

# La traducción y las nuevas tecnologías: un estudio de *Gabriella Infinita* de Jaime Alejandro Rodríguez



Anna Wendorff  
Universidad de Łódź

## Resumen

Este artículo reflexiona sobre el proceso de traducción de un texto literario generado en el ámbito de las nuevas tecnologías. El estudio parte de la obra *Gabriella Infinita* compuesta en tres versiones: la primera impresa, y las dos siguientes en su versión digital: una hipertextual y otra hipermedial. Todas pertenecen al autor colombiano Jaime Alejandro Rodríguez. A partir de ellas, analizamos las formas posibles de traducción a la lengua polaca. Para llevar a cabo este análisis, es necesario demostrar cuáles pueden ser los métodos de traducción aplicables a los elementos textuales y no textuales (imagen, sonido) de la obra. Como consideramos a esta literatura un “producto” interactivo y digital, necesitamos explicar cómo se efectuó y, de ahí, cómo se procedió en la traducción literaria propiamente dicha, la cual está entrelazada (en su versión digital) directamente con la traducción audiovisual. Desde esta perspectiva, se trabajó con el proceso de GILT (Globalización, Internacionalización, Localización y Traducción) que, a su vez, se relacionó con los elementos de “jugabilidad” y “usabilidad”, ambos empleados por Rodríguez en su cibertexto.

## Palabras claves

Traducción, nuevas tecnologías, hipertexto, localización

## Abstract

The present article ponders the process of translating a literary text generated in the field of new technologies. It studies the work entitled *Gabriella Infinita*, which was created in three versions: the first one in

print, and the other two in digital versions, as hypertext and hypermedia. All of them belong to the Colombian author Jaime Alejandro Rodríguez and are analyzed in regards to their possible translation to Polish. In order to build this analysis, it is necessary to show what might be the translation methods that apply to textual and non-textual elements (image, sound) of the work. As we consider this literature an interactive digital “product,” we feel the need to explain how the literary translation was carried out, and to look into the process itself, which is (in its digital form) directly intertwined with the audiovisual translation. From this perspective, the GILT (Globalization, Internationalization, Localization and Translation) method was used and, afterwards, related to the elements of “playability” and “usability” used by Rodríguez in his cyber-text.

## Key words

Translation, new technologies, hypertext, localization

El punto de partida de este ensayo es la traducción de la novela *Gabriella Infinita*, del colombiano Jaime Alejandro Rodríguez, profesor en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia. Rodríguez es un ferviente aficionado de las nuevas tecnologías, mismas que usa en el campo de la creación artística. Entre sus ciberobras podemos enumerar *Gabriella Infinita* que se publicó tanto en versión hipertextual, como hipermedial. Además de ésta, encontramos el hipermedia interactivo titulado *Golpe de Gracia* y el proyecto de narrativa digital colectiva *Narratopedia*, el cual, según palabras de Laura García Vitoria: "Es el primer taller literario de Internet, una plataforma que al mismo tiempo hace las veces de wiki, blog y *Second Life*". Es necesario subrayar que *Gabriella Infinita* se imprimió por primera vez en el año 1995, y tiempo después en sus dos formatos digitales, a saber: el hipertextual, entre los años 1998 y 1999, y el hipermedial en 2005.

Un hipertexto se puede definir como un texto digital "lleno" de enlaces, a través de los cuales el lector puede decidir cuál será su propio "sendero" de lectura a seguir. Además, el hipertexto se presenta como coautor de los textos expuestos en el monitor del ordenador, añadiendo sus propios fragmentos. Tal como nos explica Carlos Roberto Torres, creador del diseño visual e interactivo de *Gabriella Infinita*: "Se distinguen los conceptos de hipertexto e hipermedia, al considerar a este último como la evolución del primero. Simplificando en extremo al *hipermedia*, se le puede definir como multimedia interactivo, una forma de expresión donde convergen medios audiovisuales de diversos tipos articulados en una interfaz que permite

la interacción con el usuario”.<sup>1</sup> Debido a que *Gabriella Infinita* es una obra polimodal, cada una de las formas en que se presenta genera una problemática distinta de traducción: el texto tradicional impreso y otros dos más que se mueven en el medio digital.

Ahora bien, si nos abocamos a la clasificación tradicional de los textos, podemos distinguir entre textos literarios y no literarios; *Gabriella Infinita*, a pesar del formato electrónico de la segunda y tercera versión, sigue constituyéndose como un texto literario, y, por esta razón, se somete a las convenciones literarias y artísticas que actúan junto a las tecnológicas. En virtud del tipo de traducción (una literaria) que intentamos hacer, enfatizamos el valor estético del texto y los elementos culturales que están presentes en la obra. También nos hemos propuesto la tarea de reflejar convenientemente los sentimientos, las percepciones y los deseos de los protagonistas.

La traducción de hipertextos e hipermedias se inscribe, a su vez, en el contexto de *transrelación* entre diferentes códigos que están presentes. En consecuencia, durante el proceso traductológico tendremos que considerar no solamente las palabras, sino también los elementos que se insertan en ellas, tales como la imagen o la música seleccionadas para cada una. De este modo, no será solamente una traducción interlingual (de una lengua a otra), sino que se traducirá la interacción entre diversos sistemas significativos, lo que permitirá a todos los componentes del texto digital establecer un diálogo entre sí. Dicho de

---

1 Carlos Roberto Torres, “Hipermedia como narrativa web. Posibilidades desde la periferia”, p. 152.

otra forma, el texto literario se convertirá en un sistema complejo que usará varios códigos semióticos a la vez. Un ejemplo claro de este tipo de textualidad aparece frecuentemente en la literatura del cómic, en el cine o en la música. De tal manera, nuestra propuesta intentará una traducción de un conglomerado de “textos” que se caracterizan fundamentalmente por ser polisemióticos. Sobre esta categoría, es necesario destacar que la definición se la debemos al investigador polaco Tadeusz Szczerbowski, quien acuñó el concepto de “traducción polisemiótica” (*przekład polisemiotyczny*).<sup>2</sup> Según su planteamiento, durante la traducción del texto digital se deberá tomar en cuenta el carácter dinámico del texto, la estructura poliédrica, la fragmentación, la dispersión y la heterogeneidad.

Inicialmente se tradujo el texto tradicional de *Gabriella Infinita*; no obstante, en el artículo intentamos reflexionar sobre las posibles traducciones de las dos versiones digitales restantes, relacionadas con los cambios dentro de la esfera de la comunicación multimedial y globalizada. Como nos explica Javier Ortiz García:

El hipertexto puede organizar y reorganizar el texto electrónicamente, ya que el entorno del ordenador permite insertar fragmentos de ese mismo texto o de otros, conectar o (desconectar) unos con otros, incluir imágenes y extractos; la manera de escribir leer y traducir cambia y estos cambios nos conducen a la intertextualidad por definición. Mientras que las convenciones tradicionales de la escritura, la edición y la imprenta de un libro parten de una única y sencilla lectura del texto, el hipertexto actúa dentro de unas circunstancias que facilitan la visibilidad de la historia de la producción de ese texto, lo que ayuda, sin

---

2 Tadeusz Szczerbowski, “Reklama jako przekład polisemiotyczny”, pp. 123-131.

duda, a presentar versiones diferentes simultáneamente. Es evidente que los estudios textuales tradicionales chocan frontalmente con estos cambios propugnados por la teoría posmoderna e impuestos por el impacto tecnológico computacional. Pero ¿es posible mantener la traducción literaria al margen de los cambios tecnológicos? [...] Al presentar al lector un texto con diferentes versiones en la pantalla, el hipertexto muestra la imposibilidad de una traducción definitiva, es decir, la imposibilidad de la clausura del original; y si vamos también más allá, el hipertexto también implica la imposibilidad de firmar un texto con el nombre de un sólo autor. La presencia virtual de todos los autores, ya sea el del texto en lengua extranjera o los traductores, debilita considerablemente el concepto de autoría unívoca. En este sentido, la traducción en los tiempos de la tecnología virtual se convierte en un proceso que va de un único y establecido modelo a muchas e indeterminadas versiones; la presencia virtual de todos los “versionadores” del texto en el entorno del hipertexto y todas las versiones “babelizan” la escritura (traducción).<sup>3</sup>

Cuando se inició el trabajo de traducción de *Gabriella Infinita*, surgió una serie de dificultades. La mayoría de ellas en relación con los procedimientos usados tradicionalmente, y con aquéllos que operan en el marco de la estructura, misma que podríamos clasificar de posmoderna, vista en el contexto de la segunda y tercera versión digital. El hecho de que podamos afirmar que *Gabriella Infinita* es una novela posmoderna y, además, una cibernovela, añade al contexto del proceso y trabajo de traducción algunas implicaciones que hacen más difícil y complejo el camino, mucho más si nos atenemos a la idea de traducción que nos da Gideon Toury,<sup>4</sup> la cual se define como un hecho cultural. Al contrario de lo que se piensa, lo cultural se presenta como

---

3 Javier Ortiz García, “Traducción y posmodernidad: una relación necesaria”, p. 9.  
4 Gideon Toury, *Los estudios descriptivos de traducción y más allá*, pp. 63-77.

uno más de los factores implicados en ella. En este sentido, las estrategias de traducción que se usaron para *Gabriella Infinita* tuvieron que cambiarse debido a los múltiples niveles de cualquier texto literario, cuanto más en el caso de esta obra que cuenta con más de una versión. Es claro que *Gabriella Infinita* combina elementos de la estructura narrativa, novelística y, a la vez, de soportes electrónicos. Ésta se construye con múltiples voces narrativas, usando una estructura caótica y fragmentaria, de *collage*, que ofrece constantes saltos espaciales y temporales, o bien, se presenta con estructuras de cajas chinas. A partir de allí, para ejecutar correctamente los procedimientos traductológicos, tenemos que hacer frente a un obstáculo cuádruple:

- 1.- La materia literaria en sí misma que se refleja autorreflexivamente en el texto.
- 2.- La multiplicidad de voces usadas. La estructura de la obra se ordena como un rompecabezas, y el traductor se ve obligado a ordenar los elementos propios de ella, no sólo desde la estructura temporal, sino también a través de los recursos literarios empleados por el autor.
- 3.- El lenguaje usado en la novela que, en muchas ocasiones, se relaciona con un argot específico (en este caso, el dialecto llamado paisa o antioqueño).
- 4.- Los elementos relacionados con la tecnología propiamente dicha (la localización relacionada con los conceptos de "jugabilidad" y "usabilidad").

A partir de allí, el plantearnos la traducción de una novela como *Gabriella Infinita* nos obliga a formularnos diversas interrogantes, entre otras: ¿Cuáles son las implicaciones de la traducción en una novela posmoderna y electrónica? ¿Los procedimientos comunes usados en la traducción literaria se

ajustan también a cierto tipo de cibernarrativa? Nuestro objetivo es definir y describir las estrategias de traducción de un texto literario enmarcado en el contexto de la posmodernidad, de una estructura literaria que está, además, en el contexto del mundo virtual. Para desarrollar un correcto análisis debemos partir de algunos comentarios en torno al argumento de la novela. Jaime Alejandro Rodríguez nos explica:

*Gabriella Infinita: la historia*

Federico y Gabriella, jóvenes bogotanos de la década de los setenta, se encuentran separados por extrañas circunstancias. Gabriella es una mujer de 22 años. Entra a una habitación. Ha llegado hasta allí para recoger las cosas que su amante ha abandonado. Apenas unos días antes, -a la par con el recrudecimiento de la guerra en la ciudad- y tras una larga pesquisa, Gabriella Ángel (es su nombre) se ha enterado del paradero actual de Federico Soler (su amante). Los últimos seis meses han sido para ella tiempo de angustia y desconcierto: espera un hijo y su estado no sólo le impide moverse con ligereza, sino que le ha deformado el sentido de realidad. Ha padecido la ausencia prolongada e inexplicable de su amante y esa marginalidad con que la sociedad suele desentenderse de una mujer abandonada. Además, unos instantes antes de su arribo, ha tenido que recorrer una ciudad semidestruida, una ciudad que nada tiene que ver con las imágenes de su vida anterior. En síntesis, su vida personal, como la de la ciudad ahora, como debió ser la de Federico en estos días (por lo que puede deducirse ante el terrible desorden de su habitación) es un caos. En su labor de mudanza, va develando el enigma de la ausencia de Federico. Cuando al fin descubre lo que ha sucedido, queda atrapada en el hospedaje, reducida a un estrecho espacio y en un total desequilibrio mental y emocional. Después de un par de días, acosada por el hambre, la desesperación y la locura, es descubierta finalmente por el grupo de personajes del edificio adyacente al hospedaje, quienes también, y casi simultáneamente, han quedado atrapados. Poco después, estos 'atrapados' entienden que ellos mismos no

son más que personajes de la ficción de Federico, quien ha realizado una escaleta para una obra cinematográfica que jamás verá la luz pública.

Existen tres perspectivas posibles de la historia. La perspectiva de Gabriella (su recorrido desde la búsqueda de Federico hasta el descubrimiento de su condición); la perspectiva de los atrapados, quienes, preocupados por escapar del edificio donde han quedado recluidos, no descubren su condición sino hacia el final; y por último, los escritos de Federico que incluyen la historia de Gabriella y la de los atrapados.

Paralelamente se desarrollan otras historias: Mujeres (historia sentimental de Federico), el Guerrero (historia de un esquizofrénico), Dominoes (historia de los años sesenta), Voces (historia de personajes de la época) y semblanza (autobiografía paródica de Federico).<sup>5</sup>

La obra empieza con el recorrido de la protagonista, Gabriella, desde su casa hasta el lugar donde vive Federico. Su travesía sucede en una ciudad que está totalmente despoblada y bombardeada. Después de esta parte ocurre, en el hipertexto, lo que podríamos denominar como una "fisura narrativa", a partir de la cual el receptor-traductor encuentra los siguientes textos: "CATÁSTROFE, 1" y "ATRAPADOS, UNO". Aquí se usa la palabra "encontrar" a propósito, ya que nos hace parecer como si estuviéramos hallando fragmentos de otra obra, los cuales podrían ser leídos independientemente de la primera parte, es decir, como si estuviéramos ante un *collage*, ante recortes de varios textos. Estos fragmentos textuales independientes se entrecruzan con "el sendero" narrativo principal de la obra (es decir, la mudanza, los recuerdos y las revelaciones de Gabriella), y sirven a manera de "presagio" a los descubrimientos que la

---

5

Jaime Alejandro Rodríguez, *Gabriella Infinita*.

protagonista hallará en el lugar donde vive Federico. De esta manera, debemos esclarecer que el libro está compuesto de 12 “fragmentos” intitulados sucesivamente: “CATÁSTROFE, 1”, “CATÁSTROFE, 2”, y así hasta llegar a “CATÁSTROFE 12”. En cambio, las partes intituladas “ATRAPADOS” llegan hasta un total de 14. Posteriormente a su publicación en papel, Rodríguez decidió transformar su obra en una versión hipertextual. Él mismo nos explica de qué manera se ejecutó este proceso de transición, entre su primera versión (edición libro) y su siguiente versión (edición digital):

La idea de producir un hipertexto se genera con el conocimiento que obtengo del término y su práctica, a finales del año 1997. Me encuentro con el término en una conferencia sobre ‘novela y posmodernidad’, en la que se denuncia el supuesto riesgo cultural y ontológico que implica la extensión de una escritura electrónica. Me intereso en el tema y empiezo a investigar, y así compruebo que, efectivamente, *Gabriella Infinita* tenía una nueva oportunidad (!!). [...] Durante los años 1998 y 1999 continuó mi investigación sobre hipertexto e hiperficción, me matriculo en cuanto curso había para aprender a diseñar páginas WEB y finalmente, con la ayuda de un ‘editor digital’, produzco la versión hipertextual de *Gabriella* que incluye un tímido planteamiento de ilustración y una sencilla propuesta estructural.<sup>6</sup>

Si nos fijamos en la versión hipertextual, podremos observar que incluye todo el texto de la obra impresa. No obstante, la inserción y la mezcla a las que nos referimos permite al lector acceder a la obra leyendo fragmentos de la historia principal, o distintas partes de la trama secundaria. Es decir, el lector no tendrá necesariamente que leer la obra completa (de principio

a fin) o en el orden que exige la lectura en un formato no digital, sino que podrá hacerlos como le plazca o le sugiera el azar de su propia coordinación. De todas maneras, y a pesar de las posibilidades que nos ofrece la estructura hipertextual, en el caso de *Gabriella Infinita* el texto se encuentra limitado formalmente, dado que dentro de cada historia estamos destinados como lectores a realizar una lectura que aún se halla marcada por cierta linealidad.

En otro orden de ideas, hay que afirmar también que la novela se enriquece con la implementación de un significativo proyecto gráfico, el cual es mostrado a través de los cambios de colores (de oscuros a claros), y con la aparición de ventanillas que dan al lector la posibilidad de internarse en ellas y “perdersé”, o bien, de cerrarlas, y así abandonar su lectura. Por ejemplo, en la primera pantalla se muestra la imagen de una mujer (podemos suponer que es Gabriella) y un fragmento de la obra. En el mismo marco, en la parte inferior, encontramos también un cuerpo de flechas (← izquierda - derecha →), a través de las cuales podremos adelantar o retroceder las pantallas o “escenarios” virtuales.



(Imagen de *Gabriella Infinita*, versión hipertextual)

Como vemos, predomina la oscuridad, el color negro, que, en algunas partes de los recuerdos de la protagonista principal, se entretrejará con blancos u otros colores claros. En las siguientes pantallas podremos acceder, a través de enlaces activos, a otras historias paralelas, tales como: "Catástrofe", "Atrapados", "Guerrero", "Mujeres", "Voces", "Federico" y "Dominoes". De alguna manera, el hipertexto, que funciona a la vez como una especie de epílogo, acaba con el monólogo final de Gabriella, pero no existe una parte final, en el sentido clásico de la palabra, dentro de la forma hipertextual de la obra: aquélla no aparece, ya que cada lector puede darle varios finales al "escribir" su propia y particular versión de los hechos.

A pesar del progreso significativo que había obtenido, Rodríguez todavía no se sentía plenamente satisfecho con el resultado "hipertextual" de su obra, y creía que su novela no presentaba sus reflexiones en torno a la literatura de forma precisa. Finalmente, para hacer frente a todas estas exigencias, el autor modificó *Gabriella Infinita* con el objetivo de crear una versión hipermedial:

La versión hipermedia de *Gabriella* es el intento por generar un texto que contuviera la mejor solución de algunos de sus potenciales hipertextuales y audiovisuales. Esto significa que esta versión exigió: una nueva organización de los fragmentos; la reconfiguración del texto; el diseño de un nuevo recorrido narrativo, más ágil y verosímil; una mejor solución a las sugerencias audiovisuales; una interfaz más interactiva; y el ensamblaje de los distintos elementos, de modo que, por su integración, se pudieran superar los problemas de las versiones novela e hipertexto. [...] Un asunto interesante para mencionar es que esta versión implicó ampliar el equipo de trabajo. De un lado, se requirió de un estudio gráfico y de imágenes

específico. De otro, fue necesario todo un proceso técnico de digitalización de imágenes, texto, sonido, voces y movimiento. Pero tal vez lo más importante fue la importancia que adquirió la función del diseño audiovisual; tanto, que la persona que coordinó y desarrolló todo lo relativo a la estructura y soluciones audiovisuales, se convirtió en un auténtico co-autor de la obra. Fue ese diálogo entre escritor y creativo audiovisual el que permitió obtener la solución actual. [...] En cuanto al texto, es importante anotar que sufrió dos restricciones. Por un lado, hubo, por razones técnicas, que sintetizar aquellos textos que se convirtieron en voz. Esto implica una "pérdida" de información en relación con el texto original. De otro lado, la organización del texto escrito obligó a la redacción nueva de algunos fragmentos, de modo que pudieran leerse sin conectores narrativos. Esto ocurre en función de la consolidación de una estructura no-lineal. El recorrido narrativo se redujo a la historia de Gabriella y esto también obligó a estructurar la narrativa de una manera específica. Quizá se pierda por eso en esta versión el carácter descentrado de las tres historias originales. [...] En cuanto a la interacción del lector, ésta se potenció de la siguiente manera: Primero consolidando la no linealidad del texto. La obra presenta ahora tres segmentos narrativos cuya secuencialidad apenas se insinúa, pero en ningún caso se condiciona. El lector podrá entonces, desde sólo visitar las imágenes, hasta agotar todo el texto y el audiovisual. Segundo: se ofrece la posibilidad de ir grabando distintos recorridos, de modo que el lector pueda volverlos a repasar o entrar de nuevo por otro camino diferente. Obviamente la posibilidad de imprimir los textos también se ofrece. Es otra manera de facilitar el ensamblaje personalizado del lector. Finalmente, se ofrece la posibilidad de que el lector escriba, ampliando, corrigiendo o simplemente colaborando con la escritura de la historia misma.<sup>7</sup>

Subrayamos que, en este formato, el lector tiene a su disposición un mapa de navegación que le propicia una mejor orientación dentro del texto. En una primera pantalla observamos

la silueta abstracta de una mujer embarazada, esta mujer es Gabriella, en una Bogotá que ha sido bombardeada. En el final de este escenario, se oye de fondo una música instrumental que insinúa tiempos de guerra. Por otra parte, encontramos en la pantalla principal tres puertas que son los siguientes enlaces: “Ruinas”, “Mudanza” y “Revelaciones”:

“Ruinas” comprende el fragmento que abarca el recorrido de Gabriella desde su casa hasta llegar a la de Federico, mientras que en “Mudanza” aparece la habitación de Federico repleta de distintos objetos (fotografías, hojas sueltas de papel, el abrigo, etc.) y la situación se plantea en un plano totalmente diferente a la primera. Algunos de estos objetos se reportan en la pantalla como *links*, los cuales debemos descubrir para poder entender y darle continuidad a la obra. A su vez, cada uno de estos objetos hiperenlazados a otros fragmentos o textos de la novela cuentan su propia historia. La parte intitulada “Revelaciones” es la continuación de “Mudanza”, y los objetos que aparecen allí nos describen los recuerdos vinculados con la relación de amor entre Gabriella y Federico. Lo que destaca aquí son elementos de carácter audiovisual, que se superponen al texto. De igual manera, ese extracto de la obra lleva de fondo una música sutil, así como también un grupo de voces en *off* que nos permite escuchar las voces de “otros”. Esta combinación de elementos permite descubrir otro marco de situaciones. Será sólo a partir de “Revelaciones” que se podrá pasar al “Epílogo”, y escuchar finalmente la voz de Gabriella. El fin de la obra ocurre frente a los ojos del receptor cuando éste escucha las últimas palabras de Gabriella; aunque, en realidad, el único final se da cuando el lector da clic y sale completamente de la obra.

A continuación analizaremos algunos aspectos lingüísticos vinculados con la terminología referente a la traducción y los lenguajes virtuales. Indagaremos sobre los aspectos culturales y extralingüísticos que nos enfocarán más concretamente en el campo de lo audiovisual. Finalmente, veremos aspectos técnicos relacionados con el concepto de localización.

Tenemos que subrayar varios aspectos importantes relativos a las dificultades en la traducción de *Gabriella Infinita*: 1) traducción de títulos, 2) nombres propios, 3) uso de un lenguaje poético que aparece lleno de tropos, frases largas y rebuscadas, 4) numerosos fraseologismos, 5) el uso persistente de un lenguaje coloquial, así como la implementación de diferencias entre el español peninsular y el de Colombia. Nos referimos específicamente al dialecto de la región de Antioquia, llamado paisa. Durante el proceso de traducción, también se observaron los siguientes problemas: las convenciones de la narración cambiantes durante la lectura, el caos en el que se ve sumida la obra, la fragmentariedad de los textos, la impresión de *collage*, la falta de cronología, y los elementos relacionados con la realidad cultural colombiana. Expondré ahora las cuestiones antes enunciadas:

El título de la obra, *Gabriella Infinita*, pasaría literalmente al polaco como *Niekończąca się Gabriela*. Éste sonaría bastante estrambótico y se asociaría a un libro fantástico antes que a una novela de ficción digital con visos de realismo, por lo que se optó por usar la perífrasis para resolver el problema; de esta manera, quedó: *Una historia incesante sobre Gabriella (Nieustająca opowieść o Gabrieli)*. Con este pequeño cambio se consiguió

otorgar a la traducción un carácter poético del cual está impregnado todo el texto, al tiempo que se acentuó la intención formal de que estamos en presencia de una obra no lineal, es decir, que no tiene principio ni fin definitivos, y que se puede leer de varias maneras. En este contexto, Rodríguez rinde homenaje a los textos protohipertextuales como *Rayuela*, de Julio Cortázar; “El jardín de los senderos que se bifurcan”, *El libro de arena* y “Aleph”, de Jorge Luis Borges; o la primera novela multimedia en lengua española, *Ley de amor*, de Laura Esquivel, etc.

Algunas dificultades más se encontraron también al traducir nombres propios. Aquí, un par de ejemplos de la traducción que se hizo a algunos topónimos: Calle Diecinueve - *Ulica* Diecinueve; El Bar de los Tangos - *Bar*Tango. En cuanto a los antropónimos, excepto por rebautizar a Gabriella, la protagonista principal, al nombre polonizado, la mayoría de los nombres como Diana, Federico, y Lucas se dejaron en su forma original, para hacer la traducción más exótica y no domesticar el texto meta. Es necesario reconocer que, debido a esta elección, se perdió el significado de los nombres como Infinita, Ángel, Maga, o Jota, que llevan una información implícita. El único nombre que se tradujo literalmente fue “Guerrero”, en polaco, *Wojownik*, que posee un valor semántico similar.

De la misma manera, podemos hablar de la dificultad de traducir los títulos de las obras literarias citadas dentro del texto principal, porque se debía encontrar un equivalente en el marco de la cultura polaca. Nos pueden servir los siguientes títulos en español como ejemplo: *La casa encantada* de John Barth, los

*Cuentos de Borges*, una edición especial de *Casa tomada* de Julio Cortázar, *El nombre de la Rosa* de Eco y sus respectivas traducciones en polaco: *Zagubiony w labiryncie śmiechu* Johna Bartha, *Opowiadania Borgesa*, specjalne wydanie *Zajętego domu* Julio Cortázara, *Imię róży* Umberta Eco.

Asimismo, fue un reto traducir aquellos elementos lingüísticos que estaban cargados de estructuras metafóricas. Las metáforas lexicalizadas usadas dentro del texto no presentaron ningún problema desde la perspectiva de la traducción, ya que resultó bastante sencillo encontrar los equivalentes en la lengua meta, e incluso, en algunos casos, se hizo de manera casi literal, dado que existen similares en ambas lenguas. En general, podemos afirmar que las “metáforas muertas”, también llamadas lexicalizadas, no fueron un problema durante el proceso de traducción, excepto en las situaciones en que hay una carga de intencionalidad asociada; sin embargo, no se encontraron en el texto estudiado. Por otra parte, la traducción de las metáforas vivas, o no lexicalizadas, sí constituyó un problema, tanto en el caso de las que resultaban novedosas, como en el de aquéllas más tradicionales. Una de las más difíciles se encontró en el siguiente fragmento de la novela: “El otro extremo del péndulo, el hazlo”;<sup>8</sup> traducido al polaco como: “*Skrajnie przeciwną potrzebę zrobienia czegoś, owe zrób to*”. En dicha traducción se transfirió el significado, pero se perdió la carga que conlleva el lenguaje poético.

La traducción se vuelve más compleja cuando se trata de la versión hipertextual de la novela, como comenta el propio Rodríguez: “Aplicado al hipertexto, el concepto de metáfora permite

evidenciar que un determinado fragmento se presta a varias lecturas en función de los recorridos en los que se inscribe”.<sup>9</sup> Otra dificultad la ocasionaron las largas y rebuscadas frases que aparecen constantemente en la obra. En primer lugar, dichas frases fueron obstáculo en la comprensión del texto origen, sobre todo cuando el autor se sirve de frases entrelazadas, lo que produce un efecto de encadenamiento infinito. En las versiones hipertextual e hipermedial de la obra, el problema se amplía aún más, como nos comenta el autor de *Gabriella Infinita*:

La otra figura propia de los sistemas hipertextuales es el asíndeton, esto es, la ausencia de conexiones [...] La deconstrucción del discurso que provoca que el hipertexto tiene como primera consecuencia una baja utilización de palabras de conexión (conjunciones, adverbios, etc.) y de figuras oratorias que encadenan las partes del discurso tradicional. Cada fragmento del hipertexto ‘flota’ en la pantalla.<sup>10</sup>

Cabe aclarar que, según la teoría de la traductología, el traductor debe procurar evitar las frases subordinadas múltiples, porque, entre más se extiende el comunicado, más difícil e incomprensible se hace el texto meta. Por ese motivo, se intentó mantener de la manera más fiel posible el contenido lingüístico y el carácter del texto de salida para preservar la intención del original. Así sucedió en frases como ésta:

Aunque el recuerdo de Gabriella (la mujer que los cuatro amamos y deseamos con tanto ardor en nuestros años infecundos) permanece vivo y fresco, su imagen ha debido constreñirse hasta quedar reducida a esta motita que vuela

casi sin materia por la habitación donde hoy me dispongo a reescribir la historia.<sup>11</sup>

Steven Holtzman<sup>12</sup> enumera las siguientes características de la estética digital, que podríamos aplicar a las versiones digitales de *Gabriella Infinita*: discontinuidad, interactividad, dinamismo y vitalidad, mundos etéreos y mundos efímeros. Por lo tanto, podríamos preguntarnos ¿cómo traducir si nos encontramos ante la falta de la información contextual si podemos considerar la traducción como el arte de saber guardar y saber rechazar? Volviendo a Rodríguez, leemos lo siguiente:

En todo hipertexto nos encontramos con una sinécdoque 'creciente', en la que la parte (el fragmento, el recorrido) se toma por el todo (el hipertexto en su totalidad). Lo que caracteriza al hipertexto es la preeminencia de lo local sobre lo global. Si bien la mayor parte de sistemas hipertextuales ofrecen una vista global de su estructura (como en nuestro caso), esa vista no es la del texto, sino la del paratexto. Por tanto, para el lector, el hipertexto será siempre aquella parte que ha leído, es decir una parte de

un conjunto extraída según su recorrido de lectura, la actualización parcial de un texto virtual que difícilmente conocerá en su totalidad. Pero en el hipertexto, la sinécdoque es una figura dinámica: a partir de un fragmento, el lector intenta imaginar el todo; a su vez, cada nuevo fragmento o cada nuevo recorrido lo obligan a reconfigurar su visión de conjunto de una totalidad que jamás se manifestará completa. Es muy posible por eso que el lector de esta obra no agote nunca la totalidad de las lexías que se le ofrecen... y tampoco será necesario.<sup>13</sup>

---

11

Jaime Alejandro Rodríguez, *Gabriella Infinita*.

12

Steven Holtzman, *Digital Mosaics: The Aesthetics of Cyberspace*.

13

Jaime Alejandro Rodríguez, *El relato digital hacia un nuevo arte narrativo*, pp.

23-24.

En ese caos de la heteroglosia y polifonía, el traductor se pierde, sin saber cuál de los personajes habla a quién ni a qué se refiere. Además, la novela no cuenta con un orden cronológico establecido: el autor usa las técnicas de analepsis y prolepsis, y los fragmentos aparecen completamente desordenados ante el traductor. Se cambian frecuentemente las convenciones de la narración, como ocurre en el capítulo "Atrapados, Cuatro". A todo eso tenemos que añadir el carácter interactivo que hace que haya diversos caminos de lectura.

Nuestro primer contacto con el texto fue, como en el caso de otros tipos textuales, de carácter lingüístico. Dos rasgos principales distinguen el lenguaje de Rodríguez: por un lado, la poe-ticidad, por otro lado, la coloquialidad. El lenguaje coloquial se manifiesta en el uso de fraseologismos y vulgarismos, por ejemplo: "Se había ido a la basura".<sup>14</sup> Dentro de los vulgarismos que aparecen en la obra encontramos: "qué carajo"<sup>15</sup> traducido a "do licha!", y dos veces la palabra "mierda". Aunque somos conscientes de que los vulgarismos en la lengua española son un elemento usado con alguna frecuencia, al contrario de sus equivalentes polacos, se decidió mantener los vulgarismos del texto de origen en el texto meta sin aplicar a ellos ningún tipo de eufemismos, porque consideramos que, a través del contenido verbal, el autor quería expresar y reproducir el lenguaje contemporáneo de los jóvenes. En el proceso de traducción nos fijamos en las palabras típicas del país. Por ejemplo, la palabra "arrozudo" de la expresión "la piel arrozuda",<sup>16</sup> que significa: ponerse

---

14

15

16

Jaime Alejandro Rodríguez, *Gabriella Infinita*, p. 10.

*Ibid.*, p. 3.

*Ibid.*, p. 8.

con la “piel erizada”, “tener los pelos de punta”, o “sentir pavor”. La traducción de léxico dialectal siempre es un reto para el traductor, puesto que para reconocerlo e interpretarlo correctamente hay que decidir entre guardarlo en la lengua meta o no, en caso de que afecte al texto meta.

En la traducción de videojuegos y otros productos multimedia, normalmente se tiende a la nivelación del lenguaje; sin embargo, a veces hay que guardar otro tipo de idiolecto para caracterizar a un personaje, aunque en algunos casos se prohíbe usarlo, ya que el uso de una lengua no estándar puede despertar polémicas. Lucila María Pérez Fernández, en su tesis doctoral, discute un interesante caso del videojuego *Super Mario Galaxy* traducido al francés de Quebec, el cual levantó muchas polémicas al considerarse que la versión no era adecuada para los jóvenes franceses en cuanto a muestra lingüística.<sup>17</sup>

Hay que mencionar las traducciones culturales relacionadas con el contexto y la realidad del texto de origen. Para introducir dichos elementos en la traducción, podríamos servirnos de los siguientes procedimientos: nota a pie de página, el comentario o bien la nota del traductor. Dentro de las estrategias utilizadas para la traducción de *Gabriella Infinita*, se encontraron las dos primeras técnicas mencionadas. Así, “Los Kogi”<sup>18</sup> se tradujo a través del uso de perífrasis, entonces se decidió añadir más información, porque, para un lector sin conocimiento de la realidad colombiana, este fragmento podría resultar totalmente incomprensible. En el caso de la expresión “se hace camino al andar...”,

---

17 Lucila María Pérez Fernández, *La localización de videojuegos (inglés-español): Aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*, p. 188.  
18 Jaime Alejandro Rodríguez, *Gabriella Infinita*, p. 23.

se decidió servirse de una amplificación doble, se añadió una información que no estaba en el texto de origen: “las palabras de Machado”; también se incluyó la nota a pie de página en la que la cita se encuentra en un contexto más largo: “Caminante, no hay camino, se hace camino al andar”. En cuanto al personaje de Pancho Villa, se usó la nota a pie de página: “Pancho Villa (1878-1923) - jefe de la guerrilla campesina mexicana durante la Revolución Mexicana”, ya que una persona sin conocimiento de la historia de México podría tener problemas con la comprensión.

A veces en el texto de origen aparecen palabras extranjeras: los anglicismos “*do it*”<sup>19</sup> o “*yippie* ahora *yuppie*”.<sup>20</sup> Estas expresiones se dejaron en inglés para obtener un efecto idéntico al del texto origen.

Acerca de los elementos propiamente relacionados con las versiones digitales, debemos advertir que, en el hipertexto y en el hipermedia, se conjugan elementos audiovisuales propios del cine, con edición de imágenes y creaciones de lugares ficticios; *Gabriella Infinita* muestra, incluso, indicios de lo que pudiera ser una película de terror, particularmente en la etapa que corresponde al epílogo. La traducción de los hipertextos e hipermedias se debe realizar en conjunto con lo audiovisual, ya que tenemos una confluencia de al menos dos códigos: el lingüístico, referido tanto al texto oral como escrito, y el visual, que puede ser verbal o icónico y, por este motivo, sus textos aparecen bajo dos canales de comunicación, por lo menos.<sup>21</sup> Asimismo, hay

---

19

20

21

*Ibid.*, p. 5.

*Ibid.*, p. 23.

Amparo Hurtado Albir, *Enseñar a traducir. Metodología en la formación de traductores e intérpretes*, pp. 182-183.

que acentuar que los aspectos extralingüísticos cumplen un papel clave en la traducción y no son menos importantes que los elementos verbales. En el caso de *Gabriella Infinita*, el código visual lo dejaríamos tal vez sin cambios, ya que sería comprensible para el lector polaco, pues no contiene colores, u otro tipo de elementos de composición, que pudieran ser interpretados de forma diferente que en el original. Además, hay que advertir que rara vez se altera el diseño visual en ese tipo de traducción. Más problemática parece ser la traducción de la banda sonora (canciones, voces, música de acompañamiento, de ambiente y de tensión, etc.). En este caso, se podrían usar las siguientes modalidades: el doblaje o la subtitulación. Las canciones en inglés se mantuvieron en la lengua original y sin cambios, mientras que en el caso de la voz de Gabriella y otros protagonistas, se usó el doblaje para evitar las restricciones del espacio a que nos exponen los subtítulos. Hay que subrayar que esto podría requerir que los actores tuvieran características especiales relacionadas con el acento, entonación, etc. La música instrumental y en inglés debemos dejarlas en su lengua de salida.

Ahora nos referiremos a la localización que se desarrolla en el contexto de la globalización y el desarrollo de las llamadas TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). Ésta la vamos a definir, siguiendo a Jiménez Crespo, de la siguiente forma:

Una modalidad de traducción que comprende un complejo proceso textual, comunicativo, cognitivo y tecnológico por el que un texto en formato digital y en un entorno interactivo se modifica para su uso en una lengua y contexto sociocultural de recepción distinto a los originales, siempre según las expectativas de la audiencia a la que se

dirija y las especificaciones o grado de localización que encargue el iniciador.<sup>22</sup>

Además, hay que añadir que diferenciamos tres tipos de localización: técnica, nacional y cultural. La localización nos llevará a un concepto más complejo llamado GILT,<sup>23</sup> que se refiere al conjunto de procedimientos necesarios para ejecutar una operación de “localizar”. María Isabel Diéguez Morales y Rosa María Lazo Rodríguez lo describen atinadamente:

Hacia fines de la década de los 90 surge el sector GILT (globalización, internacionalización, localización y traducción), principalmente como resultado del desarrollo de la localización de software. Las cuatro actividades que implica este ámbito de negocios contribuyen en forma sinérgica a la inserción de los productos y servicios en contextos culturales y lingüísticos diferentes a aquellos en los que fueron creados originalmente.<sup>24</sup>

Desde esta perspectiva, *Gabriella Infinita* debería pasar primero por un proceso de “localización”, para después adecuarse a su fase de “internacionalización”, y finalmente acabar en la “globalización”. También debería caracterizarse por un alto nivel de *usability*, en el entendido de que se define como “una forma de garantizar la funcionalidad de un producto”, lo cual “permite que cuando el usuario se enfrente con el objeto proyectado no tenga ningún inconveniente para conseguir realizar sin problemas las tareas requeridas”<sup>25</sup>, y de que jugabilidad se

---

22 Miguel A. Jiménez Crespo, *El proceso de localización web: estudio contrastivo de un corpus comparable del género sitio web corporativo*, p. 45.

23 Pierre Cadieux y Bert Esselink, *GILT: “Globalization, Internationalization, Localization, Translation”*.

24 María Isabel Diéguez Morales y Rosa María Lazo Rodríguez “El español en Internet: aciertos y errores en sitios web localizados del inglés”, pp. 300-301.

25 Carlos Roberto Torres, *Hipermedia como narrativa web. Posibilidades desde la periferia*, p. 152.

define como propiedad que provoca la satisfacción y el placer durante la recepción del texto. En *Gabriella Infinita* se presentan elementos característicos de los videojuegos, el los que uno debe pasar ciertas etapas antes de poder llegar al final; éstas deben caracterizarse por la implementación de elementos de usabilidad y jugabilidad. De todos modos, es necesario señalar que en esta obra no encontramos la implementación de lo que clasificamos como videojuego propiamente dicho. En cambio, esto ocurre en el hipermedia interactivo del mismo autor *Golpe de Gracia*<sup>26</sup> (2006), donde sí podemos hablar del uso del videojuego como una de las manifestaciones hipermediales principales de la obra, y de la implementación de la forma, en ese caso, más interactiva que en *Gabriella Infinita*. Como subraya Lucila María Pérez Fernández:

A lo largo de la historia se ha producido una evidente evolución, tanto en la actividad de la traducción como en los enfoques que se han venido desarrollando para dar cuenta de su estudio. El siglo XX trajo consigo importantes avances tecnológicos que han dado lugar a nuevas formas de comunicación y de entretenimiento. Estos avances y la consecuente creación de nuevos productos también han repercutido en otras áreas, entre ellas la de la traducción, disciplina que ha visto expandidos sus límites, con el surgimiento de nuevas ramas de estudio, que, a su vez, han dado lugar al nacimiento de un nuevo perfil de la traducción: el localizador.<sup>27</sup>

Finalmente, una de las posibles traducciones de *Gabriella Infinita* podrá ser considerada también, según los consejos de Nina Melero, como una de las ramificaciones del texto digital creado

---

26

27

Jaime Alejandro Rodríguez, *Golpe de Gracia*.  
Lucila María Pérez Fernández, *La localización de videojuegos (inglés-español):  
Aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*, p. 17.

como una reinterpretación libre y creativa, y situándose de esta forma al mismo nivel que el texto de salida. La autora argumenta su opinión aduciendo que: “de la misma forma como el lector manipula el texto, el traductor también lo debería hacer”.<sup>28</sup>

La traducción en el siglo XXI está involucrada en el uso de los nuevos soportes de las tecnologías. Del mismo modo, se relaciona íntimamente con las teorías de deconstrucción, postestructuralismo, indeterminismo y escepticismo epistemológico. Todo esto exige del traductor un alto nivel de creatividad y originalidad, lo cual representa un gran reto. Por ello, debemos reflexionar profundamente sobre la teoría de la traducción y el “taller del traductor” de los textos digitales. Desde esta perspectiva, nos quedan un cúmulo de interrogantes: ¿Cómo traducir un texto que no tiene una fuente o estructura estable? ¿Cómo traducir un texto sin contexto bien demarcado, sin una red de relaciones cognitivas que formen parte de un fragmento de fragmentos? ¿Podemos, en el caso de esas traducciones, servirnos de la teoría de la traducción tradicional o, como los autores de esos textos que socavan las bases de la literatura tradicional, deberíamos revolucionar el área de la traducción? Sin duda, estas interrogantes nos darán para continuar con nuestro trabajo de investigación y llegar a conclusiones menos parciales. Por ahora, este análisis nos permite fijarnos en la profundidad de la traducción que conlleva la literatura digital, y en el caso específico de Jaime Alejandro Rodríguez.

## Bibliografía

Cadieux, Pierre y Esselink, Bert. "GILT: Globalization, Internationalization, Localization, Translation", [www.translationdirectory.com/article127.html](http://www.translationdirectory.com/article127.html) (consulta: 11.01.2015).

Diéguez Morales, María Isabel y Rosa María Lazo Rodríguez. "El español en Internet: aciertos y errores en sitios *web* localizados del inglés", *Onomázein* 24, 2, 2011, pp. 299-326.

García Vitoria, Laura. [laura-garcia-vitoria.blogspot.com/2008/03/narratopedia.html](http://laura-garcia-vitoria.blogspot.com/2008/03/narratopedia.html), (consulta: 14.12.2014).

Holtzman, Steven. *Digital Mosaics: The Aesthetics of Cyberspace*. Nueva York, Simon & Schuster, 1997.

Hurtado Albí, Amparo. *Enseñar a traducir. Metodología en la formación de traductores e intérpretes*. Madrid, Edelsa, 1999.

Jiménez Crespo, Miguel A. *El proceso de localización web: estudio contrastivo de un corpus comparable del género sitio web corporativo*. Granada, Universidad de Granada-Departamento de Traducción e Interpretación, Tesis Doctoral, 2008.

Melero, Nina. "De libros y monstruos: La traducción de literatura hipertextual", *Espéculo. Revista de estudios literarios*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2008, [www.ucm.es/info/especulo/numero37/libmonst.html](http://www.ucm.es/info/especulo/numero37/libmonst.html), (consulta: 10.01.2014).

Ortiz García, Javier. "Traducción y posmodernidad: una relación necesaria", *Hermēneus. Revista de Traducción e Interpretación* 4, 2002, pp. 1-11.

Pérez Fernández, Lucila María. *La localización de videojuegos (inglés-español): Aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*. Málaga, Universidad de Málaga-Departamento de Traducción e Interpretación, Tesis Doctoral, 2010.

Rodríguez, Jaime Alejandro. *El relato digital hacia un nuevo arte narrativo*. Bogotá, Libros de Arena, 2002-2006.

\_\_\_ *Gabriella Infinita*, [www.javeriana.edu.co/gabriella\\_infinita/](http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/) (consulta: 14.10.2014).

\_\_\_ *Golpe de Gracia*, [www.javeriana.edu.co/golpedegracia/](http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/) (consulta: 14.11.2014).

Szczerbowski, Tadeusz. "Reklama jako przekład polisemiologiczny", M. Filipowicz-Rudek, J. Konieczna-Twardzikowa, U. Kropiwek (eds.). *Między oryginałem a przekładem*, t. 10: *Między tekstem a obrazem. Przekład a telewizja, reklama, teatr, film, komiks, Internet*. Kraków, Księgarnia Akademicka, 2005, pp. 123-131.

Torres Carlos, Roberto. "Hipermedia como narrativa web. Posibilidades desde la periferia", *Signo y Pensamiento* 50, XXVI, enero-junio 2007, pp. 148-159.

Toury, Gideon. *Los estudios descriptivos de traducción y más allá*. Cátedra, Madrid, 2004.

Wendorff, Anna. "Hiperteksty i hipermedia literackie a problema tłumaczenia. Wokół *Gabrielli Infinita* Jaimego Alejandra Rodrígueza", M. Górską-Olesińska (ed.), *Liberatura, e-literatura i... Remiksy, remediacje, redefinicje*. Opole, Uniwersytet Opolski, 2012, pp. 187-201.