de los ojos del receptor más que del mensaje del emisor; cuando cada mínima recontextualización de un

mismo texto genera infinitos textos, no puede existir texto definitivo alguno. Y en internet esta idea no solo se sublima, sino que se naturaliza.

Internet supone por tanto la realización del modelo borgeano no solo por mostrarse como polisistema ilustrativo que engloba los rasgos que lo definen de manera ejemplar; también porque en el contexto hipertextual todas estas características se aceptan como premisas. Mientras que el modelo de producción textual más representativo de siglos pasados solo dejaba entrever sus claroscuros semióticos para proteger la imperturbabilidad de la obra como monolito y del autor como icono, los nativos digitales rechazan de manera frontal este modelo y abrazan la visión de la cultura como obra de creación colectiva.

Como se ha estudiado en el capítulo anterior, en el contexto de hiperrealidad de las redes sociales se generan textos (con premisa artística o sin ella) que dependen en todo momento de una comunidad concreta, o de una macrocomunidad en la mayor parte de los casos debido a la naturaleza hipertextual de la red. En esas macrocomunidades los textos circulan en vez de generarse, y el creador original del pre-texto no es tan relevante como lo que la comunidad hace con su obra. Lo original se difumina en un flujo constante de recreación que recuerda, como ya señala Vidal (2019), la historia corta de Borges «Del rigor de la ciencia»; cuento que a su vez resuena en las propuestas sociológicas y filosóficas de autores como Zizek, Derrida, Baudrillard, Hegel y Kierkegaard.

El concepto de originalidad es algo, pues, que estos y otros muchos autores contemporáneos ponen en entredicho y que en muchos casos relacionan con el poder establecido; o al menos es una noción que en la sociedad cosmopolita y post-tecnológica del hipertexto, de lo que Paul Virilio llama “las tecnologías de la percepción”, ya no se puede entender como tradicionalmente se hacía: el original es hoy ya una reescritura, un cúmulo de textos. (2019)

Por tanto, ya no se trata de que los nativos digitales experimenten con nuevas narrativas citativas e intertextuales; la realidad es que el estado natural de su comunicación es citativo, intertextual y multimodal sin necesidad alguna de reflexión previa. Se cumple con el modelo borgeano de manera innata ya que es condición indispensable para participar en la circulación textual de la red.

Goldsmith, tomando a Perloff (2010) como base, reflexiona sobre las implicaciones de la creación digital:

Even when we do something as seemingly “uncreative” as retyping a few pages, we express ourselves in a variety of ways. The act of choosing and reframing tells us as much about ourselves as our story . . . It’s just that we’ve never been taught to value such choices . . . Mimesis and replication doesn’t eradicate authorship, rather they simply place new demands on authors who must take these new conditions into account as part and parcel of the landscape when conceiving a work of art: if you don’t want it copied, don’t put it online. (Goldsmith 2011: 9, 10)

Vidal (2017: 57-87) relaciona directamente estas palabras con el «Pierre Menard» borgeano, y las toma como constatación de la teoría de la postraducción de Gentzler. Esta conexión de conceptos nos resulta más que acertada al aplicarla a la era global y a internet: dado que el progreso en los estudios de traducción siempre ha acaecido al observar lo que sucede en los márgenes, la postraducción, como el *outward turn*, pretende ampliar la mirada del traductor para conseguir una imagen más global de lo fronterizo y sus implicaciones. Y, al igual que podemos afirmar que la revalorización de las nuevas realidades textuales de internet nos exige más que nunca esa mirada exotrópica, afirmamos que uno de los motivos por los que lo hace es porque la red supone la realización del modelo cultural borgeano, precursor en primer grado de ambas teorías.

3.2. De los nuevos textos como traducción a la equivalencia como *poiesis* primigenia

La defensa de la traducción como escritura ha articulado algunas de las teorías traductológicas de mayor vanguardia de las últimas décadas. Como ya se mencionó, la más notable fue la defendida por André Lefevere en *Translation, Rewriting and the Manipulation of Literary Fame* (1992), que a su vez partía de conceptos ya tratados por Hermans en *The Manipulation of Literature* (1985) y Even-Zohar en su *Polysystem Theory* (1979). Sin embargo, esta sencilla concepción ha articulado en mayor o menor medida los movimientos poscolonialistas y feministas en la traducción y por supuesto todos los giros que han vivido los estudios de traducción desde los años ochenta.

Si volvemos a la metáfora de la creación como juego de espejos y la relacionamos con la idea de la traducción órfica vista en el primer capítulo, vemos que la cultura como acervo textual común a la humanidad ha sido a lo largo de la historia y particularmente en las últimas décadas una constante re-creación de formas y contenidos; un flujo de reinterpretaciones; al fin, una historia de la traducción. Como ya hemos visto, el proceso creador de los nativos digitales es en todo momento y de manera inmotivada e innata un proceso traductológico. Esta es una de las razones por las que podemos hablar de la cultura de la era global como una cultura de la traducción.

Entendido el universo textual de internet como la realización del sistema cultural borgeano, observamos la enorme importancia que tiene contextualizar hermenéutica y semióticamente la multimodalidad sobre la que se fundamenta la comunicación en la red. Al afirmar con Kress (2010) que toda comunicación es multimodal, y aceptar que, como se ha estudiado, todo acto comunicativo multimodal es creación motivada por asunción e

interpretación previa, y por tanto es traducido, la realidad textual de internet nos permite reflexionar ampliamente sobre la traducción como *poiesis* primigenia.

Como ya adelantó Borges en 1926 en *Las dos maneras de traducir* (1997) la traductología contemporánea ha dado buena cuenta de las maneras en que una obra literaria se puede traducir tanto respetando en lo máximo posible (contando siempre con un obligado factor subjetivo) el texto original como apartándonos de él. La primera forma de hacerlo, en la que imperará el aspecto más puramente lingüístico de la traducción, resultará en un texto más pobre a nivel artístico que la segunda forma de proceder, más creativa. Sin embargo, como se advirtió en el primer capítulo, lo que se traducen son hipotextos de hipertextos, objetos semióticos que integran superestructuras significantes; en ningún momento es posible trasvasar la integridad de una realidad hipertextual. Podríamos entender con los autores y movimientos académicos ya citados que el traductor puede adoptar una actitud selectiva y creativa ante un pre-texto, y es en esta re-creación de productos literarios en la que se revela la verdadera naturaleza de la traducción como auténtica *poiesis*. La equivalencia pasa de ser un mero trasvase lingüístico a ser una búsqueda de los límites maleables del sentido. En el contexto que nos ocupa, en el que toda la producción textual de los nativos digitales en la red es re-creación, cabe preguntarse en qué consiste, pues, la equivalencia. Una vez asumido que todo impulso comunicativo es una reacción a un estímulo externo y que la significación final de todo objeto semiótico depende de un factor social (Kress 2010), podemos partir de los nuevos textos de internet estudiados en esta tesis para plantear una visión deconstruida de esta.

Desde las primeras reflexiones que se han realizado en el seno de la traducción, se le ha otorgado a la equivalencia una importancia angular. Tradicionalmente, se la ha entendido como el resultado de un trasvase lingüístico exitoso y se ha perseguido la idea

utópica de la equivalencia absoluta como el trasvase lingüístico perfecto. La equivalencia, por tanto, se ha estudiado como consecuencia, como producto final, y siempre desde un enfoque puramente léxico-semántico. Los acercamientos a la equivalencia desde una visión más amplia de la semiosis no han adoptado perspectivas traductológicas tan académicas ni siquiera a partir de la proliferación de los estudios basados en la semiosis peirciana. A pesar de que, como hemos visto, varias líneas de investigación traductológicas han aceptado comúnmente que una adaptación de una novela al cine es una traducción, que las cuatro óperas de los nibelungos de Wagner son una traducción de los textos mitológicos nórdicos, que el *Ulises* de Joyce es una traducción de *La odisea* de Homero o, como propone esta tesis, que un meme de internet es un producto multimodal semióticamente complejo resultado de la traducción sumativa de varios hipotextos, apenas se ha investigado dónde subyace la equivalencia en estas traducciones. El motivo de que esto sea así seguramente lo encontramos en que los acercamientos posestructuralistas a la traducción relegan la equivalencia a un segundo plano desprovéyéndola de su cariz monolítico al entender que la búsqueda eterna de la equivalencia absoluta como producto final es utópica. Sin embargo, creemos que el contexto analítico de esta tesis proporciona un buen caldo de cultivo para realizar ese acercamiento a la equivalencia desde un enfoque no logocéntrico.

Si entendemos la equivalencia como un proceso más que como un resultado, particularmente desde el ámbito de la multimodalidad, comenzamos a vislumbrar un nuevo horizonte desde el que hablar de ella en el ámbito académico. Toda traducción es creación; esta creación deviene, hipertexto genitivo de la interpretación que se genera de un pre-texto. De esa interpretación subjetiva nace el impulso creador que modifica el pre-texto, compuesto de varios hipotextos de diversos sistemas semióticos a su vez, para

generar el hipertexto deudor pero autónomo que es lo que a lo largo de esta tesis hemos entendido de manera amplia como traducción. Siendo así, este impulso subjetivo del que nace la creación es la equivalencia en estado puro, como proceso, íntegramente sujeta al aspecto social de la semiosis, al intérprete que realiza el trasvase de sentido. Por lo tanto, podemos entender la equivalencia como la *poiesis* primigenia: la chispa intangible, valor subjetivo del que nace toda creación. Visto de esta manera en que la equivalencia, núcleo ontológico de la traducción, es la causa y no el efecto podemos reiterar nuestra posición: si aceptamos la textualidad de manera amplia y asumimos la multimodalidad como el estado natural de la comunicación humana, la traducción se nos revela como el origen de toda la textualidad artística a lo largo de la historia en cuanto que esa equivalencia es el origen de toda *poiesis* generativa, como ya sugirió Octavio Paz al afirmar que «aprender a hablar es aprender a traducir» (1971: 1).

Esta visión de la equivalencia (de la búsqueda de la equivalencia, para ser más específicos) como proceso *poiético* se intuye desde la lingüística poética en los estudios de Domínguez Rey, en particular en su obra *El gramma poético: germen precientífico del lenguaje* (2014). En ella, el autor define la creación poética como una búsqueda del decir como contraposición a lo dicho que es la interpretación semiótica de un *gramma* previo al lenguaje. Este *gramma* no es sino la impresión cognoscente de la que parte al conocimiento y que es previa al lenguaje y sus categorías; tiene, como ya estudian ámbitos como la biolingüística, una naturaleza nominal: lo pensado, lo percibido, se manifiesta a nivel cognoscente como una imagen mental a la que se recubre de categorías lingüísticas en el proceso del decir. En este paso del *gramma* al decir es donde surge la manifestación lingüística como *poiesis* al tener obligatoriamente el cerebro que interpretar el *gramma*, que traducirlo, al fin, para poder manifestarlo. Esta traducción de

lo cognoscente previo al lenguaje que es el germen de la *poiesis* es la equivalencia primigenia que sucede en todo acto comunicativo. Y, dado que toda comunicación es multimodal, como ya hemos visto, la equivalencia es ese cariz demiúrgico que tiene todo proceso textual en su concepción más amplia.

Partimos además de la base de que Domínguez Rey (2014), apoyándose en las visiones de Humboldt y Amor Ruibal entre otros, señala irónicamente en la naturaleza predicada de todo nombre una expresión del *gramma* prelingüístico filtrada por las categorías del lenguaje. En su base, todo acto nominal califica en cierto modo al ser el resultado de una valoración subjetiva de una impresión prelingüística. El fondo nominal puro, ajeno a las categorías del lenguaje, solo existe previo al mismo; es en la búsqueda de la equivalencia lingüística cuando sucede la semiosis, cuando intentamos comunicar lo percibido con las herramientas semióticas heredadas, lo aprehendido con lo aprendido. Esto resulta revelador en la materia que nos atañe en cuanto que, como ya mencionamos al señalar la influencia de Baudrillard en los nuevos textos, actualmente la imagen, lo visible, es el fundamento hipotextual con más carga semiótica de la mayoría de textos en la red, y no existe objeto semiótico más claramente nominal que la imagen.

En síntesis, lo anterior nos empuja a constatar que la propia naturaleza subjetiva de su proceso niega la posibilidad misma de que exista la equivalencia absoluta. Toda asimilación de un objeto semiótico externo imprime un *gramma* cognoscente en el cerebro del receptor del objeto semiótico; ese receptor es quien traduce esa impresión prenominal en un objeto nominal para poder re-expresarla. En cualquier proceso creativo, esto se acentúa: los precursores, las aspiraciones, los referentes y las inspiraciones imprimen su estampa como *gramma* en el sujeto que las recibe y, de manera más o menos consciente, el creador parte de esas impresiones *grammáticas* para construir su obra. Esa

obra, que por la mera distancia entre el Yo dicente y el Otro que compone su universo referencial, es nueva y original, es un decir novedoso que necesita obligatoriamente del vasto campo de lo ya dicho para poder manifestarse. De nuevo, nos encontramos, ahora a nivel lingüístico, el infinito juego de espejos deformantes del paradigma borgeano. Si la equivalencia es, por lo tanto, el momento de *poiesis* primitiva del que nace todo acto semiótico, cabe concluir que la traducción es el germen de todo proceso comunicativo y, por tanto, textual. Esta visión, por supuesto, se intuye no solo en los estudios lingüísticos y lógicos de autores como los ya mencionados Humboldt o Amor Ruibal, sino en ciertos aspectos de la lingüística generativa chomskiana, o en Eco (2003/2008) ya de forma más orientada a la traducción.

Una vez aceptamos que esa *poiesis* primigenia generativa nace fruto de la equivalencia no solo podemos reivindicar la multimodalidad como traducción, y los textos de internet como palimpsestos; también parece claro que podemos hablar de cualquier producto artístico (fruto de la *poiesis*) como una traducción. Sobre esta base se han construido los cimientos del *outward turn*: al ampliar la visión de qué es texto nos hacemos conscientes de que todo acto comunicativo es traducido. Desde el punto de vista artístico, esta revelación clama un cambio de paradigma: si bien la traducción siempre se ha estudiado desde el arte, principalmente desde la literatura, es momento de que las artes en general comiencen a observarse desde la traducción. Esta visión, que sugieren tímidamente los estudios de artes comparadas, puede ayudar a cualquier disciplina artística a tomar consciencia sobre sí misma. La deconstrucción del objeto *poiético* hasta su germen inicial no solo nos ayudaría a subrayar la figura de los precursores (para luego poder revalorizarlos o relativizarlos, por supuesto), sino que podría ayudar a definir nuevos caminos y visiones tangenciales, así como a otorgarnos una visión del acervo

cultural de la especie humana más global dentro del entendimiento de su heterogeneidad, todo ello orbitando alrededor del concepto de traducción que aquí se sugiere.

La observación de los nuevos fenómenos textuales nos ayuda de esta manera a corroborar lo propuesto por Bassnett y Johnston (2019). Los estudios de traducción no solo deben aprender a generar miradas exotrópicas, sino que deben comenzar a atraer miradas hacia sí; miradas que enriquezcan, retroalimenten y salven a las disciplinas académicas de caer en la autocomplacencia y el estancamiento. Al fin y al cabo, si bien los estudios de traducción están recorriendo un camino de constante crecimiento y vanguardia, son quizá los que más tengan que aportar a un entorno cultural en el que las personas «viven traducidas» (Vidal 2021) y en el que urge, por consiguiente, atajar «the need to study in an accurate and reliable way the issues of representation, manipulation, and intervention that were a consequence of cultural approaches to translation» (Carbonell 2019: 119).

3.3. La revolución de los prosumidores como constatación de la sociedad postraducida

En su obra *Take Today: the Executive as a dropout* (1972: 4) McLuhan y Nevitt sugirieron, como ya había sugerido Baudrillard, quien posteriormente hizo de este concepto un elemento central de su ideario, que los avances tecnológicos podrían llegar a provocar que el consumidor de cualquier producto fuese a la vez su productor. No fue hasta casi una década después que Toffler (1980) acuñó el término *prosumidor* para referirse a este tipo de consumidor que a su vez es productor.

Tradicionalmente, el término se empleó desde la aparición de internet hasta mediados de la década pasada asociado a conceptos de consumo en el sentido mercantil; sin embargo, la popularización de sitios web que priorizaban el factor social (la conocida

como revolución Web 2.0.), provocó que se comenzase a generalizar su uso para referirse a los creadores de contenido cultural en las redes sociales. Así, la proliferación de artículos como «From Prosumer to Producer: Understanding User-Led Content Creation» (Bruns 2009), «Digital Divide in Social Media Prosumption: Proclivity, Production Intensity, and Prosumer Typology among College Students and General Population» (Ha y Woong Yun 2014) o «The Prosumer: Core and Consequence of the Web 2.0 era» (Giurgiu y Bârsan 2008) constata que el término ha resultado extremadamente útil para analizar y comprender la realidad de la producción cultural en internet.

El razonamiento detrás de esta recontextualización del término es sencillo, y más después de lo estudiado en estas páginas: la circulación de los textos en internet. Como se ha advertido, la dinámica hipertextual de la red se fundamenta en que los usuarios (principalmente de redes sociales) toman textos ajenos y los comparten, filtrados y modificados, a través de sus propios perfiles. Con cada recontextualización por parte de un usuario se producen, como ya se vio en el capítulo pasado, cambios de orden semiótico que provocan que la dinámica de consumo textual en redes sea activa: el consumir rige el compartir y, por tanto, el producir.

3.3.1. Prosumidores como traductores: #blacklivesmatter

Las implicaciones de esta dinámica son naturalmente traductológicas y pueden funcionar a distintos niveles. Si un usuario de Instagram encuentra en el perfil de otro usuario un hipertexto (imagen + pie de foto con comentario verbal) y decide coger esa imagen con ese mismo texto y compartirlo en su muro, el nivel de recontextualización es bajo, pero existe. Un ejemplo de esto lo podemos encontrar en las dinámicas de reproducción de *posts* generados en torno al lema *Black Lives Matter* derivadas del asesinato de George Floyd el 25 de mayo de 2020 en Estados Unidos: la publicación de

una imagen totalmente en negro acompañada del hashtag *#blacklivesmatter* se volvió tan viral en apenas unas horas que durante una semana llegó a parecer que todos los usuarios de la red social habían publicado lo mismo. Como decimos, el nivel de implicación traductológica (entendida como la alteración del sustrato semiótico de un texto con la intención de cumplir con un propósito, generalmente de reacondicionamiento de sentido) en este caso es bajo, pero reseñable: principalmente, el hecho de que millones de usuarios compartan un mismo *post* exacto sin importar quién generó el texto original provoca una sensación de unidad comunitaria; esta unidad comunitaria, a su vez, se genera por la enfatización del concepto de creación conjunta que hemos tratado en varias ocasiones a lo largo de esta tesis (y que enlaza a su vez con las ideas posmodernas sobre la muerte de la autoría). Además, podemos reseñar otras implicaciones semióticas que conectan con conceptos de base traductológica como el hecho de que, independientemente del país o del idioma que hablasen, todos los usuarios compartían el hipotexto verbal inglés, reforzando las visiones sobre el inglés transnacional de autores como Dovchin (2020).

El siguiente nivel de implicación traductológica de las prácticas de los prosumidores lo podemos encontrar cuando, dentro de una misma red social, un usuario comparte un texto de otro usuario, pero a través de una dinámica de publicación diferente entre las ofrecidas por la red social. Encontramos un ejemplo de esto de nuevo inspirado en los trágicos acontecimientos del 25 de mayo de 2020: si un usuario de Instagram comparte la publicación del muro de otro usuario en su historia. Si, en este caso, la publicación original es la combinación de la imagen en negro acompañada del pie de foto con el hashtag *#blacklivesmatter*, el objeto semiótico es un texto multimodal en el que dos hipotextos se coordinan en el hipertexto que es la publicación; si, sin embargo, otro usuario comparte la imagen de la publicación del primero en sus historias en vez de en su

muro, al no poder acompañar una historia de pie de foto, integrará el texto dentro de la imagen y superpondrá el hashtag a esta, generando así un hipertexto en el que un hipotexto se subordina al otro. Las implicaciones traductológicas aquí las hayamos, por lo tanto, en la alteración de la sintaxis de los elementos semióticos multimodales, pero también el viraje en la dinámica de publicación tiene trasfondo traductológico: el segundo usuario ha adaptado el texto del primero al formato de las historias de Instagram porque es consciente de que así el mensaje del texto original (difundir una crítica al racismo institucional de occidente) va a llegar a más usuarios dado que las historias se propagan de manera más efectiva que las publicaciones del muro en esta red social.

Un tercer ejemplo de implicaciones traductológicas en las dinámicas de los prosumidores lo encontramos al realizar un salto entre redes. En este tercer caso un usuario de YouTube cuelga un vídeo que muestra brutalidad policial hacia la comunidad negra estadounidense y pronto, debido a la crudeza y lo ilustrativo del contenido y de lo candente del tema debido a los ya mencionados eventos del 25 de mayo de 2020, el vídeo se vuelve viral casi al momento. Un usuario de Instagram, conmovido por las imágenes y comprometido con la causa social, se decide a compartir el vídeo; sin embargo, a pesar de tener cuenta en YouTube decide descargarlo y publicarlo en su propio Instagram. Al hacer esto, altera el formato de vídeo (de horizontal a vertical), puede incrustar texto en la imagen alterando la sintaxis semiótica multimodal y, sobre todo, amplifica la capacidad del vídeo de volverse viral al recontextualizarlo en una red social diferente con la posibilidad de alcanzar a cientos de miles de espectadores más.

Como se ha demostrado con el capítulo anterior, los ejemplos son inagotables: la traducción léxico-semántica de un texto inglés en Facebook para hacerlo accesible a los lectores hispanohablantes; la modificación de pretextos a través de filtros de imagen

convirtiéndolos así en hipotextos; la utilización de un fotograma de un vídeo como hipotexto para coordinarlo con otro hipotexto verbal en el que se explique, comente o matice el contenido del vídeo del que se ha extraído el hipotexto visual; la adición de un hipotexto musical que refuerce o genere disonancia semántica con un hipotexto visual en el hipertexto de una historia de Instagram; la publicación como imagen de capturas de tweets (textos léxico-semánticos) en redes como Facebook o Instagram; la semiótica multimodal de los memes de internet; todo el arte del *fandom*, etc. Todos ellos son no solo ejemplos que ilustran el modo en que la dinámica de los prosumidores tiene origen traductológico, sino casos representativos más que comunes que demuestran la enorme relevancia, proliferación y actualidad del influjo de los prosumidores en las dinámicas textuales de internet. Dinámicas que, como defendemos a lo largo de estas páginas, son traducidas.

3.3.2. Los prosumidores y el asesinato del autor original: J.K. Rowling y el fandom de Harry Potter

Ya hemos estudiado que el modelo cultural borgeano, que no es sino un modelo de sociedad postraducida, tiene como uno de los cimientos sobre los que se construye su sistema la puesta en duda y posterior revisión del concepto clásico de autoría. La revolución de los prosumidores en la red, entendidos en cuanto que transcreadores y difusores de contenido, como los entendemos en estas páginas, nos ayuda a contextualizar el estado de ese concepto en la actualidad. En el juego de referencias cruzadas que es la cultura comprendida según el modelo borgeano, donde todos los textos beben de otros textos y es imposible llegar al referente original, intentar defender la figura de un autor de manera monolítica es, cuando menos, insostenible. En la sociedad postraducida de la que el devenir textual de internet es testigo, el foco de atención es el constante progreso cultural que implica la asimilación y reexpresión de precursores. En última instancia la

idea de primar el texto sobre el autor conduce a la pérdida de potestad del último sobre el primero. Los nuevos textos de la red están, insistimos, dirigiendo la cultura global en esta dirección, y un ejemplo de ello es la tensión generada entre la autora británica J. K. Rowling y su *fandom*.

Hemos sugerido, al igual que ya lo hacen Duggan (2017) y Fathallah (2017), que el arte del *fandom*, a través de la manipulación textual y de una manera que guarda no poco parecido con lo propuesto por el *power turn*, ha aprovechado el universo narrativo creado por Rowling para dar voz a las inquietudes y preocupaciones de los fans. Al encontrarnos ante un *fandom* que accedió a los textos germinales durante la infancia y la adolescencia, algunos de los temas más tratados en los textos tienen que ver con la inclusión de personajes LGTBQ+, con cuestiones de identidad de género y con la inversión de paradigmas binarios normativos. El contexto narrativo original se prestaba para este tipo de manipulaciones en cuanto que el universo mágico de *Harry Potter* ha resultado siempre atractivo para los inadaptados que podían sentir por lo que se contaba en las páginas de las obras que la escuela Hogwarts de magia y hechicería era su hogar.

En un principio el rápido crecimiento del universo expandido a través del *fanfic* fue meramente anecdótico para la autora; sin embargo, el volumen de textos no canónicos que se fueron creando era inmenso (como ya hemos tratado en el capítulo anterior) y los prosumidores involucrados se contaban pronto por millones. Lo canónico, establecido por la autora, se posicionó en un lado del espectro y lo no canónico, constantemente ampliado por los prosumidores, en el lado contrario de tal manera que nunca llegaron a existir demasiados momentos tangenciales.

Las tensiones comenzaron a llegar a través de la participación de Rowling en redes. En diciembre de 2019 y el 6 de junio de 2020 la autora, a través de su cuenta de Twitter, manifestó su opinión en contra de entender a las mujeres transexuales como mujeres. Esto desató un aluvión de críticas por parte tanto de figuras públicas (como actores que habían trabajado en las películas de sus libros) como de su *fandom*. Ese *fandom* que había encontrado en el universo narrativo de Rowling un lugar seguro para explorar su sexualidad y sus inseguridades de género comenzó a utilizar el término peyorativo *TERF* (*Transsexual Exclusive Radical Femenist*) para referirse a la autora y se decidió de manera casi unánime dejar de seguirla en redes sociales de manera masiva y retirarle cualquier tipo de muestra de apoyo y de cariño (lo que en la cultura de internet se conoce como *cancelar* a alguien). Las tensiones llegaron hasta el punto de que el mismo 6 de junio, al tiempo que la autora se disculpaba e intentaba justificarse unas horas después, se multiplicó la popularidad de *fanfictions* de Harry Potter con personajes transexuales. En la actualidad, la mayor parte del *fandom* en redes sociales afirma con ironía que la saga *Harry Potter* es de autoría anónima como el *Lazarillo*.

En resumidas cuentas, los seguidores de la saga decidieron dar la espalda a la autora al tiempo que se movilizaban para ampliar de manera inclusiva el universo narrativo de *Harry Potter* y así acercarlo más a la sensibilidad de los prosumidores nativos digitales. La inmediatez a la hora de compartir información de la red sumada al estatus mixto de creadores y consumidores de los usuarios subraya lo propuesto por la postraducción: el texto original se ha convertido en un simple punto de partida y el autor en una figura cuestionable. La cultura de los prosumidores no solo implica la muerte del concepto tradicional de autoría, sino también la posibilidad del asesinato consciente del autor totémico. Lejos de tratarse de un debate teórico, el entorno hipertextual de la red

con casos como este nos hace ver que cuestiones tratadas largamente por los estudios de traducción como posibilidades hipotéticas o casos aislados ahora están aconteciendo de forma natural, no motivada y generalizada en un entorno global que se nos muestra traducido.

3.3.3. Retroalimentación sociedad-traducción: el *bardcore* y la sociedad postraducida

Como se ha comentado al inicio de este capítulo, la realidad textual de internet supone la realización fáctica del modelo cultural borgeano, que no es sino la constatación de la teoría de Edwin Gentzler (2017) sobre la sociedad como fenómeno postraducido.

Al margen de todos los rasgos que nos llevan a constatar que la producción textual de internet tiene su germen en la traducción, lo que realmente supone un cambio de óptica revolucionario en la teoría de Gentzler es la correlación que establece en su obra entre sociedad y traducción como dos fenómenos codependientes:

What if translation becomes viewed less as a temporal act carried out between languages and cultures and instead as a precondition underlying the languages and cultures upon which communication is based? What if we consider the political, social, and economic structures as built upon translation? (2017: 5)

Partiendo de ese precepto, la visión académica de la traducción se abre hacia nuevos horizontes. Y si a esta visión le sumamos la ampliación de la definición de texto con la que trabajan los estudios de traducción y sobre la que se sustenta esta tesis, logramos comprender el alcance de las palabras del autor estadounidense. Como él mismo afirma (2017: 1), «some scholars find the field of translation studies too narrow, text-centric» (a pesar de que, como ya reseñamos anteriormente, su propia obra se centra solo en ejemplos de textos léxico-semánticos).

Al asumir la amplitud y la heterogeneidad de la realidad textual presente en la red no es complejo relacionar sus dinámicas traductológicas con conceptos largamente tratados por los estudios de traducción: cuando en un *fanfic* de la saga *Harry Potter* se introduce un personaje con identidad de género no binaria como crítica a la transfobia de la autora J. K. Rowling nos encontramos ante un caso paradigmático de lo tratado por el *power turn*; cuando en una historia de Instagram o de Tik-Tok se aplican filtros a una fotografía para alterar la apariencia física del usuario productor del texto encontramos reminiscencias con los casos tratados en la germinal obra de Theo Hermans (1985) *The Manipulation of Literature*; cuando en un meme de internet se desprovee y deforma el significado original de un hipotexto visual para generar un efecto cómico nos encontramos de frente ante el propio concepto de *rewriting* de Lefevere (1992). Lo que aún queda por tratar y constata la era global como fenómeno postraducido es la correlación existente entre estos procesos semióticos y la sociedad: el impacto que unos tienen en la otra y viceversa. Las circunstancias textuales del siglo XXI nos exigen integrar el discurso sociológico como parte inherente de los estudios de traducción:

Sometimes the analysis of textual matters is not enough. I suggest that scholars in the future analyze both the initial reception of the translated text and the post-translation repercussions generated in the receiving culture over subsequent years. (Gentzler 2017: 3)

A pesar de que analizar las repercusiones postraducidas de fenómenos textuales en un contexto cultural que cambia tanto de manera tan veloz como internet es extremadamente complejo debido a la multitud de variantes que entran en juego, sí podemos utilizar la génesis y desarrollo del *bardcore* para ilustrar lo sugerido por Gentzler.

El *bardcore* es un subgénero musical que toma canciones populares contemporáneas y las graba reinterpretadas con instrumentos, armonías y ritmos arcaicos para hacerlas parecer antiguas, normalmente medievales. En algunos casos, incluso, la letra de la canción original llega a traducirse al latín (figura 73), al sajón antiguo (figura 75) o al francés medieval (figura 74). Al tratarse de versiones de canciones populares no pueden compartirse a través de las principales plataformas de *streaming* (Spotify, Apple Music, etc.) debido a cuestiones de derechos de autor y, por tanto, su principal vía de acceso a la red es a través de YouTube. Así, ya que YouTube es una plataforma de difusión de vídeo, los audios de las canciones *bardcore* se acompañan como mínimo de una imagen fija o una animación simple. Aunque las imágenes y animaciones son muy diversas siempre intentan evocar la idea preconcebida de la medievalidad; el meme de lo medieval en el sentido dawkiano esta vez (Dawkins 1976). Sin embargo, el formato más popular de manifestación de esa imagen o animación en vídeos de *bardcore* es a través de montajes realizados con la aplicación web *Historic Tale Construction Kit*³¹, que permite colocar sobre un fondo de pergamino figuras, edificios, objetos y animales extraídos del tapiz de Bayeux, del siglo XI (figuras 71 y 72).

³¹ <http://htck.github.io/bayeux/#/>



Fig. 71³²



Fig. 72³³

³² https://www.youtube.com/watch?v=T6fWgJuCouc&ab_channel=stantough

³³ https://www.youtube.com/watch?v=Wlx4srqU3BE&ab_channel=stantough



Fig. 73³⁴



Fig. 74³⁵

34 https://www.youtube.com/watch?v=PbEKIW3pUUk&ab_channel=the_miracle_aligner

35 https://www.youtube.com/watch?v=MvAEMz64O9c&ab_channel=the_miracle_aligner



Fig. 75³⁶

Salta a la vista por todo lo descrito no solo que los textos que produce el *bardcore* como subgénero son textos traducidos, sino además que esa traducción sucede de manera simultánea en distintos niveles semióticos dentro de cada texto. El análisis de cómo y cuándo suceden esos procesos traductológicos en casos representativos del subgénero podría ocuparnos decenas de páginas, ya que el simple hecho aislado de que se estén traduciendo canciones pop a lenguas muertas con un cierto rigor conlleva una serie de implicaciones de alto interés académico; sin embargo, como ya hemos afirmado, lo que resulta reseñable para el propósito de esta sección es analizar la influencia que tiene el contexto social en su creación y el impacto que tiene su creación en su contexto social o, en palabras de Gentzler (2017: 3), «the initial reception of the translated text and the post-translation repercussions generated in the receiving culture».

³⁶ https://www.youtube.com/watch?v=JcKqhDFhNHI&ab_channel=the_miracle_aligner

A pesar de la alta calidad de la mayoría de las versiones *bardcore* en lo que se refiere a sonido, de interpretación e incluso de traducción a idiomas arcaicos, la comunidad de internet está de acuerdo en tratar los mencionados textos como memes. En parte esto se debe a que cumple con ciertas características comunes a todos los textos que la comunidad de usuarios de internet relaciona con los memes, a saber: textos multimodales, fácilmente replicables, generados por la suma de varios hipotextos previos y con un propósito eminentemente humorístico, como ya se comentó en el capítulo anterior. Sin embargo, es en el tipo preciso de humor que subyace en esta variedad de textos donde reside el germen social que los hace relevantes en cuanto que estudio de caso de esta tesis.

El tipo de humor que más desarrollan los nativos digitales, en particular los miembros de la generación Z, en la red se conoce como «humor existencial» ya que busca el efecto cómico a través de la introspección, del análisis de la propia identidad. Por tanto, es un tipo de humor basado en ironizar sobre los contextos sociológicos y espacio-temporales contemporáneos a los usuarios. Uno de los motivos por los que el caso del *bardcore* nos resulta tan ilustrativo es porque surge como respuesta humorística a un contexto social muy concreto y, al contrario que la mayor parte de fenómenos culturales que se generan y popularizan en la red, este podemos datarlo.

Entre finales de febrero y principios de marzo del año 2020 se popularizó el *coffin dance meme*, del que ya hemos hablado en el capítulo anterior. Durante sus primeras semanas de vida el meme circuló por las redes y ganó popularidad; con el estallido de la crisis sanitaria de la COVID-19 en marzo de 2020 el meme se volvió uno de los fenómenos más virales del año. Por ello, el 20 de abril un usuario de YouTube creó una cuenta nueva bajo el pseudónimo «Cornelius Link» y subió a ella el primer tema

bardcore: una versión de *Astronomia 2k19* de Stephan F, es decir, de la canción que funciona como hipotexto musical en el meme del *coffin dance*. La versión de Cornelius Link iba acompañada de una imagen en la que personajes del tapiz de Boyeux cargaban con un ataúd, aparentemente bailando, y alcanzó en apenas unas horas un millón y medio de escuchas. Poco después, otro usuario (la cuestión de los pseudónimos no hace sino reiterar lo dicho sobre la muerte del concepto de autoría en la red) subió a sus perfiles de redes sociales una animación en la que se reproducía a los bailarines del ataúd con el estilo de un manuscrito iluminado del siglo XIII, y tampoco tardó en volverse increíblemente popular. La suma de ambos textos tuvo un impacto tan grande que en dos semanas ya se podían encontrar en la red más de doscientas versiones *bardcore* diferentes de una diversidad de usuarios.

Como señalan analistas del periódico *The Guardian* (2020), la causa más probable de la popularidad generalizada de este subgénero sea la relación que existía en el subconsciente colectivo entre la crisis sanitaria de la COVID-19 con la peste negra que asoló Europa durante la Edad Media. Al tratarse ambas de pandemias globales de consecuencias humanas inconmensurables, y dado que ante las crisis las sociedades tienden a buscar referentes a los que atenerse en el pasado, con el estallido de la crisis del coronavirus comenzaron a proliferar en periódicos y perfiles de redes sociales reflexiones sobre la peste negra y las lecciones que podíamos aprender de ella como sociedad mientras durase la crisis sanitaria. Debido a que el humor es la principal herramienta comunicativa de los nativos digitales en su imagen hiperreal en redes y a la preferencia ya comentada por el humor existencial, esta primera versión de *bardcore* surgió como la respuesta cómica de un nativo digital a la situación de crisis más grave en décadas.

Observamos así cómo se trata de todo un subgénero de textos traducidos que surgen como consecuencia de una situación social. A su vez, vemos que el impacto que tuvo el nacimiento del género fue enorme, y por su carácter cómico podemos deducir que sirvió para paliar la situación de angustia generalizada y de pánico social que se originó debido a la crisis sanitaria y, por tanto, que tuvo un efecto postraducido. Cabe mencionar, de hecho, que editoriales como Routledge ya están preparando obras en las que se analice, desde las teorías sociológicas de la traducción, el impacto cultural, humano y traductológico de la pandemia de la COVID-19 (Susam-Saraeva y Spišiaková 2021).

A pesar de que, como ya hemos advertido, el caso concreto del *bardcore* resulta ilustrativo por ser reciente, fácil de datar y por no haber diversificado aún demasiado sus rasgos comunes como subgénero por tratarse de un fenómeno textual joven, la cultura que se desarrolla en la red está repleta de casos cuyo análisis podría servirnos para concluir lo mismo.

3.3.4. La nostalgia y la traducción en los nativos digitales

Reynolds (2012: 27) señala que la nostalgia está más presente que nunca entre los nativos digitales porque internet ha facilitado un acercamiento a la cultura transgeneracional. Del mismo modo, Marinas (2019) sugiere que esta nostalgia se ha vuelto definitoria de la producción de contenido en redes sociales. Ya hemos comentado en el capítulo anterior ejemplos de videojuegos que recuperan la estética 16 bits de las videoconsolas de los años ochenta con bandas sonoras *synthwave* que remiten a los ambientes sonoros de la misma década, de *remixes* de canciones populares contemporáneas que intentan emular las producciones de décadas pasadas, o filtros de Instagram que imitan el poso de la fotografía analógica; pero también podemos señalar cómo, al igual que sucede con otros subgéneros que se han popularizado en el último

lustro como el *lo-fi* (Altozano 2020³⁷), apreciamos esa motivación nostálgica en los textos del *bardcore* ya que dentro del subgénero abundan reescrituras arcaizantes de canciones que remiten a la infancia o la adolescencia de los nativos digitales.

Por ello insistimos de nuevo en que estos han creado un universo referencial en torno a la nostalgia por décadas pasadas que, en muchos casos, no han vivido, pero de las que han consumido textos suficientes como para generar una visión romántica. Esto sumado al estatus de prosumidores que exigen las redes sociales provoca que el acervo textual de los nativos digitales sea, como propone esta tesis, claramente traducido.

Los efectos postraducidos de este cariz generacional se hacen ver también en la sociedad. Debido a que uno de los mayores focos de consumo de cultura en la era global es la red, se ha producido un cambio de paradigma en lo que Lefevere (1992) definía como *mecenazgo*. A lo largo de la historia, las decisiones sobre qué textos se creaban, reproducían y traducían recaían sobre minorías económicamente privilegiadas. A su vez, esto favorecía dinámicas de poder ya estudiadas por Foucault (1975) y que se han analizado desde la traducción gracias a giros como el *power turn* y a infinidad estudios sobre el postcolonialismo y la traducción o el feminismo y la traducción entre otros. Sin embargo, debido a que la manera de consumir cultura cambió con la aparición de internet, las dinámicas de poder económicas se ven más reflejadas en forma de publicidad, y los mecenas tradicionales (productoras audiovisuales, productoras musicales, editoriales, etc.) han pasado de generar la tendencia cultural que consume el público a adaptarse a las tendencias culturales por las que este manifiesta preferencia. Esto se traduce en el

³⁷ https://www.youtube.com/watch?v=WUnCaHYgmJc&ab_channel=JaimeAltozano

palpable auge comercial de *reboots*, *remakes*, *remixes*, *remasters*, y reediciones que estamos viviendo en el siglo XXI, por no hablar de productos culturales nuevos de gran consumo que se construyen sobre la premisa de las estéticas que pueblan la red (series como *Stranger Things* o películas como *Call Me By Your Name*). El cambio de paradigma en el mecenazgo no afecta solo a nivel económico: el creciente interés de las nuevas generaciones por causas sociales como el feminismo, los derechos LGTBIQ+, el animalismo o el antirracismo provoca una subversión en el discurso de los generadores de contenido de gran capital que buscan adaptarse a esos discursos con fines claramente monetarios. Así, se aprecia por ejemplo un impulso del discurso feminista y LGTIBQ+ en productoras como Disney, que tradicionalmente han perpetuado de manera sutil mensajes machistas y homófobos (Leaden 2020), con un aumento de protagonistas femeninas en sus películas y series con roles no estereotipados y una mayor presencia de personajes homosexuales y no cisgénero.

El aumento del *purplewashing*, del *pinkwashing* o del *greenwashing* en grandes productoras culturales, que en un principio puede parecer positivo y encaminado a una sociedad más tolerante, engendra en realidad el riesgo de auge de los capitalismo morados, rosas o verdes y establece choques de poder entre productores y receptores que derivan ulteriormente en un incierto equilibrio social en el consumo de masas. Sin embargo, esta lucha sutil de clases no existiría, o al menos no de manera tan explícita, si no fuese por los efectos postraducidos de la dinámica cultural de los nativos digitales. Por ello, la reflexión sobre la naturaleza y consecuencias de la producción textual contemporánea desde la traducción puede ser, ahora más que nunca, necesaria a la hora de definir, apoyar u oponerse a las dinámicas de poder predominantes.

3.4. El agotamiento del logocentrismo como fenómeno postraducido de la era de internet

La reflexión sobre la afluencia de nuevas tipologías textuales en la red nos lleva a intuir un cambio de paradigma y a reflexionar sobre sus consecuencias. Si en la actualidad gran parte de los textos que consumimos no están escritos sobre papel significa, como es lógico, que la letra y lo impreso ya no tienen esa cualidad monolítica que los ha caracterizado durante siglos.

A este respecto, Hayles y Pressman en *Comparative Textual Media: Transforming the Humanities in the Postprint Era* (2013: vii) sugieren que internet ha desafiado al medio impreso al cuestionar «its long dominance within Western culture». Esta afirmación trae consigo una serie de implicaciones: en primer lugar, pone de relieve el carácter logocéntrico de la cultura occidental; en segundo lugar, alerta sobre la urgencia de encontrar, estudiar y comprender las formas textuales alternativas que la era global ha traído consigo; y, en tercer lugar, invita a reflexionar sobre las implicaciones socioculturales, semióticas y postraducidas de estos nuevos textos.

La cuestión del fin del logocentrismo predominante en la cultura occidental constata sin duda lo propuesto por esta tesis y por los defensores del *outward turn*. En una sociedad en la que el acceso a la información se hace eminentemente a través de una pantalla y nuevas formas textuales predominan sobre la letra escrita es inútil perpetuar una forma agotada, ajena a la realidad del consumo cultural de los receptores. Esto no quiere decir, como ya afirman Pressman (2009) y Hayles (2008), que la literatura haya muerto y que el libro impreso esté condenado a extinguirse; tan solo significa que están surgiendo nuevas formas de exploración textual, de innovación narrativa y de interacción con el documento a las que debemos prestar atención al margen del libro impreso.

Implica, a la postre, que si desde los círculos académicos no se opta por abrirse a estos nuevos universos textuales corremos el riesgo de quedar anclados en el estudio de prácticas desfasadas.

El agotamiento del logocentrismo que estamos viviendo en la era digital por supuesto viene dado, como se ha dicho, por la forma en la que internet ha afectado al consumo y a la producción de textos en el siglo XXI. Ya no solo se trata de que en la red estén surgiendo constantemente nuevas formas textuales diametralmente opuestas a las dinámicas de lo impreso; sucede también que incluso las tipologías textuales que tradicionalmente eran los buques insignia del papel han encontrado en internet una alternativa viable y cómoda. La literatura, la prensa, los libros de texto o los manuales se leen hoy en día a través de una pantalla; una pantalla con la que se puede interactuar, a través de la que se puede modificar, marcar y cambiar. Esto, como ya sugiriera Baudrillard (1997/2002), implica que, de manera sutil, el objeto semiótico es ahora más que nunca visual e interactivo. En la actualidad no preferimos acceder a la información desde la página del periódico, sino desde una pantalla en la que se reproduce la página del periódico; accedemos al icono del objeto en vez de al objeto en sí mismo. Sumado a la facilidad de generar semiosis sumativa a través de la multimodalidad que ofrece el entorno hipertextual de la red y ante la comodidad e inmediatez de la imagen frente a lo escrito nos encontramos con que lo escrito, y más específicamente lo escrito en papel, está perdiendo terreno frente a la afluencia de textos multimodales que se está produciendo en los entornos de consumo textual masificado de las redes sociales.

Por supuesto esta afirmación entraña posturas críticas y el giro exotrópico en lo textual se puede ver con reticencia desde ciertos entornos. La innumerable cantidad de instituciones culturales que se han erigido sobre la palabra impresa puede ver peligrar su

hegemonía y descreer de la legitimidad y la validez de estas nuevas formas textuales y narrativas. Con esta tesis, por tanto, pretendemos crear conciencia sobre su actualidad e importancia a la vez que señalamos la urgencia con la que los estudios de traducción deben adaptarse a esta vanguardia textual; no en vano, hemos insistido en definir los nuevos textos de la era de internet como palimpsestos.

La causa más explícita por la que el logocentrismo europeo se ha autoperpetuado la encontramos con certeza en que, por un lado, dentro de las artes la literatura ha sustentado un papel central desde los albores de la cultura: en cuanto que el inicio de la Historia se instauró en el momento en el que surgió la escritura en Mesopotamia, y en particular con la creación de la epopeya de Gilgamesh; tomando en consideración que desde el renacimiento de los nacionalismos en el siglo XIX una de las premisas obligatorias para considerar un espacio geográfico como Estado era tener una literatura asociada a una lengua específica, y que esa literatura contase con algún cantar épico germinal en su haber histórico; siendo conscientes de su importancia en la formación cultural de los estudiantes dentro de todos los sistemas educativos de tradición europea; admitiendo el peso en el desarrollo de las sucesivas civilizaciones y culturas que han tenido ciertos opera literarios y la consagración de sus autores; con todo no es de extrañar la presencia de la literatura en el podio de las artes. Si además nos damos cuenta, como señala Domínguez Rey (2014), de que la lengua escrita es la condición *sine qua non* para el desarrollo de todo arte y toda ciencia, en cuanto que la descripción léxico-semántica es el estado precientífico obligatorio para el desarrollo, comentario y transmisión de cualquier aspecto del saber humano, se puede justificar con facilidad que la idea de texto como objeto semiótico complejo se haya instaurado asociada a la lengua escrita.

Si esta influencia transversal y esta perpetuación a través de cánones artísticos e historiográficos han elevado lo léxico-semántico a una posición monolítica, también, por definición inversa, pueden ayudarnos a abrir esa idea de texto hacia los caminos semióticos más complejos que nos presenta la realidad comunicativa de nuestros tiempos. De manera análoga a lo que sucede con la literatura, es relativamente sencillo trazar un progreso historiográfico en los nuevos textos de internet, definir la existencia de géneros y subgéneros, señalar la presencia e importancia de ciertos hitos e, incluso, aducir el peso de algunos de estos textos a la hora de crear una idea de nación global.

3.4.1. El meme de internet por periodos

Como hemos mencionado, la división de una doctrina artística en periodos por reconocimiento de rasgos comunes es uno de los requisitos para considerar como arte una doctrina. Yendo más allá, es una de las condiciones necesarias para poner de relieve el impacto cultural de cualquier doctrina, sea o no artística: al igual que en pintura, arquitectura, escultura o literatura se estudian diferentes periodos a lo largo de la historia, también sucede así con la propia historia, la física o la comedia. La división de la cultura (y por tanto los textos) llevada a cabo por un colectivo en periodos con rasgos comunes de producción y ejecución a partir de la aparición de hitos permite trazar la historiografía de cualquier actividad de la sapiencia humana; todas estas historiografías tienen como objetivo facilitar el estudio diacrónico de esa determinada doctrina y analizar los objetos cognitivos producidos por ella, es decir, sus textos.

Así, por ejemplo, la escultura griega antigua se ha dividido en los periodos geométrico, arcaico, clásico y helenístico del mismo modo que la poesía de Juan Ramón Jiménez se estudia dividida en los periodos sensitivo, intelectual y suficiente. Estas divisiones, al devenir, posteriores a la producción, como análisis en perspectiva de un

fenómeno cultural otorgan a ese fenómeno una categoría elevada, de objeto de estudio y, por tanto, colocan a sus textos en una posición de relevancia social. Como ya hemos comentado, esta relevancia social sumada a la preminencia de la palabra escrita como vehículo educativo y signo de distinción de clase, y a la posición privilegiada de la literatura entre las artes es responsable de la fijación logocentrista de occidente.

El hecho de que se prime el estudio de unas historiografías sobre otras simplemente recalca la relevancia que se le otorga a unos textos sobre otros; por ello, resulta llamativa la ausencia de este tipo de perspectivas históricas en fenómenos textuales que llevan teniendo un impacto cultural preeminente más de veinte años.

En el meme de internet, por ejemplo, encontramos un género textual que ha trascendido fronteras y que es común a millones de usuarios desde finales del milenio pasado y, sin embargo, su estudio aún no ha permeado demasiado en los círculos académicos, posiblemente por considerarse objetos culturales menores. Se trata, por el contrario, de un fenómeno semióticamente complejo (como ya hemos tratado en el capítulo anterior) con un gran impacto social y de cuyo estudio se dilucida un desarrollo sistemático. Prueba de ello es que podamos dividir su existencia en periodos temporales de rasgos comunes. Aquí proponemos una separación en cuatro: de formación, arcaico, clásico y postmeme.

A pesar de que el meme de internet, como su nombre indica, es una tipología textual que se desarrolla y propaga en la red, es necesario entender que los rasgos semióticos que definen al meme de internet como texto no surgieron con internet, sino que encontraron en él el medio propicio para difundirse de manera viral (rasgo, por otro lado, definitorio de lo que hoy en día entendemos por *meme*). Estas características, que

hemos estudiado en más profundidad en el capítulo anterior, son la multimodalidad, la viralidad, la génesis por descontextualización y transcreación y la tendencia a la búsqueda de un efecto humorístico. La definición que dio Dawkins (1976) de *meme* se antoja demasiado genérica a la hora de definir los rasgos de lo que hoy en día entendemos por ese término, dado que se puede aplicar a todo tipo de símbolos y motivos artísticos y, por tanto, no acota las características del fenómeno complejo del meme de internet.

El youtuber analista de historia PutoMikel (2019³⁸) señala la existencia de lo que en esta tesis hemos denominado *plantillas de meme* en fenómenos culturales de todo tipo a lo largo de la historia anterior a internet. En concreto, habla de cuatro: el *SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS* romano, el *memento mori* renacentista, los caracoles en las marginalia medievales y el *kilroy was here* de mediados del siglo XX.

La primera de las plantillas, *SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS*, hace referencia a una serie de cuadrados repartidos por toda la Europa romana en los que, escrito o tallado, se repetía este motivo cinco veces de tal manera que se podían leer todas las palabras que componen la frase en cualquiera de las direcciones (figura 76).

³⁸ https://www.youtube.com/watch?v=yjxbrqk8st8&ab_channel=PutoMikel



Fig. 76

Se trata de una frase a la que se le han atribuido diferentes traducciones, aunque lo cierto es que parece ser simplemente un juego de palabras. Se han encontrado ejemplos que datan de diferentes épocas reproducidos sin motivo aparente en yacimientos a lo largo de toda Europa.

Si realmente se tratase de un juego de palabras, su intención humorística sumada a la repetición sistemática y descontextualizada por una vasta extensión de terreno y de tiempo nos permitiría hablar, efectivamente, de esta plantilla como de uno de los primeros memes.

Por otro lado, a pesar de que el contenido de los marginalia de los códices medievales se ha utilizado en internet como hipotextos de memes, sí que podemos hablar del patrón repetido de los dibujos de caracoles como memes en sí mismos sin necesidad de una recontextualización diacrónica.

La figura del caracol dibujado en los márgenes de los códices (*marginalia malacológica*) se repite a lo largo y ancho de la Europa medieval en textos de monasterios

que no guardan relación alguna entre sí. La presencia de los moluscos, además, suele no estar relacionada tampoco con lo escrito en el códice y los muestran amedrantando a caballeros (figuras 77, 78, 79, 80), de lo que se deduce un propósito humorístico (Monge-Nájera 2019).



Fig. 77



Fig. 78



Fig. 79



Fig. 80

De manera similar podemos enfocar el análisis del tópico renacentista *memento mori* como un protomeme. Partimos de la base de que este tópico, en particular en las artes plásticas y escultóricas, se utilizaba como elemento añadido, como hipotexto recontextualizador a través de la inclusión de, principalmente, calaveras. Además, se trata de un tópico que es en sí mismo postraducido, ya que existe desde la época clásica y en el Renacimiento se revalorizó hasta volverse increíblemente popular. La inclusión de un símbolo de muerte provocaba, al igual que sucede con los memes de internet, un giro

radical en el valor semiótico del pretexto, lo que a su vez conducía a su nueva génesis por descontextualización.

El caso de *kilroy was here* es visiblemente más cercano al concepto de *meme* que manejamos en esta tesis. Se trata de un eslogan que durante la Segunda Guerra Mundial se volvió muy popular en forma de grafiti hasta el punto en que encontramos testimonios de su presencia incluso en los baños de la Conferencia de Potsdam. Este meme se compone de dos hipotextos: uno léxico semántico, que reproduce la frase *kilroy was here*; otro icónico-visual, que muestra una caricatura (figura 81):



Fig. 81

Aparte de la viralidad con la que este meme se expandió por Europa, de su origen por semiosis sumativa de hipotextos multimodales recontextualizados (el hipotexto icónico visual proviene de una viñeta humorística británica de la época del racionamiento y el lema léxico-semántico hace referencia a la firma de un ingeniero de astilleros que los soldados estadounidenses encontraban en su viaje a Europa) y de su intención irónica y provocativa (existen testimonios que acreditan la inquietud que generó tanto en Stalin como en Hitler la incógnita sobre quién era Kilroy, a pesar de tratarse de un uso

descontextualizado del nombre), este meme tuvo un gran impacto postraducido dado que, además de seguir utilizándose tras la guerra para reivindicar la paz, se ha utilizado en diferentes productos de cultura masiva como videojuegos, canciones pop, series animadas o películas (PutoMikel 2019).

En todas estas plantillas encontramos rasgos de lo que posteriormente se ha descrito como *meme de internet*, y nos sirven como ejemplo para ilustrar que dicho formato ha existido desde los albores de la cultura humana. Sin embargo, no es hasta la llegada de internet que el meme encuentra su esplendor debido a que la red potencia todas sus características definitorias: su naturaleza hipertextual fomenta la semiosis multimodal; el acceso libre, gratuito y global sumado a la proliferación de plataformas y redes sociales garantiza la viralidad casi instantánea de ciertos textos; y los rasgos característicos de las generaciones nativas digitales (nostalgia y humor existencial entre otros, como ya hemos comentado) favorecen tanto la génesis por recontextualización como la búsqueda de propósitos humorísticos.

El paso de la etapa de formación a la etapa arcaica sucede, por tanto, con la llegada de internet a los hogares en la década de los 90. Esta etapa arcaica se caracteriza por textos en los que la semiosis sumativa tiene bajo nivel de complejidad a pesar de que se comienzan a instaurar cánones y, al contrario que en la etapa de formación, la mayor parte de los textos producidos cumple con todas las características de lo que entendemos por *meme*.

A pesar de que los textos más representativos de la etapa arcaica combinan un hipotexto léxico-semántico con uno icónico-visual, el primer meme de internet del que tenemos constancia (y por el que la CNN acuñó el término en relación con una idea

contagiosa) es el vídeo del *Oogachaka Baby*. Este texto quedó tan solo como un chiste anecdótico muy popular de finales de los años noventa, pero proporcionó el caldo de cultivo y el vocabulario técnico adecuados para la irrupción de los memes en redes sociales a principios del nuevo milenio. En foros y perfiles de Facebook comenzaron a verse viñetas que respondían al mismo patrón: caricaturas minimalistas, muchas veces esperpénticas, con un texto asociado (en origen siempre el mismo) en fuente *impact*. Se popularizó un gran número de textos de este tipo que se utilizaban en estas redes y foros para diferentes propósitos. Podemos nombrar como ejemplos significativos el *trollface meme* (figura 82), el *ffffuuuu meme* (figura 83), o el *like a sir meme* (figura 84), aunque se popularizaron infinidad de plantillas.



Fig. 82

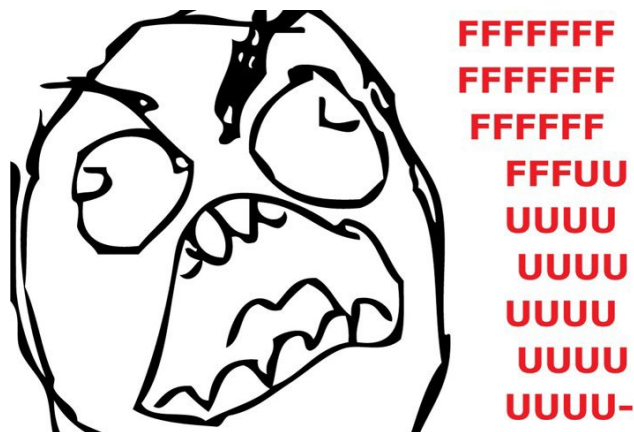


Fig. 83



Fig. 84

Aunque apreciamos un patrón común a todos los memes de la época arcaica y documentamos que la descontextualización de los hipotextos que los componen y su propósito humorístico en uso es claro, la generación de semiosis por suma de hipotextos multimodales en estos casos es de muy bajo nivel. Sin embargo, los memes de esta etapa

evolucionaron rápidamente y el gran cambio sucedió cuando se comenzaron a entender las caricaturas que componían los hipotextos icónico-visuales como personajes (es decir, se comprende el valor reversible de los hipotextos como hipertextos en sí mismos y viceversa), se los desprovino de su hipotexto léxico-semántico asociado y se comenzaron a crear con ellos viñetas (figura 86) o a asociarles hipotextos léxico-semánticos diferentes a los tradicionalmente suyos (figura 85).



Fig. 85



Fig. 86

Al fomentarse la práctica de la transcreación para moldear los textos al propósito de los prosumidores, el rango y las posibilidades de uso se amplían y dan lugar a nuevas prácticas que introducen la que consideramos en esta tesis como la etapa clásica de los memes de internet.

El salto a la imagen real define el paso hacia la etapa clásica. Si bien, hasta ahora se había trabajado sobre todo con viñetas de trazos abruptos y grotescos, ya se había iniciado el gusto por la recontextualización de hipotextos, lo que provocó que cualquier imagen fuese un meme en potencia. Este salto a una estética más cercana a la cultura pop

y menos de nicho genera una democratización del meme, y esto a su vez, sumado a la creciente popularidad de redes sociales como Facebook, provoca el estallido del éxito de los memes. El análisis muestra una tendencia a recontextualizar a través de la transcreación imágenes que por sí mismas pudiesen resultar cómicas; sin embargo, la extracción de características generales se vuelve más complicada, ya que ahora, debido a lo ya comentado, el proceso de semiosis por adición coordinada o subordinada de hipotextos ya no responde a un patrón único, sino que se adapta a una sensibilidad hacia la tipología textual que crece a una velocidad vertiginosa. Así, encontramos hipotextos visuales inspirados en figuras pop, como personajes de películas populares, que se coordinan con reescrituras de hipotextos extraídos de la misma referencia cultural escritos en fuente *impact* —que, recordemos, era la seña de identidad de los memes arcaicos— (figura 87); también se comienzan a utilizar como hipotextos visuales para memes fotos aleatorias de individuos anónimos de internet, estereotipándolos hasta convertirlos en personajes que refuercen los hipotextos léxico-semánticos asociados (figura 88). En otros casos, como el del popular *Hide The Pain Harold* (figura 89), la recontextualización de un hipotexto sucede utilizando como hipotexto adyacente el propio contexto en que se utiliza el meme final, es decir: una imagen de *Hide The Pain Harold* por sí sola resulta cómica debido a la visible incomodidad del individuo retratado a pesar de su sonrisa; sin embargo, el meme solo sucede cuando esa imagen, desprovista de hipotexto adyacente, se comparte como respuesta irónica a un comentario en redes sociales. Esto provoca que el hipotexto con el que se genera semiosis sumativa, en este caso subordinada, es puramente contextual y depende de la interacción directa y concreta de los interlocutores. La maleabilidad de memes de este tipo, por tanto, es enorme y nos hace comprender hasta qué punto en un entorno comunicativo como la red todo conlleva textualidad.



Fig. 87

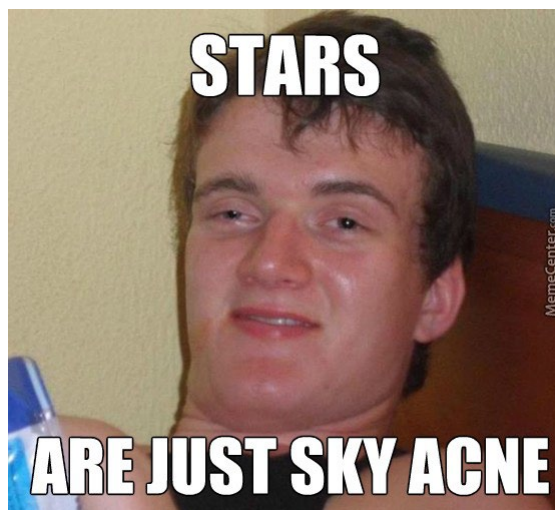


Fig. 88

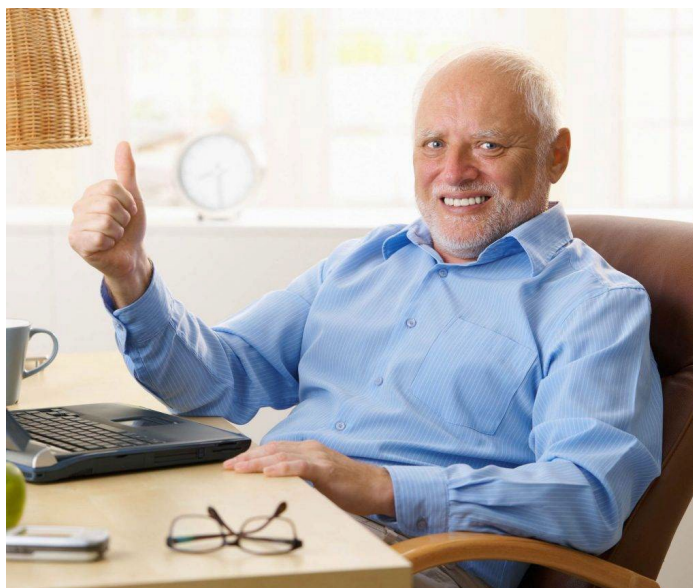


Fig. 89

El gran cambio en esta etapa surge, de esta manera, a raíz de la democratización de la tipología textual. La expansión del concepto de meme de internet y su arrollador éxito provocó, como ya analizamos en el capítulo anterior (en el que hemos decidido centrarnos solo en el análisis de memes de esta etapa clásica por cuestiones de espacio) que se produjesen de manera paralela actos semióticos cada vez más intrincados al tiempo que los prosumidores que los consumían y producían asimilaban los códigos lingüísticos ejecutados sin promover ni fomentar reflexión alguna sobre ellos. La popularidad de los memes en la red, un contexto comunicativo eminentemente multimodal, inculcó en los nativos digitales una especie de innatismo de semiosis sumativa que les permitió identificar el meme como uno de los vehículos comunicativos generacionales más presentes. Así, en esta etapa, encontramos memes de lo más diversos que, sin embargo, cualquier nativo digital puede identificar sin problemas. Surge así la idea de memes como estados de ánimo o *moods*, que permite a los nativos digitales entender una amplia variedad de textos como memes. Esa idea, en su núcleo, parte de la base de que cualquier acto comunicativo recontextualizado y pasado por el filtro del humor existencial funciona

como santo y seña lingüístico que otorga un sentido de pertenencia generacional a las generaciones Y y Z.

La cantidad de memes generados durante la etapa clásica es inabarcable y las subcategorías, representadas en las diferentes plantillas, son infinitas e infinitamente diversas, pero comparten la característica común de, en resumen, ser formas de palimpsesto que funcionan como vehículo comunicativo generacional de la manera ya detallada en los casos analizados.

La instauración de los memes de internet y la asimilación comunitaria de su proceso semiótico como lenguaje compartido crea el caldo de cultivo idóneo para la llegada de la etapa postmeme. Esta etapa se caracteriza por una preferencia por el uso metalingüístico del meme y por una proliferación de, por un lado, el absurdo por el absurdo y, por otro, el comentario o la crítica socio-política.

El uso metalingüístico, que sucede también a diferentes niveles, se convierte en seña de identidad: dado que el lenguaje del meme ya se ha democratizado y es común a la mayoría de los usuarios de la red, se da un paso mayor de abstracción eliminando referentes. Así, apreciamos una tendencia a generar hipertextos de meme contruidos sobre hipotextos de meme, como sucede en el caso de la figura 90 con *Hide the Pain Harold* y *Jealous Girlfriend meme*, con el único propósito de resultar cómico por lo absurdo. Que este tipo de textos se acepten y cumplan con su objetivo cómico depende por completo, como hemos sugerido, de que los interlocutores compartan el proceso semiótico del meme como lenguaje común y la cultura que lo rodea como acervo generacional propio y definitorio.



Fig. 90

En la figura 91 apreciamos el uso metalingüístico del meme en varios niveles: el hipotexto icónico-visual es una variación del meme arcaico del *trollface*, y por lo tanto un uso metalingüístico del mismo dentro del lenguaje común del meme; pero también se utilizan de manera irónica fondos y tipografías comúnmente aceptadas como feas en la red y, por tanto, valoradas como memes en sí mismas.



Fig. 91

Esta recontextualización de la anti-estética como vehículo satírico e hipotexto es común en esta etapa. Apreciamos cómo en la figura 92 se abusa de manera irónica de un montaje y unas tipografías poco atractivas visualmente para conseguir el efecto de humor a través de la revalorización del absurdo, idea que se ve reforzada con el sinsentido propuesto por el hipotexto léxico-semántico.



Fig. 92

De la misma manera, en la figura 93 apreciamos cómo se utiliza una plantilla (fondo negro con letras blancas enmarcando una imagen) típica de los inicios de la etapa clásica de manera irónica, de nuevo para reforzar el propósito humorístico del absurdo.



Fig. 93

En ambos casos apreciamos que la recontextualización de figuras de la cultura popular sin causa motivada es un patrón. Todas estas recontextualizaciones surgen como traducciones culturales de los hipotextos y pueden suceder en cualquiera de los niveles en los que se produce incidencia semiótica.

En el caso de los textos de la etapa postmeme que se centran en el comentario y la crítica socio-política vemos que estos patrones se repiten, pero se les suman hipotextos léxico-semánticos, generalmente con una fuerte carga irónica, en los que se tratan temas de actualidad.



Fig. 94



Fig. 95



Fig. 96

Añadidos a la crítica socio-política manifestada de manera irónica en el hipotexto léxico-semántico, encontramos en estos casos de nuevo el gusto por utilizar la estética feísta en lo icónico visual (figura 95) o en la tipología (figura 94) como uso metalingüístico del lenguaje compartido por la comunidad de prosumidores de memes. De manera más obvia lo apreciamos en la figura 96, donde, sumado al uso de un personaje de la cultura popular en el hipotexto icónico-visual, se utiliza una plantilla de meme típica de la etapa clásica para darle un vuelco irónico con un tachado y una reescritura claramente realizadas con Paint (software que ha pasado a formar parte de la cultura popular también como meme del diseño gráfico).

En el caso de la figura 97, la recontextualización de hipotextos sucede en niveles profundos de semiosis. No solo se ha traducido la cara del vicepresidente Pablo Iglesias para colocarla en el cuerpo del personaje Mike Wazowski de *Monstruos S.A.*; se ha hecho además con un fotograma concreto del personaje que se ha vuelto viral como plantilla de meme por haber sido ya recontextualizado colocando en su cuerpo la cara de otro

personaje (figura 98). La crítica social, de nuevo irónica, requiere varios niveles de lectura de hipotexto para entenderse: la abundancia de faltas de ortografía y errores sintácticos y tipográficos en el hipotexto léxico-semántico pretende reproducir de manera satírica, no ya el modo en el que los votantes de la derecha más radical se comunican por escrito por las redes sociales, sino el meme (en el sentido dawkiniano) que los nativos digitales de tendencia izquierdista tienen de la manera en que se comunican en las redes los votantes de derechas. Una traducción en una traducción de una traducción a través de una traducción.



Fig. 97



Fig. 98

Como se ha podido apreciar, todos los textos estudiados como pertenecientes a la etapa postmeme (que está comenzando a desarrollarse en la actualidad de manera paralela a la continuidad de la etapa clásica) poseen una fuerte carga cultural española o son memes en castellano. Esto se debe a que, paradójicamente, la viralidad del fenómeno cultural del meme y su democratización a nivel global ha conducido a la potenciación del desarrollo local de memes, muchas veces como contra-reacción al fenómeno global. De esta manera, mientras que en la etapa clásica la tendencia dominante era el meme en inglés o con hipotextos aceptados y compartidos por la comunidad global, en la etapa postmeme es más común encontrar textos dedicados a lo nacional o lo regional (figura 99).



Fig. 99

Con este análisis cronológico de las etapas del meme como forma textual creemos haber cubierto las generalidades de un fenómeno cultural en constante evolución que, solo hasta la fecha, cuenta con una cantidad de textos de génesis semiótica tan diversa que ni siquiera un análisis académico estrictamente enfocado a estudiarla en su totalidad podría aun así cubrirla. Sin embargo, estas pinceladas nos permiten poner en contexto la trascendencia social y el valor cultural que tiene el meme como fenómeno textual, incluso siendo solo una de las múltiples nuevas textualidades que hemos querido estudiar en esta tesis. Si aun con todo hemos podido trazar rasgos comunes que orbitan en torno a la traducción y a la multimodalidad (aunque, como hemos estudiado, esta división es redundante), y hemos podido apreciar la manera en que, mientras la letra impresa decae (Hayles y Pressman 2013) estas nuevas textualidades crecen y mutan a un ritmo vertiginoso, es lícito afirmar que los estudios de traducción no progresarán si deciden estancarse en un logocentrismo que actualmente no ocupa un rol central en nuestra cultura.

Como hemos afirmado con anterioridad, esto no significa que la literatura deba dejar de reivindicarse ni que los estudios de traducción deban desligarse de lo léxico-semántico; simplemente nos hace ver hasta qué punto los estudios de traducción necesitan comenzar a practicar y fomentar miradas exotrópicas y no normativas y cómo así el progreso sociocultural nos lo exige (Bassnett y Johnston 2019).

La proliferación de prosumidores entre los nativos digitales en un entorno eminentemente multimodal donde prevalece lo visual sobre lo escrito hace lógico que por encima de la palabra hablada y escrita preponderen nuevas formas textuales. En tanto que son estas generaciones Z e Y quienes deciden qué cultura consumen y producen al tiempo que provocan un cambio en los hábitos de consumo y producción de masas, creemos lícito estudiar sus tendencias en cuanto que ellos son los *shapers of knowledge* (Kress 2010: 27) de la era global.

3.4.2. El acervo textual de internet como instaurador de un sentimiento transnacional: *ok boomer*

Al igual que en el siglo XIX los autores exploraron las épicas nacionales para fabricar un sentimiento de Estado e instaurar discursos patrióticos, ya hemos comentado en esta tesis cómo entre las generaciones Y y Z existe una percepción de capital cultural compartido que genera una suerte de identidad transnacional.

Como hemos reseñado que comenta el analista digital DayoScript (2019), el conocimiento común de ciertas nuevas textualidades por ejemplo los memes de internet y su metalenguaje no solo genera nuevas narrativas y dinámicas de creación, sino que funciona a modo de santo y seña. En cuanto que el acceso a estos nuevos textos y la participación en redes sociales por norma general no está sujeta a la nacionalidad, que el inglés se ha convertido en una lengua vehicular, y que la naturalidad con la que los nativos

digitales manejan internet y sus dinámicas ha subrayado las implicaciones de la brecha generacional con generaciones previas, los nuevos textos de internet funcionan para los millennials y posmillennials al modo que funcionaban las épicas nacionales en el Romanticismo: sirven para marcar la otredad con respecto a los no nativos digitales y para afianzar un sentimiento de pertenencia ajeno a fronteras geográficas. Al fin y al cabo, como señala Perloff (2010: 4) al respecto de la cultura que se produce en la red,

Under these circumstances, communication is likely to shift from a specific geographic location (for example, the New York of Frank O'Hara) or one's particular local circle (e.g., the Beats) to those, wherever and whoever they are, who share a particular set of interests and allegiances. The word *community* thus takes on an entirely new meaning: the community now exists on particular websites or in the blogosphere—a situation whose far-reaching implications we have not even begun to understand.

La génesis y expansión del meme de internet conocido como *OK boomer* ilustra esta idea. El meme surge de manera anónima a través de un vídeo en el que un miembro de la generación *baby boom* acusa a los millennials y posmillennials de padecer el síndrome de Peter Pan y creer que sus ideales se van a cumplir sin necesidad alguna de esfuerzo, a lo que un millennial también anónimo replica entonando un sonoro «OK, boomer» (Bote 2019). El vídeo pronto se popularizó hasta convertirse en un meme que se comenzó a utilizar como contra-crítica hacia los nativos digitales, en particular como denuncia de cara a generaciones anteriores, a las que se ve en gran medida como responsables de fenómenos como el cambio climático o la burbuja inmobiliaria, y que ahora critican con dureza a las generaciones Y y Z.

Pronto adoptó formas diversas, muy relacionadas con lo estudiado como *postmeme* en estas páginas.



Fig. 100



Fig. 101

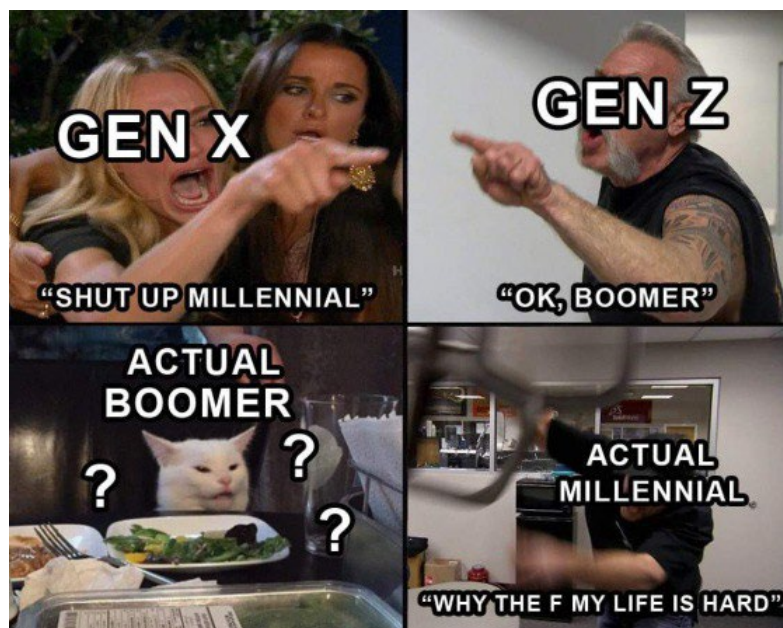


Fig. 102

La utilización por parte de los nativos digitales de un lenguaje simbólico tan propio para ellos y tan extraño para generaciones anteriores ilustra una reivindicación del Yo frente al Otro. A su vez subraya la idea de que las fronteras geográficas y las identidades nacionales cada vez tienen menos importancia para los usuarios de la red y lo que cobra valor es el acervo contextual, que se articula a través de la comprensión y propagación de nuevas formas textuales que existen en la red y que hemos analizado en esta tesis.

La identidad nacional asociada a un territorio se conforma en torno a un entramado complejo de constructos sociales y psicológicos:

Desde el punto de vista psicológico el espacio territorial no sólo es el lugar de la identidad, sino igualmente de la diferencialidad. El territorio aparece como el lugar privilegiado para relacionar el yo y el entorno, puesto que delimitar un territorio es a la vez tomar posesión y afirmar su identidad. Del mismo modo, los lugares connotados por la historia y la tradición oral actúan de referentes simbólicos para los miembros de una comunidad, que encabalgan en una suerte de 'geografía imaginaria' lo real histórico y lo legendario. Dentro de esta línea, el propio cuerpo

se presenta como un espacio, y el ser humano en la dialéctica entre su cuerpo y el territorio es donde instala las señas de identidad, de relación y de historia, y es ahí donde nos reconocemos. (Gómez Aguilar 2005: 40)

De esta manera, la identidad nacional es variable en función de la deriva cultural y de la inclusión del individuo en su contexto histórico y geográfico. En la era global, en la que una gran parte de las actividades sociales y culturales se desarrolla a través de la red y en la que la globalización abarca todos los aspectos del día a día, es lógico deducir que las identidades sociales son conceptos mucho más difuminados. «Todas las áreas de la actividad humana están siendo modificadas por la intersticialidad de los usos de Internet» (Gómez Aguilar 2005: 42). Y, ya que el acervo cultural de la red ha modificado el paradigma textual y ha desplazado el logocentrismo dominante al tiempo que se generan estos discursos de confrontación nacional apoyados en esas nuevas textualidades, la idea de internet como patria (entendida como el entorno cultural al que un individuo siente que pertenece) transnacional cobra fuerza:

La red global que forman los ordenadores se configura como un medio transnacional que posee espacio y cultura propios, frecuentemente denominados cibercultura y ciberespacio, y también crea comunidades. (Gómez Aguilar 2005: 43)

Esto, como señala Gómez Aguilar, también trae consigo la aparición de nuevas clases sociales, como los *desinformados*, que no pueden acceder a ese acervo textual sobre el que se construye la identidad transnacional, y pone de manifiesto el cambio radical que han experimentado las relaciones humanas desde la popularización de las redes sociales. Sin embargo, para el propósito de esta tesis, parece claro que esas nuevas textualidades que han desplazado el logocentrismo imperante son los cimientos sobre los que se construye una identidad transnacional enfrentada a las paradigmáticas narrativas

de nación tradicionales.

3.4.3. Hitos de los nuevos textos de internet: el peso social de *influencers*, *youtubers* y la épica posmoderna

El estudio de estos objetos semióticos desde la sociología de la traducción señala cómo la implantación de las nuevas textualidades de internet tiene consecuencias en la sociedad. La aparición de los denominados *influencers*³⁹ y el peso que sus textos tienen en las nuevas generaciones nos obliga a establecer una comparación con los grandes hitos culturales de antaño. Estos creadores han pasado a tener una trascendencia similar a la que en siglos pasados han tenido escritores, filósofos o pintores y, en cuanto que los millennials y posmillennials miden la trascendencia social con base en la cantidad de seguidores, es seguro afirmar que internet ha supuesto una nueva dinámica de instauración de hitos.

Dentro de los conocidos como *influencers* nos resultan especialmente interesantes los *youtubers* (creadores que publican sus textos en esta red concreta). «YouTube, al igual que otras redes sociales como Facebook o Twitter, se ha convertido en un espacio digital omnipresente en la vida cotidiana de muchas personas» (Ardèvol y Márquez 2018: 35); la plataforma se ha convertido en uno de los medios virtuales con mayor circulación de textos, tanto que los *influencers* de esta red social son personalidades admiradas dentro del extracto generacional de sus seguidores y cuyo éxito se busca replicar:

youtuber se encuentra entre las diez profesiones más deseadas por los niños españoles. En el mismo sondeo emergieron con fuerza otras profesiones propias del mundo digital, como *gamers*, *bloggers* y *community managers* (Molina, 2016). Según otra encuesta de la revista *Variety* a adolescentes estadounidenses de

³⁹ Creadores digitales de gran éxito y gran popularidad.

entre 13 y 17 años de edad, en la que se preguntaba sobre los personajes más importantes del momento, ocho de los diez más votados fueron *youtubers*, por encima de celebridades del mundo del cine y la música, como Bruno Mars, Taylor Swift, Morgan Freeman, Meryl Streep, Will Smith o Johnny Deep (Ault, 2015). Estos datos, corroborados en muchas de las entrevistas realizadas en nuestro estudio, ponen de manifiesto la influencia que los *youtubers* ejercen en la actualidad en los adolescentes de distintas partes del globo (Ardèvol y Márquez 2018: 39)

Hasta tal punto la influencia de estos creadores es grande que «nombres como PewDiePie, en los países anglosajones, o El Rubius, en los de habla hispana, están presentes hoy en las conversaciones y el imaginario de muchos niños y adolescentes que ven en ellos nuevos modelos a seguir» (Ardèvol y Márquez 2018: 47). Y, aunque esto podría mostrar hasta qué punto las nuevas textualidades y sus hitos han desplazado a los hitos logocéntricos de antaño, Ardèvol y Márquez (2018: 37) hacen notar que, más que sustituirlas, redes como YouTube con sus creadores han modificado las dinámicas tradicionales de medios obligándolas a absorber las suyas. Los estilos narrativos propios de YouTube, con su «oralidad multimodal» (Ardèvol y Márquez 2018: 37) han obligado tanto a los medios tradicionales como a sus hitos a reinventarse.

Aunque la mayor parte de los *youtubers* que ejercen influencia en las nuevas generaciones crean con enfoques de ocio, hay un creciente interés entre los creadores digitales de masas en investigar perspectivas didácticas e investigadoras. Por ello, en el plano de la enseñanza podemos observar una creciente tendencia hacia las nuevas formas digitales: no solo en las aulas se están comenzando a implantar dinámicas de estudio a través de *youtubers* (Tirado de la Chica en Cabero Fayos y Pallarés-Piquer 2019: 77), sino que cada vez más universidades están haciendo lugar en sus temarios al estudio de estos creadores y sus enfoques, no solo por su posible valor didáctico, sino también porque hay una enorme variedad de líneas de estudio contemporáneas que se están abordando antes desde el análisis digital que desde núcleos académicos. En esta misma

tesis hemos optado en varias ocasiones por citar a creadores digitales dado que nos ha resultado complejo encontrar documentación académica sobre algunos de los temas que hemos tratado.

Esta dinámica de peso social de los *influencers* se hace notar en el día a día de figuras públicas y del ciudadano de a pie: la información de los periódicos alcanza a más público a través de sus cuentas en redes; los políticos comentan situaciones estatales y se comunican con el pueblo a través de Twitter; los escritores publicitan sus libros mediante las redes y consiguen contratos editoriales a raíz de su número de seguidores; las nuevas generaciones de investigadores exploran la divulgación a través de YouTube. Si bien es cierto que los flujos textuales de las redes están totalmente capitalizados y que la visión de internet como un lugar democrático y universal está virando más hacia una naturaleza demótica y sesgada, podemos reconocer que, al margen de la perpetuación u oposición a las dinámicas de poder tradicionales, la instauración de los hitos de la red es una realidad y debemos aprender a estudiar sus consecuencias desde el ámbito académico. El peso que ostentaban escritores, filósofos, sociólogos y artistas en otros tiempos no ha dejado de existir; lo que ha quedado desfasado es el logocentrismo que articulaba esos constructos de trascendencia social.

Al margen de la influencia que ejercen algunos creadores digitales, hay obras transmediáticas que trascienden a sus autores y se alzan como textos paradigmáticos de la red, «not only popular, but relevant» (Glaser en Rauscher, Stein y Thon 2021: 98). Es el caso del webcomic digital *Homestuck*.

Homestuck is a webcomic of truly epic proportions. Created by Andrew Hussie between 2009 and 2016, it consists of over 8,000 pages and contains various media formats. It has been called the “Ulysses of the Internet” (PBS Idea Channel 2012) and “a genre-fusing postmodern epic designed for and produced through the

internet” (Litwhiler 2013, 1). As the creator himself put it: *Homestuck* is “a story about kids on the internet, that is told in a way that is like, *made of pure internet*” (O’Malley 2012, n.p., original emphasis). However, *Homestuck* not only utilizes the possibilities of digital production and reception, but the narration, style, and collaboration are themselves influenced by characteristics of digital media, especially game mechanics, obsolete technology, and playful interaction. (Glaser en Rauscher, Stein y Thon 2021: 96)

Como señala Glaser, el hecho de ser un texto *made of pure internet* conlleva una hibridación de técnicas narrativas y características textuales de las nuevas textualidades de la red que hemos analizado. La interactividad; la participación activa del *fandom* anónimo en la creación de la obra a través de sistemas de metacomentarios; la estética inspirada en el meme de internet; la dinámica de lectura similar al funcionamiento de los videojuegos y sus sistemas (o más bien la burla a estos) de meritocracia se mezclan en el texto haciendo obvio que la construcción de significado no sucede solo a partir de lo léxico-semántico. *Homestuck* supone, de esta manera, un texto de proporciones epopéyicas construido a partir de las bases de las nuevas narrativas que ofrece la red y, a la vez, uno que conecta a la perfección con la sensibilidad de los nativos digitales. Su naturaleza y sus mecánicas comulgaban con los intereses de consumo de capital cultural de nuevas generaciones educadas en la red:

With the end of the webcomic series in 2016 and the closure of the official forum, an important part of this mutual world is now stuck in time. In transforming a lived experience into a stable media format (digital or printed), *Homestuck* itself became part of technostalgic memory. Therefore, the notion that *Homestuck* is “*made of pure internet*” (O’Malley 2012, n.p., original emphasis) does not only convey the communities it helped to build during its active run and the various digital media aspects it utilized, but also the different modes of engagement, media literacies, and expectations it relied on and satirized to tell a truthful yet funny story about coming of age in an ever more interconnected world. (Glaser en Rauscher, Stein y Thon 2021: 107)

Esto, a su vez, no solo subraya la existencia de un sentimiento de pertenencia generacional transnacional ligado al consumo de textos de internet, sino que demuestra la existencia de hitos entre los nuevos textos de internet y cómo esos hitos, palimpsestos translingüísticos, híbridos, heterogéneos, cada vez están más alejados del logocentrismo tradicional de la cultura occidental.

A pesar de que el análisis realizado de las nuevas textualidades en estas páginas ha sido diverso, apenas roza la superficie de la variedad textual que existe en la red. Aun así, los casos estudiados nos han devuelto en todo momento prácticas, tendencias y objetos traducidos o traductológicos, lo que nos permite afirmar que la hoja de ruta de los nuevos textos de internet es hacia los palimpsestos en un entorno cultural eminentemente traducido o, más bien, postraducido. La verdadera dificultad reside en nuestra limitada capacidad como colectivo de analizar fenómenos textuales en constante mutación. Por ello, creemos básico que se realicen más estudios analíticos que partan de ese giro exotrópico que puede contemplar la infinidad de formas semióticas sobre las que se puede construir significado.

La proliferación de este tipo de perspectivas académicas depende en gran medida de que se recontextualicen ciertas visiones preconcebidas que los estudiantes de traducción tienen de su labor. Aún en el siglo XXI existen ciertos conceptos y enfoques inmovilistas y binarios instaurados en el subconsciente del alumnado; ideas relacionadas con la búsqueda de la equivalencia como ideal platónico y con el respeto religioso a la autoría del original que están fuertemente arraigados en enfoques decimonónicos (Snell-Hornby 2006: 3). Ese giro exotrópico que requieren los estudios de traducción para adaptarse a la postmodernidad depende, por tanto, de fomentar la amplitud de miras sobre

lo que es la traducción y lo que son los textos ya desde las aulas en las facultades de Traducción e Interpretación.

4. CONCLUSIONES

Lo expuesto en esta tesis, particularmente en el segundo y el tercer capítulo, pone de relieve que la era global está trayendo consigo nuevas formas textuales que exigen que los estudios de traducción abandonen su etnocentrismo. Si bien aportaciones como las de Maitland (2010; 2017), Bassnett y Johnston (2019) y Gentzler (2017) han abierto camino a autores como Boria *et al.* (2020) o Rauscher *et al.* (2021), el estudio del impacto social de la traducción en el mundo global aún necesita madurar. Por lo pronto, la constatación de la hipótesis de este trabajo –que las nuevas textualidades de internet tienen naturaleza traducida– requiere previamente que redefinamos lo que entendemos por texto. Quizás este es el mayor reto que han planteado estas páginas: el concepto de textualidad, en particular en el ámbito de la traducción, está íntimamente ligado a la palabra, eminentemente escrita, y esa tradición sobre la que se han construido los pilares de nuestro ámbito de estudio es, como todas las tradiciones, compleja de deconstruir. Sin embargo, ya se ha expuesto en el primer capítulo la manera en que la semiosis heredera de Peirce nos permite analizar cualquier acto comunicativo, sea del tipo que fuere, para hallar en él una articulación significativa.

Asumir que cualquier impulso sensible transmite sentido y, por tanto, puede ser aprehendido e interpretado es el primer paso para constatar la hipótesis que articulan estas páginas. El segundo estadio, necesariamente, proviene de aceptar que los impulsos comunicativos no suceden de forma aislada; de hecho, todo objeto semiótico se articula circunstancialmente con otros objetos semióticos para, de manera contextual, generar un sentido que dependerá tanto de quien lo produzca como de aquel que lo reciba. La idea de las nuevas textualidades no presupone que sean textualidades recién creadas, sino que señala la urgencia de aceptar hoy algo que lleva sucediendo siempre: que lo visual influye

en lo auditivo, lo auditivo en lo gustativo, lo gustativo en lo táctil, y así en todas las combinaciones posibles. Lo apremiante de esta asunción es que, si bien la multimodalidad es tan antigua como la propia comunicación, se ha convertido en la actualidad en una tendencia general. Por ello, cuando esta premisa se ha superado, podemos identificarla con el acervo cultural de los nativos digitales en internet.

Todos los textos analizados en el segundo capítulo han devuelto resultados positivos para ese propósito. La concepción de la macroestructura textual a modo de hipertexto facilita la percepción de los casos elegidos como traducciones de hipotextos selectivos que funcionan como pre-textos. El estudio de estos pre-textos, en el caso del arte del *fandom* o el videojuego, nos permite observar una tendencia a la hibridación y a la evolución de los objetos semióticos: si bien se parte de un texto origen, en el proceso de vuelco de significado se recubre este texto con capas de otros pre-textos; se transcrea tomando como inicio uno o varios puntos de partida. Esos objetos semióticos que funcionan a diferentes niveles pueden ser universos narrativos, personajes o incluso estilos que se comprenden, asumen, transforman y mezclan. En el caso de la traducción de la identidad en redes sociales han resultado especialmente útiles los conceptos de hiperrealidad y simulación de Baudrillard para entender cómo en el contexto del transhumanismo el objeto que se interpreta y se traduce por propósitos concretos es la propia identidad. Los memes de internet, por su parte, se nos han mostrado como objetos significantes extremadamente intrincados en los que la heterogeneidad de hipotextos alcanza niveles muy superiores a los de los otros casos analizados. Esta tendencia continua al palimpsesto suscribe la idea de la postraducción: la cultura es una sala de espejos enfrentados en la que los textos se reflejan unos en otros. Una constante transcreación de una transcreación previa.

El análisis del segundo capítulo, que buscaba reiterar la entidad textual de los objetos analizados y subrayar su carácter traducido, permite que en el tercer capítulo se haya podido esclarecer la relevancia de esta tesis para los estudios de traducción. El objetivo de estas páginas, a la larga, no era tan solo constatar su hipótesis, sino también insistir en la urgencia con la que los estudios de traducción deben ampliar su visión del entorno que los rodea. Si, como se menciona en la introducción de este trabajo, en la actualidad un meme es responsable en alto grado de construir cultura entre los nativos digitales, y hemos concluido que textos como los memes guardan íntima relación con la traducción, debemos estudiar, comprender y adaptarnos a este nuevo contexto social. Y es que no solo ha quedado patente que las nuevas textualidades de la red tienen naturaleza traducida, sino que también se ha podido apreciar que en sus dinámicas culturales encontramos puestos en práctica conceptos sobre los que la vanguardia traductológica lleva décadas teorizando. Aparte de ser objetos semióticos generados por transcreación, con un proceso de equivalencia selectiva, apreciamos en ellos una tendencia a la génesis anónima o comunitaria que liga directamente con la disolución del concepto romántico de autoría aplicado a la traducción; la manipulación textual con propósitos de perpetuación o desarticulación hegemónica y asociada a las dinámicas de poder es una constante; el flujo de retroalimentaciones semióticas en el sistema de hipervínculos reafirma la concepción de la cultura como fenómeno postraducido y, al mismo tiempo, nos permite ver que la revolución de los prosumidores que ha facilitado la Web 2.0. no es sino una constante reivindicación del lector como intérprete y, por tanto, como traductor.

Internet ha supuesto un innegable cambio en el paradigma de consumo cultural, y una de sus primeras y más notorias consecuencias ha sido el abandono del logocentrismo

imperante en la cultura occidental. En mi opinión, la traductología, en vez de insistir en recorrer caminos transitados puede aún acercarse con curiosidad a los retos culturales que depara el futuro, de los que participa y es piedra angular. En el contexto académico en el que nos encontramos, donde la sociología de la traducción comienza a tomar fuerza y hay lugar para más voces divergentes, para más pluralidad de puntos de vista y para visiones más integradoras, considero necesaria una metodología descriptiva que permita realizar un viaje de ida y vuelta desde la traducción hasta la sociedad y la cultura contemporáneas para analizar las segundas con las herramientas conceptuales y el vocabulario crítico que la primera ha logrado desarrollar. Ulteriormente esto puede favorecer que los estudios de traducción amplíen su propósito sincrético y en vez de observarse desde dentro comiencen a buscar miradas ajenas y a favorecer una visión del mundo bajo la mirada del traductor. La necesidad de emanciparnos de nuestras propias fronteras nace de la médula misma de nuestro propósito profesional: ese eterno anhelo de mirar, medir e interactuar con la Otredad también debe perseguirse en el seno académico de nuestro oficio. Recontextualizar la que tradicionalmente ha sido nuestra materia prima de trabajo supone, desde luego, un reto, pero también una oportunidad única de reinventarnos. Por ello, con la humilde y limitada aportación que supone esta tesis espero favorecer el impulso de esa mirada exotrópica, de esa búsqueda constante del horizonte. Al fin y al cabo, como afirman Ovidi Carbonell y Sue-Ann Harding, los estudios de traducción pueden integrar e integrarse a visiones académicas «that cross-cut the study or application of translation from a cultural point of view, and that also contribute to the expansion of our discipline» (Carbonell y Harding 2018: 2).

En síntesis, las conclusiones que he extraído de este trabajo funcionan de manera encadenada. En primer lugar, un análisis profundo revela no solo que un texto puede estar

compuesto de cualquier impulso significativo, y no exclusivamente de palabras, sino que, además, en la era global esos impulsos suelen ser heterogéneos. Por tanto, es imperativo que los estudios de traducción amplíen su concepción de aquello que es texto. El estudio de la génesis de estas textualidades en internet ha demostrado, asimismo, que los textos no se traducen; lo que se traducen son hipotextos de pre-textos para generar así nuevos hipertextos. Esto, a su vez, subraya, por un lado, que la dinámica de los prosumidores revela la cultura de la red como una cultura eminentemente postraducida y, por otro lado y en consecuencia, que debemos aprender a desligarnos definitivamente de las visiones monolíticas de equivalencia y originalidad, dado que solo son constructos.

Por consiguiente, el análisis de las nuevas textualidades de la red, en concreto con subgéneros como el *bardcore*, nos anima a fomentar visiones de la traducción que funcionen desde y hacia la sociología: el cambio sociocultural que ha traído consigo la red exige que analicemos las futuras derivas culturales al mismo tiempo desde la sociología y la traductología para así poder observar, subvertir, reconducir o apoyar tendencias hegemónicas. Ha quedado claro que las nuevas dinámicas de los prosumidores han alterado profundamente los cimientos de lo que Lefevere (1992) definió como *mecenazgo*, y por eso urge que proliferen teorías sociológicas de la traducción. Al mismo tiempo, todo lo estudiado no hace sino recalcar la importancia de propiciar miradas exotrópicas e instaurar tendencias sincréticas en el seno de los estudios de traducción que no solo se busquen a sí mismas fuera de nuestros propios límites, sino que también atraigan miradas hacia todo lo que tenemos que ofrecer.

La mayor conclusión que he podido extraer es que la cultura predominante en la era global es, sin duda alguna, un fenómeno postraducido. Por ello, creo que esta ampliación del concepto de texto alrededor de la que he construido estas páginas puede

ayudar a fijar una hoja de ruta en el complejo contexto cultural del siglo XXI. Esa hoja de ruta se puede contemplar desde las aulas, y por ello confío en que cada vez más, poco a poco, la enseñanza de la traducción en las facultades dejará de orbitar en torno a conceptos vetustos e inmovilistas y proliferarán visiones dinámicas, descriptivas y actuales que puedan hablar sin restricciones del maravilloso y complejo fenómeno que es la comunicación. Quiero pensar que conceptos como el de equivalencia como *poiesis* primigenia, metáforas como la de la traducción órfica o análisis como el del modelo cultural borgeano que se contienen en estas páginas resultarán dentro de no mucho tiempo menos vanguardistas de lo que ahora pueden parecer en ciertas facultades de Traducción e Interpretación.

La traducción, comprendida de esta manera, desde esa visión no subyugada de la equivalencia y del original, contempla y anhela ese horizonte. La transcreación, la multimodalidad, la amalgama, el palimpsesto y la variación no son solo estadios emocionantes de nuestro ámbito de estudio, sino también variables de nuestra labor que articulan el entorno que habitamos. Vivir, en efecto, es traducir(se) sin descanso, es poblar un contexto en constante traducción. Creo, por tanto, que el estudio del entorno cultural que se está generando en la red y entre los nativos digitales puede ayudar a que ese axioma vehicule visiones generacionales del mundo y ayude, por fin, a revalorizar la tan frecuentemente denostada figura del traductor. Por ello confío en que ahora que parece cada vez más claro que no existen creadores sino intérpretes, quienes nos movemos dentro de los estudios de traducción estemos a la altura de nuestro contexto y de lo que nos exige el presente para favorecer y fomentar la sensibilidad de futuros grandes intérpretes, que no serán sino grandes creadores. La idea que surge de estas páginas, lejos de limitarse a lo que en ellas se contiene, abre un camino a futuras incursiones en nuestro ámbito desde

perspectivas plurales y cercanas a la realidad del mundo que habitamos y que constantemente traducimos. De esta manera, compartiendo como comparto la visión de la cultura especular de Jorge Luis Borges, finalizo este trabajo con la esperanza de que el reflejo que proyecte en textos futuros propicie nuestro constante progreso, lento pero firme, hacia el futuro.

BIBLIOGRAFÍA

ABC NEWS (2012). *E.L. James on Barbara Walters' 10 Most Fascinating People of 2012*. Recuperado el 4 de abril de 2020 de https://www.youtube.com/watch?v=XzRbcL-a6M8&ab_channel=ABCNews.

AGUIAR, DANIELLA y JOAO QUEIROZ (2013). «Semiosis and intersemiotic translation». *Semiotica* n.º 196 (2013): 283-292.

_____ (2015). «From Gertrude Stein to Dance: Repetition and Time in Intersemiotic Translation», *Dance Chronicle*, 38: 1-29. DOI: 10.1080/01472526.2015.1043801

APTER, EMILY (2007). «Untranslatable? The 'Reading' versus the 'Looking'». *Journal of Visual Culture* 6, n.º 1, págs. 149–56. <https://doi.org/10.1177/1470412907075075>.

ALTOZANO, JAIME (2018). *Los secretos de la música de Dark Souls*. Recuperado el 11 de marzo de 2020 de https://www.youtube.com/watch?v=LjKAQ-zI5Ns&t=11s&ab_channel=JaimeAltozano.

ALTOZANO, JAIME (2020). *Lo-Fi Hip Hop: la expresión de la nostalgia millennial*. Recuperado el 27 de abril de 2020 de https://www.youtube.com/watch?v=WUnCaHYgmJc&ab_channel=JaimeAltozano.

ÁLVAREZ, ROMÁN, y M.^a CARMEN ÁFRICA VIDAL CLARAMONTE eds. (1996). *Translation, Power, Subversion*. Clevedon: Multilingual Matters.

ANDERSON, PERRY (2000). *Los orígenes de la posmodernidad*. Madrid: Anagrama. Traducido por Luis Andrés Bredlow.

ARROJO, ROSEMARY (2004). «Translation, Transference, and the Attraction to Otherness: Borges, Menard, Whitman. Maryland», *Diacritics*, vol. 34 n.º. 3, 2004, 31-52. *Project MUSE*, [doi:10.1353/dia.2006.0000](https://doi.org/10.1353/dia.2006.0000).

_____ (2018). *Fictional Translators: Rethinking Translation through Literature*. New York: Routledge.

BAASE, SARA (2008). *A Gift of Fire: Social, Legal, and Ethical Issues for Computing Technology*. Boston: Pearson.

BAKER, MONA (2006). *Translation and Conflict*. London. Routledge

BAKHTIN, MIJAIL M. (1994). *The Bakhtin Reader: Selected Writings of Bakhtin, Medvedev, and Voloshinov*. London: E. Arnold. Traducido por Pam Morris.

BARR, JAMES (1985). «The Question of Religious Influence: The Case of Zoroastrianism, Judaism, and Christianity», *Journal of the American Academy of Religion*, 53(2), 201-235. Recuperado el 22 de octubre de 2020 de <http://www.jstor.org/stable/1464919>.

BARTHES, ROLAND (1965/1970). *Elementos de semiología*. Madrid: Alberto Corazón. Traducido por Alberto Méndez.

_____ (1967/1977). *The Death of the Author*. New York: Hill & Wang. Traducido por Richard Howard.

_____ (1984/1987). *El susurro del lenguaje, más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós. Traducido por Ramón Alcalde.

_____ (1985/1990). *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós. Traducido por Ramón Alcalde.

BASSNETT, SUSAN, y ANDRÉ LEFEVERE eds. (1990). *Translation, History and Culture*. London: Pinter Pub Ltd.

_____ (1998). *Constructing Cultures. Essays on Literary Translation*. Clevedon: Multilingual Matters.

BASSNETT, SUSAN y ESPERANÇA BIELSA (2008). *Translation in Global News*. London: Routledge.

BASSNETT, SUSAN, y DAVID JOHNSTON (2019). «The “Outward Turn”», *The Translator*. vol. 24, nº 3.

BASSNETT, SUSAN, y HARISH TRIVEDI eds. (1999). *Post-Colonial Translation*. London: Routledge.

BASSNETT, SUSAN (1980). *Translation Studies*. London: Routledge.

BASTIN, GEORGES L. (1998). «Adaptation». En Baker, Mona y Gregson, Mark eds. (1998). *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*: 5–8. London: Routledge.

BAUDRILLARD, JEAN (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée.

_____ (1997/2002). *Screened Out*. London: Verso. Traducido por Chris Turner.

BENJAMIN, WALTER (1923/2017). *La tarea del traductor*. Madrid: Sequitur. Traducido por Fernando García Mendivil.

BERGER, JOHN (1972/1990). *Ways of Seeing*. London: Penguin.

BERNOFSKY, SUSAN (2011). «The Three Percent Problem». Recuperado el 6/7/2019 de <http://translationista.com/2011/09/three-percent-problem.html>.

BIELSA, ESPERANÇA (2010). «The Sociology of Translation: Outline of an Emerging Field». *MonTI*, 2, págs. 153-172.

_____ (2011). «Some remarks on the sociology of translation: A reflection on the global production and circulation of sociological works». *European Journal of Social Theory* 14 (2), 199-215.

_____ (2012). «Beyond hybridity and authenticity: Globalisation, translation and the cosmopolitan turn in the social sciences». *Synthesis: an Anglophone Journal of Comparative Literary Studies*, 11-21

BLACK, REBECCA W. (2008). *Adolescents and Online Fanfiction*. Oxford: Peter Lang.

BORGES, JORGE LUIS (1989a). *Obras completas I*. Barcelona: Emecé.

_____ (1989b). *Obras completas II*. Barcelona: Emecé.

_____ (1989c). *Obras completas III*. Barcelona: Emecé.

_____ (1989d). *Obras completas IV*. Barcelona: Emecé.

_____ (1997) *Textos recobrados 1910-1930*. Buenos Aires. Emecé.

BORIA, MÓNICA; ÁNGELES CARRERES; MARÍA NORIEGA-SÁNCHEZ; MARCUS TOMALIN eds. (2020). *Translation and Multimodality: Beyond Words*. London: Routledge.

BOTE, JOSHUA (2019). «Why are Gen Z and millennials calling out boomers on TikTok? 'OK, boomer,' explained». Recuperado el 15 de octubre de 2020 de <https://eu.usatoday.com/story/news/nation/2019/10/31/why-gen-z-millennials-using-ok-boomer-baby-boomers/4107782002/>.

BRUNS, AXEL (2009). «From Prosumer to Prosumer: Understanding User-Led Content Creation». Recuperado el 19 de agosto de 2020 de <https://eprints.qut.edu.au/27370/>.

CABERO FAYOS, ISMAEL, y MARC PALLARÈS-PIQUER eds. (2019). *Civilización digital y pedagogías emergentes a partir de las nuevas tecnologías*. Barcelona: Egregius.

CAMPBELL, MADELEINE, y RICARDA VIDAL eds. (2019). *Translating Across Sensory and Linguistic Borders: Intersemiotic Journeys Between Media*. Cham: Palgrave Macmillan.

CARBONELL I CORTÉS, OVIDI (1996). «The Exotic Space of Cultural Translation», en *Translation, Power, Subversion*, editado por Román Álvarez y África Vidal. Clevedon: Multilingual Matters, págs. 79-98.

_____ (1999). «Díaspóra, hibridación y traducción cultural», en *Traducción, emigración y culturas*, editado por Miguel Hernando de Larremendi y Juan Pablo Arias. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, págs. 165-174.

_____ (2010). «Análisis de pautas de traducción ideológica en el discurso periodístico», en *Translating Information*, editado por Roberto A. Valdeón. Oviedo: Ediuño., págs.: 87-124).

_____ (2019). «Ideology», en *The Routledge Handbook of Spanish Translation Studies*, editado por Roberto A. Valdeón y M.^a Carmen África Vidal Claramonte. London/New York: Routledge, págs.: 118-138.

CARBONELL I CORTÉS, OVIDI y SUE-ANN HARDING (2018). «Introduction: Translation and Culture», en *The Routledge Handbook of Translation and Culture*, editado por Sue-Ann Harding y Ovidi Carbonell. Londres y Nueva York: Routledge, págs. 1-13.

CHESS, SHIRA (2012). «Open-Sourcing Horror: The Slender Man, Marble Hornets, and genre negotiations», *Information, Communication & Society* 15 (3): 374–393. doi: 369118X.2011.642889.

CHIARO, DELIA; y LINDA ROSSATO (2015). «Food and Translation, Translation and Food». *The Translator*, 21:3, 237-243, DOI: 10.1080/13556509.2015.1110934.

CHOMSKY, NOAM (1992). *El lenguaje y el entendimiento*. Planeta de Agostini: Barcelona. Traducido por Juan Ferraté.

_____ (2009). *Cartesian Linguistics*. Cambridge: Cambridge University Press.

COOPER, ALAN (1983). «Mythology and Exegesis» en *Journal of Biblical Literature*, 102(1), 37-60. doi:10.2307/3260745.

CRONIN, MICHAEL (2013). «Translation in the Digital Age» en *Target* 29: 1. 162-167.

_____ (2017). *Eco-translation: Translation and Ecology in the Age of the Anthropocene*. London: Routledge.

DAWKINS, RICHARD (1976). *The Selfish Gene*. New York: Oxford University Press.

DAYOSCRIPT (2019). *Cómo los memes crearon el Necronomicón de la música - Post Script*. Recuperado el 15 de mayo de 2020 de https://www.youtube.com/watch?v=DkcP-uMJOPA&t=317s&ab_channel=DayoScript.

DERRIDA, JACQUES (1967/2013). *La escritura y la diferencia*. Barcelona: Anthropos. Traducido por Patricio Peñalver.

DOMÍNGUEZ REY, ANTONIO (1987). *El signo poético*. Barcelona: Anthropos.

_____ (2014). *El gramma poético. Germen precientífico del lenguaje*. Barcelona: Anthropos.

DOVCHIN, SENDER (2020). *Languages, Social Media and Ideologies: Translingual Englishes and Authenticities*. Cham: Springer.

DUFF, DAVID (2002). «Intertextuality versus Genre Theory: Bakhtin, Kristeva and the Question of Genre», *Paragraph* vol. 25, nº 1.

DUGGAN, JENNIFER (2017). «Revising Hegemonic Masculinity: Homosexuality, Masculinity, and Youth-Authored Harry Potter Fanfiction», *Bookbird: A Journal of International Children's Literature*, nº 55(2) 38-45.

ECO, UMBERTO (1979/1984). *The Role of the Reader*. Bloomington: Indiana University Press.

_____ (1975/2005). *Tratado de semiótica general*. Lumen: Barcelona. Traducido por Carlos Manzano.

_____ (1976/1992). *La Production des signes*. Paris: Librairie Générale Française. Traducido por Myriem Bouzaher.

_____ (2003/2008). *Decir casi lo mismo*. Barcelona: Debolsillo. Traducido por Helena Lozano Millares.

EFE y RTVE (2018). «Los españoles pasan más de cinco horas diarias conectados a internet». Recuperado el 6 de abril de 2020 de <https://www.rtve.es/noticias/20180201/espanoles-pasan-mas-cinco-horas-diarias-conectados-internet/1671382.shtml>.

ELLESTRÖM, LARS ed. (2021). *Beyond Media Borders: Intermedial Relations among Multimodal Media*. London: Palgrave MacMillan.

ELLESTRÖM, LARS (2014). *Media Transformation: The Transfer of Media Characteristics Among Media*. London: Palgrave MacMillan.

_____ (2019). *Transmedial Narration: Narratives and Stories in Different Media*. London: Palgrave MacMillan.

EVEN-ZOHAR, ITAMAR (1976). «Polysystem Theory», *Poetics Today* 1(1-2, Autumn) 287–310.

FABBRI, PAOLO (1995). *Tácticas de los signos*. Barcelona: Gedisa. Traducido por Alfredo Báez.

_____ (1998/2004). *El giro semiótico*. Barcelona: Gedisa. Traducido por Alfredo Báez.

FATHALLAH, JUDITH (2017). *Fanfiction and the Author. How Fanfic Changes Popular Cultural Texts*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

FOUCAULT, MICHEL (1966). *Les mots et les choses*. Paris: Gallimard.

_____ (1969). *L'Archeologie du savoir*. Paris: Gallimard.

_____ (1975). *Surveiller et Punir: Naissance de la prison*. Paris: Gallimard.

GABACCIA, DONNA R. (1998). *We Are What We Eat*. Harvard: Harvard University Press.

GARCÍA YEBRA, VALENTÍN (1979). «¿Cicerón y Horacio perceptistas de la traducción?», *Cuadernos de filología clásica*, ISSN 0210-0746, [Nº. 16, 1979](#), págs. 139-154.

GENET, JACQUELINE (1999). «L'esprit fin de siècle : de la Salomé de Wilde à celle de Yeats ou de la mort d'un siècle à la naissance d'un autre», *Études irlandaises*, n° 24-2.

GENETTE, GÉRARD (1982/1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus. Traducido por Celia Fernández Prieto.

- GENTZLER, EDWIN (2001). *Contemporary Translation Theories*. London: Routledge
- _____ (2008). *Translation and Identity in the Americas*. London: Routledge.
- _____ (2017). *Translation and Rewriting in the Age of Post-translation Studies*. London: Routledge.
- GENTZLER, EDWIN, y MARIA TYMOCZKO eds. (2002). *Translation and Power*. London: Routledge.
- GIURGIU, LUMINIA y BĂRSAN, GHIȚĂ (2008). «The Prosumer: Core and Consequence of the Web 2.0 era». Recuperado el 14 de agosto de 2020 de https://www.researchgate.net/publication/228880897_THE_PROSUMER-CORE_AND_CONSEQUENCE_OF_THE_WEB_20_ERA.
- GOGGIN, GERARD, y MARK MCLELLAND eds. (2017). *The Routledge Companion to Global Internet Histories*. New York: Routledge.
- GÓMEZ AGUILAR, ANTONIO (2005). «Fronteras electrónicas y nuevas dinámicas transnacionales en internet», *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, nº 3, 2005. 39 – 49.
- GONZÁLEZ, CARINA (2014). *La escritura del afuera: Canibalismo y traducción en el exilio*. Alcalá de Henares: Hispamérica
- GORLÉE, DINDA L. (1997). «Hacia una semiótica textual peirciana (I)», *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*. Nº 6.
- _____ (1998). «Hacia una semiótica textual peirciana (II)», *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*. Nº 7.
- GRAZIANO, FRANK (1999). *The Millennial New World*. New York: Oxford University Press.
- GRENFELL, ALICE (1906). «Egyptian Mythology and the Bible», *The Monist*, 16(2), 169-200. Recuperado el 22 de octubre 2020 de <http://www.jstor.org/stable/27899648>.
- HA, LOUISA, y GI WOONG YUN (2014). «Digital Divide in Social Media Prosumption: Proclivity, Production Intensity, and Prosumer Typology among College Students and General Population». Recuperado el 14 de agosto de 2020 de https://www.researchgate.net/publication/263581396_Digital_Divide_in_Social_Media_Prosumption_Proclivity_Production_Intensity_and_Prosumer_Typology_among_College_Students_and_General_Population.
- HAMILTON, MARY (2015). «Imagining Literacy: a Sociomaterial Approach» en Yasukawa, Keiko, y Stephen Black eds. (2015) *Beyond Economic Interests: Critical Perspectives on Adult Literacy and Numeracy in a Globalised World*. Rotterdam: Sense Publishers.
- HAYLES, KATHERINE N. (2005). *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*. Chicago: University of Chicago Press.

_____ (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Indiana: University of Notre Dame Press.

HAYLES, KATHERINE, y JESSICA PRESSMAN eds. (2013). *Comparative Textual Media: Transforming the Humanities in the Postprint Era*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

HELLEKSON, KAREN, y KRISTINA BUSSE eds. (2014). *The FanFiction Studies Reader*. Des Moines: University of Iowa Press.

HERMANS, THEO ed. (1985). *The Manipulation in Literature*. New York: Routledge.

HERMANS, THEO (1999). *Translation in Systems*. Manchester: St. Jerome

HJEMSLEV, LOUIS (1943/1971). *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos. Traducido por José Luis Díaz Liaño.

HOLMES, JAMES S. (1975/188). «The Name and Nature of Translation Studies». En JAMES S. HOLMES 1988. *Translated!: Papers on Literary Translation and Translation Studies*. Amsterdam: Rodopi.

HOWE, NEIL (2015). «Why Do Millennials Love Political Correctness? Generational Values». Recuperado el 26 de julio de 2019 de <https://www.forbes.com/sites/neilhowe/2015/11/16/america-revisits-political-correctness/#714d0cda582f>.

HUMBOLDT, WILHELM VON (1836/1990). *Sobre la diversidad de la estructura del lenguaje humano y su influencia sobre el desarrollo espiritual de la humanidad*. Barcelona: Anthropos. Traducido por Ana Agud.

HUSSERL, EDMUND (1900/2006). *Investigaciones lógicas 1-4*. Madrid: Alianza. Traducido por Manuel G. Morente y José Gaos.

HUTCHEON, LINDA (2006). *A Theory of Adaptation*. Nueva York: Routledge.

JAKOBSON, ROMAN, y MORRIS HALLE (1956/2002). *Fundamentals of language*. Berlin: Mouton de Groutier.

JAKOBSON, ROMAN (1963/2003). *Essais de linguistique générale*. Paris: Les éditions de Minuit.

_____ (1973/2006). *Ensayos de poética*. Fondo de Cultura económica, México. Traducido por Juan Almela.

JAMISON, ANNE (2013). *FIC: Why Fanfiction Is Taking Over The World*. Texas: BenBella Books.

JONES, RODNEY H. (2016). *The Routledge Handbook of Language and Creativity*. New York: Routledge.

KATAN, DAVID, y CINZIA SPINZI (2014). *Transcreation and the Professions*. Bologna: Iconesoft Edizioni – Radivo Holding.

KATAN, DAVID (2015). «Translation at the Cross-Roads: Time for the Transcreational Turn?», *Perspectives*. 1-16. 10.1080/0907676X.2015.1016049.

KRESS, GUNTHER (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. New York: Routledge.

KRISTAL, EFRAÍN (2002). *Invisible Work: Borges and Translation*. Nashville: Vanderbilt University Press.

KRISTEVA, JULIA (1978). *Semiótica*. Madrid: Editorial Fundamentos. Traducido por José Martín Arancibia.

KRISTI A. COSTABILE, y AMANDA W. TERMAN (2013). «Effects of Film Music on Psychological Transportation and Narrative Persuasion», *Basic and Applied Social Psychology*, 35:3, 316-324, DOI: [10.1080/01973533.2013.785398](https://doi.org/10.1080/01973533.2013.785398).

LANDOW, GEORGE P. (1997). *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

LANE, RICHARD J. (2000). *Jean Baudrillard*. New York: Routledge.

LEADEN, MAURA (2020). «Unlearning Disney: Developing a Feminist Identity while Critiquing Disney Channel Original Movies», *Honors Program Theses*. 108. Recuperado el 12 de enero de 2020 de <https://scholarship.rollins.edu/honors/108>.

LEFEVERE, ANDRÉ (1992). *Translation, Rewriting and the Manipulation of Literary Fame*. London: Routledge.

LEVENSTEIN, HARVEY (1985). «The American response to Italian food, 1880–1930», *Food and Foodways*, 1:1-2, 1-23, DOI: [10.1080/07409710.1985.9961875](https://doi.org/10.1080/07409710.1985.9961875)

LOEWENSTAMM, SAMUEL EPHRAIM (1992). *From Babylon to Canaan: studies in the Bible and its oriental background*. Jerusalem: Magnes Press.

M. H. (2018). *La principesa: Adaptación de «El Principito» de Antoine de Saint-Exupéry*. Publicación independiente.

MAITLAND, SARAH (2010). «"Objects in the Midst of Other Objects": Cultural Translation and the Anxieties of 'Otherness'», *International Journal of the Humanities*. 8 (7). 77-86.

_____ (2017). *What is Cultural Transaltion?* London: Bloomsbury Academic.

MALAGÓN, PATRICIA (2018). «Los videojuegos facturan el doble que el cine y sextuplican a la música en España». Libremercado. Recuperado el 7/11/2019 de <https://www.libremercado.com/2018-11-30/los-videojuegos-facturan-el-doble-que-el-cine-y-sextuplican-a-la-musica-en-espana-1276629092/>

- MARAIS, KOBUS (2019). *A (Bio) Semiotic Theory of Translation*. New York: Routledge.
- MARINAS, LEYRE (2019). «Instagram: Donde Millennials, Generación Z, Mcluhan y Bolter se cruzan», *Cuadernos de Información y Comunicación*. Ediciones Complutenses. Recuperado el 16 de septiembre de 2020 de <file:///Users/usuario/Downloads/64641-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4564456574829-1-10-20191106.pdf>
- MARTINEZ, REN (2015). «Fabulously Fiendish: Disney Villains and Queer-Coding». Recuperado el 6/7/2019 de <http://www.marginsmagazine.com/2015/12/18/fabulously-fiendish-disney-villains-and-queer-coding/>.
- MCLUHANN, MARSHALL, y NEVITT BARRINGTON (1972). *Take Today: The Executive As a Dropout*. New York: Harcourt.
- MEIX IZQUIERDO, FRANCISCO (1982/1994). *La dialéctica del significado lingüístico*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- MILLER, LISA (2014). «How My Little Pony Became a Cult for Grown Men and Preteen Girls Alike». Recuperado el 11 de abril de 2020 de <https://lisaxmiller.com/how-my-little-pony-became-a-cult-for-grown-men-and-teen-girls-alike/5983>.
- MILLS, KATHY *et al.* eds. (2018). *Handbook of Writing, Literacies, and Education in Digital Cultures*. New York: Routledge.
- MITCHELL, WILLIAM JOHN THOMAS (1994/2009). *Teoría de la imagen: ensayos sobre representación verbal y visual*. Madrid: Akal. Traducido por Yaiza Hernández Velázquez
- MOLLOY, SILVIA (1979/2000). *Las letras de Borges y otros ensayos*. Rosario: Beatriz Viterbo.
- MONGE-NÁJERA, JULIÁN (2019). «Pulmonate snails as marginalia in medieval and Renaissance manuscripts: a review of hypotheses», *International Journal of Tropical Biology and Conservation*. Recuperado el 12 de octubre de 2020 de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rbt/article/view/38872>.
- MORARU, CHRISTIAN (2001). *Rewriting: Postmodern Narrative and Cultural Critique in the Age of Cloning*. New York: State University of New York Press.
- MORRIS, ADALAIDA (1997). *Sound States: Innovative Poetics and Acoustical Technologies*. North Carolina: University of North Carolina Press.
- ORTEGA ARJONILLA, EMILIO ed. (2007). *El giro cultural de la traducción. Reflexiones teóricas y aplicaciones prácticas*. Frankfurt: Lang.
- PAGE, RUTH E., y THOMAS BRONWEN eds. (2011). *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. Nebraska: University of Nebraska Press.
- PAZ, OCTAVIO (1971). *Traducción: literatura y literalidad*. Barcelona: Tusquets.
- PÉREZ SALAZAR, GABRIEL *et al.* (2014). «El meme en internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake», *Argumentos*, vol. 27, n° 75,

mayo-agosto, 2014, 79-100. México D. F.: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco.

PERLOFF, MARJORIE (2010). *Unoriginal Genius: Poetry by Other Means in the New Century*. Chicago: University of Chicago Press.

PRESSMAN, JESSICA (2009). «The Aesthetic of Bookishness in Twenty-First-Century Literature», *Michigan Quarterly Review*, 48, 465.

PRATT, MARY LOUISE; BIRGIT WAGNER; OVIDI CARBONELL I CORTÉS, ANDREW CHESTERMAN; y MARIA TYMOCZKO (2010). «Translation Studies Forum: Cultural Translation», en *Translation Studies* vol. 3, núm. 1; págs. 94-110. DOI: [10.1080/14781700903338706](https://doi.org/10.1080/14781700903338706).

PUTO MIKEL (2019). *El origen de los memes*. Recuperado el 19 de septiembre de 2020 de https://www.youtube.com/watch?v=yjxbrqk8st8&ab_channel=PutoMikel.

RAMOS, ÁNGEL (2017). «La aterradora historia (real) de Slenderman de la que todos hablan pero pocos se atreven a ver». El País. Recuperado el 1 de mayo de 2020 de https://elpais.com/elpais/2017/01/30/tentaciones/1485776265_100419.html.

RAUSCHER, ANDREAS; DANIEL STEIN; JAN-NOL THON eds. (2021). *Comics and Videogame: From Hybrid Medialities To Transmedia Expansions*. London: Routledge.

REYNOLDS, SIMON (2012). *Retromanía: La adicción del pop a su propio pasado*. Madrid: Caja Negra. Traducido por Teresa Arijón.

RUANO MARTÍN, M.^a ROSARIO, y M.^a CARMEN ÁFRICA VIDAL CLARAMONTE (2016). *Traducción, medios de comunicación y opinión pública*. Granada: Comares.

RUIZ CASANOVA, JOSÉ FRANCISCO (2011). *Dos cuestiones de literatura comparada: traducción y poesía. Exilio y traducción*. Madrid: Cátedra.

SAID, EDWARD (1975). "The Text, the World, the Critic." *The Bulletin of the Midwest Modern Language Association* 8, nº 2: 1-23. Recuperado el 2 de noviembre de 2020. doi:10.2307/1314778.

_____ (1978/2017). *Orientalismo*. Barcelona: Debolsillo.

SAUSSURE, FERDINAND DE (1916/2016). *Cours de linguistique générale*. Paris: Petit Biblio Payot.

SEDIKIDES, CONSTANTINE *et al.* (2008). «Nostalgia: Past, Present, and Future», *Current Directions in Psychological Science*, 17(5), 304–307.

SENDLOR, CHARLES (2011). «Fan Fiction Demographics in 2010: Age, Sex and Country». Recuperado el 5-8-2019 de ffnresearch.blogspot.com.

SHAYEGAN, DARYUSH (1992). *Les illusions de l'identité*. Paris: Éditions du Félin.

GEARHART, SHERICE; BINGBING ZHANG; DAVID D. PERLMUTTER; y GORDANA LAZIC (2020). «Visual Intertextuality Theory: Exploring Political Communication and Visual Intertextuality through Meme Wars», en *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*, editado por Sheree Josepshon, James D. Kelly y Ken Smith. London/New York: Routledge. Págs.: 367-379.

SNELL-HORNBY, MARY (1988). *Translation Studies*. Philadelphia: John Benjamins.

_____ (2006). *The Turns of Translation Studies*. Philadelphia: John Benjamins.

SNELL-HORNBY, MARY; FRANZ PÖCHHACKER; KLAUS KAINDL eds. (1994). *Translation Studies: An Interdiscipline: Selected papers from the Translation Studies Congress, Vienna, 1992*. Philadelphia: John Benjamins.

STEINER, GEORGE (1975/1998). *After Babel: Aspects of Language and Translation*. Oxford: Oxford University Press.

_____ (2001/2002). *Grammars of creation*. New Haven: Yale University Press.

SUCASAS, ÁNGEL LUIS (2019). «El crecimiento de la industria del videojuego amenaza el liderazgo del libro». Recuperado el 7/11/2019 de https://elpais.com/cultura/2019/01/30/actualidad/1548877027_372955.html.

_____ (2019b). «Los hermanos Moldenhauer, creadores de 'Cuphead': "No se le debería pedir jamás a Miyazaki que haga 'Sekiro' más fácil. Es una decisión autoral"». Recuperado el 20 de mayo de 2020 de <https://www.xataka.com/entrevistas/hermanos-moldenhauer-creadores-cuphead-no-se-le-deberia-pedir-jamas-a-miyazaki-que-haga-sekiro-facil-decision-autoral>.

SUSAM-SARAEVA, ŞEBNEM y EVA SPIŠIAKOVÁ eds. (2021). *The Routledge Handbook of Translation and Health*. London: Routledge.

THE GUARDIAN (2020). «Never mind the ballads! How bardcore took over pop music». Recuperado el 9 de septiembre de <https://www.theguardian.com/music/2020/jun/24/never-mind-the-ballads-how-bardcore-took-over-pop-music>.

TOFFLER, ALVIN (1980). *La tercera ola*. Barcelona: Plaza & Janes. Traducido por Ángel González.

TOROP, PEETER (2002). «Intersemiosis y traducción intersemiótica», *Cuicuilco*, vol. 9, n° 25. Traducido por Paola Ricaurte.

TOURY, GIDEON (1980). *In Search of a Theory of Translation*. Tel Aviv: Porter Institute for Poetics and Semiotics, Tel Aviv University.

TYMOCZKO, MARIA (2007). *Enlarging Translation, Empowering Translators*. London: Routledge.

VARGAU, MARINA y NÚRIA D'ASPRER (2016). «Translation and Interartiality». En *Doletiana* 5/6 (2014-2016).

VICARIO RODRÍGUEZ, JESÚS (2017). «Uncharted: su director compara la película con Indiana Jones». Hobby Consolas. Recuperado el 22 de octubre de 2019 de <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/uncharted-su-director-compara-pelicula-indiana-jones-160814>.

VIDAL CLARAMONTE, M.^a CARMEN ÁFRICA (2009). «A vueltas con la traducción en el siglo XXI», *MonTI. Monografías De Traducción E Interpretación*, (1), 49-58. Recuperado el 11 de diciembre de 2019 a partir de <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/monti/article/view/1643>.

_____ (2005). *En los límites de la traducción*. Granada: Comares.

_____ (2017). «Dile que le he escrito un blues»: *del texto como partitura a la partitura como traducción en la literatura latinoamericana*. Madrid/Frankfurt: Iberoamericana.

_____ (2019). «El traductor y su Leica», *7.º Congreso Internacional Entreculturas de Traducción e Interpretación*, 26 de junio de 2019, Universidad de Málaga.

_____ (2021). *Traducción y literatura translingüe*. Madrid/Frankfurt: Vervuert Iberoamericana.

VITRAL, LETÍCIA ALVES; DANIELLA AGUILAR; y JOAO QUIROZ (2016). «An Intersemiotic Translation of a Mobile Art Project to a Photographic Essay». En *Photographies*, 9:1, 91-107, DOI: 10.1080/17540763.2016.1146627.

VOEGELIN, SALOMÉ (2010). *Listening to Noise and Silence: Towards a Philosophy of Sound Art*. London: Continuum.

_____ (2014). *Sonic Possible World: Hearing the Continuum of Sound*. London: Bloomsbury.

_____ (2018). *The Political Possibility of Sound: Fragments of Listening*. London: Bloomsbury.

WASIMAN, SERGIO (2005). *Borges y la traducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo. Traducido por Marcelo Cohen.

ZECHETTO, VICTORINO (2002). *La danza de los signos*. Quito: Abya-Ayla.

ZEDILLO, ERNESTO (2018). «La última década y el futuro de la globalización». Recuperado el 10 de noviembre de 2020 de <https://www.bbvaopenmind.com/wp-content/uploads/2018/12/BBVA-OpenMind-Ernesto-Zedillo-La-ultima-decada-y-el-futuro-de-la-globalizacion.pdf>.

ZEILSER, ANDI (2008). *Feminism and Pop Culture*. Berkeley: Seal Press.

ZIZEK, SLAVOJ (2002). *Welcome to the Desert of the Real*. Verso: Londres

ZWISCHENBERGER, CORNELIA (2019). «From Inward to Outward: the Need for Translation Studies to Become Outward-Going», *The Translator*, DOI: 10.1080/13556509.2019.1654060.

LISTA DE FIGURAS

Fig. 1: fanfic <i>All because of you</i>	pág. 108
Fig. 2: fanfic <i>I shall return</i>	pág. 109
Fig. 3: fanart del actor Kit Harington como Jon Nieve	pág. 116
Fig. 4: fanart de Ian McKellen como Gandalf	pág.117
Fig. 5: fanart de Darth Vader, Luke Skywalker y el Emperador	pág. 117
Fig. 6: fanart manga de Jon Nieve	pág.119
Fig. 7: fanart manga de Gandalf	pág.119
Fig. 8: fanart manga de Luke Skywalker	pág.119
Fig. 9: fanart de los personajes de <i>One Piece</i> caracterizados como héroes de Marvel	pág. 121
Fig. 10: fanart de Bella y los niños perdidos	pág.122
Fig. 11: fanart de Aragorn	pág.125
Fig. 12: fanart de Aragorn	pág.126
Fig. 13: fanart de Aragorn	pág.126
Fig. 14: fotograma de fanvid de <i>Call me by your name</i> /Harry Styles	pág. 128
Fig. 15: fotograma de fanvid de Harry Potter/Little Mix	pág. 129
Fig. 16: fotograma de fanfilm <i>Darth Maul: Apprentice</i>	pág. 131
Fig. 17: fotograma de fanfilm <i>Uncharted</i>	pág.132
Fig. 18: primera aparición de Derpy Hooves	pág. 138
Fig. 19: fanart de Derpy Hooves	pág. 138

Fig. 20: fanart de Slenderman	pág. 140
Fig. 21: fotograma de la película <i>Slenderman</i>	pág. 140
Fig. 22: Slenderman	pág. 140
Fig. 23: fotograma del videojuego <i>Slenderman: the eight pages</i>	pág. 141
Fig. 24: fotograma de <i>Blasphemous</i>	pág. 148
Fig. 25: fotograma de <i>Blasphemous</i>	pág. 148
Fig. 26: fotograma de <i>Blasphemous</i>	pág. 148
Fig. 27: fotograma de <i>Supercastlevania IV</i>	pág. 149
Fig. 28: fotograma de <i>Hotline Miami</i>	pág. 150
Fig. 29: fotograma de <i>Hotline Miami</i>	pág. 150
Fig. 30: fotograma de <i>Hotline Miami</i>	pág. 151
Fig. 31: fotograma de <i>Drive</i>	pág. 152
Fig. 32: imagen publicitaria de <i>Cuphead</i>	pág. 153
Fig. 33: Mickey Mouse	pág. 154
Fig. 34: fotograma de <i>Cuphead</i>	pág. 154
Fig. 35: Betty Boop	pág. 155
Fig. 36: fotograma de <i>Cuphead</i>	pág. 155
Fig. 37: Bluto	pág. 156
Fig. 38: fotograma de <i>Cuphead</i>	pág. 156
Fig. 39: fotograma de <i>Sin You Sinners</i>	pág. 156
Fig. 40: fotograma del fanfilm <i>Cupsouls</i>	pág. 158

Fig. 41: mod de <i>Dark Souls</i>	pág. 163
Fig. 42: mod de <i>Dark Souls</i>	pág. 164
Fig. 43: mod de <i>Dark Souls</i>	pág. 164
Fig. 44: fotograma de <i>Final Fantasy VII</i>	pág. 164
Fig. 45: mod de <i>Final Fantasy VII</i>	pág. 165
Fig. 46: meme de Zizek	pág. 171
Fig. 47: meme de Mark Hamill	pág. 171
Fig. 48: Personajes de <i>Los Simpson</i> como <i>American Gothic</i>	pág. 181
Fig. 49: Bart Simpson en un cuadro de Degas	pág. 181
Fig. 50: Fotograma de <i>Los Simpson</i>	pág. 182
Fig. 51: fotograma de <i>El resplandor</i>	pág. 182
Fig. 52: meme «they say you can't hear images»	pág. 190
Fig. 53: meme «they say you can't hear images»	pág. 190
Fig. 54: meme «they say you can't hear images»	pág. 191
Fig. 55: meme «guy-tapping-head»	pág. 194
Fig. 56: meme «guy-tapping-head»	pág. 195
Fig. 57: meme «jealous girlfriend»	pág. 195
Fig. 58: meme «jealous girlfriend»	pág. 196
Fig. 59: meme «video killed the radio star»	pág. 197
Fig. 60: meme «video killed the radio star»	pág. 197
Fig. 61: meme «la curiosidad mató al gato»	pág. 198

Fig. 62: meme «woman yelling at cat»	pág. 199
Fig. 63: meme «woman yelling at cat»	pág. 200
Fig. 64: variación cubista del «woman yelling at cat meme»	pág. 200
Fig. 65: variación edo del «woman yelling at cat meme»	pág. 201
Fig. 66: variación medieval del «woman yelling at cat meme»	pág. 201
Fig. 67: adaptación a <i>Star Wars</i> del «woman yelling at cat meme»	pág. 201
Fig. 68: «woman yelling at cat meme» desde el «american chopper meme»	pág. 202
Fig. 69: adaptación a <i>La historia interminable</i> del «woman yelling at cat meme»	pág. 202
Fig. 70: fotograma de la webserie <i>Da Suisa</i>	pág. 215
Fig. 71: versión bardocre de «Umbrella», de Rihanna	pág. 242
Fig. 72: versión bardcore de «Hips don't lie», de The Black Eyed Peas	pág. 242
Fig. 73: versión bardcore de «Smells like teen spirit», de Nirvana, traducida al latín	pág. 243
Fig. 74: versión bardcore de «The house of the Rising Sun», de The Animals, traducida al francés medieval	pág. 243
Fig. 75: versión bardcore de «Pumped Up Kicks», de Foster the People, traducida al sajón antiguo	pág. 244
Fig. 76: <i>SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS</i>	pág. 256
Fig. 77: marginalia micrológica	pág. 257
Fig. 78: marginalia micrológica	pág. 257

Fig. 79: marginalia micológica	pág. 258
Fig. 80: marginalia micológica	pág. 258
Fig. 81: <i>Kilroy was here</i>	pág. 259
Fig. 82: <i>trollface meme</i>	pág. 261
Fig. 83: <i>ffffuuuu meme</i>	pág. 262
Fig. 84: <i>Like a sir meme</i>	pág. 262
Fig. 85: variación del <i>trollface meme</i>	pág. 263
Fig. 86: viñeta meme arcaica	pág. 264
Fig. 87: <i>one does not simply walk into mordor meme</i>	pág. 266
Fig. 88: meme de la época clásica	pág. 266
Fig. 89: <i>Hide The Pain Harold meme</i>	pág. 267
Fig. 90: variación del <i>jealous girlfriend meme</i> y el <i>Hide the Pain Harold meme</i>	pág. 269
Fig. 91: variación del <i>trollface meme</i>	pág. 269
Fig. 92: postmeme <i>Alaska y Dinosaurio</i>	pág. 270
Fig. 93: postmeme <i>Naruto del Betis</i>	pág. 271
Fig. 94: postmeme <i>coronavirus-okupas</i>	pág. 272
Fig. 95: postmeme <i>Vox</i>	pág. 272
Fig. 96: postmeme <i>rey y audiencia nacional</i>	pág. 273
Fig. 97: postmeme <i>Pablo Iglesias</i>	pág. 274
Fig. 98: postmeme <i>Monstruos S.A.</i>	pág. 275

Fig. 99: postmeme <i>La Mancha</i>	pág. 276
Fig. 100: <i>Hide The Pain Harold Ok Boomer</i>	pág. 279
Fig. 101: <i>Ok, Boomer</i> a través del <i>Monstruos S.A. meme</i>	pág. 279
Fig. 102: <i>Ok, Boomer</i> a través del <i>American Chopper</i> y el <i>Woman Yelling at cat meme</i>	pág. 280