

El vocabulario de *Homestuck* y su influencia lingüística

Hugo Javier Moreno Huízar y Gerardo Antonio Rubio Reyes*

Gracias al internet es posible tener acceso a numerosas obras artísticas de toda índole. *Homestuck*,¹ una novela que hace uso de animaciones, música y arte gráfico, es un ejemplo. No sólo ha sido reconocida por sus méritos narrativos, sino también por su impacto en una extensa comunidad de lectores.

La trama trata de cuatro adolescentes que al jugar un videojuego provocan el fin del mundo. De esta premisa se expande una larga historia que abarca múltiples líneas de tiempo y diferentes espacios. Su carácter autoconsciente le hace acudir a un acercamiento cómico, a la metaliteratura. El uso de la tragicomedia, género al que pertenece, permitió que *Homestuck* abarcara temas como la muerte, la sátira al videojuego, los conflictos que conlleva la adolescencia, el amor y la búsqueda de una razón de ser. Su numerosa temática es uno de los muchos motivos por los que ha influenciado a una gran variedad de usuarios de redes sociales. Desde su publicación, el 13 de abril del 2009, al 4 de octubre del 2012 había logrado reunir 2 millones 485 mil 506 de dólares en donaciones para financiar un videojuego basado en la novela gráfica.

El autor, Andrew Hussie, hace uso de un léxico propio para la obra en un juego de vocabulario y uso anómalo del idioma que pronto fue adoptado por los lectores, quienes utilizan la terminología en sus conversaciones cotidianas. Estos peculiares comportamientos lingüísticos se pueden observar en los intercambios que se dan en distintas páginas en línea y en particular las redes sociales. Así, el lenguaje *Homestuck* se convirtió en una nueva forma de comunicación entre los grupos de aficionados de habla anglosajona que, con el alcance del inglés en la actualidad, ramificaron en lectores de diversos países cuyas primeras lenguas no son el inglés. Los términos, en la mayoría de los casos, se vuelven intraducibles. En algunos se hicieron españolizaciones debido al uso, relativamente nuevo, por parte de hispanohablantes.





A continuación presentamos un breve diccionario para ilustrar el fenómeno.

Diccionario

Alquímetro. Artefacto generado por *Sburb*. Se utiliza para crear objetos con la ayuda de un tótem.

Auspisticism. Cuadrante ceniciento que se refiere a las relaciones sentimentales entre tres *trolls*. Una relación *auspisticism* entre tres individuos se caracteriza por contener a un *auspistice* quien se encarga de moderar la relación entre los otros dos individuos, que de otra manera ejercerían una relación dañina.

Boondollar. Unidad monetaria que se utiliza en la *Incipientésfera*.

Cama de travesía o Quest Bed. Roca con forma de rectángulo que luce el símbolo de uno de los 12 *aspectos*. Localizada en alguna parte del planeta de cada uno de los jugadores. Si se fallece en ella permite la resurrección y la adquisición del rango *God tier*.

Captchaloguear. Verbo parecido a equipar. Acción de guardar uno o varios objetos en una tarjeta *captchalogue*. *Captchalogue* es el acrónimo creado a partir de las palabras *captcha* (que en sí mismo es una abreviación) y *catalogue*.

Consorte. Habitante con forma de animal de uno o más planetas dentro de la *Incipientésfera*.

Corazón. *Aspecto* que se refiere al alma. Es asignado a algunos de los jugadores de *Sburb*.

Denizen. Criatura poderosa que reside en el centro de cada planeta existente en la *Incipientésfera*. El jugador tiene la opción de enfrentarse en combate o negociar con él o ella.

Ectobiología. Proceso científico mediante el cual se hace posible la clonación, modificación o procreación genética. Se realiza en un artefacto conocido como *aparificador*.

Fetch Modus. Modalidad con la que se sortearán los objetos que se guarden en un *sylladex*.

God tier. Alto rango de poder que se adquiere en *Sburb* una vez que el jugador muere en su *cama de travesía*. Este rango le permite al jugador utilizar habilidades especiales definidas por su *aspecto* y empleadas a través de su *clase*. El jugador también adquiere una clase de inmortalidad, sujeta a unas reglas definidas por el juego.

Grist. Se le denomina así a las abstracciones con las que se premia a un jugador de *Sburb* después de una batalla.

Hemospectrum. División de clases sociales por

Matespritship. Cuadrante rojo que se refiere a las relaciones sentimentales entre dos *Trolls*. Una relación *matespritship* entre dos individuos se caracteriza por un sentimiento de profundo afecto mutuo. Similar al romance entendido por los humanos.

color de sangre aplicada en la sociedad *troll*.

Incipientésfera o Incipisphere. Dimensión en la que se jugará una o más partidas de *Sburb*.

Kernelsprite. Entidades de un material desconocido, dedicadas a asistir a los jugadores de una sesión *Sburb* una vez que sufren el proceso de *prototipado*.

Kismesissitude. Cuadrante oscuro que se refiere a las relaciones sentimentales entre dos *trolls*. Una relación *kismesissitude* entre dos individuos se caracteriza por un mutuo odio pasional, normalmente ligado a la atracción sexual.

Lusus. Guardianes o padres adoptivos para los *Trolls*. Son similares a algunos animales no ficticios.

Matespritship. Cuadrante rojo que se refiere a las relaciones sentimentales entre dos *Trolls*. Una relación *matespritship* entre dos individuos se caracteriza por un sentimiento de profundo afecto mutuo. Similar al romance entendido por los humanos.

Moirallegiance. Cuadrante rojo pálido que se refiere a las relaciones sentimentales entre dos *Trolls*. Una relación *moirallegiance* entre dos individuos se caracteriza por un mutuo sentido de protección y lealtad.

Pesterlog. Un diálogo sucedido entre dos o más individuos en el programa de chat en línea conocido como *Pesterchum*.

Prototipado. Proceso que permite al *Kernelsprite* adquirir características, sean claras o esotéricas. Las características adquiridas pueden variar entre inteligencia a aspecto físico.

Sburb. Videojuego alrededor del cual se desarrolla la trama de *Homestuck*. Los jugadores deben intentar sobrevivir al apocalipsis de sus respectivos mundos para acceder a una dimensión. Una



Troll. Criatura caracterizada por ser habitante de los planetas *Alternia* y *Beforus*. Poseen cuernos en sus cabezas, su tez es de color gris y su sangre varía de color.

vez ahí su propósito será navegar los planetas para adquirir recursos y derrotar al *Rey Negro*. Si su misión es exitosa y si se cumple el resto de los parámetros del juego se logrará la creación de una colosal rana que albergará el universo creado por los jugadores. Las circunstancias y el propósito del juego pueden variar de sesión en sesión.

Strife Specibus. Tipo de arma o modalidad de pelea asignada a la mayoría de los personajes en *Homestuck*. Ej.: *Strife Specibus* tipo cuchilla, para referirse a un personaje que hace uso de las cuchillas para pelear.

Sylladex. Un sistema de inventario utilizado por la mayoría de los personajes. Está regido por las normas impuestas por el *Fetch Modus*.

Troll. Criatura caracterizada por ser habitante de los planetas *Alternia* y *Beforus*. Poseen cuernos en sus cabezas, su tez es de color gris y su sangre varía de color.

Veedor. Clase asignada a un jugador de *Sburb*. Los *veedores* son capaces de guiar a otros jugadores haciendo uso del *aspecto* que recibieron. Ej.: un *veedor del corazón* informa a otros sobre el acontecer de sus almas o sentimientos.

Como se puede observar, *Homestuck* hace uso de una gran variedad de términos propios, enriqueciendo el sentido de análisis y comprensión de los lectores que integran estos términos a su habla sea o no anglosajona, lo que puede dar lugar a una gran variedad de traducciones y espagnolizaciones.

*Estudiantes de la Licenciatura en Literatura Hispanomexicana de la UACJ.

† Andrew Hussie, *Homestuck*. En <http://www.mspaintadventures.com>

