



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Grado en Traducción e Interpretación

TRABAJO FIN DE GRADO

Las dificultades de la traducción literaria dentro
del género fantástico. Antropónimos y otros
nombres propios. El caso de *Canción de hielo y
fuego*

Presentado por Aitana Vega Casiano

Tutelado por Patricia San José Rico

Soria, 2015

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| Resumen | 3 |
| Introducción | 4 |
| Objetivos, metodología y plan de trabajo | 6 |
| La traducción de literatura fantástica: la traducción de nombres propios | 7 |
| 1. El concepto de traducción y la traducción literaria | 7 |
| 1.1 Dificultades características de la traducción literaria | 9 |
| 1.2 Las técnicas de traducción utilizadas en literatura | 10 |
| 2. El papel de la traducción en la literatura fantástica | 11 |
| 2.1 La Traducción de literatura fantástica | 11 |
| 2.2 La traducción de los nombres propios en la literatura fantástica..... | 13 |
| 2.2.1 Clasificación de los nombres propios..... | 13 |
| 2.2.2 La traducción de los nombres propios | 14 |
| 2.2.3 Los nombres fantásticos y su traducción | 15 |
| Análisis de la saga de literatura fantástica <i>Canción de Hielo y Fuego</i>..... | 18 |
| 2. Análisis de los nombres propios y sus traducciones..... | 18 |
| 2.1 Topónimos | 18 |
| 2.1.1 Westeros..... | 19 |
| 2.1.2 Essos..... | 45 |
| 2.2 Antropónimos | 47 |
| 2.2.1 Nombres de pila..... | 48 |
| 2.2.2 Apellidos | 49 |
| 2.2.3 Apodos | 51 |
| Conclusiones..... | 64 |
| Bibliografía citada..... | 67 |

RESUMEN

El presente trabajo analiza la traducción de los nombres propios en la literatura fantástica. Se han empleado para ello las traducciones del inglés al español de las novelas de la saga fantástica de George R.R. Martin *Song of Ice and Fire* (*Canción de hielo y fuego*). En primer lugar, se presentan una serie de consideraciones teóricas sobre traducción literaria, más específicamente sobre la traducción de la literatura fantástica y sobre el análisis de los nombres propios, su definición, clasificación y estrategias de traducción. En segundo lugar, se realiza un análisis de las traducciones de los nombres propios seleccionados. El objetivo de dicho análisis consiste en poner de manifiesto, por medio de ejemplos prácticos, la complejidad que supone traducir nombres propios, así como mostrar si las traducciones objeto de estudio son las más correctas o no y por qué.

Palabras clave: traducción literaria, literatura fantástica, nombres propios, fantasía, *Canción de hielo y fuego*.

ABSTRACT

This paper analyzes the translation of proper names in fantastic literature. With that purpose, we will use the translations from English into Spanish of the novels of George R.R. Martin's fantastic saga *Song of Ice and Fire*. First, this project presents a number of theoretical considerations about literary translation, about the translation of fantastic literature and about the analysis of proper names, their definitions, classification and translation strategies. Secondly, an analysis of the selected proper names is performed. The aim of the aforesaid analysis is to highlight, by means of practical examples, the complexity that the translation of proper names actually implies, as well as to show if the translations under consideration are the most correct or not, and why..

Key words: literary translation, fantastic literature, proper names, fantasy, *Song of Ice and Fire*.

INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado analiza la traducción al español de los nombres propios en el género de la literatura fantástica inglesa por medio de la comparación entre la versión original en inglés y la traducción al español de la famosa saga del escritor americano George R.R. Martín, *Canción de hielo y fuego*.

Se ha seleccionado esta temática debido a que, a pesar de ser tanto la traducción literaria como la traducción de los nombres propios campos extensamente estudiados y comentados por lingüistas y traductores, ambos siguen presentando grandes retos al traductor. Además, la popularidad de la literatura fantástica ha subido notablemente a lo largo de las últimas décadas, lo que provoca que también hayan aumentado las publicaciones de novelas de este género. Como consecuencia, los traductores se encuentran a menudo con este tipo de textos, por lo que resulta interesante tratar de analizar y entender su comportamiento al trabajar con dichas traducciones.

La literatura fantástica es un campo muy rico y que conlleva grandes dificultades para un traductor. Dentro de estas dificultades, nuestro estudio se centra, como hemos dicho anteriormente, en las que implica la traducción de nombres propios fantásticos, principalmente los topónimos y los antropónimos. Este trabajo ofrece diversos ejemplos de traducción de nombres propios sacados de las novelas de *Canción de hielo y fuego* y expone los problemas que estas traducciones pueden suponer para el traductor, analiza si dichas traducciones son las más correctas y propone nuevas opciones de traducción.

El estudio se divide en dos partes diferenciadas, una de carácter teórico y otra de carácter práctico. La sección teórica ofrece, en primer lugar, una breve definición de la traducción aplicable a nuestro estudio y, a continuación, una introducción a la traducción literaria, las dificultades más notables de la misma y las técnicas de traducción más usadas para solventar dichas dificultades. También se incluye una aproximación al género fantástico, en el cual se centra nuestro estudio, y a la forma de actuar que tiene el traductor al enfrentarse a textos de este género. Por último, se establece una clasificación de los nombres propios y las características que los definen dentro del género fantástico. Además, se ofrecen una serie de pautas sobre cómo se deben tratar estos nombres a la hora de traducirlos en función de su dificultad.

La segunda sección de este trabajo es de carácter práctico y está formada por el análisis propiamente dicho de la traducción de los nombres propios que se han seleccionado con

anterioridad de la saga objeto de nuestro estudio, *Canción de hielo y fuego*. Este estudio se divide en dos grupos de nombres propios: los topónimos y los antropónimos. En la parte referida a los topónimos, organizaremos nuestro estudio centrándonos primero en los nombres de los grandes continentes (*Westeros* y *Essos*) y sus regiones, para después analizar los lugares más pequeños. Primero, se organizarán los topónimos en función de las técnicas de traducción que se hayan utilizado y, a continuación, se recopilarán una serie de valoraciones sobre estas traducciones.

Sobre los antropónimos, antes de analizar sus traducciones se ofrece una pequeña introducción sobre el proceso de creación de los nombres de la saga. En esta sección analizaremos tanto nombres y apellidos como seudónimos y apodos. En el caso de estos últimos, se ofrecerá una explicación del origen de dichos apodos y un análisis de su traducción.

Por último, el trabajo incluye una serie de conclusiones en las que se han realizado unas valoraciones generales que analizan los resultados del estudio en su conjunto. Se analiza, por ejemplo, cuál es la técnica de traducción más utilizada y por qué, así como cuáles son las dificultades más frecuentes y cómo se han solucionado.

El presente Trabajo de Fin de Grado está directamente relacionado con las competencias específicas del Grado en Traducción e Interpretación presentadas por la Universidad de Valladolid. Estas competencias están incluidas en el Real Decreto 1393/2007 del 29 de octubre. Además de aquellos conocimientos directamente relacionados con las lenguas de trabajo (en este caso, A y B), de las competencias a las que se hace mención de dicho documento, para el desarrollo de este trabajo se hace uso de las siguientes: aplicar las competencias fónicas, sintácticas, semánticas y estilísticas de la propia lengua a la revisión y corrección de textos traducidos al español; reconocer los problemas y errores de traducción más frecuentes en la traducción general/especializada por medio de la observación y evaluación de traducciones; conocer las principales técnicas de traducción y su aplicación en diferentes situaciones comunicativas; adoptar una postura crítica a la hora de aceptar y/o rechazar calcos y préstamos terminológicos, especialmente neológicos; mostrar habilidades de gestión y de evaluación de la calidad de la información recabada y que servirá de sustento empírico de un proyecto de investigación; conocer las habilidades y métodos generales y específicos de investigación y aplicarlos a proyectos concretos del área de la Traducción e Interpretación y de las Humanidades en general; sintetizar las distintas formas de traducción y comprender las actitudes de los traductores; entender la variedad de respuestas científicas y el sentido de las unificaciones de teorías y de la diversidad de la ciencia.

OBJETIVOS, METODOLOGÍA Y PLAN DE TRABAJO

El objetivo principal de este estudio es realizar, a través de un ejemplo práctico (la saga de novelas *Canción de hielo y fuego*) un análisis del comportamiento del traductor a la hora de enfrentarse a los nombres propios en la literatura fantástica. Por medio de este análisis, se pretende realizar una recopilación de las técnicas más comunes utilizadas en la traducción de los nombres propios, intentar dar una explicación al uso de estas técnicas y, por último, valorar si son las más correctas en cada situación. Este trabajo pretende, además, poner de manifiesto el reto que suponen para el traductor los nombres propios, especialmente aquellos de nueva creación que encontramos tan a menudo en la literatura fantástica.

Para la realización de este trabajo, el primer paso consistió en investigar y asimilar una serie de conocimientos teóricos sobre la traducción, la traducción literaria y la traducción de nombres propios, específicamente de los antropónimos y los topónimos. El objetivo de establecer dicho marco teórico es fijar así una base a partir de la cual, posteriormente, se procedería a elaborar el análisis práctico de las traducciones de los nombres propios de la saga de *Canción de hielo y fuego*.

Una vez establecido dicho marco teórico, para desarrollar este análisis se utilizaron como guía las técnicas de traducción recogidas por Hurtado Albir en su obra *Traducción y Traductología* (2001). De este modo, se clasificaron los nombres propios objeto de estudio en función de la técnica utilizada en su traducción.

Debido al considerable número de nombres propios, tanto topónimos como antropónimos, que se pueden encontrar en la saga de *Canción de hielo y fuego*, se realizó una selección de los mismos en función de su relevancia en las novelas. Además, se incluyeron también nombres que, a pesar de ser poco conocidos o poco usados, son interesantes para nuestro estudio por cómo se ha llevado a cabo su traducción.

Una vez seleccionados los nombres que han sido objeto de estudio, se procedió a examinar sus traducciones para establecer así la técnica utilizada en la misma. Además, se valoró si la traducción realizada es la más correcta o si, por el contrario, debería haberse realizado de otra manera. Se ofrecen también nuevas opciones de traducción que, a juicio propio, puedan ser tan adecuadas o más que las ya existentes.

LA TRADUCCIÓN DE LITERATURA FANTÁSTICA. LAS DIFICULTADES DE LA TRADUCCIÓN DE NOMBRES PROPIOS

1. El concepto de traducción y la traducción literaria

El concepto de traducción hace referencia tanto a la disciplina, como al proceso y al producto final. A lo largo de la historia, la traducción ha recibido diversas definiciones en función de la época, el autor o la perspectiva desde la que nos aproximamos a ella. Se ha descrito de muchas formas, pero nunca ninguna de estas definiciones ha llegado a ser satisfactoria. A grandes rasgos, traducir consiste en comprender el significado de un texto en una lengua de salida o “lengua origen” para después producir otro texto con un significado equivalente en una lengua de llegada o “lengua meta”. A efectos de este estudio, usaremos la definición que nos ofrece Mercedes Tricàs:

La traducción consiste estrictamente en un acto de comunicación que pretende reproducir el sentido de un mensaje, mediante la creación, en otra lengua, de un mensaje equivalente, con una función comunicativa similar, expresado en la forma más adecuada posible, para que pueda ser entendido por un nuevo lector en una nueva situación. (1995, p.203)

Esta definición resulta aplicable a nuestro estudio pues, aunque Tricàs pretenda ofrecer una definición de la traducción en general, también podemos emplear sus valoraciones para la traducción de los nombres propios de nuestro estudio, cuya traducción debe tener como objetivo principal el establecer un nombre equivalente que provoque en el lector de la lengua meta el mismo efecto que provoca el original en el lector angloparlante.

Dentro del mundo de la traducción, uno de los tipos de textos más estudiados son los literarios. Al igual que el mismo concepto de traducción, no existe un consenso a la hora de definir la traducción literaria con una teoría única, pues cada autor ofrece una perspectiva diferente de las características específicas que requiere dicha disciplina. A grandes rasgos, la traducción literaria abarca aquellas obras y textos que presentan ciertas características estéticas y expresivas en su lengua origen, en lugar de simplemente recoger y transmitir conocimientos, como ocurre en los textos técnicos.

Las actitudes del traductor general y del literario son diferentes ante los textos que han de traducir, y ello porque los textos literarios se caracterizan por una sobrecarga estética. De hecho, el lenguaje literario podría definirse como todo lenguaje marcado

con recursos literarios, es decir, con recursos cuyo objetivo es complacerse en el uso estético de la lengua y en transmitir emociones al lector. Son características propias del lenguaje literario, entre otras: una integración entre forma y contenido mayor de la habitual, y una especial vocación de originalidad. Además, los textos literarios crean mundos de ficción que no siempre coinciden con la realidad. (Marco Bonillo, Verdegal Cerezo y Hurtado Albir, 1999, p.167)

De nuevo esta cita resulta interesante para nuestro estudio ya que dentro de las características típicas del lenguaje literario de las que hablan Bonillo, Verdegal y Hurtado, sin duda podemos incluir los nombres propios que se crean dentro de una obra de ficción. Estos nombres propios tendrán un significado y una intención que habrá que tener en cuenta en su traducción y de la cual carecen los nombres propios de otros tipos de texto, los cuales solo tienen una función deíctica. Por este motivo, un traductor literario deberá prestar mayor atención a los nombres propios de la que prestaría un traductor general quien, normalmente, se limitaría a trasladar a la lengua meta el nombre propio sin mayor inconveniente.

Traducir literatura es una tarea complicada. La traducción literaria exige un conocimiento óptimo de la lengua en todos los aspectos (léxico, gramático, sintáctico y, sobre todo, pragmático), más que cualquier otro tipo de traducción. La importancia del autor en la obra literaria es la principal característica que diferencia estas traducciones de las de textos técnicos. La misión del traductor literario consiste en un complejo “trabajo de autor”: debe conservar el significado del texto, así como respetar el estilo, la forma, la intención y el ritmo de la obra original. Al mismo tiempo, deberá convertir figuras estilísticas, connotaciones culturales, humor, etc. en referencias con las que el público de la lengua meta se sienta identificado. Por ello, la traducción de obras literarias requiere, además de conocimientos lingüísticos, un alto nivel de creatividad y recursividad, así como grandes aptitudes para la escritura por parte del traductor. En el caso del ciclo de novelas que vamos a tratar aquí, por ejemplo, es necesario reconocer el esfuerzo que debe realizar el traductor para mantener el tono medieval de la novela a la vez que realiza una traducción adecuada con lo que Martin quiere contar en su original. A la hora de traducir los nombres propios de *Canción de hielo y fuego*, es importante mantener no solo el significado de los mismos, sino también la forma y el estilo con el que están escritos en el original para poder así crear el mismo ambiente que posee la obra original en la lengua meta.

Por todos estos motivos, el traductor literario tiene una responsabilidad creativa de gran importancia, así como un papel más involucrado en la obra del que tienen los traductores de textos

técnicos. Por ello se le puede considerar como un segundo autor. García Yebra propone esta misma premisa:

La traducción literaria es, pues, como la composición literaria original, empresa siempre imperfecta, siempre limitada, de éxito siempre relativo, pero siempre también valiosa, si alcanza altura bastante para llegar al reino del arte. Y quien realiza bien esta empresa merece, en rango inferior, es cierto, pero con igual justicia que el autor original, el título de artista, tal vez el de poeta. (1983, p.132)

1.1. Dificultades características de la traducción literaria

La unicidad de la obra literaria, su carácter predominantemente subjetivo, la connotación y la plurisignificación que impregnan su estructura verbal, son obstáculos, en parte invencibles, para su comprensión total. [N]ingún lector puede captar en su totalidad, en todos sus matices, en todas sus vibraciones, el mensaje de una obra literaria. (García Yebra, 1983, p.129)

Como ya hemos mencionado, la traducción de composiciones literarias supone una serie de dificultades que no se dan en la traducción de otro tipo de textos y, tal y como podemos deducir de la afirmación de García Yebra, la primera dificultad a la que se enfrenta el traductor literario es la propia comprensión e interpretación del texto original. Las diferentes interpretaciones posibles de un texto pueden dar lugar a diferentes traducciones. Sin embargo, el traductor deberá mantener siempre, a pesar de todo, el deseo interpretativo del autor.

Después del proceso de comprensión de la obra original, el traductor se encuentra además con otros tipos de dificultades, las cuales pondrán a prueba su dominio de las lenguas de trabajo, sus dotes para la redacción, su creatividad y su capacidad para la investigación, entre otros. Dichas dificultades pueden ser tanto culturales como estilísticas.

Podemos considerar dificultades culturales los elementos culturalmente específicos, es decir, aquellos elementos que son propios de una cultura o sociedad particular. Estos elementos deben ser adaptados a una cultura totalmente distinta, por lo que obligan al traductor a buscar referentes culturales equivalentes que resulten comprensibles y reconocibles para el lector de la lengua meta. Sobre los referentes culturales, cabe citar las palabras de Vermeer aparecidas en Mary Snell-Hornby “la traducción no se produce entre lenguas, sino que es principalmente un trasvase de culturas, y que, por ese motivo, el traductor no tiene que ser únicamente bilingüe sino también, por lo menos, bicultural” (1988, 46): .

Por otra parte, un texto literario presenta una gran cantidad de dificultades estilísticas, las cuales no se suelen encontrar en ningún otro tipo de textos. Para empezar, el traductor debe ser lo más fiel posible al estilo de redacción del autor. Además, la literatura se sirve de muchos elementos estilísticos que suponen un gran reto de traducción: el humor, los juegos de palabras, las metáforas, las figuras literarias, etc. Estos elementos son difíciles de adaptar, ya que, por norma general, solo funcionan en su lengua original, por lo que el traductor tendrá que reemplazarlos por otros pertenecientes a la cultura meta.

Podemos considerar los nombres propios inventados que aparecen en una novela como una dificultad tanto estilística como cultural. Por una parte, un nombre puede tener una sonoridad o una forma en la lengua origen que será necesario adaptar a la lengua meta si no queremos que el efecto que causa en el lector se pierda en la traducción. Por otra parte, los nombres literarios pueden tener, a menudo, connotaciones culturales o descriptivas importantes para el desarrollo de la obra que, si no se traducen o adaptan, resultarán indescifrables para el lector de la lengua meta.

1.2. Las técnicas de traducción utilizadas en literatura

Las técnicas de traducción son los medios que utiliza el traductor para superar las dificultades que se encuentra durante el proceso de traducción. Hurtado Albir las define como “el procedimiento, visible en el resultado de la traducción, que se utiliza para conseguir la equivalencia traductora a micro unidades textuales” (2001, p.256).

Aunque no existe una estrategia única a la hora de realizar ningún tipo de traducción, sí podemos enumerar algunas muy comunes a la hora de enfrentarse a las dificultades que supone la traducción de textos literarios. En su obra *Traducción y Traductología* (2001), Hurtado Albir presenta una recopilación de las técnicas más usadas y aceptadas por los estudiosos de la traducción. Estas técnicas son las siguientes: adaptación, ampliación lingüística, amplificación, calco, compensación, comprensión lingüística, creación discursiva, descripción, elisión, equivalente acuñado, generalización, modulación, particularización, préstamo, sustitución, traducción literal, transposición y variación.

De todas las técnicas definidas por Hurtado Albir, no todas resultan de utilidad para nuestro estudio. Por ejemplo algunas técnicas, como puede ser la sustitución, son más comunes en la interpretación que la traducción. Otras, aunque sí son comunes en la traducción, como la comprensión lingüística, no resultan necesarias para el desarrollo de nuestro análisis, ya que no han sido utilizadas en la traducción de ninguno de los nombres propios que serán estudiados a

continuación. De este modo, para el desarrollo de este análisis nos interesa conocer las siguientes técnicas: ampliación lingüística (adicción de elementos lingüísticos en el texto meta), amplificación (introducción de aclaraciones en el texto meta no incluidas en el original), creación discursiva (traducción de una palabra por un equivalente efímero que carece de sentido fuera del contexto), descripción (reemplazo de un término o expresión por una descripción de su forma o función), elisión (eliminación de elementos del texto original en el texto meta), equivalente acuñado (sustitución de un término o expresión por otro considerado como equivalente en la lengua meta), préstamo (copiar una palabra o expresión del texto original de forma total o parcial en la lengua meta sin modificaciones), traducción literal (traducción palabra por palabra de un sentido o una expresión) y transposición (cambio de la categoría gramatical).

2. El papel de la traducción en la literatura fantástica

2.1. La traducción de la literatura fantástica

El género fantástico es un género literario de ficción caracterizado por elementos sobrenaturales, fenómenos extraordinarios y criaturas inexistentes, cuyas historias suelen estar ambientadas en mundos diferentes a la Tierra. La magia es también a menudo un componente común en este tipo de obras.

En la actualidad, es difícil encontrar libros independientes (que no formen parte de una saga) de literatura fantástica. Existe una tendencia muy frecuente hacia la extensión, lo que da lugar a la creación de sagas de varios volúmenes alrededor de una misma historia. Algunos ejemplos de sagas fantásticas de gran renombre y fama de los últimos años son: *El Señor de los Anillos*, de J.R.R. Tolkien, *Las Crónicas de Narnia*, de C.S. Lewis; *Dragonlance* de Margaret Weis y Tracy Hickman; *Memorias de Idhúm*, de Laura Gallego, y la saga objeto de estudio de este trabajo: *Canción de hielo y fuego*, de George R.R. Martin.

Si la traducción de cualquier obra literaria ya supone de por sí un reto mayúsculo para el traductor, la traducción de obras de género fantástico cuenta además con sus dificultades añadidas. Es un género lleno de matices, muy heterogéneo y desafiante para el traductor en numerosos aspectos. En los mundos fantásticos, entran en escena culturas y lenguas inventadas, que nacen enteramente de la imaginación del autor y que carecen de referencias externas a la obra.

Podemos distinguir tres niveles lingüísticos en una novela fantástica que exigen diferentes destrezas al traductor. El primer nivel abarca tanto los rasgos morfosintácticos característicos de la

lengua de partida del texto (ortografía, gramática, signos de puntuación, cursivos, mayúsculos, etc.), como las particularidades propias del estilo del autor. El segundo nivel lo compone el lenguaje especializado contenido en la novela, incluyendo todas aquellas palabras y expresiones que surgen de la labor de documentación del autor. Por último, el tercer nivel es el más característico a las obras de temática fantástica y el que mayores dificultades presenta para el traductor. Consiste en todo aquello que nace exclusivamente de la imaginación del autor. Aquí se incluyen todos los términos, acciones, antropónimos, topónimos y todo tipo de nombres que no cuentan con un equivalente en el mundo real, sino que solo existen dentro de la propia historia fantástica. Aquí podemos citar, por ejemplo, los *hobbits* de Tolkien, el *quidditch* o los *muggle* de J.K. Rowling o el sinsajo (*mockingjay*) de Suzanne Collins. (de los Reyes, 2013, p.47-48)

En las novelas en las que centramos nuestro estudio, el traductor se encuentra, en mayor o menor medida con todas las dificultades comunes a las obras fantásticas. En primer lugar, el traductor debe preocuparse por respetar el estilo propio con el que Martin da vida a sus novelas, en las que mezcla un lenguaje con cierto tono medieval, con nuevas lenguas y palabras inventadas. Además, los personajes de *Canción de hielo y fuego* pueden pasar a expresarse de la manera más formal posible, a utilizar un vocabulario más bien coloquial e incluso soez. El traductor debe mantener la forma de hablar, el acento y las expresiones características de los personajes para que no pierdan su esencia en la versión traducida. También hay que tener en cuenta la labor de documentación realizada por el autor a la hora de crear este mundo ficticio en el cual encontramos múltiples referencias a lugares, objetos o actividades de origen medieval. El traductor necesitará realizar una labor de documentación igual de importante que la realizada por el autor para no cometer ningún error en su versión en la lengua meta. Por último, en las obras de Martin también tenemos múltiples ejemplos de términos inventados que proceden de la imaginación del autor, ya sean formados a partir de términos reales, o completamente inventados, como por ejemplo cambiapielos (*skinchanger*), cambiacapas (*turncloak*), *greyscale* (psoriagris), *Khaleesi* o *misha*.

Así, para enfrentarse a estas dificultades y poder solucionarlas con éxito, el traductor necesita tener una serie de competencias sin las cuales le sería imposible realizar la compleja tarea de traducir literatura: amplitud de léxico, flexibilidad y espontaneidad; dotes para la documentación, la investigación y la improvisación; capacidad para elaborar bases terminológicas que garanticen la coherencia interna de una novela o de toda una saga, entre otras (de los Reyes, 2013, p.50). Considero importante destacar, además de las destrezas ya mencionadas, la necesidad de poseer una gran capacidad creativa e imaginativa, para poder así encontrar equivalentes en la lengua meta que no desmerezcan la creación original del autor.

2.2. La traducción de los nombres propios en la literatura fantástica

2.2.1. Clasificación de los nombres propios

La Real Academia Española proporciona la siguiente definición de nombre propio: “El que, sin tener rasgos semánticos inherentes, se aplica a seres animados o inanimados para designarlos” (RAE, 2012, n.p.). Hace pues mención al carácter deíctico del nombre y a su carencia de significado lingüístico. Ullman afirma que “la diferencia esencial entre los nombres comunes y los propios estriba en su función: los primeros son unidades significativas; los segundos son meras marcas de identificación” (1976, p.87).

Sin embargo, como señala Nord, hay que tener en cuenta lo siguiente: “names may be non-descriptive, but they are obviously not non-informative”¹ (2003, p.183). En efecto, pueden ser indicadores del sexo, edad, procedencia geográfica, etc.

A pesar de que, por definición, los nombres propios carecen de significación lingüística, no se puede ignorar el origen significativo de muchos topónimos. También, los nombres propios pueden llegar a adquirir, en una cultura dada, significaciones que los llevan a convertirse, con el paso del tiempo, en nombres comunes.

La onomástica es la rama de la lexicografía que se encarga de estudiar los nombres propios. Se clasifica en tres grandes grupos: la antroponimia (nombres de personas), la bionimia (nombres de plantas y animales) y la toponimia (nombres de lugares). A interés de este estudio, nos centraremos en la antroponimia y la toponimia.

La antroponimia abarca todos los tipos de nombres propios de personas: nombres, apellidos, hipocorísticos, apodos, seudónimos o epónimos. Los antropónimos cumplen diversas funciones: en primer lugar, la función de nominación e identificación, que supone el carácter deíctico del antropónimo. En segundo lugar, los antropónimos pueden cumplir otras funciones como la clasificadora (indican la pertenencia de un individuo a un grupo social, profesional, geográfico, una franja de edad, etc.) y simbólica (representan valores y creencias, reflejan una visión del mundo) (Ozaeta, 2002, p.235).

¹ “Los nombres pueden no ser descriptivos, pero sin duda sí son informativos” (traducción propia)

La toponimia estudia los nombres propios de lugares, ya sean ciudades, ríos, valles, puertos, etc. Los topónimos pueden tener su origen en un antropónimo, pero es más habitual que deriven de algún aspecto físico o material del lugar al que designan. Los topónimos se pueden clasificar según cómo se refieren al lugar que designan en tres tipos: los que describen o enumeran alguna característica física del lugar que sea bastante notable, los que tienen su origen en antropónimos o derivados y los de origen desconocido que generalmente proceden de nombres comunes antiguos que, con el transcurso del tiempo, han dejado de entenderse.

2.2.2. La traducción de los nombres propios

Como ya se ha mencionado en apartados anteriores, los nombres propios son uno de los incontables obstáculos que encontramos a la hora de realizar una traducción. La traducibilidad de los nombres propios es una cuestión que ha sido objeto de largos debates entre lingüistas y traductores. Generalmente, no se traducen, pero como en todo, siempre existen excepciones. En teoría, solo los nombres propios motivados se deben traducir. Los nombres propios motivados son aquellos que se han puesto con la intención de representar algún aspecto de la persona o lugar de denominan y que se forman a partir de léxico común. Puesto que en la literatura la mayoría de los nombres que encontramos son motivados, es común que se traduzcan, especialmente los apodos o los seudónimos.

Con respecto a los antropónimos, la decisión de traducirlos depende de factores muy variados. Estos factores pueden ser lingüísticos, como el nivel de motivación o connotación semántica, o sociolingüísticos, como las convenciones sociales de la cultura meta en un determinado momento histórico.

Al contrario de lo que se hacía en épocas anteriores, en las que la tendencia más común era la hispanización de los nombres propios, en la actualidad, generalmente, los nombres y apellidos de personas reales no se traducen, sino que se transfieren a la lengua meta igual que aparecen en la original.

Aunque muchas de las hispanizaciones que se hacían en el pasado siguen vigentes en la actualidad, se prefiere usar la forma original de una gran cantidad de nombres extranjeros. En nuestros días, solo se siguen adaptando en español algunos nombres que tienen cierta relevancia histórica: el nombre que adopta el papa para su pontificado, los nombres de los miembros de las casas reales, los nombres de santos y de personajes bíblicos, los nombres de los indios

norteamericanos y los nombres propios motivados (apodos o apelativos) de personajes históricos. (Molero, Martín, 2013, p.197)

Por otra parte, en la práctica, a veces la transferencia es la única opción posible para aquellos nombres que no tienen ningún nombre correspondiente o semejante en español. Sin embargo, no existe ninguna norma vigente que formalice el camino a seguir en la traducción de nombres propios, por lo que, en general, la decisión queda en manos del propio traductor.

En el caso de los topónimos, estos constituyen uno de los grandes problemas a los que se enfrenta un traductor en la actualidad, especialmente si tenemos en cuenta que vivimos en una época en la que abundan los intercambios internacionales, lo que exige, muy a menudo, la necesidad de citar países y gentilicios exóticos. Sería necesaria la creación de unos criterios de adaptación de los topónimos precisos y coherentes para así poder evitar las vacilaciones continuas que se observan a diario en la prensa e incluso en los documentos oficiales.

Lo primero que se debe tener en cuenta a la hora de traducir los topónimos, es hacerlo siguiendo un criterio coherente y homogéneo. Si nos guiamos por el criterio de hispanización, entonces de ninguna manera deberán aceptarse las formas extranjeras de los topónimos que tengan una versión española aceptada. Por otra parte, si se considera que lo ideal es respetar la forma original del nombre del país, habría que ser consecuentes con dicha decisión y escribir, por ejemplo *Polska*, y no Polonia.

2.2.3. Los nombres fantásticos y su traducción

Como se comenta en el apartado anterior, los nombres propios que se traducen suelen ser aquellos que son motivados, es decir, que tienen alguna connotación. Los nombres propios que encontramos en la literatura fantástica, tanto de personas como de lugares, son en muchas ocasiones motivados. Por este motivo, muchos de los nombres que aparecen en novelas de este género se han traducido o adaptado a la lengua meta para facilitar al lector la comprensión de la historia. Por ejemplo, los antropónimos pueden hacer referencia a alguna característica del personaje relacionada con su físico o su carácter y, en caso de no traducirlos, esta referencia se perdería. Hay que tener en cuenta sin embargo, que no existe ninguna norma aplicable a esta cuestión, por lo que la elección de traducir o no un nombre propio y cómo hacerlo queda en manos del traductor y del cliente.

Sobre la traducibilidad de los nombres extranjeros de personajes de ficción se ha seguido un proceso paralelo al de los nombres de personas reales: mientras que en el pasado era habitual que

se tradujeran estos nombres, en la actualidad se suele optar más por la transferencia directa de los mismos en el texto meta (Cámara Aguilera, 2008, p.3).

La verosimilitud de la narración y la inmersión del lector en la misma se ven favorecidas cuando hay coherencia entre los nombres de los personajes y el ambiente en el que aparecen, lo que contribuye a que se mantengan las formas originales. Sin embargo, como ya hemos mencionado, conviene traducir aquellos nombres claramente connotativos para mantener así su carga semántica.

Las historias de las obras pertenecientes al género fantástico tienen lugar en lugares imaginarios y suelen estar protagonizadas por personajes ficticios con nombres inventados. Esto supone un reto mayúsculo para los traductores, que deben poner en funcionamiento toda su creatividad y todo su ingenio para poder trasladar a la lengua meta este tipo de términos (Moreno, 2014, n.p.). Considerando lo que se ha mencionado anteriormente, muchos de estos nombres podrán transferirse a la lengua meta con la misma forma con la que aparecen en el original, siempre y cuando no tengan alguna connotación específica. Estos nombres que carecen de significado no suponen una mayor dificultad. Sin embargo, cuando sí encierran un significado, es cuando el traductor debe poner a prueba su capacidad creativa y sus habilidades para la escritura para poder trasladar con éxito a la lengua meta estos nombres propios sin que pierdan en ningún momento su connotación original. Cuando la traducción de estos términos supone una tarea complicada o no se encuentran equivalentes en nuestra lengua, se puede recurrir a las lenguas muertas como el latín o el griego antiguo. Cuando no se puede encontrar ningún equivalente, otra opción es usar la creación discursiva, y formar así un nuevo nombre cuyo significado pueda provocar en el lector de la lengua meta la misma reacción o sensación que provocaba el original.

Se pueden agrupar los nombres propios típicos de la literatura fantástica en tres grupos según la dificultad que conlleven a la hora de traducirlos:

En el primer grupo se incluyen aquellos términos que, aunque inventados, están compuestos por términos existentes. En esta categoría se incluyen nombres como *El País de las Maravillas* (*Wonderland*) de Lewis Carroll o *El Reino de Fantasía* (*Phantasien*) de la novela *La historia interminable* de Michael Ende (Moreno, 2014, n.p.). Encontramos muchos ejemplos de este tipo de términos en las novelas objeto de nuestro estudio, como por ejemplo *Greyguard* (Guardiagrís) o *Blackwater Rush* (Aguasnegras).

En el segundo grupo se engloban los nombres totalmente nuevos que carecen de un significado connotativo, por lo que se suelen mantener en la traducción sin cambios. Es el caso del

reino de Oz de la novela *El maravilloso mago de Oz* de Lyman Frank Baum, o de *Narnia* en la saga literaria de *Las Crónicas de Narnia* de C.S. Lewis. Además, si como los anteriores son nombres fáciles de pronunciar, tampoco sería necesaria una adaptación ortográfica o fonética (Moreno, 2014: n.p.). En las novelas de Martin, topónimos como *Qarth* o *Astapor* se podrían incluir dentro de este grupo.

En el tercer y último grupo se engloban aquellos términos compuestos por palabras totalmente inventadas, pero que sí tienen un significado, cuya formación responde a cuestiones lógicas. Podemos afirmar que este último es el que supone un mayor desafío para el traductor (Moreno, 2014, n.p.). Aquí se pueden incluir las rastrevíspulas (*tracker jackers*) de *Los juegos del hambre* o los mortífagos (*Death Eaters*) de J.K. Rowling. Términos como cambiacapas (*turncloak*) o psoriagrís (*greyscale*) son ejemplos de este grupo que podemos citar dentro de las novelas de Martin. En el caso de los nombres propios, el topónimo Invernalía (*Winterfell*) es un claro representante de este tipo de términos.

ANÁLISIS DE LA SAGA DE LITERATURA FANTÁSTICA *CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO*

Canción de hielo y fuego, la saga de literatura fantástica en la que hemos basado nuestro estudio, es una saga de fantasía épica escrita por el novelista y guionista estadounidense George R.R. Martin. Se compone de una serie de novelas y novelas cortas. El primer tomo de la saga, *Juego de Tronos*, se publicó en 1996. A pesar de que originalmente, la saga estaba planeada como una trilogía, actualmente se espera que sea una heptalogía, que cuenta ya con cinco tomos publicados (*Juego de tronos*, *Choque de reyes*, *Tormenta de espadas*, *Festín de cuervos* y *Danza de dragones*) y dos planeados (*Vientos de invierno* y *Sueño de primavera*). La saga también incluye varias novelas cortas que cuentan historias complementarias. Esta serie de novelas se ha traducido a más de 30 idiomas y ha alcanzado en las últimas décadas la fama mundial.

Aunque la saga tiene lugar en un mundo ficticio, *Canción de hielo y fuego* se inspira en la historia medieval real, especialmente en la Guerra de las Dos Rosas (1445-1487), guerra en la que se enfrentaron por el trono dos casas nobles de Inglaterra (Lancaster y York). Se divide en tres líneas argumentales principales, las cuales interactúan entre sí y son codependientes.

1. Análisis de los nombres propios y sus traducciones

1.1. Topónimos

El número de lugares y escenarios que aparecen en la saga de *Canción de hielo y fuego* es tan extenso como la cantidad ingente de historias y personajes que forman parte de ella. Cada uno de estos lugares posee su propia lengua y su propia cultura y los nombres que reciben están formados de acuerdo con los criterios de las mismas. Gran parte de los topónimos de la novela se han mantenido igual en la lengua meta que en la versión original, pero muchos otros han sido objeto de traducción.

Como hemos mencionado anteriormente, podemos dividir los escenarios de la saga en dos continentes: *Essos* y *Westeros*. A su vez, cada uno de estos continentes está formado por incontables regiones, ciudades y elementos geográficos. A continuación, se analizarán las diversas traducciones que han recibido los nombres de dichos lugares.

Estos primeros nombres que nos encontramos, *Westeros* y *Essos* son nombres inventados, sacados de la imaginación del autor, pero que provienen de términos reales, pues son formas modificadas de los puntos cardinales este y oeste (*east and west*). Cuando nos enfrentamos a este tipo de términos, la primera cuestión que debemos plantearnos es si es necesario traducirlos o no de cara a la comprensión de la historia. En este caso, parece haber cierta incoherencia en la decisión que se ha tomado, pues uno de los nombres ha sido traducido como Poniente, mientras que con el otro se optó por la opción de transferirlo a la lengua meta sin modificaciones. Considero que, habiendo traducido uno de los continentes, el otro debería haber recibido el mismo tratamiento, por lo que debería haberse convertido en la lengua de llegada en *Oriente*. Tal vez la opción de no traducción se tomó por designar con este término a un continente en parte salvaje y menos civilizado que su contrario, *Poniente*, sin embargo, si en español no ha afectado de ninguna forma a la narración el hecho de mantener el nombre de *Essos*, del mismo modo, haber mantenido *Westeros* no habría provocado ninguna pérdida de sentido, por lo que también debería haber sido transferido sin cambios a la lengua meta. En la novela también se hace mención a otros dos continentes ubicados al sur de *Essos*: *Ulthos* y *Sothoryos*. Ambos lugares son apenas mencionados en la novela, por lo que estos topónimos se han transferido a la lengua meta y no han supuesto ningún problema de traducción.

Los continentes de *Essos* y *Westeros* están separados por agua, concretamente, por el *Mar Angosto* o *Narrow Sea*, en su versión original. Este topónimo se incluye en el grupo de nombres formados a partir de términos reales; no contiene nuevas formas inventadas. Sin embargo, sí tiene una connotación: hace referencia a la estrechez del mar. Si se optase por no traducir este nombre, la connotación antes mencionada se perdería en la lengua meta, por eso sí se ha optado por traducir dicho término y la técnica usada para ello ha sido la traducción literal.

1.1.1. *Westeros*

Dentro del continente de *Westeros*, encontramos múltiples lugares que han sido objeto de traducción y que podemos dividir en diez zonas o regiones diferenciadas las cuales, en su versión original, se conocen como: *Lands Beyond the Wall*, *the North*, *Iron Islands*, *the Vale of Arryn*, *the Riverlands*, *the Westerlands*, *the Reach*, *the Stormland*, *the Crownlands* y *Dorne*.

Además, podemos dividir en tres grupos estas regiones. Por un lado, encontramos *the Lands Beyond the Wall*, por otro, *the Wall*, y el resto se incluyen en lo que se conoce como *Seven Kingdoms*,

una nación compuesta de siete regiones de Poniente que antiguamente fueron reinos independientes. Este topónimo se ha traducido de forma literal como Siete Reinos.

Los nombres de las regiones que hemos mencionado, al igual que el resto de topónimos de las novelas, han sido objeto de traducción y, la mayoría, se han traducido de forma literal. Las traducciones que han recibido dichos nombres son las siguientes:

The Lands Beyond the Wall se ha traducido al castellano como las Tierras más allá del Muro. El nombre de esta región, al igual que el de muchas otras, es uno de los que es necesario traducir para que no se pierda el significado en la lengua meta. Esta traducción se ha realizado utilizando la traducción literal.

The Wall se ha traducido de forma literal como el Muro. Es una inmensa muralla de hielo custodiada por la Guardia de la noche que se extiende de este a oeste en el norte de Poniente y que separa los Siete Reinos de las tierras salvajes de más allá. A lo largo del Muro, nos encontramos con una serie de castillos o fortalezas de las cuales, al principio de la saga, solo tres están habitadas, aunque a lo largo que avanza la historia, el resto se empiezan a restaurar. Los nombres de dichos castillos no suponen, en general, ninguna connotación especialmente importante para el desarrollo de la historia, por lo que se podría haber optado por la transferencia a la lengua meta, pero como todos los nombres están formados a partir de términos reales, se ha preferido traducirlos.

En tercer lugar, la región llamada en la versión original *the North* se ha traducido literalmente como el Norte. Se encuentra justo al sur del Muro y es la región más extensa de Poniente.

En cuarto lugar, *the Iron Islands* se ha traducido al castellano como las Islas del Hierro. El topónimo está formado a partir de términos reales y su traducción, que se ha hecho de forma literal, no supone ningún reto destacable. Es una de las zonas más pequeñas de Poniente, por lo que la lista de topónimos que se pueden enumerar aquí es limitada.

En quinto lugar, *the Vale of Arryn* se traduce como el Valle de Arryn. Este topónimo está traducido, por una parte, de forma literal y, por otra, utilizando el préstamo. El término Arryn es un antropónimo que hace referencia a la familia que lleva gobernando la región desde hace siglos, es una palabra inventada por el autor y, por tanto, se ha optado por no buscarle una traducción. En ocasiones también se conoce simplemente como *the Vale* o el Valle. El Valle está localizado en la costa este de Poniente, protegido y rodeado por una cadena montañosa impenetrable que se conoce como *Mountains of the Moon*, que se ha traducido al castellano de forma literal como Montañas de la Luna.

En sexto lugar, *the Riverlands* o las Tierras de los Ríos en castellano. Esta región está repleta de planicies, bosques, colinas y ríos. Esta traducción se hace de forma literal, sin embargo, pasa de la forma singular al plural en la traducción. Tierras del Río es también otra opción de traducción literal, pero, puesto que en esta región encontramos una cantidad alta de ríos, la opción de traducción original parece la más acorde al contexto.

La siguiente región es *Westerlands*, que se traduce al castellano como Tierras del Oeste. Las Tierras del Oeste consisten, en su mayoría, en montañas y cerros. El nombre de la región se ha traducido de forma literal. También se podría haber traducido como Tierras de Occidente o Tierras Occidentales.

A continuación, encontramos la región que se conoce en la saga original como *the Reach* y que se ha traducido al castellano como el Dominio. Es la región más fértil de Poniente y en ella encontramos muchas aldeas y ciudades altamente pobladas. La traducción de este término se puede considerar como una creación discursiva, más o menos libre. Literalmente, *reach* significa alcance, por lo que podríamos decir que el topónimo es en castellano una referencia a la extensión de la región.

La siguiente región es *the Stormlands* o *Tierras de la Tormenta*, que es una de las regiones más pequeñas de Poniente, llena de montañas desiertas, costas pedregosas y bosques perennes. Este término se ha traducido de forma literal. También podríamos traducirlo al castellano como *Tierras de Tormenta* o *Tierras Tormentosas*.

The Crownlands se ha traducido al castellano como *Tierras de la Corona*. La traducción elegida es una traducción literal, pero se podría haber realizado una versión más libre como las Tierras Reales. Esta región se encuentra al sur del Valle, al sureste de las Tierras de los Ríos, al este de las Tierras del Oeste y al norte de las Tierras de la Tormenta y el Dominio. Es una región principalmente llana, donde se encuentra la capital de Poniente: la ciudad de *King's Landing* (Desembarco del Rey).

La última región de los Siete Reinos es *Dorne*, una gran península que es el territorio más sureño del continente. Este topónimo no deriva de ningún término real de la lengua inglesa, por lo que no se ha traducido al castellano y se ha utilizado el préstamo.

A continuación, se analizarán los topónimos y las traducciones de los lugares que encontramos a lo largo y ancho de las regiones citadas anteriormente. Para realizar dicho análisis, se han clasificado los topónimos en función de la técnica de traducción que se ha utilizado para

traducirlos. En primer lugar, la siguiente tabla está formada por aquellos topónimos que se han traducido de forma literal:

| Tierras más Allá del Muro | |
|------------------------------|------------------------------|
| <i>Land of Always Winter</i> | Tierras del Invierno Eterno |
| <i>Frozen Shore</i> | Costa Helada |
| <i>Frostfangs</i> | Colmillos Helados |
| <i>Craster's Keep</i> | Torreón de Craster |
| <i>Whitetree</i> | Árbol blanco |
| <i>Fist of the First Men</i> | Puño de los Primeros Hombres |
| El Muro | |
| <i>Castle Black</i> | Castillo Negro |
| <i>Greyguard</i> | Guardiagrís |
| <i>Stonedoor</i> | Puertapietra |
| <i>Icemark</i> | Marcahielo |
| <i>Nightfort</i> | Fuerte de la Noche |
| <i>Deep Lake</i> | Lago Hondo |
| <i>Queensgate</i> | Puerta de la Reina |
| <i>Oakenshield</i> | Escudo de Roble |
| <i>Greenguard</i> | Guardiaverde |
| El Norte | |

| | |
|-------------------------|----------------------------|
| <i>Wolfswood</i> | Bosque de los Lobos |
| <i>Sea Dragon Point</i> | Punta Dragón Marino |
| <i>Bear Island</i> | Isla del Oso |
| <i>Stony Shore</i> | Costa Pedregosa |
| <i>Blazewater Bay</i> | Bahía Aguarresplandeciente |
| <i>The Rills</i> | los Riachuelos |
| <i>The Neck</i> | El Cuello |
| <i>Moat Cailin</i> | Foso Cailin |
| <i>White Harbor</i> | Puerto Blanco |
| <i>Oldcastle</i> | Castillo Viejo |
| <i>The Bite</i> | el Mordisco |
| <i>Dreadfort</i> | Fuerte Terror |
| <i>Last Hearth</i> | Último Hogar |
| Islas del Hierro | |
| <i>Blacktyde</i> | Marea Negra |
| <i>Old Wyk</i> | Viejo Wyk |
| <i>Great Wyk</i> | Gran Wyk |
| <i>Saltcliffe</i> | Acantilado de Sal |
| Valle de Arryn | |
| <i>Bay of Crabs</i> | Bahía de los Cangrejos |

| | |
|-----------------------------|------------------------|
| <i>The Fingers</i> | Los Dedos |
| <i>Three Sisters</i> | Tres Hermanas |
| <i>Gates of the Moon</i> | Puertas de la Luna |
| <i>Giant's Lance</i> | Lanza del Gigante |
| <i>Ironoaks</i> | Roble de Hierro |
| <i>Redfort</i> | Fuerterrojo |
| <i>Runestone</i> | Piedra de las Runas |
| <i>Coldwater Burn</i> | Comezón de Aguasfrías |
| <i>Snakewood</i> | Bosque de la Serpiente |
| Tierras de los Ríos | |
| <i>Oldstones</i> | Piedrasviejas |
| <i>Red Fork</i> | Forca Roja |
| <i>Blue Fork</i> | Forca Azul |
| <i>Green Fork</i> | Forca Verde |
| <i>Tumblestone</i> | Piedra Caída |
| <i>Lord Harroway's Town</i> | Aldea de Lord Harroway |
| <i>The Trident</i> | El Tridente |
| <i>Saltpants</i> | Salinas |
| <i>Maidenpool</i> | Poza de la Doncella |
| <i>The Twins</i> | Los Gemelos |

| | |
|------------------------|----------------------|
| <i>Isle of faces</i> | Isla de los Rostros |
| <i>Gods Eye</i> | Ojo de Dioses |
| <i>Quiet Island</i> | Isla Tranquila |
| Tierras del Oeste | |
| <i>Sunset Sea</i> | Mar del Ocaso |
| <i>Casterly Rock</i> | Roca Casterly |
| <i>Ashemark</i> | Marcaceniza |
| El Dominio | |
| <i>Roseroad</i> | Caminio de las Rosas |
| <i>Highgarden</i> | Altojardín |
| <i>Shield Islands</i> | Islas Escudo |
| <i>Bitterbridge</i> | Puenteamargo |
| Tierras de la Tormenta | |
| <i>Red Mountains</i> | Montañas Rojas |
| <i>Bronzegate</i> | Puertabronce |
| <i>Crow's Nest</i> | Nido de Cuervos |
| <i>Rainwood</i> | La Selva |
| <i>Cape Wrath</i> | Cabo de la Ira |
| <i>Nightsong</i> | Canto Nocturno |
| <i>Harvest Hall</i> | Torreón Cosecha |

| | |
|-----------------------------|-----------------------|
| <i>Shapphire Isle</i> | Isla Zafiro |
| <i>Blackhaven</i> | Refugio negro |
| <i>Boneway</i> | Sendahueso |
| Tierras de la Corona | |
| <i>King's Landing</i> | Desembarco del Rey |
| <i>Great Sept of Baelor</i> | Gran Septo de Baelor |
| <i>Red Keep</i> | Fortaleza Roja |
| <i>Dragon Pit</i> | Pozo Dragón |
| <i>Crackclaw Point</i> | Punta Zarpa Rota |
| <i>The Whispers</i> | Los Susurros |
| <i>Stonedance</i> | Ballarroca |
| <i>Sharp Point</i> | Punta Aguda |
| <i>Blackwater Bay</i> | Bahía del Aguasnegras |
| <i>The Gullet</i> | El Gaznate |
| Dorne | |
| <i>Sea of Dorne</i> | Mar de Dorne |
| <i>Stepstones</i> | Peldaños de Piedra |
| <i>Price's Pass</i> | Paso del Príncipe |
| <i>Sunspear</i> | Lanza de Sol |
| <i>The Water gardens</i> | Los Jardines del Agua |

| | |
|-----------|-------------|
| Godsgrace | Bondadivina |
|-----------|-------------|

Todos los topónimos incluidos en esta lista se han traducido, como ya hemos dicho, de forma literal. Sin embargo, cinco de los topónimos incluidos en la lista, además de estar traducidos de forma literal, también utilizan, en parte, el préstamo. Esto se debe a dos motivos principales: el primero, que uno de los términos de los que se compone el topónimo, sea un término de nueva creación, inventado por el autor dentro de la saga, que no posee ninguna connotación y que, por tanto, no se ha considerado necesario traducirlo. El segundo motivo es que el topónimo este compuesto a su vez por un antropónimo no connotativo que no necesita traducción. Estos topónimos son: *Craster's Keep*, *Moat Caitlin*, *Old Wyk*, *Great Wyk*, *Casterly Rock*, *Lord Harroway's Town* y *Great Sept of Baelor*.

Cabe hacer ciertas observaciones sobre algunos de los topónimos arriba mencionados. En el caso de *Lord Harroway's Town* (Aldea de Lord Harroway), el antropónimo no es lo único que no se ha traducido, sino que también cuenta como un préstamo el uso del título británico *lord* en castellano, en lugar de cambiarlo por señor o caballero. De acuerdo con el Diccionario Panhispánico de Dudas (RAE, 2005; n. p.) este término se considera en la actualidad como un extranjerismo adaptado a nuestra lengua, ya que forma un plural (lores) diferente al plural inglés (*lords*).

Por otra parte, el topónimo *great Sept of Baelor* (Gran Septo de Baelor), incluye un término nuevo creado por Martin para las novelas: *sept*. Este término se utiliza para denominar las iglesias de una de las religiones que conviven en el mundo de *Canción de hielo y fuego*. Se ha traducido este nuevo término manteniendo su raíz y añadiéndole una "o", lo que hace que suene natural en nuestra lengua.

Por normal general, la traducción literal es una técnica que se utiliza cuando el término en cuestión no supone un reto importante para el traductor. Sin embargo, las traducciones realizadas en la saga no eran, en varios casos, la única opción de traducción posible y, en algunos, tampoco la mejor. Es el caso, por ejemplo, del topónimo que ya hemos mencionado un poco más arriba: *Craster's Keep* (Torreón de Craster). El término *keep* puede traducirse, además de como torreón, como fortaleza. Si somos coherentes con la descripción de la novela, en la que en ningún momento se dice que este asentamiento sea una torre o un torreón, sino más bien una construcción de baja altura situada en la cima de una pequeña colina con un dique de tierra alrededor, entonces haberlo traducido como Fortaleza de Craster habría sido, seguramente, más correcto y coherente.

Sobre los topónimos que hacen referencia a los castillos situados a lo largo del Muro, hay algunas observaciones a tener en cuenta como, por ejemplo, el hecho de que se ha intentado en la medida de lo posible traducir de forma literal no solo el topónimo en sí, sino también la forma del mismo. Es el caso de nombres como *Stonedoor* o *Icemark*, traducidos respectivamente como Puertapiedra o Marcahielo. Sin embargo, también nos encontramos con el caso de *Nightfort* (Fuerte de la Noche). En esta ocasión, una traducción como Fuertenoché habría mantenido la estructura original del término, sin perder significado en castellano.

Por otra parte, también hay que tener en cuenta a la hora de traducir el hecho de que muchos términos ingleses son polisémicos y, por tanto, pueden traducirse de diferentes maneras, todas correctas mientras sean acordes al contexto. Es el caso, por ejemplo, de *Deep Lake* (Lago Hondo) que podría haberse traducido también como Lago Profundo o Lago Oscuro, siendo estas traducciones también literales. Otros topónimos de la lista incluida más arriba compuestos por términos polisémicos y que podrían traducirse de forma diferente son los siguientes: *Last Hearth* (Último Hogar) podría traducirse al castellano también como Último Fogón; *Ashemark* (Marcacéniza) podría traducirse como Marcarruinas o Marcafresno; y *Roseroad* (Camino de las rosas) podría traducirse como Camino de los Rosales. Estas traducciones son posibles debido al hecho de que el contexto no especifica ninguna connotación del lugar al que hacen referencia que pueda aclarar cuál sería la más correcta.

Al contrario de la tendencia que se observa con los topónimos que hacen referencia a los castillos del Muro, con otros no se ha intentado mantener la estructura que presentaba el nombre en el original. Sin embargo, en muchos de ellos, habría sido perfectamente factible mantenerla sin que el topónimo perdiera sonoridad. De hecho, con algunos nombres, incluso habría sido una opción mejor. Es el caso de los siguientes topónimos: *Wolfswood* (Bosque de los Lobos) se podría traducir como Bosquelobos, *Oldcastle* (Castillo Viejo) como Castilloviejo (o Castilloantiguo), *Tumblestone* (Piedra Caída) como Piedracaída, *Sunspear* (Lanza de Sol) como Lanzasol y *Crackclaw Point* (Punta Zarpa Rota) como Punta Zarparrota.

Por el contrario, otros topónimos que sí han mantenido, en la medida de lo posible, la misma estructura que en el original, tal vez habrían sido más naturales en su traducción de haberlos modificado. Es el caso de topónimos como *Sea Dragon Point* (Punta Dragón Marino). Sería oportuno considerar añadir una conjunción a la forma en castellano de este topónimo y traducirlo como Punta del Dragón Marino. Otro caso en el que se podría añadir un artículo es en el topónimo *Gods Eye* (Ojo

de Dioses). Si se tradujera como Ojo de los Dioses la traducción seguiría siendo literal y, además, más natural en nuestra lengua.

También podemos comentar casos como el de *Saltcliffe* (Acantilado de Sal). Para esta traducción, habría sido mejor haber recurrido al plural y traducirlo como Acantilados de Sal, pues en este tipo de accidentes geográficos, el uso del plural es común en castellano y suena más natural.

Otros casos que necesitan de ciertas aclaraciones, son aquellos topónimos cuya forma original ha sido modificada de alguna manera, ya sea cambiando, añadiendo o eliminando una letra o alguna parte del sustantivo. De esta forma, se crean nuevos términos en la lengua inglesa, pero ya que la modificación que reciben es mínima, se pueden seguir asociando sin mayor dificultad al sustantivo del que provienen. Estos términos se han traducido de forma que podemos considerar literal, utilizando como base el sustantivo original y eliminando la modificación en la lengua meta. Es el caso de los siguientes topónimos: en *Blacktyde* (Marea Negra) se cambia la “i” por “y” en el sustantivo *tide* que significa marea en castellano. En *Saltpants* (Salinas) se añade una “t” al sustantivo *saltpan* que significa, ciertamente salina. El caso de *Rainwood* (Selva) es algo más complicado que los anteriores. El término *rainwood* no existe en inglés, sin embargo, sí existe *rainforest*, el cual sí significa selva en castellano. El uso de *wood* en lugar de *forest*, términos sinónimos en inglés, se debe probablemente al hecho de que todos y cada uno de los bosques mencionados en la saga, se han formado usando *wood*.

Respecto a las modificaciones a la forma real de un término, también nos encontramos el caso contrario, es decir, topónimos en los que la forma modificada es la del topónimo traducido en castellano. Un ejemplo de esto es *Stonedance*, traducido como Ballarroca. Podemos estudiar en esta traducción el cambio de la “i” de baila por una “l”. Si suprimiésemos este cambio, la traducción quedaría como Bailarroca.

Otro aspecto mencionable sobre el topónimo *Blacktyde* es el hecho de que éste, además de un topónimo, es también un antropónimo que da nombre a la familia que vive en el lugar de denomina. En castellano, el antropónimo no se ha traducido, mientras que el topónimo sí, por lo que se pierde la aliteración. Teniendo en cuenta que este nombre no supone ninguna connotación importante para la historia, el préstamo habría sido una mejor opción de traducción.

Por último cabe mencionar que, en algunas ocasiones, una traducción, aunque sea literal, no es la única opción para traducir un término. Esto se debe a que la lengua castellana es un idioma muy rico en lo que a palabras sinónimas se refiere, lo que provoca que un mismo término en inglés, se pueda traducir de diferentes formas sin que cambie su significado. Los siguientes topónimos son

ejemplos de esto: *Stony Shore* (Costa Pedregosa) podría traducirse también como Costa Pétreo o Costa de Piedra. *Blazewater Bay* (Bahía Aguarresplandeciente) se puede traducir como Bahía Aguasbrillantes o Aguasardientes. *The Rills* (los Riachuelos) se puede traducir como los Arroyos. *White Harbor* (Puerto Blanco) se puede traducir por equivalentes como Puerto Níveo o Puerto Pálido. *Dreadfort* (Fuerte Terror) como Fuerte Temor, Fuerte Horror o Fuerte Temible. *Gates of the Moon* (Puertas de la Luna) como Puertas Lunares, aunque en este caso, se estaría usando la transposición. *Coldwater Burn* (Comezón de Aguasfrías) como Quemazón de Aguasfrías. *Maidenpool* (Poza de la Doncella) como Pozo o Estanque de la Doncella. *Isle of Faces* (Isla de los Rostros) como Isla de las Caras. *Sunset Sea* (Mar del Ocaso) como Mar del Atardecer. *The Crag* (*el Risco*) como el Peñasco. *Quiet Island* (Isla Tranquila) como Isla Silenciosa. *Cape Wrath* (Cabo de la Ira) como Cabo de la Rabia o de la Cólera. *Nightsong* (Canto Nocturno) como Canción Nocturna. *Blackhaven* (Refugionegro) como Refugio Oscuro. *Stepstones* (Peldaños de Piedra) como Escalones de Piedra. *Prince's Pass* (Paso del Príncipe) como Puerto del Príncipe. *Dragon Pit* (Pozo Dragón) como Foso Dragón. *Godsgrace* (Bondadivina) como Graciadivina. *The Whispers* (los Susurros) como los Murmullos. *Sharp Point* (Punta Aguda) como Punta Afilada. *The Gullet* (el Gargate) como la Garganta.

Tras nuestro estudio de las traducciones literales, la siguiente técnica que analizaremos serán aquellas realizadas por medio de la transposición. Los topónimos que se han traducido utilizando esta técnica se incluyen en la siguiente lista:

| | |
|---------------------------|------------------------|
| Tierras más Allá del Muro | |
| <i>Shivering Sea</i> | Mar de los Escalofríos |
| El Muro | |
| <i>Shadow Tower</i> | Torre Sombría |
| El Norte | |
| <i>Kingsroad</i> | Camino real |
| Valle de Arryn | |
| <i>Bloody Gate</i> | Puerta de la Sangre |

| | |
|-------------------------|------------------------|
| Tierras de los Ríos | |
| <i>Stoney Sept</i> | Septo de Piedra |
| Tierras del Oeste | |
| <i>Goldroad</i> | Camino Dorado |
| El dominio | |
| <i>Whispering Sound</i> | Canal de los Susurros |
| Tierras de la Tormenta | |
| <i>Kingswood</i> | Bosque Real |
| Tierras de la Corona | |
| <i>Duskendale</i> | Valle Oscuro |
| Dorne | |
| <i>Dornish Marches</i> | Marcas de Dorne |
| <i>Planky Town</i> | Ciudad de los tablones |

Utilizar la transposición para traducir un término puede deberse, por una parte, a que no existe un término equivalente en la lengua de llegada que pertenezca a la misma categoría gramatical que el de la lengua de partida. Por otra parte, puede ser simplemente elección del traductor si considera que este cambio favorece a la traducción. Un ejemplo de transposición necesaria es *Planky Town* (Ciudad de los Tablones), ya que no existe un adjetivo equivalente a *planky* en castellano.

Otros casos en los que simplemente el traductor se ha decantado por la transposición por encima de la traducción literal, aunque esta fuera posible, son los siguientes: *Shadow Tower* (Torre Sombría), que podría traducirse como Torre de Sombras o Torre de las Sombras; *Kingsroad* (Camino Real), que podría traducirse como Camino de los Reyes; *Bloody Gate* (Puerta de la Sangre), como

Puerta Sangrienta; *Goldroad* (Camino Dorado), como Camino de Oro; *Whispering Sound* (Canal de los Susurros), como Canal Susurrante; o *Kingswood* (Bosque Real), como Bosque de los Reyes.

Además, cabe comentar algunos de estos topónimos, los cuales han sido objeto de variaciones de forma en su versión original. Estas variaciones, se han eliminado en la traducción. Es el caso de *Stoney Sept* (Septo de Piedra), en el que se ha modificado el adjetivo *stony* añadiéndole una “e” intercalada. De forma más literal se podría traducir como Septo Pétreo, pero esta traducción puede darle al topónimo connotaciones de las que carece el original. También se da este tipo de modificación en el topónimo *Duskendale* (Valle Oscuro). El término original está formado a partir una modificación del sustantivo *dusk*. Otras opciones de traducción más literales podrían ser Valle del Crepúsculo o Valle del Anochecer.

Por último, cabe mencionar el caso de *Dornish Marches* (Marcas de Dorne). Aunque pueda parecer que la traducción de *marches* como marcas es una traducción libre, en realidad *marches* es una variación de *marks*, escrita de este modo como una referencia al peculiar acento que tienen los personajes de la región de Dorne. Sin embargo, este juego que se hace en inglés con la pronunciación, se pierde en la traducción. Además, se puede considerar que se usa la transposición al cambiar el gentilicio *Dornish* por el nombre propio de Dorne en castellano, pues en la traducción de los libros se ha acuñado también este gentilicio en castellano: dorniense. La traducción con el gentilicio sería: Marcas Dornienses.

A continuación, realizaremos un análisis de las traducciones hechas por medio de la elisión. Los topónimos que se han traducido con esta técnica se ven recopilados en la siguiente tabla:

| | |
|-----------------------|------------------|
| El Norte | |
| <i>Deepwood Motte</i> | Bosquespeso |
| Barrowlands | Los Túmulos |
| Islas del Hierro | |
| <i>Ironman’s Bay</i> | Bahía del Hierro |
| Valle de Arryn | |
| <i>Longbow Hall</i> | Arcolargo |

| | |
|------------------------|----------------------|
| <i>Heart's Home</i> | Hogar |
| Tierras de los Ríos | |
| <i>Blackwater Rush</i> | Aguasnegras |
| <i>Raventree Hall</i> | Árbol de los Cuervos |
| El Dominio | |
| <i>Oldtown</i> | Antigua |
| <i>Redwyne Straits</i> | Estrechos del Tinto |
| Tierras de la Tormenta | |
| <i>Mistwood</i> | Niebla |
| Tierras de la Corona | |
| <i>Sweetport Sound</i> | Puerto Plácido |

La elisión es una técnica de traducción que, por lo general, se utiliza para eliminar elementos que ofrecen información obvia o innecesaria para la lengua meta. Sin embargo, considero que, en algunos de los topónimos incluidos en la lista anterior, esta información no debería haber sido suprimida, ya que sí proporciona información sobre la forma o el tipo de lugar al que el topónimo hace referencia. Por ejemplo, en el caso de *Deepwood Motte* (Bosquespeso) eliminar el sustantivo *motte* de la traducción, elimina información importante que define al lugar, el cual no se trata de un bosque, como se da a entender en la traducción, sino del asentamiento de una familia noble. La traducción completa podría ser Túmulo o Colina de Bosquespeso.

Otro caso en el que no debería haberse utilizado la elisión es en la traducción de *Raventree Hall* (Árbol de los Cuervos). Este topónimo hace referencia de nuevo al asentamiento de una familia noble, pero en castellano no queda claro a qué tipo de lugar da nombre. Si lo tradujéramos, por ejemplo, como Fortaleza Árbol de Cuervos, es mucho más obvio a qué nos referimos.

Por otra parte, para algunos topónimos resulta indiferente mantener o eliminar cierta información, ya que no supone ningún cambio en las connotaciones del nombre. Es el caso de los topónimos *Ironman's Bay* (Bahía del Hierro), *Blackwater Rush* (Aguasnegras) o *Longbow Hall* (Arcolargo). Podríamos traducir estos topónimos de forma literal sin provocar ningún cambio en su significado: Bahía del Hombre de Hierro, Corriente de Aguasnegras, Fortaleza de Arcolargo. Es muy probable que la supresión de estos elementos se deba a que, al incluirlos, los topónimos creados eran excesivamente largos.

También encontramos topónimos en los que, como en el primer caso, la elisión de información cambia el significado del topónimo, pero que, además, esta elisión es beneficiosa para la comprensión o la sonoridad de la traducción. Es el caso de nombres como *Heart's Home* (Hogar), ya que traducir este topónimo al completo como Hogar del corazón, si tenemos en cuenta el tono oscuro que prevalece en las novelas de Martin, no parece ser lo más adecuado. Otro topónimo que utiliza la elisión por motivos formales o de sonoridad es *Oldtown*, que se traduce como Antigua en lugar de Ciudad Antigua, pues esta última opción parece más una forma de definición que un topónimo en sí mismo.

Por su parte, *Redwyne Straits* se traduce como Estrechos del Tinto, en lugar de Estrechos del Vino Tinto, ya que esta opción sería demasiado larga. También cabe destacar que el término *wine* ha sufrido una variación ortográfica (cambiando la “i” por “y”) y que esta variación se pierde en castellano. Por otra parte, el topónimo *Redwyne* funciona también como el nombre de una familia de la saga, por lo que optar por el préstamo y así conservar la aliteración también sería una opción mejor.

En el caso de *Mistwood* (Niebla), si lo tradujéramos como Bosque de la Niebla, el topónimo daría lugar a error, ya que da nombre al asentamiento de una familia noble y no a un bosque. Ocurre lo mismo con *Sweetport Sound*, que se traduce solamente como *Puertoplácido* en lugar que como *Canal de Puertoplácido*, pues, de nuevo, es el nombre de un asentamiento y si incluyésemos el término canal en la traducción daría lugar a equívoco. También cabe comentar sobre este topónimo el uso en la traducción de plácido, en lugar de dulce, ya que, aunque ambos son acepciones posibles para *sweet*, la segunda es mucho más común.

La siguiente técnica objeto de nuestro estudio es el equivalente acuñado. Aparecen en la lista que se presenta a continuación todos los topónimos que se han traducido por medio de dicha técnica:

| | |
|---------------------------|--------------------------|
| Tierras Más Allá del Muro | |
| <i>Haunted Forest</i> | Bosque Encantado |
| El Norte | |
| <i>Barrowton</i> | Fuerte Túmulo |
| <i>Greywater Watch</i> | Atalaya del Aguasgrises |
| <i>Widow's Watch</i> | Atalaya de la Viuda |
| Tierras de los Ríos | |
| <i>Fairmarket</i> | Buenmercado |
| Tierras del Oeste | |
| <i>Banefort</i> | Fuerte Desolación |
| <i>Feastfires</i> | Hogueras |
| <i>Deep Den</i> | Cuevahonda |
| <i>Hornvale</i> | Valdecuerno |
| <i>Ocean Road</i> | Camino del Mar |
| El Dominio | |
| <i>Brightwater Keep</i> | Fortaleza de Aguasclaras |
| Tierras de la Tormenta | |
| <i>Shipbreaker Bay</i> | Bahía de los Naufragios |

Utilizar un equivalente para traducir un término puede ser consecuencia de que no exista otro término exacto en la lengua meta por el que se pueda traducir. En ese caso, servirse de un

equivalente que pueda significar más o menos lo mismo o provocar en el lector la misma reacción que el original es una de las mejores opciones posibles. Ejemplos de esta situación son *Haunted Forest* y *Shipbreaker Bay*.

Haunted Forest se ha traducido como Bosque Encantado. En castellano no existe un adjetivo que sea absolutamente correcto para traducir *haunted*, que significa algo similar a poseído o rondado por espíritus. Sin embargo, no es inusual ver este adjetivo traducido como encantado o incluso embrujado.

Shipbreaker Bay se traduce como *Bahía de los Naufragios*. El término *shipbreaker* no posee ningún término equivalente en castellano (se podría traducir como destrozador de barcos). Utilizar el sustantivo naufragio resulta muy acertado con el contexto y le da la misma connotación del original.

En otras ocasiones, el traductor simplemente decide que un término sonará mejor al lector que otro en castellano y decide cambiarlo. Este último supuesto es el caso de topónimos como *Barrowton* (Fuerte Túmulo), *Greywater Watch* (Atalaya del Aguasgrises), *Widow's Watch* (Atalaya de la Viuda), *Banefort* (Fuerte Desolación), *Feastfires* (las Hogueras), *Deep Den* (Cuevahonda), *Hornvale* (Valdecuerno), *Ocean Road* (Camino del Mar) y *Brighthwater Keep* (Fortaleza de Aguasclaras).

Todos los topónimos mencionados en el párrafo anterior se sirven de un equivalente en su traducción, a pesar de que se podrían traducir perfectamente de forma más literal. Así, *Greywater Watch* y *Widow's Watch* podrían traducirse como Guardia de Aguasgrises y Guardia de la Viuda y mantener el mismo significado, al igual que *Ocean Road* se podría traducir como Camino del Océano o Camino Oceánico sin problemas. También el topónimo *Banefort* se podría haber traducido perfectamente de forma más literal (por ejemplo, como Fuerte Pesadilla).

En algunos casos, la traducción literal no solo es posible, sino una opción más correcta, como sucede, por ejemplo, con *Barrowton*, que se traduce como Fuerte Túmulo en lugar de Pueblo Túmulo (suponemos que *ton* es una forma derivada de *town*). Puesto que el topónimo se refiere, ciertamente, a un pueblo, esta última opción es más adecuada.

Por el contrario, en algunas ocasiones el uso de un equivalente en lugar de una traducción literal es favorable para el aspecto del término traducido. Es el caso de *Feastfires*, *Deep Den*, *Hornvale* y *Brighthwater Keep*.

Feastfires no existe en la lengua inglesa, sino que es una combinación de dos términos reales para crear uno nuevo. Se podría traducir de forma literal como Festín de Fuego, o algún

sintagma similar. Sin embargo, esta traducción no mantendría la estructura del original, que se sirve de una sola palabra, al igual que las Hogueras.

En el caso de *Deep Den*, *den* significa literalmente guarida o madriguera, pero estos términos resultan mucho menos sonoros que el elegido en la traducción (cueva). Cueva Profunda o Cuevaoscura también podrían servir como traducciones para este topónimo.

La traducción del topónimo *Hornvale* (*valdecuerno*) es algo diferente. La traducción más literal habría sido *Vallecuerno*, sin embargo, se ha cambiado el término valle por el sufijo *valde-*, el cual forma parte a menudo de nombres de pueblo españoles.

Por su parte, *Brighthwater Keep* se traduce como Fortaleza de Aguasclaras, debido seguramente a que, de haber usado la traducción literal de *bright* (brillante, vívido), el topónimo pasaría a ser demasiado largo.

Por último, otra traducción que cabe ser explicada es la del topónimo *Fairmarket* (Buenmercado). En este caso, el uso del equivalente es consecuencia de que, en caso de utilizar la traducción más literal del término *fair* (justo), el topónimo adquiriría connotaciones de las que carece el original, lo que cambiaría el significado del nombre.

La siguiente técnica es, posiblemente, la más difícil de analizar. Se trata de la creación discursiva. Esta técnica depende mucho de la imaginación del traductor, por lo que no es fácil adivinar los motivos que llevan a realizar cada traducción de una forma u otra. En la tabla se incluyen aquellos términos traducidos por medio de la creación discursiva:

| Tierras más Allá del Muro | |
|---------------------------|-----------------------|
| <i>Hardhome</i> | Casa Austera |
| El Muro | |
| <i>Sable Hall</i> | Fortaleza de Azabache |
| <i>Long Barrow</i> | Túmulo Negro |
| El Norte | |
| <i>Winterfell</i> | Invernalía |

| | |
|------------------------|------------------------|
| Valle de Arryn | |
| <i>Old Anchor</i> | Varadero Viejo |
| <i>Gulltown</i> | Puerto Gaviota |
| <i>Wickenden</i> | Serbaledo |
| <i>Strongsong</i> | Rapsodia |
| Tierras de los Ríos | |
| <i>Riverrun</i> | Aguasdulces |
| <i>Seagard</i> | Varamar |
| Tierras del Oeste | |
| <i>Crakehall</i> | Refugio Quebrado |
| <i>Silverhill</i> | Refugio de Plata |
| El Dominio | |
| <i>The Arbor</i> | El Rejo |
| Tierras de la Tormenta | |
| <i>Storm's End</i> | Bastión de Tormentas |
| <i>Harvest Hall</i> | Torreón Cosecha |
| <i>Haystack Hall</i> | Pazo Pajar |
| <i>Rain House</i> | Aguasmil |
| <i>Evenfall Hall</i> | Castillo del Atardecer |
| <i>Summerhall</i> | Refugio Estival |

| | |
|----------------------|----------------------|
| Tierras de la Corona | |
| <i>Flea Bottom</i> | Lecho de Pulgas |
| <i>Dyre Den</i> | Refugio de Malacorta |
| Dorne | |
| <i>Starfall</i> | Campoestrella |
| <i>Yronwood</i> | Palosanto |

Como ya hemos mencionado, la creación discursiva es la técnica de traducción más personal de todas, por lo que solo el mismo traductor sabe con seguridad los motivos que le han hecho traducir un término de una manera o de otra. Sin embargo, sí se puede intentar analizar dichas traducciones, los posibles motivos que dieron lugar a ellas y si el resultado final es el correcto.

Hardhome es el nombre de un pueblo. Es un término de nueva creación formado a partir de otros ya existentes, por lo que aquí el traductor no puede servirse de la traducción literal, sino que debe usar el contexto para adaptar el término al castellano. El adjetivo inglés *hard* puede significar en castellano duro, difícil, rígido, firme, arduo, severo, exigente, etc. Sin embargo, este topónimo se ha traducido como Casa Austera. Esta decisión fue guiada seguramente por motivos contextuales. En la novela se explica que Casa Austera es antiguo pueblo que estuvo a punto de convertirse en la primera ciudad más allá del Muro, pero fue arrasado hasta las cenizas y, ahora, la vida en él es casi inexistente, dura y austera.

Sable Hall es una de las fortalezas del Muro. El adjetivo *sable* también puede traducirse como negro, pero tal vez para evitar la repetición en los nombres (dos de las fortalezas llevan ya por nombre Castillo Negro y Túmulo Negro) se ha optado por traducirlo como azabache. Por otra parte, el término en inglés *hall*, hace referencia más bien a un salón, un pabellón o un corredor, pero ninguno de estos escenarios encajaría en el contexto, por lo que fortaleza parece ser una opción apropiada y acorde al contexto.

Long Barrow se ha traducido como Túmulo Negro. Aquí se traduce *long* por negro, en lugar de largo. Este cambio en la traducción se debe, lo más seguro, a la presencia e importancia del color negro en todo lo relacionado con el Muro y la Guardia de la Noche.

Winterfell es la capital de la región del Norte. Pertenece al grupo formado por términos inventados a partir de otros reales, por lo que la única opción de traducción es crear otro nuevo término en castellano (Invernalía). En este caso, la salida del traductor es, en mi opinión, bastante acertada, y mantiene el tono medieval y fantástico que el topónimo posee en la lengua original. Sin embargo, la traducción no es perfecta, ni mucho menos, pues aunque mantiene la connotación a 'invierno' que tiene el término original, pierde otras como las referencias a "caída" o "algo que cayó".

La traducción de *Old Anchor* (Varadero Viejo) parece ser contextual, pues la traducción real de *anchor* sería ancla o anclaje. Sin embargo, al referirnos al nombre de un pueblo costero, varadero no parece una traducción incoherente. De todas maneras, Ancla Vieja también habría sido posible como traducción.

Gulltown se traduce como Puerto Gaviota. Al referirnos aquí a una ciudad portuaria, el cambio de *town* a puerto resulta coherente con el contexto. De todas maneras, también se podría traducir por Ciudad o Pueblo Gaviota.

La traducción de *Wickenden* (Serbaledo) es completamente libre y no parece existir ninguna relación semántica entre el original y la traducción. El término *Wickenden* es un término inventado a partir de una raíz real: *wick* (mecha). La formación de este topónimo tiene que ver con la definición del lugar al que da nombre, que se describe como un pueblo conocido por la fabricación de velas aromáticas. Mientras que el término original proviene de mecha, el término meta proviene de serbal, un tipo de madera, lo cual no tiene relación alguna con el significado del topónimo en inglés. Para mantener la connotación semántica del nombre, tal vez se podría traducir como *Velaredo*.

Stronsong se traduce como Rapsodia. La traducción es libre, aunque coherente. *Stronsong* es un término inventado formado a partir de otros reales, es decir, que no existe en la lengua original. Una rapsodia es una pieza musical, así que la traducción no es disparatada para con el topónimo original. Otra opción de traducción más literal podría ser Cantofuerte.

La traducción del topónimo *Riverrun* (Aguasdulces) mantiene la connotación original a río o agua, pero el significado de río que corre se ha perdido. Otra forma de traducirlo con la que no se perdería el significado ni parcial ni totalmente podría ser Torrente.

En el caso de *Seagard* (Varamar), el término original es un término de nueva creación que tiene como raíz un sustantivo real (*sea*). Por su parte, la traducción mantiene la referencia al mar. También se puede considerar que el topónimo *Seagard* podría derivar de *Sea Guard*, pues en la

historia, se dice que este castillo fue construido para defender las Tierras de los Ríos de los ataques por mar. Teniendo en cuenta esta teoría, se podría traducir como Guardiamar.

Crakehall se traduce como Refugio Quebrado. Este topónimo está formado a partir de términos reales, aunque se han modificado ortográficamente, tal vez para darles más sonoridad (*crake* deriva de *crack*). Como ya hemos visto, la traducción de *hall*, dentro de los topónimos de la saga es muy variada y, dependiendo del asentamiento al que dé nombre, se le llama de una forma u otra. También se podría traducir como Torreón Quebrado o Refugio Rasgado. Habría que tener en cuenta también la opción de la no traducción y dejar el topónimo como un préstamo en castellano, pues es el mismo nombre que tiene la familia que habita en el lugar y, puesto que el antropónimo no se traduce, se pierde la aliteración.

Silverhill (Refugio de Plata) da nombre al asentamiento de una familia noble. Considero esta traducción bastante acertada, ya que, a pesar de estar situado entre montañas, traducir este topónimo como Colina de Plata, podría dar lugar a error y hacer creer que nos referimos a un accidente geográfico.

The Arbor se traduce como el Rejo. La traducción de este término no deriva ni del contexto, ni de la semántica de los términos (*arbor* significa cenador). Puede que la sonoridad de la palabra sea lo que haya llevado a su uso como traducción, pues este topónimo da nombre también a un vino que suele beberse mucho en Poniente (vino del Rejo).

La traducción de *Storm's End* (Bastión de Tormentas) resulta muy acorde con el contexto y le da mucha sonoridad al topónimo en español. Final de la Tormenta podría ser una traducción literal, pero esta traducción tiene mucha menos fuerza en comparación con la otra.

Harverst Hall se traduce como Torreón Cosecha. Aquí volvemos a observar la traducción de *hall* por un término que no tiene nada que ver con sus acepciones habituales. También se podría traducir como torre o fortaleza, de acuerdo con lo que se ha hecho en otras ocasiones.

Por su parte, *Haystack Hall* se traduce como Pazo Pajar. En este caso, se opta por una nueva traducción para *hall*: pazo (un tipo de casa solariega tradicional). Se podría traducir como Refugio, Fortaleza o Torreón Pajar, términos que ya se han utilizado otras veces.

La traducción de *Rain House* (Aguasmil) mantiene cierta relación entre original y traducción por la referencia a la lluvia o al agua. Sin embargo esta parece ser la única relación entre ambos topónimos. De forma más literal, se podría traducir como Casa Lluvia o Casa de la Lluvia.

En la traducción de *Evenfall Hall* (Castillo del Atardecer) observamos una nueva traducción para *hall*. Teniendo en cuenta las traducciones ya vistas en la saga, otras opciones de traducción serían Torreón o Fortaleza del Atardecer. Para *Summerhall* (Refugio Estival) se utiliza otra versión de traducción para *hall*.

Flea Bottom se traduce como Lecho de Pulgas. La traducción es contextual, pues aquí *bottom* hace referencia a la parte baja de la ciudad, ya que este topónimo nombra la parte más pobre de la ciudad. Por su parte, lecho puede referirse al lugar donde yace algo o, en algunas ocasiones, al fondo de algo. El nombre Lecho de Pulgas tiene una connotación despectiva que se ajusta perfectamente a la descripción de este lugar.

En el caso de *Dyre Den* (Refugio de Malacosta), puesto que el topónimo da nombre a una cueva costera, la traducción es adecuada contextualmente. Otra forma de traducirlo, más literal, podría ser Cueva Terrible.

Starfall se traduce como Campoestrella. Se mantiene en la traducción la referencia a las estrellas. Otras traducciones podrían ser Caída de Estrellas, Cometa o, incluso, Lluvia de Estrellas. Sin embargo, ninguno de estos nombres da la sensación de ser un topónimo a quien lo oye, mientras que *Campoestrella* sí.

Por último, *Yronwood* se traduce como Palosanto. *Ironwood* (término del que damos por hecho deriva el topónimo que analizamos) hace referencia a un tipo de árbol de madera muy dura, cuya traducción literal sería palo fierro. Palosanto, por su parte, también hace referencia a un tipo de árbol en castellano. Aunque no sean alusivos exactamente al mismo árbol, sí se puede observar una relación entre los términos.

Por último, cabe mencionar aquellos términos que no se han traducido, sino que se ha utilizado el préstamo para transferirlos sin ningún cambio a la lengua meta. Es el caso de los siguientes topónimos:

| |
|---------------------------|
| Tierras más Allá del Muro |
| <i>Thenn</i> |
| El Norte |
| <i>Hornwood</i> |

| |
|------------------------|
| Islas del Hierro |
| <i>Pyke</i> |
| <i>Harlaw</i> |
| Tierras de los Ríos |
| <i>Harrenhal</i> |
| Tierras del Oeste |
| <i>Kayce</i> |
| <i>Lannisport</i> |
| Tierras de la Tormenta |
| <i>Gallowsgrey</i> |
| <i>Tarth</i> |

El préstamo puro es una técnica de traducción que se utiliza para pasar al castellano aquellos nombres que carecen de connotaciones significativas y que, por tanto, no necesitan ser traducidos para entender la historia. Es el caso, por ejemplo, de *Pyke*, capital de las Islas del Hierro. Este topónimo, aunque si podría traducirse, teniendo en cuenta que es un derivado del sustantivo *pike* (pica), no es necesario hacerlo, pues no afecta de ninguna manera al texto.

Tampoco resulta necesaria la traducción del término *Lannisport*, aunque esta fuera posible, ya que el topónimo se forma a partir de la combinación de otros fácilmente reconocibles: por un lado, *Lannis*- se refiere al nombre de la familia que rige en las Tierras del Oeste, una de las familias más importantes de la saga, los *Lannister*. Por otro, el sustantivo *port* es un término real que significa puerto en castellano. Por tanto, si quisiéramos traducir este topónimo, podríamos hacerlo como Puerto Lannister.

También se suele utilizar el préstamo con aquellos nombres de nueva creación que no poseen ningún equivalente posible en la lengua meta, como por ejemplo: Thenn, Harrenhal, Harlaw, Kayce y Tarth.

Por otra parte, hay veces en las que el uso del préstamo no parece estar justificado y debería haberse optado por traducir el término por medio de otra técnica diferente. Este es el caso de los siguientes topónimos.

El topónimo *Hornwood* es también un antropónimo: el apellido de la familia que habita en él. Puesto que el antropónimo no se traduce, al hacer lo mismo con el topónimo se mantiene la aliteración de ambos nombres. Sin embargo, en todas las ocasiones en que se ha dado esta coincidencia entre topónimo y antropónimo, se ha optado por sí traducir el primero, por lo que aquí debería hacerse lo mismo para ser coherentes con la traducción conjunta del texto. Una traducción posible sería Bosquecuerno.

Por su parte, *Gallowsgrey* tampoco se ha traducido y, en este caso, no parece existir ninguna razón aparente. No existe ningún antropónimo igual y el término está formado por términos reales. Puesto que se han traducido prácticamente todos los topónimos de la saga que reunían estas características, este también debería traducirse. Se podría traducir como Horcagrís.

Además de las técnicas de traducción mencionadas y comentadas en las páginas anteriores, se han utilizado otras en la traducción de topónimos de la saga, aunque de forma mucho menos frecuente o, al menos, entre los nombres seleccionados, solo se encuentran los siguientes ejemplos:

Eastwatch es uno de los principales castillos del Muro y se ha traducido como Guardiaoriente del Mar. Aquí nos encontramos con el uso de la amplificación (se añade el complemento del Mar en castellano). Puesto que este castillo se encuentra junto a la costa y su función es, precisamente, vigilar que los salvajes no crucen al continente por mar, el nombre en castellano se explica de forma lógica y es coherente con la historia.

La capital del Valle de Arryn se denomina *Eyrie*. Este topónimo se traduce como el Nido de Águilas. Podemos considerar que esta traducción se ha hecho por medio de la descripción, ya que en español existe un término equivalente a *eyrie*: aguilera. Sin embargo, este término no se utiliza a menudo, por lo que resulta más natural utilizar el sintagma nido de águilas.

Por último, uno de los asentamientos de las Tierras de la Conora se conoce como *Rook's Rest* y se traduce al castellano como *Grajal*. Esta traducción se hace utilizando la compresión

lingüista: el término grajal significa nido de grajos. Una traducción más literal del topónimo sería Descanso del Grajo.

1.1.2. Essos

En general, dentro del continente de Essos, en la traducción al español se ha optado más a menudo por el préstamo, es decir, por la no traducción de los topónimos. Esto se debe, principalmente, a que, mientras que en el continente de Westeros la lengua que se habla es lo que se conoce como lengua común (que equivale al inglés), en Essos existe una gran variedad de lenguas, las cuales son, en su totalidad, inventadas para la historia, véase, por ejemplo: *alto valyrio*, *dothraki* o lengua *Qarthiense*. De este modo, muchos de los topónimos del continente de Westeros están formados a partir de términos reales de la lengua inglesa, mientras que la mayoría de los topónimos de Essos, están formados, se supone, según las lenguas que allí se habla, por lo que no tienen ninguna connotación ni traducción posible.

Este continente se divide en ocho regiones, conocidas en inglés como: *the Free Cities*, *Kingdom of Sarnor*, *the Dothraki Sea*, *Valyrian Peninsula*, *Slaver's Bay*, *Ghiscar*, *Lhazar*, *Qarth*. Algunos de estos topónimos, se han transferido al castellano sin cambios, como son *Lhazar* y *Qarth*. Otros, se han traducido de forma literal de la siguiente manera: *las Ciudades Libres*, *el Reino de Sarnor*, *el Mar Dorhraki*, y *la Bahía de los Esclavos*. Por su parte *ghiscar* se traduce al castellano como *Imperio Ghiscari*. Además, *the Valyrian Peninsula* se traduce como *Feudo Franco de Valyria*. La traducción se realiza por medio de la creación discursiva, siendo acorde con el contexto y la descripción de la región.

Las *Ciudades Libres* están formadas por las ciudades de *Braavos*, *Lorath*, *Norvos*, *Pentos*, *Myr*, *Tyrosh* y *Lys*. Todos estos topónimos son nombres creados e inventados por el autor, sin ningún significado ni connotación real, por lo que ninguno de ellos se ha traducido y se han usado exactamente igual en castellano.

El *Reino de Sarnos* fue un antiguo reino del continente de Essos que se sitúa en las proximidades del río *Sarne*, de donde deriva su nombre. El reino consistía en una confederación de ciudades-estados, de las cuales la mayoría se encuentran en ruinas, excepto dos: *Saath* y *Morosh*. Al igual que en el caso de las Ciudades Libres, los nombres de estas ciudades son producto de la imaginación del autor y no se han traducido al castellano.

En la región que se conoce como *Mar Dothraki*; una vasta planicie de pasto en la que solo existe una ciudad habitada: *Vaes Dothrak*. Como se puede deducir, este topónimo no se ha traducido

al castellano, aunque, según se indica en las novelas, *vaes* significa *ciudad*, por lo que se podría traducir como *Ciudad Dothraki*. Sin embargo, no se ha traducido para mantener en el lector la sensación de que allí se habla otra lengua. Dentro de la ciudad sí encontramos algunos lugares destacables que han sido objeto de traducción, pues están formados a partir de términos reales. Véase: *Horse Gates*, *Godsway*, *Western Market* y *Eastern Market*. Estos topónimos se han traducido de forma literal: *Puerta del Caballo*, *Camino de los Dioses*, *Mercado Oriental* y *Mercado Occidental* respectivamente. Los dos últimos también se podrían traducir como *Mercado del Este* y *Mercado del Oeste*. La ciudad de *Vaes Dothrak* está situada al pie de la única montaña de la región, conocida en la versión original como *Mother of Mountains* y traducida literalmente al castellano como *Madre de las Montañas*.

El Feudo Franco de Valyria fue un gran imperio que desapareció hace cientos de años, arrasado por un cataclismo que se conoce como la Maldición de Valyria. En esta región encontramos las ciudades en ruinas de *Valyria* y *Tyria*, ninguna de las cuales se ha traducido al castellano. En esta región se encuentra también *the Smoking Sea*, traducido al castellano de forma literal como *el Mar Humeante*

El *Imperio Ghiscari* fue un reino anterior al *Feudo Franco de Valyria* que también ha desaparecido en la época actual de la saga. Aquí podemos destacar las ciudades *Old Ghis* y *New Ghis*, traducidas al castellano literalmente como *Viejo Ghis* y *Nuevo Ghis*. La ciudad de *Nuevo Ghis* está situada en una isla en lo que se denomina en inglés *Gulf of Grief*, traducido al castellano como *Golfo de las Penas*. *Golfo del Dolor* o *Golfo de las Lamentaciones* serían otras opciones de traducción para este topónimo.

La *Bahía de los Esclavos*, como su nombre indica, está formada por ciudades esclavistas, las cuales son colonias periféricas del Imperio Ghiscari formadas por los supervivientes de la destrucción de este. Estas ciudades son *Astapor*, *Yunkai* y *Mereen*. Ninguno de estos topónimos se ha traducido al castellano.

Lhazar es una región de tierras semiáridas que se encuentra al sur del Mar Dothraki. Hay tres ciudades en Lhazar: *Hesh*, *Lhazosh* y *Kosrak*, ninguna de las cuales se ha traducido en castellano.

La ciudad de *Qarth* es una ciudad portuaria localizada en la costa sur de *Essos*. Dentro de la ciudad hay algunos lugares que han sido objeto de traducción: *the triple walls of Qarth* (las Murallas Triples de Qarth); *the House of the Undying* o *House of the Undying Ones* (la Casa de los Eternos), también conocida como *Palace of Dust* (Palacio del Polvo); *the Hall of a Thousand Thrones* (la Sala de los Mil Tronos); y *Temple of Memory* (Templo de la Memoria). Todos estos topónimos son nombres

formados a partir de términos reales y que no plantean problemas para el traductor, por lo que sus traducciones se han realizado utilizando la traducción literal. En el caso de *House of the Undying*, otra opción de traducción podría ser Casa de los Inmortales.

Además de las regiones conocidas, en el continente de *Essos* encontramos una gran extensión de terreno inexplorado. Estos topónimos, al igual que los anteriores, han sido objeto de traducción y observamos en estas traducciones el uso de diferentes técnicas.

En primer lugar, se ha utilizado la traducción literal con los siguientes nombres: *Great Sand Sea* (Gran Mar de Arena), *Grey Waste* (Desierto Gris), *Red Waste* (Desierto Rojo), *Jade Sea* (Mar de Jade) y *Land of the Shrykesk* (Tierra de los Shrykes). En caso de este último topónimo, en parte se ha utilizado la traducción literal y, en parte, el préstamo: el término *shrykes*, el cual es un término creado por el autor y hace referencia a una raza de gigantes aulladores que habitan en este territorio, no se ha traducido. Sin embargo, sería correcto con el contexto considerar que este término es una derivación de *shriek*, que significa en castellano chillido o aullido. En ese caso, podríamos traducir el topónimo como Tierra de los Aullidos.

En segundo lugar, los topónimos *Shadow Lands* (Tierras Sombrías), *Bone Mountains* (Montañas de los Huesos) y *Cannibal Sands* (Arenas de los Caníbales) se han hecho utilizando la transposición. Otras posibles traducciones más literales para estos nombres serían, respectivamente, Tierras de las Sombras, Montañas de Hueso y Arenas Caníbales.

Por último, el topónimo *Dry Deep* se ha traducido como Abismo Árido. Esta traducción se ha hecho por medio de la creación discursiva, buscando un sustantivo más acorde con el contexto para *deep* (profundo).

1.2. Antropónimos

El mundo de *Canción de hielo y fuego* es increíblemente extenso; en él coexisten decenas de culturas con sus propias lenguas y costumbres y, del mismo modo, la variedad de antropónimos es considerable. Nombres de todo tipo, comunes, extraños, evocadores, o de origen arcaico, se entremezclan en las páginas de esta saga literaria. La creación de muchos de estos nombres parece hecha al azar, sin seguir ningún criterio, pero todos están formados de acuerdo con la cultura que inspiró cada uno de los escenarios de la saga. La formación de los nombres varía según el continente y la región en que vive el personaje, la lengua que habla y la cultura que se le asocia. Puesto que gran parte de los antropónimos de la novela, a excepción de los seudónimos, no han sido

objeto de traducción, en ocasiones algunas de estas connotaciones escapan a la comprensión del lector.

1.2.1. Nombres de pila

Nos encontramos muchos tipos de nombres de pila dentro de la saga de *Canción de Hielo y Fuego*. Los nombres de Poniente están inspirados en numerosas culturas. Pueden tener raíces anglosajonas, celtas, inglesas, francesas, germánicas, escocesas, teutonas, etc. Algunos de los nombres de la saga, son nombres comunes de la lengua inglesa moderna, como por ejemplo Jon, Brandon, Robert, Beth, etc. Otros, en cambio, no son tan comunes, pero siguen resultando familiares para el lector inglés. Véase: Jaimie, Desmond, Stannis, etc. Algunos parecen ser más bien apellidos o topónimos como Preston o Stafford. Otros tienen origen histórico o están escritos de forma poco común. Por ejemplo: Joffrey, Catelyn, Lysa, Wimmen, Petyr, Martyn, etc. Otra opción en la formación de los nombres de pila es cambiar, agregar o eliminar una letra de un nombre común en la lengua inglesa, como por ejemplo: Rickard, Marq, Eddard, Walder, Robb, Robett, Lancel, Raymun, etc. Mientras que estos nombres pueden resultar familiares en mayor o menor medida al lector inglés, al lector español que carezca de conocimiento en la lengua inglesa todos le resultarán igual de ajenos.

Por otra parte, los nombres de los que viven en el continente de Essos son mucho más exóticos y no resultan para nada familiares al lector, ya que se supone que estos nombres pertenecen a personajes que poseen una lengua y una cultura diferentes a las de los Siete Reinos. Estos nombres proceden de la combinación del alto valyrio con el resto de lenguas que fueron surgiendo a lo largo del tiempo en el continente. Las combinaciones posibles son muy numerosas y de todo tipo. Sin embargo, no se forman al azar, sino que parecen seguir ciertas normas gramaticales. Por ejemplo, en las Ciudades Libres los nombres de los hombres terminan, casi siempre, en 'o', como por ejemplo Syrio, Ilyrio, Vargo, etc., mientras que los de las mujeres suelen terminar en 'a', 'ah', 'e' o 'ei', por ejemplo: Taena, Doreah, Melissandre, Serenei, etc. La terminación masculina de los nombres en 'io' hace parecer que los nombres tienen origen en la lengua latina. Por su parte, los nombres de los Dothraki son todavía más exóticos y extraños para el lector y parecen tener raíces mongolas y turcas. También podemos suponer que existen algunas normas en la formación de los nombres Dothraki. Por un lado, los nombres masculinos parecen terminar siempre en 'o', mientras que los femeninos parecen hacerlo en 'i' por ejemplo: Kahl Drogo, Kahl Jahqo, Mago, Rhakaro, Aggo, Irri, Jiqhi, etc. Siguiendo la costumbre general que prima en la traducción de nombres propios, ninguno de estos nombres se ha traducido al castellano.

1.2.2. Apellidos

La costumbre en la sociedad medieval de los Siete Reinos es que los plebeyos y el pueblo llano tengan sólo un nombre, mientras que los nobles y los descendientes de alta cuna, poseen nombre y apellido. Estos apellidos que poseen las familias nombres se pueden diferenciar en cuatro grupos según sus supuestos orígenes dentro de la saga:

En primer lugar, el grupo más grande es el que forman aquellos nombres de origen ándalo. Los ándalos, *Andals* en la versión original, son uno de los tres principales grupos étnicos de Poniente. La traducción de este término se hace de forma simple, cambiando el plural en “s” por el plural masculino común en castellano “os”. Los ándalos marcaron la cultura de los Siete Reinos e introdujeron la Fe de los Siete. Además, introdujeron su idioma, lo que se convirtió en lo que se conoce como lengua común. Son de origen ándalo la mayoría de los apellidos de los Siete Reinos, como por ejemplo: Mormont, Arryn o Tyrell.

El segundo grupo lo forman aquellos nombres cuyo origen es anterior a los ándalos y pertenece a lo que se conoce como la época de los primeros hombres. Estos nombres destacan por ser cortos y descriptivos, como por ejemplo: Stark, Flint, Tallhant, Glover, etc. A pesar de ser nombres con significado (por ejemplo, Stark significa duro y Flint, pedernal) no se han traducido en castellano y se han mantenido en su forma original.

En tercer lugar, encontramos los nombres de origen *Rhoynish*, una cultura cuya gente habitaba en las orillas del río Rhoyme en el continente de Essos. Tras haber sido obligados a huir por barco durante las Guerras Rhoynish con Valyria, finalmente se establecieron en la península de Dorne en Poniente. Por ello, los nombres de origen Rhoynish son altamente frecuentes en la región. Estos nombres son más largos y más complejos, como por ejemplo: Martell, Allyrion, Santagar, Qogyle, etc. Estos nombres tampoco se han traducido ni adaptado de ninguna manera al castellano.

El último grupo lo forman por nombres que derivan de la lengua que se conoce como alto valyrio. Son nombres poco comunes, largos y complejos. Aquí se incluyen nombres como: Baratheon, Targaryen, Velaryon, etc. Los nombres de este grupo tampoco se traducen ni se adaptan a la grafía castellana de ninguna forma.

En el continente de Essos aquellos nacidos en las Ciudades Libres también poseen apellidos, los cuales son seguramente de origen valyrio, como por ejemplo: Forel, Nestoris, Volentin, Antaryion, Terys, Otherys, etc. Estos antropónimos tampoco se traducen.

Los apellidos propios de las casas principales de la saga son los siguientes: los Stark, del Norte, los Tully de las Tierras de los Ríos, los Arryn del Valle, los Lannister de las Tierras del Oeste, los Tyrell del Dominio, los Baratheon de las Tormentas, los Greyjoy de las Islas del Hierro, los Martell de Dorne y los Targaryen de la antigua Valyria. Todos estos antropónimos se han mantenido en castellano.

Sin embargo, los bastardos, es decir, los hijos de nobles engendrados fuera del matrimonio, no pueden adoptar el apellido de la casa, sino que llevan por apellido un término común basado en su región de origen. Puesto que estos antropónimos tienen una clara connotación referente al lugar de procedencia del personaje, se ha optado por traducirlos para que el lector de la lengua meta no pierda información. Estos apellidos, en su mayoría, se han traducido al castellano de forma literal. Así, los apellidos de los bastardos de nobles que existen en Poniente son los siguientes:

- a) *Snow*, Nieve en castellano, es el apellido que reciben los bastardos nacidos en el Norte. El apellido se debe al clima invernal que suele darse en la región durante todo el año.
- b) *Rivers*, Ríos en castellano, es el apellido que reciben los nacidos en las Tierras de los Ríos. El origen del nombre es bastante obvio, ya que está relacionado con el propio nombre del topónimo.
- c) *Stone*, Piedra en castellano, es el apellido que reciben los nacidos en el Valle de Arryn. El Valle es una tierra montañosa y rocosa, llena de escarpados pasos de montaña, de ahí que el apellido de la región sea Piedra.
- d) *Hill*, Colina en castellano, es el apellido que reciben los nacidos en las Tierras del Oeste. De nuevo este apellido está relacionado con el paisaje de la región, en el cual son comunes las colinas y los cerros.
- e) *Pyke*, igual en castellano, es el apellido que reciben los nacidos en las islas del Hierro. Pyke es el nombre de la capital de la región y carece de traducción, como hemos visto anteriormente en este estudio.
- f) *Waters*, Mares en castellano, es el apellido que reciben los nacidos en las Tierras de la Corona. Se usa en la traducción un equivalente, en lugar de traducir el antropónimo de forma literal por Aguas. Esto se debe seguramente a que este último podría confundirse como propio de las Tierras de los Ríos. Las Tierras de la Corona

son un territorio pequeño que, casi en su totalidad, esta bañado por el mar. Esta podría ser la causa del apellido.

- g) *Storm*, Tormenta en castellano, es el apellido que reciben los nacidos en las Tierras de la Tormenta. De nuevo, el apellido procede directamente del nombre de la región.
- h) *Flowers*, Flores en castellano, es el apellido que reciben los nacidos en el Dominio. En este caso, el origen del topónimo parece estar más relacionado con la casa que rige en el dominio, los Tyrell, que con el paisaje de la región, ya que el estandarte de la casa es una rosa.
- i) *Sand*, Arena en castellano, es el apellido que reciben los nacidos en la región Dorne. El apellido deriva del hecho de que esta región está formada en su mayoría por grandes extensiones de tierras desérticas.

1.2.3. Apodos

La Real Academia Española define un apodo como un «nombre que suele darse a una persona, tomado de sus defectos corporales o de alguna otra circunstancia» (RAE: 2012; n. p.). En la literatura, es muy común el uso de este tipo de nombres que marcan y definen a los personajes dentro de la historia. En las novelas de *Canción de Hielo y Fuego* muchos de los personajes poseen uno o incluso varios apodos, los cuales, en general, son representativos del carácter o el aspecto físico del personaje. Otros sirven como conmemoración de algún acto o hazaña que el personaje haya realizado en el pasado y otros pueden ser indicadores de su lugar de origen. Los apodos pueden incluso sustituir al nombre real del personaje, costumbre que es muy común, por ejemplo, entre los miembros de la Guardia de la Noche en el Muro. Debido a su cariz connotativo, la mayoría de apodos de la saga se han traducido al castellano.

A continuación, se han seleccionado una serie de personajes junto con sus apodos característicos. Se procederá a analizar la creación y traducción de estos apodos.

Eddar Stark es el padre de la familia Stark. En inglés, se le apoda como *the Quiet Wolf*, nombre que se traduce al castellano de forma literal como el Lobo Silencioso. El lobo es el símbolo del estandarte de la casa Stark, por lo que muchos de sus miembros poseen apodos formados a partir del nombre de este animal y de alguna característica propia del personaje. En el caso de Eddar Stark, la tranquilidad es un rasgo característico de su personalidad, tanto en la vida como en el combate.

Brandon Stark es uno de los hijos menores de la familia Stark y se le conoce en las novelas como *the Broken*, que se ha traducido como el Tullido. Este apodo surge a raíz de un accidente que sufre el personaje, el cual le deja impedido de las dos piernas. Aunque la traducción literal de *broken* sería roto, en español se opta por usar el adjetivo tullido, el cual añade un cariz despectivo al apodo. Siguiendo el cariz despectivo del apodo, también se podría traducir como Lisiado. A este personaje también se le conoce a veces como *the Winged Wolf*, que se traduce como el Lobo Alado en castellano. De nuevo se hace referencia al animal representativo de la casa Stark. Después de quedar inválido, el joven Stark descubre poseer unos poderes que le permiten entrar en el cuerpo de los animales y tomar el control de sus acciones, lo que se conoce como cambiapielos (*skinchanger*). En algunas ocasiones, el joven también tiene visiones, supuestamente premonitorias, en las que puede volar, aunque sea a través del cuerpo de otro ser vivo. Este es el origen del segundo apodo del personaje.

Arya Stark es la hija más joven de la familia Stark. Es uno de los personajes que ha recibido un mayor número de apodosos o seudónimos. Cuando era pequeña y vivía en Invernalía, los niños la llamaban *Horseface*, o Caracaballo en español. Este apodo se traduce de forma literal y funciona más bien como un insulto, pues se la llama así al no ser una niña demasiado guapa. Sus amigos, también la apodaron como *Arya Underfoot* o Arya Entrelospíes, debido a que era muy rápida y escurridiza. La traducción no se ha hecho de forma literal, pues de ser así se traduciría como Arya Bajolospies. Durante una temporada, se hace pasar por chico y adopta el nombre de Arry, el cual no se ha traducido al castellano. Durante esa época, otros niños empiezan a llamarla *Lumpyface* o *Lumpyhead*, que se traduce como Chichones, debido a que tiene varios golpes en la cabeza. Esta traducción se hace usando la elisión, pues se elimina en la traducción el sustantivo principal del apodo. Si se tradujera, quedaría como Cara o Cabeza llena de Chichones, pero puesto que es un nombre demasiado largo, la opción de la elisión es mucho más acertada. Otra forma de traducirlo podría ser Cara Chichón. También adoptó durante un tiempo el apodo de *Weasel*, traducido de forma literal como Comadreja. También se podría traducir como Rata, ya que el apodo surge de lo escurridiza y engañosa que puede resultar la joven Stark. Otro de sus apodosos fue *Squab*, traducido como Perdiz. Esta traducción no es literal, sino que la podríamos considerar más bien como creación discursiva. Debería traducirse como Pichón. A lo largo que avanza la historia, la joven Stark se traslada a la ciudad libre de Braavos, donde también adopta diversos nombres. En primer lugar, se hace llamar *Salty*, que se ha traducido como Salina, debido a que este antropónimo guarda relación con el topónimo Salinas (*Saltpants*), pueblo del que zarpa en barco hacia Braavos. Otro de los apodosos por los que se la conoce es *Cat of the Canals*, traducido literalmente como Gata de los Canales. Por

último, también adopta durante una temporada el nombre de Beth, el cual tampoco se ha traducido al castellano.

Sansa Stark es la hija mayor de la familia Stark. La apodan una temporada como *Little Bird*, traducido como Pajarito, apelativo que surge de la delicadeza e ingenuidad de la joven. Más adelante, viaja al Valle de Arryn, donde se hace pasar por una joven bastarda bajo el seudónimo de *Alayne Stone*, Alayne Piedra en castellano, pues, como hemos indicado anteriormente, así se traducen los nombres de los bastardos.

Robb Stark era el hijo mayor de la familia Stark y el heredero de la casa. Se le conocía como *the Young Wolf* en inglés, el Joven Lobo en la traducción al castellano. Este apodo es otro de los que usa el estandarte de la familia para nombrar a sus miembros. También se le apoda como *the King Who Lost The North*, traducido de forma literal como el Rey que Perdió el Norte. Este apodo tiene un doble significado en castellano, el cual no parece existir también en la lengua original. Por una parte, se refiere al hecho de que, al salir de Invernalía para ir a la guerra, ésta fue atacada y capturada en su ausencia. Por otra parte, se refiere al hecho de que sus acciones equivocadas le llevaron a perder la guerra, así que lo podemos interpretar como la frase hecha *perder el norte*.

Jon Nieve es el hijo bastardo de Eddar Stark, que en la primera novela se une a la Guardia de la Noche. Allí, se le conoce por diversos apodos, algunos de los cuales tienen connotaciones despectivas. En primer lugar, lo apodan como *Lord Snow*, traducido como Lord Nieve. Este apodo es una burla por ser hijo de un lord, pero, al mismo tiempo, no ser nadie. En segundo lugar, se le conoce como *the Bastard of Winterfel*, traducido como el Bastardo de Invernalía o también como *the Black Bastard of the Wall*, que se traduce como el Bastardo Negro del Muro. Ambos apodos se traducen de forma literal y ambos son otra burla, en este caso sobre su condición de bastardo. Otros de los nombres que le dan es *Lord Crow*, Lord Cuervo en castellano. De nuevo la traducción es literal. El apodo proviene del hecho de que a los miembros de la Guardia de la Noche se les conoce coloquialmente como cuervos, ya que visten siempre de negro.

Catelyn Tully: es la esposa de Eddar Stark. Es asesinada en la tercera novela de la saga, pero la reviven por medio de la magia. Después de volver a la vida, deja de usar su nombre real y la empiezan a conocer como *Lady Stoneheart*, Lady Corazón de Piedra en castellano. La traducción se hace, en parte, de forma literal y, en parte, utilizando el préstamo. La palabra *lady* es una palabra inglesa que cuenta con un equivalente en castellano (señora o dama). Podríamos considerar este nombre como el equivalente femenino del título lord. Sin embargo, mientras que este sí está aceptado por el diccionario castellano, *lady* se sigue considerando como un extranjerismo. A pesar

de todo, para mantener la coherencia de las traducciones realizadas, se mantiene de todas formas. Si quisiéramos traducirlo, podríamos crear un antropónimo como: Dama Corazón de Piedra. Este nombre tiene que ver con el hecho de que, debido a su situación, su personalidad se vuelve sombría y se dice que su corazón se ha endurecido. También la apodan como *Silent Sister*, Hermana Silenciosa en castellano, debido a que, al morir, le cortaron la garganta, por lo que quedó prácticamente muda. También se podría traducir como Hermana Muda o Hermana sin Voz, para evitar así que se confundiera con las Hermanas Silenciosas, una orden religiosa de la Fe de los Siete que se hace cargo de los muertos. Otro de sus apodos es *Mother Merciless*, traducido como Madre Inmisericordiosa, pues tras la resurrección busca venganza por su asesinato y el de su hijo Robb, ambos sucedidos al mismo tiempo en lo que se conoce en la novela como la Boda Roja, y se vuelve despiadada. Otras traducciones posibles serían Madre sin Compasión, Madre Despiadada o Madre sin Piedad.

Benjen Stark era el hermano menor de Eddard Stark y miembro de la Guardia de la Noche. Se le apodaba como *the Wolf Pup*, traducido de forma literal al castellano como el Cachorro de Lobo. Como miembro de la familia Stark, su nombre también tiene una referencia al animal estandarte de la casa.

Roose Bolton es uno de los abanderados de la casa Stark. Se le conoce como *Leech Lord*, que se traduce de forma literal como Lord Sanguijuela. El apodo se debe a que usa sanguijuelas con regularidad, pues cree que esta práctica mejora su salud.

Jon Umber es otro de los abanderados de la casa Stark. Es un hombre de gran tamaño, por lo que se le conoce como *Greatjon* en la versión original, Gran Jon en la traducción al castellano. Se traduce de forma literal, aunque no se mantiene la estructura del nombre, que en original se forma de una sola palabra. Se podría traducir como Granjon para mantener la misma estructura. Sin embargo, esta traducción podría aumentar la tentación de pronunciarlo con el fonema de la j castellana /x/.

Danaerys Targaryen es la única superviviente de la casa Targaryen, familia que reinó durante siglos en Poniente, pero que ahora se encuentra exiliada en el continente de Essos. Allí intenta reunir fuerzas para recuperar el trono y se le conceden diversos apodos o títulos relacionados con sus proezas o logros. *Danaerys of Stormborn*, traducido como Danaerys de la Tormenta, es el primer nombre que se le otorga. Tiene que ver con el hecho en que nació durante una noche tormentosa. La traducción de este apodo se hace por medio de la elisión, pues se elimina el participio *born* en castellano. Se podría traducir como Nacida de la Tormenta. También se la conoce como *the Unburnt*,

que se traduce como La que no Arde. El apodo se refiere al hecho de que el personaje es inmune al fuego. Puesto que no existe un término equivalente en castellano para *unburnt*, se ha traducido por medio de la técnica de descripción. Otro de los nombres por los que se conoce a Danaerys Targaryen es *Mother of Dragons*, traducido al castellano de forma literal como Madre de Dragones. El apodo surge del hecho de que, después de que los dragones llevasen extinguidos siglos, este personaje consigue que tres nazcan de unos huevos supuestamente fosilizados. También relacionado con el nacimiento de los dragones, se la llama *Dragon Queen*, Reina Dragón en castellano. De nuevo, la traducción es literal. Otro de sus apodos es *Breaker of Chains*, traducido literalmente como Rompedora de Cadenas. Recibe este apodo después de liberar a miles de esclavos en las ciudades de la Bahía de los Esclavos. Tras su liberación, los antiguos esclavos empiezan a llamarla *Mysha*, que significa madre en la lengua ficticia del alto valyrio. Este apodo no se traduce al castellano, puesto que pertenece a una lengua inventada de la saga.

Viserys Targaryen era el hermano mayor de Danaerys, muerto en la primera novela de la saga, *Juego de Tronos*. Antes de su muerte, intentaba recuperar el trono de Poniente. Se le conocía como *the Beggar King*, el Rey Mendigo en castellano. La traducción se hace de forma literal y se refiere al hecho de que, aunque reclamaba el trono, no tenía ningún recurso monetario para llevar a cabo la tarea. También se podría traducir como el Rey Pordiosero o el Rey Miserable.

Aerys Targaryen era el padre de Danaerys y Viserys. Fue asesinado en un levantamiento en el cual perdió el trono para la familia Targaryen, trono del que se apoderó la casa Baratheon, apoyados por los Stark. Se le conocía como *the Mad King*, traducido de forma literal como el Rey Loco. Como se puede deducir, el apodo hace referencia a la locura que sufría el personaje, la cual se fue agravando cada vez más hasta que, en los últimos años de su vida, había perdido completamente la cabeza. También se podría traducir como Rey Demente o Rey Lunático.

Jorah Mormont es uno de los caballeros de la guardia de Danaerys Targaryen. Se le conoce como *Jorah the Andal*, traducido de forma literal como Jorah el Ándalo. En este caso, el apodo tiene que ver con el origen del personaje, descendiente de los ándalos.

Ser Barristan Selmy es otro caballero que lucha al servicio de Danaerys Targaryen y, además, forma parte de su consejo privado. Se le conoce como *Barristan the Bold*, traducido al castellano como Barristan el Bravo. La traducción no es literal, sino que se podría considerar como un equivalente acuñado. Otras formas de traducirlo podrían ser el Audaz o el Valiente. El personaje recibe este apodo como consecuencia de sus hazañas como caballero, ya que se le considera como uno de los mejores de la historia. Durante un tiempo, se hace pasar por un anciano para acercarse a

Danaerys, antes de pasar a formar parte de su guardia y se hace llamar *Arstan Whitebeard*, que se traduce literalmente como Arstan Barbablanca. En este caso, el apellido se traduce al tener connotaciones referentes al aspecto físico del personaje, que se deja crecer una larga barba blanca como parte de su disfraz. Otros miembros de la guardia de Danaerys le apodan como *Ser Grandfather*, traducido de forma literal como Ser Abuelo, debido a su avanzada edad. De este antropónimo cabe comentar el uso del título *ser* para hacer referencia al status de caballero, en lugar del término más común *sir*. En literatura fantástica, encontramos a menudo que se utiliza este título, aunque sea menos conocido o utilizado en el mundo real. Tal vez se utilice debido a que, mientras *sir* puede ser, además, un tratamiento formal equivalente a señor, *ser*, se refiere exclusivamente a los caballeros. En castellano, mientras que el tratamiento *sir*, a pesar de ser un anglicismo, sí le resulta conocido al lector, *ser* es un término desconocido, cuyo significado solo queda claro gracias al contexto. El uso del préstamo podría justificarse, simplemente, como un intento de mantener el tono único y diferente de las novelas.

Robert Baratheon fue el rey de Poniente que le arrebató el trono a Aerys Targaryen. Se le conoce como *the Usurper*, traducido de forma literal al castellano como el Usurpador. El apodo hace referencia al “robo” del trono. También se le apoda como *the Demon of the Trident*, que se traduce literalmente como el Demonio del Tridente. Este nombre surge de una batalla que tuvo lugar en el Tridente durante el levantamiento para hacerse con el trono, en la cual asesinó en combate al heredero de la casa Targaryen.

Joffrey Baratheon era el hijo de Robert Baratheon y rey de Poniente. Se le conocía como *the Young Usurper*, traducido al castellano como el Joven Usurpador. El apodo se traduce de forma literal y deriva del apodo de su padre (el Usurpador).

Melissandre es una sacerdotisa de una religión ficticia de la saga que adora a un dios conocido como el Señor de la Luz o Dios Rojo. Se le otorgan varios nombres en la saga, entre los que se encuentran: *the Red Woman*, traducido literalmente como la Mujer Roja, o *the Red Priestess*, traducido literalmente como la Sacerdotisa Roja. Ambos apodos tienen que ver con su religión.

Cersei Lannister: es la esposa de Robert Baratheon y, por tanto, reina de Poniente. Se la conoce como *Light of the West*, traducido al castellano como Luz del Occidente. La traducción se hace de forma literal. También se podría traducir como Luz del Oeste, puesto que el apodo está relacionado con su lugar de origen: Las tierras del Oeste. También se la conoce, de manera despectiva como *Brotherfucker*, traducido al castellano como Follahermanos. La traducción es, de

nuevo, literal. Este apodo surge del rumor, el cual resulta ser cierto, de que tiene una relación incestuosa con su hermano mellizo.

Jaimie Lannister es el hermano mellizo de Cersei. Se le conoce como *the Young Lion*, traducido al castellano como el Joven León. El apodo se traduce de forma literal y tiene su origen en el estandarte de la casa Lannister, en el cual se puede ver un león rugiendo. También se le llama *Kingslayer*, traducido al castellano como Matarreyes. El apodo se debe a que fue este personaje quien asesinó al rey Aerys Targaryen durante la rebelión de Robert. La traducción del nombre se hace por medio de la transposición, pues en la versión original se utiliza un sustantivo (*slayer*) y en castellano se traduce por un verbo (matar). Se podría traducir como Asesino de Reyes, aunque el nombre sería demasiado largo, por lo que perdería sonoridad.

Tyrion Lannister es el hijo menor de la casa Lannister. Es un enano, lo cual provoca que se le conozca por muchos apodos despectivos, entre ellos *Imp*, traducido como Gnomo. La traducción se hace por medio de la creación discursiva, puesto que *imp* significa en realidad, diablillo o granuja, pero estos nombres no sonarían tan peyorativos en castellano como se pretende con el apodo. Se le conoce también como *Halfman*, traducido literalmente como Mediohombre. Otros de los apodos que recibe es *Giant of Lannister*, traducido literalmente como Gigante de Lannister. Este nombre también hace referencia de forma irónica a la condición de enano del personaje.

Tywin Lannister era el patriarca de la casa Targaryen, padre de Cersei, Jaimie y Tyrion. Se le conoce por varios apodos, todos derivados del estandarte de la casa Lannister, el león. Sus apodos son: *the Lion of Lannister*, traducido literalmente al castellano como el León de Lannister; *Old Lion*, traducido de forma literal como el Viejo León; y *the Great Lion of the Rock*, traducido también de forma literal como el Gran León de la Roca. Este último, además de derivar del estandarte de los Lannister, también tiene relación con el asentamiento de la familia: Roca Casterly.

Varys es el Consejero de los Rumores del reino. Se le conoce como *the Spider*, traducido literalmente como la Araña, debido a la gran red de confidentes que posee y por medio de los cuales conoce todos los secretos del reino. También se le apoda como *Eunuch*, traducido literalmente como Eunuco, debido a que fue castrado cuando era niño.

Petyr Baelish es el Consejero de la Moneda del reino. Se le conoce como *Littlefinger*, traducido al castellano de forma literal como Meñique. El origen del apodo tiene que ver, por un lado, con la baja estatura del personaje cuando era niño y, por otro, con su lugar de origen (los Dedos).

Brynden Tully es el tío de Catellyn Tully y hermano del señor de las Tierras de los Ríos. Se le apoda como *Blackfish*, traducido literalmente como Pez Negro. Este apodo tiene que ver, por un lado, con el estandarte de la familia, en la que aparece una trucha plateada y, por otra lado, con el hecho de que se le considera la “oveja negra” de la familia Tully.

Gregor Clegane era uno de los vasallos de la casa Lannister. Se le conoce como *the Mountain that Rides*, traducido de forma literal como la Montaña que Cabalga. El apodo tiene que ver con el gran tamaño del personaje, uno de los hombres más altos y corpulentos que se han visto.

Sandor Clegane era el hermano pequeño de Gregor Clegane. Se le apoda como *the Hound*, traducido al castellano como el Perro. El apodo se traduce de forma literal y se debe, en parte, al emblema de su familia y, en parte, a su naturaleza salvaje y su incuestionable obediencia a los señores a los que sirve, los Lannister. También se podría considerar que el nombre es en cierto modo despectivo y se podría referir a su fealdad, ya que tiene una enorme cicatriz en la cara de un accidente con fuego.

Mace Tyrell es el cabeza de la casa Tyrell. Es un hombre no muy inteligente y bastante obeso, por lo que sus apodos son bastante despectivos y hacen referencia a estas características. Se le conoce, por ejemplo, como *Lord Oaf*, traducido al castellano como Lord Patán. La traducción es literal, aunque también se podría traducir como Lord Zoquete o Lord Patoso. También se le conoce como *the Fat Flower*, que se traduce literalmente como la Flor Gorda. Este apodo tiene que ver, además de con el aspecto físico del personaje, con el estandarte de la casa Tyrell, en el que aparece una rosa de oro. Otro de sus apodos es *Lord Puff Fish*, traducido literalmente como Lord Pez Globo, de nuevo referente a la obesidad del personaje.

Loras Tyrell es el tercero de los hijos de Mace Tyrell. Se le apoda como *the Knight of Flowers*, traducido literalmente como el Caballero de las Flores. Debe su apodo a sus extravagantes armaduras, decoradas con motivos florales.

Margaery Tyrell es la única hija de Mace Tyrell, viuda de Jeffrey Baratheon y, posteriormente, esposa de su hermano Tommen, actual rey de Poniente. Se la conoce como *the Little Queen*, traducido al castellano como la Joven Reina. El apodo se debe a que solo tiene 16 años cuando se convierte en reina. La traducción se hace por medio del equivalente acuñado. La traducción más literal sería la Pequeña Reina. También se la conoce como *the Little Rose*, traducido literalmente como la Pequeña Rosa. El apodo se debe al estandarte de la casa Tyrell y al hecho de que es la hija más joven de la familia.

Olenna Tyrell es la madre de Mace Tyrell, abuela de Loras y Margaery y matriarca de la casa Tyrell. Se la conoce como *Queen of Thorns*, traducido literalmente como Reina de las Espinas. El apodo deriva, por una parte, del carácter del personaje, conocido por sus afilados comentarios, y por otra, del estandarte de la casa Tyrell.

Balon Greyjoy era el cabeza de la casa Greyjoy y, como tal, Señor Supremo de las Islas del Hierro. Se le conoce por diversos nombres, relacionados con sus hazañas y acciones: *the Brave*, traducido literalmente como como el Bravo, y *the Blessed*, traducido literalmente como el Bendito, son algunos de ellos. Este último antropónimo se podría traducir también como el Bendecido. Se le ha apodado también como *King Kraken*, traducido de forma literal como Rey Kraken. Este apodo nace, por un lado, del estandarte de la casa Greyjoy, en el que se puede observar un kraken, y, por otro, del nombre del barco del que era capitán: el Gran Kraken. Otro de sus apodos conocidos fue *the Twice-Crowned*, traducido al castellano como el Dos veces Coronado. La traducción se ha hecho de forma literal, aunque en castellano se elimina la construcción del nombre utilizando guiones, puesto que es algo mucho menos común que en la lengua inglesa. Este apodo surge del hecho de que Balon Greyjoy se autoproclamó rey en dos ocasiones a lo largo de su vida. En ambas ocasiones intentó realizar un levantamiento contra la corona, pero fue derrotado las dos veces. También se le conoce como *Widowmaker*, que se traduce como Hacedor de Viudas. El apodo se debe a los muchos hombres que murieron en batalla durante su primer levantamiento. El nombre se traduce de forma literal, cambiando la estructura de un único nombre en inglés. También se podría traducir como Creador de Viudas o Enviudador. Este último mantendría la misma estructura que el original, pues se compone de un solo término.

Euron Greyjoy es uno de los hermanos menores de Balon Greyjoy. Es quien sube al trono de las Islas del Hierro tras la muerte de éste. Su apodo es *Crow's Eye*, traducido al castellano de forma literal como Ojo de Cuervo. El apodo se debe a que usa un parche negro en el ojo izquierdo.

Victarion Greyjoy es otro de los hermanos de Balon Greyjoy y ostenta el título de Lord Capitán de la Flota del Hierro. Como consecuencia de este título, se le conoce como *Iron Captain*, traducido de forma literal como Capitán del Hierro. También se podría eliminar el artículo y traducirlo como Capitán de Hierro. La primera traducción hace clara referencia a las Islas del Hierro, mientras que la segunda sería más una forma de definir al propio personaje. En inglés, ambas acepciones resultan posibles, pero en castellano hay que decantarse por una de ellas.

Aegon Greyjoy es el hermano más joven de Balon Greyjoy. Como consecuencia de una experiencia cercana a la muerte durante la Rebelión de su hermano Balon, se convirtió en sacerdote

del Dios Ahogado, divinidad a la que se adora en las islas del hierro. Al convertirse en sacerdote, se le empezó a apodar como *Damphair*, que se ha traducido al castellano de forma literal como Pelomojado. Otra opción de traducción podría ser Pelohúmedo. Se le conoce de esta manera debido a su aspecto físico: no se corta el cabello, el que cae hasta su cintura y tiene algas entretejidas. Debido a que para practicar su religión pasa mucho tiempo en la orilla del mar, su pelo está casi siempre empapado de agua salada.

Theon Greyjoy es el único hijo varón superviviente de Balon Greyjoy. Fue pupilo de Eddard Stark en Invernalía tras la rebelión fallida de su padre. Se le conoce despectivamente como *Turncloak*, traducido al castellano como Cambiacapas. Esto se debe a que, después de luchar junto a los Stark en la guerra, los traicionó y atacó Invernalía cuando no había nadie para defenderla. *Turncloak* es un término creado por Martin, derivado de *turncoat*. Este último podría traducirse en castellano por chaquetero, palabra que sí existe y es conocida en castellano. Sin embargo, no se utiliza ya que en la edad media la capa era mucho más común que la chaqueta por razones obvias. Más adelante, es capturado por los Bolton, vasallos de los Stark, torturado y convertido en esclavo. En este momento se le empieza a conocer como *Reek*, que se ha traducido como Hediondo. La traducción de este apodo se hace por medio de la transposición, pasando de un verbo en el original a un adjetivo en la traducción. También se podría traducir como Apestoso o Pestilente.

Asha Greyjoy es la única hija de Balon Greyjoy. Por este motivo, se la conoce como *the Kraken's Daughter*, traducido literalmente como la Hija del Kraken, debido a los apodos de su padre (Rey Kraken).

Varamyr es uno de los personajes que habitan al norte del Muro. Pertenece a lo que se conoce como el pueblo libre (*the free folk*). Es un cambiapielos, es decir, es capaz de introducir su mente en el cuerpo de animales. Controlaba a cinco animales que siempre lo acompañaban, por lo que se le conocía como *Sixskins*, que se ha traducido literalmente como Seispieles. También se le conoce como *Lump*, traducido como Bulto, nombre que le puso su hermana cuando aún no había nacido. La traducción es literal, aunque en inglés, *lump* también puede tener un significado despectivo y significar idiota o imbecil. Esta connotación se pierde en castellano.

Lord of Bones, traducido al castellano literalmente como Señor de los Huesos, es el nombre que recibe otro de los personajes que viven al norte del Muro. Se desconoce su nombre real. Su apodo es una consecuencia de su aspecto, pues se viste con una armadura hecha a partir de huesos atados entre sí que resuenan cuando se mueve, por lo que en la Guardia de la Noche se le conoce como *Rattleshirt*, que se traduce como Casaca de Matraca. La traducción se lleva a cabo por medio

de la creación discursiva, cambiando el término *shirt* (camiseta) por casaca, el cual es mucho más acorde al ambiente medieval de las novelas. Además, el nombre creado en castellano rima, lo que podría relacionarse con que la armadura suena cada vez que el personaje se mueve.

Tormund es un famoso guerrero miembro del pueblo libre del norte del Muro. Se le conoce entre los suyos como *Giantsbane*, que se traduce como Matagigantes, debido a que se supone consiguió matar a un gigante él solo. El nombre se traduce usando la transposición, pues mientras el apodo original se forma a partir de dos sustantivos, en la traducción se usa un verbo y un sustantivo. Se podría traducir como Pesadilla de los Gigantes o Perdición de los Gigantes. Además, se le bautizó con otros muchos apodos, algunos de los cuales se los puso él mismo, entre los que encontramos: *Tall-Talker*, que se traduce como Gran Hablador. Debe este nombre al elevado tono en el que habla y a su potencia de voz. La traducción no es literal, sino que se hace por medio de un equivalente. El adjetivo *tall-talker* en inglés también podría referirse a alguien que habla mucho, utiliza grandes vocablos y tiene ciertos humos de grandeza, que utiliza sus discursos, a menudo difíciles de seguir, para conseguir sus propósitos. Lo podríamos traducir por medio de la creación discursiva y usar algo como El de la Gran Voz. *Horn-blower* se traduce como Soplador del Cuerno. Se traduce de forma literal, aunque cambiando la forma con guion del original por el uso de una preposición en castellano. Este nombre se debe a una leyenda del norte del *Muro* en la que se habla de la existencia de un cuerno mágico que es capaz de despertar a los gigantes de su eterno letargo. Se cree que Tormund fue quien encontró el cuerno, lo sopló y despertó a los gigantes. *Thunderfist* se traduce como Puño de Trueno. La traducción es literal, aunque amplía el nombre original, formado por un solo término en inglés. El apodo es una referencia a la increíble fuerza que posee el personaje. *Husband to Bears*, se traduce al castellano de forma literal como Marido de Osas. Este apodo se lo debe a una anécdota que suele contar: una vez mantuvo relaciones sexuales con una osa, ya que se encontraba muy borracho. *Mead-King of Ruddy Hall* se traduce como Rey del Aguamiel en el Salón Rojo. La traducción es más o menos literal. *Ruddy Hall* es un lugar que se encuentra al Norte del Muro. La traducción del topónimo se hace por medio del equivalente, utilizando rojo en lugar de rojizo. Además, el adjetivo *ruddy* también puede significar maldito. Este doble sentido se pierde en la traducción. Este apodo tiene relación con el anterior, pues hace referencia también a la anécdota sexual con la osa, ya que fue en este Salón Rojo donde bebió tanto que terminó confundiendo al animal con una mujer.

Jeor Mormont era el Lord Comandante de la Guardia de la Noche. Se le apoda como *Old Bear*, que se traduce de forma literal como Viejo Oso. El apodo nace como una referencia a su lugar de origen, pues antes de unirse a la Guardia, era el Señor de la Isla del Oso.

Bedwyck es un miembro de la Guardia de la Noche. Apenas mide un metro cincuenta y es el hombre más bajo de la Guardia. Como burla, se le apoda como *Giant*, traducido literalmente como Gigante.

Eddison Tollett es otro miembro de la Guardia de la Noche. Es conocido por tener una visión pesimista de la vida, lo que hace que le conozcan como *Dolorous Edd*, que se traduce al castellano como Edd el Penas. La traducción usa la transposición, cambiando el adjetivo del original (*dolorous*) por un sustantivo en la traducción (penas). También se podría traducir como Edd el Triste, Edd el Doloroso o Edd el Afligido.

Yoren formaba también parte de la Guardia. Era el responsable de llevar nuevos reclutas al Muro desde todos los rincones de los Siete Reinos, tarea que hizo que se le apodara como *Wandering crow*, que se traduce de forma literal al castellano como Cuervo errante. También se podría traducir como Cuervo Deambulante. Como ya hemos mencionado antes, cuervo es el nombre coloquial por el que se conoce a los miembros de la Guardia.

Qhorin era uno de los mejores exploradores de la Guardia. Se le conoce como *Halfhand*, traducido literalmente como Mediamano debido a que en una batalla contra un salvaje del norte del Muro perdió todos los dedos de la mano derecha, excepto el índice y el pulgar.

Samwell Tarly es otro de los miembros de la Guardia y uno de los personajes principales de la saga. Se le describe como un muchacho gordo y torpe, lo que hace que sea objeto de múltiples burlas, como sus apodos: *Ser Piggy*, traducido como *Ser Cerdi*. La traducción utiliza un término inventado (cerdi) para adaptar el diminutivo inglés. También se podría traducir como Ser Cerdito, el cual sí es un término que existe en nuestra lengua. También se le llama a veces *Lord of Ham*, que se traduce como *Lord Jamón*. La traducción, por medio de la elisión, elimina la preposición *of* en la versión traducida. Se podría traducir como *Lord* o *Señor del Jamón*. Por último, después de que, en una expedición al Norte, Sam consiga matar a un espectro que se conoce como Caminante Blanco (*White Walker*), se le empieza a llamar *Sam The Slayer*, que se traduce como Sam el Mortífero, aunque el apodo también tiene intención de burla, pues el resto de la Guardia no cree que haya logrado dicha hazaña. La traducción usa la transposición; mientras que en inglés se usa un sustantivo (*slayer*), en español se opta por un adjetivo (mortífero). También se podría traducir como Sam el Asesino, Sam el Aniquilador o Sam el Letal.

Paul fue también miembro de la Guardia. Se le apodaba *Small Paul*, traducido de forma literal como Paul el Pequeño. También se podría traducir como Pequeño Paul. El apodo tiene

connotaciones irónicas, puesto que es uno de los hombres más grandes y fuertes que habitan en el Muro.

Dareon era otro miembro de la Guardia. Antes de unirse a la Guardia, trabajaba como bardo, por lo que en el Muro lo apodaron como *Black Singer*, traducido como Bardo Negro. La traducción se hace por medio del equivalente acuñado y se traduce *Singer* (cantante) por bardo, término mucho más acorde con la época y el entorno de la saga.

CONCLUSIONES

La literatura es uno de los campos que abarca la traducción en los que el traductor necesita especialmente una gran capacidad para la escritura creativa. La traducción literaria supone un reto mayúsculo para el traductor que, en muchas ocasiones, dependerá de su propia imaginación para solucionar las dificultades que se le presenten en el texto original. Además, dentro del desafío que implica ya la traducción de textos literarios, el género fantástico supone dar un paso más, ya que en él encontramos múltiples personajes, escenarios y términos creados por el autor que carecen de referente alguno fuera de la propia novela.

Por otra parte, la traducibilidad de los nombres propios carece de unas normas reguladoras específicas, sino que ha sido desde hace mucho objeto de estudio y discusión para los traductores y existen multitud de opiniones sobre si deben traducirse o no y cómo deben traducirse.

Cuando los nombres propios son ya un nido de conflictos para el traductor, se podría considerar que los nombres propios que aparecen en la literatura de género fantástico son además de una dificultad sumamente elevada y, seguramente, son el mayor reto al que nos enfrentamos al trabajar con un texto de este género. La decisión de traducir o no un nombre propio y, en caso de hacerlo, elegir cómo traducirlo y qué técnicas seguir, es una cuestión a la que se enfrenta un traductor literario de forma constante. En una saga del tamaño de *Canción de Hielo y Fuego*, en la que nos encontramos con cientos de nombres propios inventados por el autor que son objeto de traducción, esta cuestión está especialmente presente y pone a prueba la creatividad del traductor.

No existe una norma única que se pueda seguir a la hora de traducir nombres propios en literatura fantástica, sino que, todo lo contrario, será necesario analizar de forma individual cada uno de estos topónimos o antropónimos, decidir si su traducción es necesaria y, en caso de serla, buscar la traducción más adecuada teniendo en cuenta el contexto de la novela y la época en que se ambienta, la forma original del nombre, los destinatarios y la cultura de llegada, entre otros.

La mayoría de los nombres propios que aparecen en una saga fantástica de este tipo, tanto topónimos como antropónimos (en el caso de estos últimos, especialmente los seudónimos), poseen connotaciones que permiten al lector comprender a primera vista ciertas características o rasgos del lugar o personaje al que se hace referencia. Si estos nombres no se tradujeran, el lector de la lengua meta no podría disponer de esta comprensión inicial, lo que complicaría el entendimiento de la novela en su totalidad y tendría como consecuencia una pérdida de interés en la lectura. Por este

motivo, considero que siempre que un nombre sea connotativo, debería buscarse una forma de traducirlo que permitiera al lector de la lengua meta captar dicha connotación del mismo modo que haría el lector de la lengua original. Sin embargo, no deberían traducirse aquellos nombres carentes de significado, como pueden ser los términos de nueva creación formados a partir de palabras inventadas y que tienen como objetivo poner de manifiesto el mundo ficticio e irreal en el que tiene lugar la acción.

En la saga literaria de *Canción de Hielo y Fuego*, se han seguido diversos caminos respecto a la traducción de los nombres propios. Por un lado, en el caso de los topónimos, aquellos nombres de nueva creación provenientes en su totalidad de la imaginación del autor, como son los nombres del continente de Essos, no se han traducido al castellano. La no traducción de estos topónimos hace que se mantenga en el lector la sensación de exótico o extraño que deben tener. Por otra parte, también nos encontramos con muchos topónimos que sí están formados por términos reales y que poseen un significado o alguna connotación sobre el aspecto o las características del lugar al que se refieren. Estos topónimos sí se traducen, pues de lo contrario tendría lugar una pérdida de comprensión por parte del lector. Un número más o menos elevado de estos topónimos se ha traducido de forma más o menos libre, ya sea por medio de la creación discursiva o del equivalente acuñado. Estas técnicas de traducción conllevan cierto riesgo y su mayor reto es conseguir que, a pesar de cambiar la forma o los términos que forman el topónimo, se mantenga el mismo significado que tenía el original y que, de este modo, funcione de igual modo con el lector de la lengua meta. En algunos casos, aunque no demasiados, no se ha conseguido este objetivo. Por otra parte, a pesar de estas traducciones libres, es notable que el tipo de traducción más utilizado para los topónimos es la traducción literal.

En el caso de los antropónimos, en su inmensa mayoría, ni los nombres de pila ni los apellidos han sido objeto de traducción, ya que no suelen tener connotaciones importantes para poder seguir la historia, por lo que se han transferido a la lengua meta tal y como aparecen en la novela original. Además, el hecho de que los nombres que llegan al lector de la lengua meta sean los mismos que creó el autor para el original favorece la inmersión en la lectura. Por el contrario, los apodos y seudónimos sí han sido objeto de traducción, ya que su función es claramente descriptiva y poseen connotaciones sobre el personaje que desvelan información sobre la historia. La traducción de los seudónimos se realiza en muchas ocasiones de forma literal, pero en otras hace falta recurrir a otras técnicas como la creación discursiva, la elisión o la transposición, debido a que la forma original del apodo no resulta natural en la lengua castellana y produciría rechazo en el lector. En mi opinión, el traductor debería buscar con su traducción que los seudónimos provoquen en el lector de

la lengua meta lo mismo que provocara el original. Por ello, la elección de la técnica de traducción a utilizar con cada nombre debería realizarse según cuál consiguiese mantener dicho efecto en la experiencia del lector. En la gran mayoría de los casos, la traductora de las novelas ha conseguido mantener el mismo sentido del original en sus traducciones, aunque debemos admitir que también, con algunos nombres, se han perdido juegos de palabras o dobles sentidos que resultaban intraducibles. Es el caso, por ejemplo de *Ruddy Hall*, ya que, como se ha especificado en este trabajo, *ruddy* puede significar tanto rojo como maldito. Tal vez podrían haberse solucionado estas pérdidas con una nota a pie de página.

La traducción literal es, con diferencia, la técnica más utilizada tanto en topónimos como antropónimos. En palabras de la propia traductora de la saga, Cristina Macía, durante una entrevista que realizó el año pasado: “el traductor debe interponerse lo menos posible entre el original y el lector, así que las ‘transformaciones’ están de más. Ojo, esta norma, como todas, está sujeta a discusión caso por caso.” (Macía: 2014; n. p.). Vistas sus palabras, es lógico el uso predominante de la traducción literal en comparación con otras técnicas de traducción para todos los nombres propios de la saga. Hay que tener en cuenta que, en la traducción de literatura, es importante mantener el estilo y la forma de escribir del autor, lo que hace que la traducción literal, siempre que sea posible, sea la opción más acertada. Sin embargo, al igual que menciona la traductora de los libros, cada caso es diferente y siempre habrá que analizar cada traducción de forma individual. Aunque la forma y el estilo tienen una gran importancia en la traducción literaria, el sentido del texto debe ser siempre, como en todas las traducciones, la prioridad número uno del traductor.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- BORRILLO M., VERDEGAL CEREZO J.; HURTADO ALBIR, A. (1999) “La traducción literaria” en *Enseñar a traducir*, (dir.: HURTADO ALBIR, A.) Madrid: Edelsa S.A.
- AGUILERA, E. C. (2008) *The Translation of Proper Names in Children’s Literature*. Granada: Universidad de Granada. EF@ bulations/EF@ bulações. Disponible en: <<http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/4666.pdf>> [Consulta: 21 de julio de 2015]
- DE LOS REYES GARCÍA, M. (2013, junio) Niveles lingüísticos en la traducción de literatura fantástica: *El ladrón cuántico*, de Hannu Rajaniemi. *La linterna del traductor*. Número 8, 45-50. Disponible en: <<http://www.lalinternadeltraductor.org/n8/index.html>> [Consulta: 17 de julio de 2015]
- GARCÍA YEBRA, V. (1983) *En torno a la traducción*. Madrid: Gredos..
- HURTADO ALBIR, A. (2001) *Traducción y traductología: Introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.
- MACÍA, C. (2014, octubre) *Entrevista a Cristina Macía*. *The Church of Horrors* (en línea). Número 8. Disponible en: <<http://thechurchofhorrors.com/numero-8/2014/10/literatura/entrevista-a-cristina-macia/>> [Consulta: 22 de julio de 2015]
- MARTIN, George RR. (1996) *Song of Ice and Fire 1. A Game of Thrones*. US: Bantan Spectra.
- (1998) *Song of Ice and Fire 2. A Clash of Kings*. US: Bantan Spectra.
- (2000) *Song of Ice and Fire 3. A Storm of Swords*. US: Bantan Spectra.
- (2002) *Canción de hielo y fuego 1. Juego de tronos*. (Trad.: Cristina Macía) Barcelona: Gigamesh.
- (2003) *Canción de hielo y fuego 2. Choque de reyes*. (Trad.: Cristina Macía) Barcelona: Gigamesh.
- (2005a) *Canción de hielo y fuego 3. Tormenta de espadas*. (Trad.: Cristina Macía) Barcelona: Gigamesh.
- (2005b) *Song of Ice and Fire 4. A Feast for Crows*. US: Bantan Spectra.

— (2007) *Canción de hielo y fuego 4. Festín de cuervos*. (Trad.: Cristina Macía) Barcelona: Gigamesh.

— (2011) *Song of Ice and Fire 5. A Dance with Dragons*. US: Bantan Spectra.

— (2012) *Canción de hielo y fuego 5. Danza de dragones*. (Trad.: Cristina Macía) Barcelona: Gigamesh.

MOLERO, G.; MARTÍN, A. (2013) *El libro rojo de Cálamo&Cran. Prontuario de manuales de estilo*. Madrid: Cálamo&Cran.

MORENO, L. (2014) La formación de palabras en la literatura fantástica. *Más de una lengua* (en línea). Disponible en: <<http://masdeunalengua.blogspot.com.es/2014/03/la-formacion-de-palabras-en-la.html>> [Consulta: 18 de julio de 2015]

NORD, C. (2003) *Proper Names in Translations for Children: Alice in Wonderland as a Case in Point*. Meta XLVIII (1-2): 182-196

OZAETA GÁLVEZ, M^a R. (2002) Los antropónimos: nociones teóricas y modalidades de transferencia (frances-español). *Epos*. Número 18, 233-255.

RAE (2012). Diccionario de la Lengua Española. [Fuente en línea] Disponible en: <<http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>> [Consulta: 14 de julio de 2015]

RAE (2005). Diccionario Panhispánico de Dudas. [Fuente en línea] Disponible en: <<http://www.rae.es/recursos/diccionarios/dpd>> [Consulta: 21 de julio de 2015]

SNELL-HORNBY, M. (1988) *Translation Studies: An integrated approach*. Amsterdam: John Bejamins Publishing Co.

TRICÁS, M. (1995) *Manual de traducción. Francés-castellano*. Barcelona: Gedisa.

ULLMAN, S. (1976) *Semántica. Introducción a la ciencia del significado*. Madrid: Aguilar.

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID (2007) *Competencias*. Grado en Traducción e Interpretación. Facultad de Traducción e Interpretación. [Fuente en línea] Disponible en: <http://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformativagrad/os/documentos/traduccioninterpretacion_competencias.pdf> [Consulta: 29 de julio de 2015]