

Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea  
Grado en Traducción e Interpretación  
TRABAJO DE FIN DE GRADO

**La traducción de sagas en la literatura fantástica:  
el caso de *Canción de Hielo y Fuego* de George R. R. Martin**

ANDREA DEL PICO GARCÍA

Curso académico 2018 – 2019

Tutor: Ángel Chaparro Sainz

Departamento de Filología Inglesa y Alemana y Traducción e Interpretación



LETREN  
FAKULTATEA  
FACULTAD  
DE LETRAS

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

---

RESUMEN .....	3
1. INTRODUCCIÓN .....	4
2. EL GÉNERO FANTÁSTICO Y LA LITERATURA FANTÁSTICA.....	6
2.1 Características.....	7
2.2 Historia y subgéneros.....	9
3. LA TRADUCCIÓN LITERARIA DE SAGAS .....	13
3.1 La periodicidad y el mercado editorial.....	13
3.2 Intertextualidad .....	15
4. ANÁLISIS DE <i>CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO</i> .....	16
4.1 La fantasía de G. R. R. Martin: el cosmos de <i>Canción de Hielo y Fuego</i> .....	17
4.2 Análisis de la neología de <i>Canción de Hielo y Fuego</i> .....	18
4.3 Intratextualidad y paratextualidad.....	27
CONCLUSIONES .....	28

## RESUMEN

La literatura fantástica supone una labor creativa considerable para el autor, así como asumir las dificultades añadidas que implican su formato más recurrente, la saga. Mediante el estudio de este género literario se identificarán las complicaciones consustanciales que se presentan a la hora de transferir esta tarea imaginativa al campo de la traducción, así como las que acarrea un formato serializado. Estas resoluciones se respaldan con un ejemplo literario específico, que por su contenido y su formato constituye un objeto de estudio que cumple las propiedades convenientes. Partiendo del caso particular de la saga de novelas *Canción de Hielo y Fuego* del autor norteamericano George R. R. Martin, el trabajo que se expone a continuación descompone esas complicaciones inherentes a las que se enfrenta el traductor o traductora de sagas literarias de fantasía, además de demostrar las diferentes relaciones de intertextualidad que se crean en una obra tan extensa. Se seleccionarán algunos de los neologismos de la obra y se someterá a análisis su traducción del inglés al español, examinando su contexto intertextual y las circunstancias particulares que envuelven a las novelas, acentuando y demostrando la relevancia del conocimiento de todas éstas para una óptima traducción. En pos de exponer estas ideas, se escrutará el efecto que tiene la traducción (o no traducción) de la neología en la obra a través de una contrastación con otros neologismos. Además de traducir, esto conlleva ineludiblemente a adoptar un papel de autor o creador, debiendo mantener una coherencia interna que se vea reflejada en todos los textos y paratextos. Contemplar la obra de Martin como producto cultural tiene repercusiones en dicha traducción, entendiendo por esta tanto el producto final como el proceso. Asimismo, se harán ciertas observaciones respecto al fenómeno masivo que ha infundado y sobre el auge de las sagas de fantasía.

Palabras clave: traducción literaria, traducción de sagas, género fantástico, neologismos.

## 1. INTRODUCCIÓN

El mundo que abarca *Canción de Hielo y Fuego* incluye novelas cortas, precuelas y una enciclopedia, pertenecientes todas al mismo universo ficticio de las novelas principales. Este trabajo, sin embargo, se centrará en estas últimas. El fenómeno en el que se ha convertido la obra de George R. R. Martin, desde los libros hasta la adaptación televisiva de HBO, ha logrado visibilizar la complejidad de la traducción en marcadas ocasiones, lo cual se ha utilizado como aliciente para empezar una conversación sobre la traducción de sagas.

Teniendo en cuenta todas las adaptaciones televisivas y cinematográficas de libros de fantasía que se han realizado en estos últimos años y su éxito internacional, no cabe duda de que los escritores de literatura fantástica están en un buen momento. La producción de sagas literarias de fantasía ha sido medianamente prolífica desde la segunda mitad del siglo XX; tal vez no con una difusión tan amplia como en la actualidad, pero sí manteniendo una base de lectores fieles y frecuentes para seguir a flote.

It's a high time for high fantasy. Novels about wizards outsell (and often outshine) the most glittering literary fiction titles; the contemporary romantic hero generally sports a pair of fangs; and even now the five remaining earthlings who haven't read "The Lord of the Rings" are being hunted down and put to the sword. (Orr, 12 de agosto de 2011)

Dada la naturaleza de la visión con la que quiero abordar este trabajo, la envergadura de una obra tan extensa y la magnitud de los ámbitos a relacionar, he dividido el estudio en dos partes de igual relevancia. La primera parte toma como eje tanto la investigación sobre el género fantástico como las particularidades de la traducción de sagas, y todo lo que conlleva. Tras haber ahondado en toda esta información a tener en cuenta antes de traducir, la segunda parte será un análisis de la traducción de terminología específica, de índole más práctica; en ella se reflejarán o se pondrán en evidencia las deducciones y los problemas presentados en la parte anterior. Es necesario puntualizar el carácter funcional de ambas y enfatizar que, sin las nociones expuestas en la primera parte, no tendríamos el inventario de documentación necesario para germinar la segunda.

Los objetivos principales de este trabajo son, por un lado, analizar la traducción de los neologismos en la serie de novelas *Canción de Hielo y Fuego*, y por otro, constatar la documentación, la visión global y las competencias que requiere realizar una buena traducción de este género. El estudio se concierne además con las características textuales y paratextuales en relación con el género, el contenido, el sector editorial y el desarrollo multidisciplinar de los aspectos anteriores.

La metodología a seguir, en primer lugar, fue una labor de investigación sobre el género fantástico: qué lo define como tal, cuál es su origen y su historia, e indagar concisamente en los subgéneros que ayudan a categorizarlo. Todo esto se hizo basándose en trabajos de Maria Nikolajeva y Brian Stableford, entre otros, y en escritos de referentes de fantasía como J. R. R. Tolkien o Ursula K. Le Guin. De este estudio se extrajo que la raíz de muchos problemas de traducción del género fantástico reside en la naturaleza imaginativa del mismo, lo que determinó posteriormente la forma de plantear el análisis. Después, se procedió al estudio del formato de las sagas literarias, de sus singularidades y de su sector editorial; esto puso de manifiesto que la publicación serializada establece diferentes vínculos: la relación interna entre cada uno de los volúmenes de la saga y el vínculo externo que se crea con los lectores, además del que guardan los textos de la saga con el traductor. De este modo, partiendo del concepto de intertextualidad acuñado por Julia Kristeva, se identificaron y examinaron estas relaciones en la obra seleccionada, apoyándonos en la clasificación elaborada por el narratólogo Gerard Genette.

Con la consolidación de este marco teórico, a su vez cimentado en un estudio práctico previo, se hizo una selección de la neología recogida en los apéndices, mapas y texto principal de las novelas de *Canción de Hielo y Fuego*. Posteriormente, se clasificaron por orden de aparición, se analizaron caso por caso y se comparó la terminología original y su traducción al español, teniendo en cuenta todos los factores de relevancia mencionados en las secciones anteriores. Este análisis se fundamenta en comprender y explayar el origen del neologismo para discernir su traducción, observando el efecto que causa en el lector y en algunos casos, ofreciendo alternativas de traducción para contrastarlo.

## 2. EL GÉNERO FANTÁSTICO Y LA LITERATURA FANTÁSTICA

El género fantástico se suele situar dentro del marco de la ficción especulativa, pero, en realidad, es un amplio abanico artístico caracterizado por contener elementos que rompen la realidad convencional establecida. Lejos de ser concebido para un público infantil, en *Leaf and Tree* (original de 1964) Tolkien designaba la fantasía como algo natural pero difícil de conseguir. Situaba el plano de la fantasía en lo que denominaba «mundo secundario», en contraposición al «mundo primario» donde se encontraría la ficción que se atañe a las reglas de la realidad. Sin embargo, eso no significa que la fantasía se oponga a la razón o la lógica:

Fantasy is a natural human activity. It certainly does not destroy or even insult Reason; and it does not either blunt the appetite for, nor obscure the perception of, scientific verity. On the contrary. The keener and the clearer is the reason, the better fantasy will it make. (Tolkien, 2001: 56)

El concepto de «fantasía» puede verse plasmado en la cinematografía, la pintura, los videojuegos y sobre todo en la literatura. En el ámbito más relacionado con este trabajo, la literatura, la fantasía ha mutado a través del tiempo y se remonta a edades antiguas; por ello, no hablaré en profundidad sobre su cronología, sino que atisbaré su extensión antes de describir las características del género. De hecho, es difícil hablar sobre la cronología del género fantástico; los principios de la fantasía podrían incluso enlazarse con los principios de la literatura. Existen aproximaciones ambiguas a una cronología de la literatura fantástica, como el índice cronológico que incluye el *Historical Dictionary of Fantasy* de Brian Stableford, pero es difícil determinar cómo se han desarrollado el género y sus respectivos subgéneros o en qué punto se empiezan a definir como tal.

Algo en lo que sí coinciden numerosas investigaciones es en que la mayor producción literaria que ha incentivado el desarrollo del género se ha llevado a cabo en el continente europeo (Stableford, 2004). Aun así, habría que investigar hasta qué punto ha afectado la perspectiva eurocentrista en estas investigaciones, dado que en Europa se ha conservado gran parte de la producción escrita, a diferencia de en otros continentes. Muchos poemas de carácter épico y sagrado, así como los mitos y las leyendas mesopotámicas, también han sido influenciados por el género fantástico en

cierta medida. Muchos datan el principio con los poemas épicos de Homero en el siglo 8 a. C (Stableford, 2004: 8). Por este motivo, además de describir las características generales que existen hoy en día sobre lo que se considera «pertenece al género fantástico», exploraré brevemente la historia y la evolución de la literatura fantástica para comprender el concepto actual de fantasía.

## 2.1 Características

Si se quiere hacer una aproximación de los elementos principales que prevalecen en la literatura fantástica, es inevitable definir el concepto de «fantasía» en primer lugar. Para esto, me apoyaré en el trabajo de Ursula K. Le Guin, quien infiere que el estilo es una de las características más importantes del género fantástico<sup>1</sup>. La fantasía, según Le Guin, puede ser entendida en dos niveles diferentes:

What is fantasy? On one level, of course, it is a game: a pure pretense with no ulterior motive whatever. It is one child saying to another child, «Let's be dragons» and then they're dragons for an hour or two. It is escapism of the most admirable kind. [...]

On another level, it is still a game, but a game played for very high stakes. Seen thus, as art, not spontaneous play, its affinity is not with daydream, but with dream. It is a different approach to reality, an alternative technique for apprehending and coping with existence. [...] It is a real wilderness, and those who go there should not feel safe. And their guides, the writers of fantasy, should take their responsibilities seriously. (1978: 145)

A grandes rasgos, el elemento principal que nos hace diferenciar un texto de los demás y categorizarlo bajo la etiqueta de «fantástico» es la presencia de lo mágico, ya sea de manera activa o pasiva. Las criaturas sobrenaturales, mágicas o mitológicas también son manifestaciones de este fenómeno. Frecuentemente, su proyección social, su manipulación, la manera en la que se interactúa con la magia o ejerce un control sobre los personajes se utiliza como eje para construir una trama. Además,

---

<sup>1</sup> Aun así, es significativo mencionar que el artículo es de 1978, cuando gran parte de la producción de literatura fantástica existente era fantasía heroica y fantasía épica, por lo que el tipo de fantasía a la que la autora se refiere puede eximir subgéneros que se han desarrollado posteriormente, a los cuales tal vez los términos de Le Guin no se puedan aplicar (como, por ejemplo, la fantasía urbana o el realismo mágico).

algo característico de estas tramas es que suele aparecer la dicotomía entre el bien y el mal, habitualmente representada mediante el simbolismo de personajes arquetípicos. A estos arquetipos se les atribuyen roles concretos, que según el género están más o menos definidos; si hay algo que se le critica a la literatura fantástica es perpetuar este tipo de conducta repetitiva, como si la historia fuera un molde a rellenar (Le Guin, 1978). El hilo argumental suele comenzar cuando una amenaza exterior o desconocida pone en peligro el orden establecido, un conflicto que está por venir. En los apartados subsiguientes se profundizará más en por qué seguir reinventando la fantasía es el núcleo de la fantasía contemporánea, ya que está conectado con la categorización de la obra de Martin.

Como se ha mencionado en la introducción de esta sección, a pesar de todas las características generales expuestas, la autora sostiene que no se puede «crear fantasía» sin un ingrediente específico: el estilo (Le Guin, 1978). Dado el auge del género en la fecha de publicación de este artículo, siente la necesidad de explicar por qué muchos autores que se aventuran a escribir fantasía sin asumir dichas responsabilidades nunca llegarán verdaderamente a escribir fantasía; para hacerlo, primero deben conocerla, y esto resulta una tarea imposible sin tomársela en serio, sin que parte del proceso creativo implique imaginar algo nuevo, o como ella dice, «sin soñar» (Le Guin, 1978: 145). De no hacerlo, no se pasaría de ese primer nivel. Para demostrarlo, pone tres ejemplos diferentes a través de distintos autores y fragmentos, cambiando el estilo narrativo y adaptándolo a un lenguaje estándar contemporáneo. Su objetivo es mostrar que en la narrativa de fantasía sería imposible adaptar el lenguaje y que quedara natural, ya que es algo inherente: «La suposición general es que, si hay dragones o hipogrifos en un libro, o si está ambientada en cualquier lugar remotamente céltico o medieval del Oriente Próximo, o si se utiliza la magia, es fantasía. Esto es un error» (Le Guin, 1978: 153). Por lo tanto, para Le Guin, en el caso de la fantasía, el estilo es el rasgo distintivo; un intento fallido de literatura fantástica del segundo nivel es instantáneamente reconocible por el estilo de su prosa. Y también es la razón por la que es tan importante que su traducción lo transmita. Aunque sí es una tendencia frecuente, no es absolutamente necesario introducir arcaísmos en el diálogo; es una cuerda floja donde se puede caer fácilmente en lo vacío y lo pretencioso. La prosa de narrativa fantástica debe ser «exacta, clara y con poder» (Le Guin, 1978: 151). Se podría objetar que es algo que debería aplicarse a

todo género literario, pero en el fantástico es especialmente cierto, ya que ofrecer una experiencia sensorial que introduzca al lector en ese mundo es determinante. Estamos hablando de universos ficticios donde todo lo que se da por hecho en el mundo real cambia: leyes físicas, flora y fauna, jerarquías sociales, la idiosincrasia de las culturas que coexisten... Tampoco es nada insólito encontrar mapas y anexos genealógicos en obras de mayor extensión. Por lo tanto, hay que describirlo todo; es importante detallar la naturaleza o la geografía de dicho entorno y construir un mundo sólido para que el lector entienda el origen y las consecuencias de la trama a desarrollar.

En conclusión, existen aún muchas discrepancias categóricas en relación a la literatura fantástica, que se convierten en problemas mayores y que afectan a la calidad literaria del género. Como se ha citado anteriormente, no basta con «rellenar el molde» de elementos fantásticos, sino con «crear» algo completamente nuevo y surgido de la imaginación, lo cual se manifiesta mediante el estilo. Estas discrepancias categóricas están directamente ligadas a la divergencia de opiniones respecto a su origen y su desarrollo histórico, por lo que exploraremos este ámbito en la próxima sección.

## **2.2 Historia y subgéneros**

Explorar a fondo la historia del género sería una tarea demasiado prolongada y superflua en el contexto de este trabajo, cuyo objetivo principal es exponer sus complejas características literarias y realizar un análisis traductológico específico. Por ello, me gustaría enfatizar la abreviación de este estudio histórico, seleccionando puntos cronológicos clave, pero buscando la concisión y ejemplaridad.

Históricamente, el germen del que nació la literatura fantástica es el folclore, y más específicamente los cuentos folclóricos o cuentos de hadas, que muy a menudo suelen englobarse erróneamente dentro del género (Nikolajeva, 2003: 138). A su vez, estos cuentos transmitidos por tradición oral han sido influenciados por la mitología antigua, como ya he mencionado antes. La creación de mundos fantásticos en la literatura existe desde mucho antes del siglo XIX, pero es en esta época en la que empieza a verse un divorcio entre lo folclórico, lo que fue la raíz de la literatura fantástica, y la vertiente que surgió de ella para evolucionar en lo que hoy consideramos «literatura fantástica». En este cambio caben destacar nombres de

autores como los Hermanos Grimm o Charles Perrault, que ayudaron a su temprana divulgación. Según «A Brief History of Fantasy», el punto de inflexión que causó esta distinción fue suprimir el didactismo de las obras, aun teniendo elementos influenciados por los cuentos folclóricos (Allen et al., 2006). Hasta el siglo XIX los cuentos habían sido ejemplos admonitorios, cuyo objetivo era advertir sobre peligros acechantes o transmitir una especie de moraleja. Partiendo de una definición contemporánea, las primeras obras de literatura fantástica son aquellas que juegan con estas convenciones, que van más allá de ese objetivo o que ni siquiera lo contemplan; pueden considerarse pioneros autores como Hans Christian Andersen o Lewis Carroll, que especificaron el tiempo y el espacio como base para construir sus historias en mundos de fantasía, «sin un objetivo didáctico» (Allen, 2006: 6). De hecho, otro elemento importante que se suprimió y que acentúa ese punto de inflexión es la atemporalidad. Se sustituyeron fórmulas como «érase una vez» y «en un reino muy lejano» y se empezó a poner fecha y lugar a los relatos fantásticos, con personajes que ofrecían ideales o ejemplos a seguir para poder explorar temas más trascendentes: «[F]olktales are “displaced” in time and space, while literary fairytales and fantasy are definitely products of modern times». (Nikolajeva, 2003: 138)

A principios del siglo XX se comenzaron a establecer con más detalle los principios fundamentales de los elementos mágicos; de hecho, muchos subgéneros contemporáneos son fruto de ello, basándose en la disonancia de cómo funcionan esas reglas básicas de magia. Con el tiempo las historias se hicieron cada vez más sofisticadas, hasta formar una identidad propia dentro de la fantasía moderna. Se podría decir que el comienzo de la época dorada fue en la década de los 50 y 60, cuando emergieron grandes obras como *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien, *Las Crónicas de Narnia* de C. S Lewis o *Cuentos de Terramar* de Úrsula K. Le Guin, que marcaron un claro referente que se mantiene hoy día. En el trasfondo de estas historias, a diferencia de la esencia arcaica de las historias folclóricas, se reflejaba el impacto de los avances científicos y filosóficos del siglo XX (Nikolajeva, 2003). De esta manera se abrió un mundo de posibilidades, adoptando una actitud diferente respecto a las leyes de la naturaleza.

En lo que respecta a los subgéneros, intentar hacer un glosario preciso de manera consensuada es una tarea caótica y casi imposible. Sumergirse en su categorización y examinación es como mirar a través de un caleidoscopio: los límites entre unos y otros están difuminados, se crean cada vez más híbridos y las corrientes literarias están en constante evolución, sin mencionar que no se comparten las mismas etiquetas para cada una de estas vertientes. Como señala Nikolajeva, es un género sintético: «Fantasy is an eclectic genre, since it borrows traits not just from fairy tales, but from myth, romance, the novel of chivalry, the picaresque, the gothic novel [...] and other genres» (2003:139). Con el tiempo, los autores han dado nuevos enfoques a los arquetipos ya existentes, que a su vez se han ido convirtiendo en nuevos arquetipos.

Hay varios «subgéneros» que podrían nombrarse dentro del espectro de la fantasía. Algunas etiquetas son más precisas, evidentes o confusas que otras. Por ejemplo, la «fantasía oscura» es una aproximación al género de terror desde el prisma de la fantasía, que fundó sus cimientos con relatos como los de H.P Lovecraft. En el caso de la «fantasía histórica» lo que marca el subgénero es la contextualización en periodos o acontecimientos históricos reales, añadiendo alguno de los elementos fantásticos anteriormente mencionados: *Los hijos de la Tierra* de Jean M. Auel o *Forastera* de Diana Gabaldon, serían buenos ejemplos. De hecho, la fantasía histórica contiene más subgéneros en su interior, donde lo que se altera son «los juicios de apreciación del sujeto del discurso, no los contenidos del texto» (Ñúñez Ladeveze, 1985). De ahí nacen las utopías, las ucronías o las distopías, de creciente popularidad en los últimos años.

Percibir los géneros y subgéneros literarios como algo cambiante, y no estático, implica tener presente su evolución a través del tiempo. Cada vez hay más ramificaciones dentro de los mismos subgéneros, que con el tiempo pueden convertirse en nuevos arquetipos. El propósito de ofrecer unas pinceladas del pandemonio que suponen los subgéneros fantásticos es poner en duda la categorización de la obra de Martin. Entre las múltiples clasificaciones del género, actualmente la saga *Canción de Hielo y Fuego* se categoriza como fantasía épica. Este tipo de fantasía es aquella que, como su nombre indica, narra hechos extraordinarios, donde el héroe (si lo hay) es sólo una pieza más de una trama mayor. Es el renacimiento de la «narrativa mítica», de hazañas heroicas y desafiantes. En la

trama principal suele haber grandes guerras, que muchas veces suelen ser extensión de la lucha entre el bien y el mal, representado por los bandos arquetípicos enfrentados (Hunt, 2004).

No es incorrecto clasificar *Canción de Hielo y Fuego* dentro de la fantasía épica, pero tampoco es certero; hay algo que no representa del todo el corazón de la obra. Las novelas de Martin exploran los juegos políticos y la psique de los personajes que habitan su universo fantástico. Es un mundo donde la magia ha muerto o ha sido olvidada, aunque no por todos; es una contracorriente de la fantasía establecida. Ponerles a *El Señor de los Anillos* y a *Canción de Hielo y Fuego* la misma etiqueta haría que los matices de ambas obras se diluyan en el tintero. Desde el primer libro de la saga se vislumbra que *Canción de Hielo y Fuego* se aleja de la fantasía convencional, especialmente con la muerte temprana del presunto personaje principal, para ir descubriendo poco a poco que la historia carece de protagonistas, si bien es cierto que algunos personajes tienen más relevancia.

Frente a esta peculiaridad se presentan dos posibilidades: que nos encontremos ante el nacimiento de un futuro subgénero, o que sea un tipo de fantasía épica muy peculiar, una excepción. Sin embargo, lo segundo es poco probable ya que Martin no es el único autor que desde los 90 sigue la línea de esta contracorriente, y las adaptaciones venideras de novelas fantásticas apuntan a que este subgénero vendrá para quedarse. Autores no anglosajones, como Andrzej Sapkowski en su saga *Geralt de Rivia*, también han dotado a los personajes de sus mundos ficticios con una complejidad extraordinaria, que rehúyen de los arquetipos establecidos por los subgéneros de fantasía tradicional. Presenta un mundo de fantasía decadente, donde además de esta profundidad a nivel de los personajes se plantean las consecuencias reales que tendría abastecer un mundo ficticio de elementos y criaturas mágicas, explorando los problemas sociales, raciales, económicos y políticos que causaría.

A su vez, aunque la obra de Martin esté inacabada, a través de los personajes se ha manifestado o dejado entrever numerosas veces esta desvinculación respecto a la fantasía épica tradicional, a nivel temático: «La vida no es una canción, querida. Algún día lo descubrirás y será doloroso» (Martin, 2002: 264). Además, las declaraciones del autor en entrevistas, dejan clara la intencionalidad de la saga:

I admire Tolkien greatly. But the trope that Tolkien established—the idea of the Dark Lord and Evil Minions—in the hands of lesser writers over the years and decades has not served the genre well. It’s been beaten to death. The battle of good and evil is a great subject for any book and certainly for a fantasy book, but I think ultimately the battle between good and evil is weighed within the individual human heart [...]. When I look at the world, I see that most real breathing human beings are grey. (Lemmonds, 31 de mayo de 2013)

Si algo se puede sacar en claro de esta investigación es que los géneros no cesan de evolucionar, especialmente el fantástico, un género ecléctico (Nikolajeva, 2003). Por este motivo, el término *realismo épico* sería más acertado para catalogar las obras con este trasfondo, en el que la fantasía solo compone el escenario y los personajes son las verdaderas estrellas de la función.

### **3. LA TRADUCCIÓN LITERARIA DE SAGAS**

#### **3.1 La periodicidad y el mercado editorial**

Los rasgos representativos de las sagas literarias son la narración serializada y la periodicidad en sus publicaciones. La manera en la que estos dos ámbitos se desarrollan varía considerablemente dependiendo del autor y del producto literario, causando circunstancias editoriales y de traducción particulares. Algo intrínseco a la narración serializada es dotar la historia de una clausura diluida (Martos García, 2009), es decir, dejar la puerta abierta a una posible continuidad de manera premeditada. Esto afecta al campo de la traducción obligando al traductor o traductora a establecer referentes de manera cronológica: en las entregas subsiguientes deberá mantenerse una fidelidad terminológica y estilística. Por otro lado, al no conocer el final de la obra es importante mantener el contacto entre el autor original y el traductor, además de la realización de glosarios, pues la mayoría de las veces son las revisiones las que aportan la solución a un problema de traducción.

La saga fantástica parece estar en su apogeo; en «Introducción al mundo de las sagas» Martos García señala: «Si bien hay mecanismos comerciales muy agresivos, detrás del auge de un género como éste debe haber [...] componentes o claves que nos ayuden a esclarecer su éxito y sus posibilidades» (2009: 929). Sostiene, además, que lo que diferencia a las sagas fantásticas de las novelas de aventuras o detectivescas es que son «ficciones especulativas» y «heterocósmicas»; al fin y al cabo, el sector editorial al que pertenecen tiene un lector específico en mente, del que se espera cierto compromiso y fidelidad.

Un rasgo particular de sagas extensas es que desde el tomo inicial al tomo concluyente transcurran varios años o incluso décadas. En los largos períodos temporales, una solución recurrente es publicar varios capítulos como adelanto al tomo o novela. Teniendo en cuenta el perfil del lector de sagas fantásticas, con el paso del tiempo pueden no recordar los acontecimientos de volúmenes previos, teniendo que tomar la decisión de releer los libros anteriores o no continuar con la lectura de los próximos. Un ejemplo de esto es *Blood of the Dragon*, una novela corta publicada en 1996<sup>2</sup> que corresponde a diez capítulos del arco argumental de Daenerys Targaryen en *Juego de Tronos*, recopilados.

Otros varios capítulos de las novelas principales se agruparon y se publicaron en forma de colecciones, y su función es tanto promocional como aliciente para que Martin ultime su obra por secciones. Esto tiene consecuencias, y es que imposibilita una posesión del contenido ya publicado, ya que pueden surgir problemas de coherencia intratextual en la traducción si se hace. *Blood of the Dragon* recibió el premio Hugo a la mejor novela corta en 1997; un reconocimiento de la complejidad de escribir sagas tan longevas y la aceptación de este tipo de colecciones como publicaciones independientes, que intentan combatir el problema que supone el formato serializado para subsistir en el mercado editorial.

---

<sup>2</sup> La versión traducida al castellano llegó a España en 2003, bajo el título *Sangre de Dragón* por Ediciones Gigamesh.

### 3.2 Intertextualidad

El concepto de «intertextualidad» fue acuñado por primera vez por Julia Kristeva, que señalaba que todo texto es la absorción o transformación de otro texto (Kristeva, 1978). Todas las fuentes de esa absorción (sean o no explícitas) establecen un contexto especial, que repercute tanto al autor del nuevo texto como a sus lectores. Por lo tanto, el autor se percibe antes como lector, como receptor de textos anteriores, los cuales se ven reflejados a la hora de producir un nuevo texto. Esta relación es ambigua ya que los tipos de vínculos entre textos pueden tomar innumerables formas al distinguir variaciones de intertextualidad, que cada investigador bautiza de manera diferente. El teórico literario Gerard Genette ofrece definiciones más restrictivas en su obra *Palimpsestos. La literatura en segundo grado* (1989) y hace alusión a lo que denomina la «transtextualidad», dentro de la que engloba la intertextualidad. Con este marco teórico, diferencia varias tipologías transtextuales.

Por ejemplo, la relación entre el texto de un autor y otros textos de autores diferentes sería la extratextualidad, las reminiscencias o influencias que implican asumir una tradición cultural con sus respectivas temáticas y unos rasgos estilísticos previamente acuñados (Genette, 1989). Se opone a la intratextualidad, la relación que un texto guarda con escritos del mismo autor. Igualmente, la architextualidad es aquella que asume una tradición genérica, que emparenta textos a partir de características comunes existentes en géneros y subgéneros literarios; y es la razón por la que encontramos inevitable comparar a Martin con sus predecesores, como Tolkien o Le Guin (véase sección 2). Por otro lado, la paratextualidad o los «paratextos» (Genette, 1989) brindan información aditiva relacionada con el texto principal y sirven para reforzar el mensaje central. Esta última gana especial relevancia a partir de la cuarta y quinta novela de *Canción de Hielo y Fuego*, en la que Martin incluye una aclaración sobre la cronología parcialmente simultánea de ambas y un amplio apéndice de personajes con sus respectivos cargos y linajes. En la aclaración cronológica explica que la acción narrativa en *Danza de Dragones* (2012) tiene lugar de manera simultánea a la de *Festín de Cuervos* (2007), pero sólo hasta cierto punto, y justifica de esta manera la aparición de personajes de la cuarta novela en la quinta.

La relevancia de este tipo de ulfílogos en el texto es obvia, pues sin poner en relación este texto con el texto principal, el lector estaría confuso; y evidentemente la comprensión del traductor de este contexto es vital para abordar la traducción de la quinta novela. Martin también incluye una aclaración cronológica en *Tormenta de Espadas* (2005) para disipar las dudas respecto a los puntos de vista narrativos.

Por lo tanto, podemos identificar diferentes tipos de intertextualidad marcada dentro de la obra de Martin: la intertextualidad con otras obras literarias del género fantástico (architextualidad), la intertextualidad con la literatura y los documentos históricos que el autor haya consumido para construir su texto (extratextualidad), la intertextualidad con sus otras obras pertenecientes al universo de *Canción de Hielo y Fuego* (intratextualidad) y, por último, la intertextualidad con otros elementos de su misma «periferia textual» (Genette, 1989), como los mapas, los ulfílogos o los apéndices (paratextualidad). Todas estas relaciones implícitas que comporta la saga deben verse reflejadas también en el trasvase lingüístico, que pone de manifiesto la polivalencia y el nivel de consciencia multidisciplinar que requiere la labor de traducirla.

#### **4. ANÁLISIS DE CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO**

Al igual que haremos en nuestro análisis terminológico, para poder proceder con la documentación y el repertorio de conceptos necesario, primero indagaremos en los aspectos generales que constituyen el universo de *Canción de Hielo y Fuego*. En cuanto a temática, si hubiera que aislar un núcleo esencial serían las dinámicas de poder que ponen en cuestión los principios de lealtad; la dicotomía entre los intereses personales y los de un colectivo. No obstante, Martin presenta un mundo moralmente ambiguo, con una diversa representación de religiones, razas, etnias y culturas, donde ese núcleo temático sirve de pretexto para ahondar en los personajes. A continuación, se expondrán los cimientos de su obra junto con algunas observaciones intertextuales, desglosando su estructura interna para una mejor comprensión de las novelas.

#### 4.1 La fantasía de G. R. R. Martin: el cosmos de *Canción de Hielo y Fuego*

Además de ser un novelista galardonado, el autor estadounidense George Raymond Richard Martin también es guionista, productor televisivo y escritor de relatos cortos de terror, ciencia-ficción y fantasía. Martin comenzó la redacción de *Canción de Hielo y Fuego* en 1991, pero la primera novela no se publicó hasta 1996. Su intención era crear una trilogía, que a día de hoy apunta a convertirse en una heptalogía, con cinco novelas ya publicadas: *Juego de Tronos* (*A Game of Thrones*, 1996), *Choque de Reyes* (*A Clash of Kings*, 1998), *Tormenta de Espadas* (*A Storm of Swords*, 2000), *Festín de Cuervos* (*A Feast for Crows*, 2005) y *Danza de Dragones* (*A Dance with Dragons*, 2011). Las fechas de publicación en España fueron algo más tardías, un par de años por detrás respecto a las fechas de publicación originales. Todas las ediciones han sido publicadas por la editorial Gigamesh y traducidas al castellano por Cristina Macía<sup>3</sup>.

La historia medieval anglosajona ha servido puntualmente de referencia para construir las tramas que tienen lugar en las novelas. Su hipotética equivalencia con el medievo se puede utilizar como premisa para entender el punto de desarrollo en el que se encuentra la civilización de *Canción de Hielo y Fuego*. La historia se sitúa primordialmente entre Poniente y otro continente oriental llamado Essos, ambos divididos por el Mar Angosto, aunque se menciona la existencia de un tercer continente, Sothoryos. Poniente, inspirado a su vez en la isla de Gran Bretaña, está formado por siete territorios feudales. A estos se les denominan los Siete Reinos, que limitan al Norte con unas tierras gélidas e inexploradas, más allá de un muro inmenso de hielo originalmente construido para defenderse de las amenazas septentrionales.

Los acontecimientos de *Juego de Tronos* suceden trescientos años después de que dichos reinos fueran unidos bajo la dinastía de la Casa Targaryen, específicamente por la supremacía militar de Aegon I y sus hermanas, Visenya y Rhaenys. Los Targaryen podían controlar a los pocos dragones que pueblan este universo y durante muchos siglos fueron la familia noble imperante, hasta la rebelión de Robert Baratheon, quien ayudado por otras familias nobles logra usurpar el poder dando un golpe de estado.

---

<sup>3</sup> Caben mencionar los nombres de Adela Ibáñez y Natalia Cervera, junto a Cristina Macía, por su colaboración en la traducción de la saga.

Tras la muerte del Rey Robert, se presenta un nuevo escenario inminente, gélido e incierto, en el que se desarrollan tres arcos argumentales centrales y simultáneos: la guerra civil que se desata por conseguir el trono de hierro y la lucha de poder consiguiente entre las familias nobles de Poniente; la creciente amenaza del invierno y de que Los Otros, unas criaturas sobrenaturales de las tierras heladas, crucen El Muro que protege los reinos; y, por último, el éxodo de Daenerys Targaryen, la última de su linaje que desde el exilio en Essos planea reclamar su derecho al trono.

#### **4.2 Análisis de la neología de *Canción de Hielo y Fuego***

Habiendo explicado ampliamente el contexto narrativo, genérico y editorial en el que se enmarca la obra, se procede al análisis de casos específicos de traducción. Teniendo en cuenta que el reto por excelencia que supone el género fantástico es la necesidad de la creatividad, y que los problemas que acarrea el formato son varios (de los que derivan otros problemas mayores), se acotará la materia a analizar. En cuanto a la intertextualidad se abordarán algunos factores intratextuales y paratextuales al final de la sección, y el análisis terminológico se limitará a las traducciones que han supuesto un mayor reto imaginativo, los neologismos; específicamente, se analizarán aquellos en los que la traductora ha tenido que aplicar técnicas de traducción creativa, asumiendo el papel del autor de manera explícita. Amparo Hurtado Albir denomina esta técnica de la siguiente manera (2001: 270): «Creación discursiva. Se establece una equivalencia efímera, totalmente imprevisible fuera de contexto». Puede coincidir también con otras designaciones, como la adaptación, la creación autónoma o incluso más ambiguamente, la traducción libre, ya que no existe una propuesta consensuada para clasificar las técnicas de traducción. Esta técnica<sup>4</sup> es la que más margen creativo deja al traductor, y, por lo tanto, en la que he decidido fijarme para determinar qué cambios sufre la traducción de la lengua de partida a la lengua meta, además de estipular el impacto que estos cambios tienen en los lectores, que pertenecen a una cultura diferente.

---

<sup>4</sup> Entendiendo por técnica «el procedimiento verbal concreto, visible en el resultado de la traducción, para conseguir equivalencias traductorales» (Albir, 2001: 256). Se diferencia del método o la estrategia, ya que «afecta solo al resultado y a unidades menores del texto». (Albir, 2001: 257)

Partiendo de esa base, la terminología seleccionada se percibe como algo inventado o nuevo en ambas culturas, pero analizaremos si el efecto que suscita la traducción de estos neologismos difiere del original. Todos los términos traducidos que se someterán a análisis no existen en inglés y pertenecen completamente a la imaginación del autor. De la misma manera, esta nueva terminología acuñada en español solo tiene sentido dentro del contexto (o discurso) propio del universo fabricado por Martin.

Sin embargo, habría que remarcar que no representan la totalidad del vocabulario inventado de la saga, ya que son novelas-río muy extensas, y la técnica de traducción que se ha empleado para esa totalidad no es exclusivamente la creación discursiva. Por ejemplo: el término *Kingsmoot* (asamblea de reyes), es una ampliación lingüística (Albir, 2001) que hace referencia a una ceremonia propia de las Islas del Hierro, en la que los capitanes votan a un nuevo rey. Aunque se sacara del contexto específico en el que se encuentra, podría comprenderse su significado y ser utilizado en la lengua española en uno diferente. Este análisis, como he mencionado antes, no se concernirá con tales casos, pues se centra en examinar los nuevos términos que nacen en el proceso de traducción, cuyo sentido se ciñe únicamente al cosmos concreto de *Canción de Hielo y Fuego*.

Los casos seleccionados que se presentan a continuación están clasificados por entregas de la saga, organizados por orden de aparición.

<i>A Game of Thrones</i> (Juego de Tronos)		
Direwolf*	Lobo huargo	cap. 1, Bran
Winterfell	Invernalía	cap. 2, Catelyn
Weirwood	Arciano	cap. 2, Catelyn
Riverrun	Aguasdulces	cap. 2, Catelyn
Starfall	Campoestrella	cap. 6, Catelyn
Storm's End	Bastión de Tormentas	cap 19, Jon

Tabla 1

*Direwolf* es un caso excepcional que, aunque no cumpla fielmente los requisitos del análisis, merece la pena destacar. Martin hace alusión a una especie extinta real que vivió durante el pleistoceno; a este cánido se le conoce en español como «lobo gigante». Sin embargo, en las novelas adoptan una nueva identidad, una que sí es ficticia; en los libros pueden alcanzar el tamaño de un pony y son extremadamente poderosos, cuando en la vida real se estima que no eran mucho más grandes que un lobo común.

Teniendo eso en cuenta, se ha optado por traducirlo como **lobo huargo**, que técnicamente no es un neologismo inventado por la traductora, sino una referencia a los huargos de Tolkien. Estos se utilizaban de montura y podían incluso entender lenguas rudimentarias. En el universo de Martin no comparten estas características, y al tratarse de universos ficticios diferentes, la criatura que designan no es la misma, incluso si comparten nombre. De hecho, el término en inglés del que provienen los huargos de la obra de Tolkien es *warg*, en distinción al *direwolf* de Martin. Como unidad de traducción es acertada, pero algo que puede confundir, y que tal vez sea lo que ponga en duda esta decisión, es que también existe el término *warg* dentro del universo de Martin. Se dejó como en el original hasta *Festín de Cuervos*, ya que en la quinta entrega se desveló que un *warg* era una clase de cambiapielos, personas que pueden «controlar» a otras criaturas. Específicamente, la persona que controla un lobo huargo sería un *warg*. Con esta información, a partir del quinto libro se tradujo como «cambiapielos» y se hizo una revisión de ediciones anteriores. De esta manera, podemos observar cómo afecta el formato serializado al producto final de la traducción.

*Winterfell* es el asentamiento de la Casa Stark, que está en el punto de mira de la trama principal. Alude al invierno (*winter*), a la caída o la llegada de algo (*fell*) y a un lugar físico. Su traducción (**Invernalía**) sigue manteniendo una gran carga semántica del original y es una buena alternativa; evoca el invierno o el frío y tiene sonoridad de topónimo, pero la caída (*fell*) se pierde. Una alternativa que hubiera mantenido las tres sería «Invernada», aunque tal vez evoque más esa *caída* que la toponimia. En este caso, la caída podría ser también la llegada del invierno, que tendría sentido a nivel de la trama. No obstante, Invernalía enfatiza esa toponimia, y al ser un lugar tan importante en la saga tiene lógica que se priorice.

Por fijarnos en neologismos parecidos dentro del marco de la fantasía, en el videojuego *TES V: Skyrim* existe un topónimo similar, *Winterhold*, que en su localización al castellano se traduce como «Hibernalia». Este último caso es etimológicamente más arcaico y, al igual que Invernalía, se ha traducido empleando la creación discursiva. Sin embargo, pertenecen a contextos de fantasía individuales y se han priorizado diferentes aspectos, como el sentido arcaizante o la toponimia.

El **arciano** es un árbol ficticio de corteza gruesa blanca y hojas rojas. Solo se conservan en el Norte, donde se venera a los Dioses Antiguos, conectados con esta especie de árbol. En sus troncos tienen caras talladas y guardan relación con cierto misticismo y lo desconocido. De ahí su nombre en inglés *weirwood*, literalmente «madera extraña/rara». En lugar de traducirse literalmente, al igual que otra especie de árbol como el *goldenheart* (aurocorazón), se ha traducido de manera creativa, intentando hacer alusión a las palabras *arce* y *anciano*, aunque no tenga ninguna relación directa con este tipo de árbol. Las hojas de los arces consiguen un color rojo vivo en otoño, pero su tronco no es blanco ni grueso. Se podría entender como una forma ficticia y primigenia de un arce. Sería complicado transmitir el sentido de madera (*wood*) al español, así que arciano es una buena solución, dado que la terminación de la palabra es reminiscente de un árbol, como por ejemplo el avellano.

**Aguasdulces** (en inglés, *Riverrun*) es uno de los neologismos literarios más creativos de la saga. Es el asentamiento de la Casa Tully, situada en la confluencia de dos ríos. Al igual que ocurría con Invernalía, podemos darnos cuenta de que cada Casa Noble tiene ciertas características asociadas a sí, además del nombre, el lema y el blasón. El tipo de fortaleza, la geografía física a su alrededor u otras singularidades son importantes para entender su núcleo. Aguasdulces puede convertirse en una isla, lo que la hace una fortaleza difícil de conquistar, y sus habitantes tienen una relación simbiótica con las aguas de estos ríos; para la Casa Tully un río fluyente es señal de protección. De esta manera se justifica que no se guarde la carga semántica de «algo que corre»: del inglés *Riverrun* sería literalmente «Río Rápido» en español, aunque *dulces* evoque lo contrario a aguas rápidas. Por otro lado, hay dos aspectos positivos más respecto a esta traducción: en primer lugar, se mantiene la aliteración del fonema /r/ del término en inglés (*Riverrun*) con el fonema /s/ en español (*Aguasdulces*); en segundo lugar, junto a otras traducciones de topónimos como *Aguasmil* (*Rain House*) se establece un patrón que aporta individualidad al continente de Poniente.

El caso de *Starfall* (**Campoestrella**) es similar al de Invernalía. Si *Winterfell* literalmente es «Caída del Invierno», *Starfall* sería «Caída de la Estrella/Lluvia de estrellas». En la traducción por la que se opta en la saga, se omite *fall* en pos de una mejor identificación como topónimo, que pierde la carga semántica de «algo que cae». Campoestrella guarda la parte occidental de Dorne y es el asentamiento de la casa Dayne, pero más allá del nombre su conexión con los astros es desconocida. Ya que está al lado del mar, podría haberse traducido como «Costaestrella», pero tampoco es un topónimo con tanta presencia en la saga como en los casos anteriores.

*Storm's End* (**Bastión de Tormentas**) es el asentamiento principal de la Casa Baratheon. Está situado al borde de un acantilado y su creación tiene detrás una leyenda: Elenei, la hija de los dioses del agua y el aire decidió casarse con un mortal, que para protegerse de la ira de sus padres construyó una fortaleza al filo de un alto acantilado. Los dioses atacaron la fortaleza y cayó seis veces, pero la reconstruyeron sucesivamente hasta que la séptima resistió. Desde entonces ha sobrevivido a las numerosas tempestades que azotan la zona.

En la traducción al español se especifica el tipo de fortaleza que es, mientras que el término en inglés solo indica el lugar donde se encuentra esta fortaleza. *End* podría traducirse como *fin*, *punta* o *cabo*. Teniendo en cuenta la historia y las características físicas, tanto del lugar y como de la fortificación, *Storm's End* puede tener más de un sentido. Puede referirse al hecho de que esté erigida sobre un acantilado, una especie de frontera que delimita dónde acaban las Tierras de la Tormenta y empieza el mar; o también puede referirse al hecho de que, tras haber sido abatida seis veces, la última fortaleza es firme y capaz de poner fin a cualquier tormenta. En ambos casos, «Cabo de la Tormenta» o «Punta Tormenta» serían buenas alternativas. Finalmente se opta por enfatizar la fortaleza en lugar de la localización: un bastión o baluarte es un reducto fortificado situado generalmente en las esquinas, como punto fuerte de defensa. Así, sigue manteniendo el sentido de estar al final o a un extremo, pero teniendo una connotación de robustez considerablemente más marcada. Probablemente se haya elegido *bastión* y no *baluarte* por la fuerza que transmite la primera palabra.

A <i>Clash of Kings</i> (Choque de Reyes)		
Greyscale	Psoriagrís	Prólogo
The Arbor	El Rejo	cap. 25, Daenerys

Tabla 2

La **psoriagrís** (*greyscale* en la versión original) es una enfermedad ficticia que endurece y gangrena la piel. Sus síntomas pueden ser letales y los infectados que sobreviven son inmunes a la peste gris (*grey plague*), una forma más virulenta y extrema de la psoriagrís. En los libros aparecen tan solo seis personajes que la padezcan<sup>5</sup>. De manera similar a los enfermos de lepra en la Europa medieval, los enfermos de psoriagrís generalmente son condenados al ostracismo, exceptuando a los de cuna noble. Por lo tanto, traducirla de manera que sea reminiscente de esta enfermedad real sería una posibilidad a barajar. También se parece a la ictiosis<sup>6</sup>, pero es poco común y resultaría desconocida a los lectores.

*Grey* alude al color de la piel de los que padecen esta enfermedad, y *scale* a su apariencia escamosa. De manera literal, podría haberse traducido por «escamagrís» o «griscama». Por el contrario, se opta por una traducción que evoque otra enfermedad real, la psoriasis. Es una enfermedad inflamatoria de la piel mucho menos agresiva y bastante común, por lo que al leer *psoriagrís* el lector haría rápidamente la conexión con una patología dermatológica. Además, la psoriasis también puede tener síntomas que conduzcan a la escamación de la piel, así que esa similitud se mantiene incluso si en el nuevo vocablo (psoriagrís) la parte de «escama» se pierde.

**El Rejo** es una isla al suroeste de Poniente, que administrativamente pertenece al Dominio (*The Reach*). La gobierna la Casa Redwyne y destaca por sus tierras fértiles y su producción vitivinícola. El artículo que acompaña al sustantivo es parte del topónimo. La palabra *arbor* designa una especie de pérgola que se utilizaba en la entrada de los jardines egipcios y romanos, un tipo de cenador con celosías por el que pueden trepar las plantas, sobre todo la vid. Aquí es donde encontramos la asociación con la isla ficticia *The Arbor*, y entendemos por qué el autor la bautiza así. Su

<sup>5</sup> A diferencia de la serie televisiva, donde Ser Jorah Mormont se contagia y es curado por Samwell Tarly; en los libros se desconoce el remedio y este personaje jamás la contrae.

<sup>6</sup> Consultar enlace para más información. Recuperado de: <https://naukas.com/2017/08/07/ciencia-de-tronos-iii-psoriagrís/>

traducción, sin embargo, es una de las más creativas de la saga, y difícil de descifrar. En español, la palabra *rejo* es poco común y tiene muchas acepciones: en botánica, el rejo es el embrión de una planta antofita que al desarrollarse forma la raíz, es decir, la radícula<sup>7</sup>. Podríamos interpretar que para llegar a esa traducción se ha tenido en mente la rama o la planta que trepa por la celosía de una pérgola, en lugar de la estructura que sostiene la planta en sí (*arbor*). Por otro lado, **El Rejo** tiene la resonancia del nombre de un vino, que se adecúa al carácter de la isla; una traducción alternativa podría haber sido «El Parral».

<i>A Storm of Swords</i> (Tormenta de Espadas)		
Crakehall	Refugio Quebrado	cap. 60, Tyrion
Evenfall Hall	Castillo del Atardecer	cap. 1, Jaime
Gulltown	Puerto Gaviota	cap. 68, Sansa <sup>8</sup>

Tabla 3

*Crakehall* se traduce como **Refugio Quebrado**; es el asentamiento de la Casa Crakehall. En inglés la fortaleza y el apellido de la familia son homónimos, por lo que a veces en la versión original se refieren a Refugio Quebrado como *Crakehall castle* para diferenciar la familia del castillo. *Crake* puede hacer referencia a la palabra de la voz inglesa *crack*, de donde vendría *quebrado*, que podría traducirse también como «roto». *Hall* se trasvasa al español de diferentes formas en la saga: *Evenfall Hall* es «**Castillo del Atardecer**», *Summerhall* «Refugio Estival» y *Hall of a Thousand Thrones*, «Sala de los Mil Tronos», así que la traducción depende del tipo de fortaleza y de su función.

Sí que podemos apreciar una tendencia a utilizar *refugio* especialmente con topónimos del Sur de Poniente, o tal vez se esté manteniendo una concordancia dependiendo de si *hall* se integra a otro término para formar una sola palabra o se escribe de manera separada como en *Evenfall Hall*. En este último, si fusionamos las palabras *evening* y *fall* literalmente significaría «castillo de la caída del atardecer», así que una vez más ese sentido de caída se pierde, pero sigue evocando un efecto

<sup>7</sup> Recuperado de: <https://es.thefreedictionary.com/rejo>

<sup>8</sup> Aparece también en el Mapa «El Sur» de Juego de Tronos

parecido por la mera definición de atardecer (que cae de por sí). Volviendo a Refugio Quebrado, haber mantenido una concordancia sonora hubiera sido óptimo, pero son preferencias estilísticas: «Castillo Quebrado» o «Refugio Roto».

Gulltown (**Puerto Gaviota**) es una ciudad cerca de la Bahía de los Cangrejos, la más grande del Valle de Arryn. En un sitio estratégico, marca el acceso al Valle y sus muelles sirven de parada para los naufragios que navegan hacia diferentes direcciones. Si hubiese sido una pequeña ciudad portuaria, su traducción literal (Villa Gaviota o Pueblo Gaviota) hubiera tenido más sentido, pero sabiendo que supone un punto de control importante para el Valle, traducirlo por Puerto Gaviota parece justificado. *Town* en inglés tiene acepciones más amplias en cuanto a dimensiones, mientras que en español *pueblo* suena pequeño y rural.

<i>A Feast for Crows</i> (Festín de Cuervos)		
Deep Den	Cuevahonda	Mapa «El Sur»

Tabla 4

No se sabe mucho acerca de *Deep Den* (Cuevahonda). Está en las Tierras del Oeste y es el asentamiento de la Casa Lydden. *Den* es una guarida o una madriguera, donde los animales generalmente se protegen o viven. La palabra también podría describir un lugar secreto donde se llevan a cabo planes no honestos o ilegales, extendiendo el sentido de la palabra. En ese caso, no tenemos contexto suficiente para determinar la relevancia de esa información. Sin embargo, se conoce que el emblema de la Casa Lydden es un tejón de plata, que nos permitiría hallar alternativas a Cuevahonda muy variadas. El problema al intentar transmitir la protección de las madrigueras es que sustantivos como «guarida» probablemente no tengan el mismo efecto sonoro con adjetivos como «profunda» u «honda»; habría que recurrir a sinónimos, como por ejemplo «Guarida Abisal».

<i>A Dance with Dragons</i> (Danza de Dragones)		
Hardhome	Casa Austera	cap. 39, Jon
Sable Hall	Fortaleza de Azabache	cap. 69, Jon <sup>9</sup>

Tabla 5

<sup>9</sup> Aparece también en el Mapa «Más Allá del Muro» de Tormenta de Espadas

La traducción de *Hardhome* (**Casa Austera**) es ambigua. Describe una villa al otro lado del Muro, en ruinas y maldita. Hay varias versiones de lo ocurrió allí, que involucran esclavistas o caníbales, pero la única certeza es que de la noche a la mañana todo el pueblo ardió con intensidad, sin dejar rastro. *Hard*, según se ha traducido, hace referencia a algo sin adornos ni detalles, simple; define bastante bien el lugar. *Home*, por otro lado, no evoca lo mismo que *casa* en español. La palabra *casa* crea la imagen mental de una estructura física. *Hogar*, en cambio, evoca tanto la estructura física como un lugar inconcreto, algo menos definido y sin construir, que encaja más con la descripción de la villa. Aun así, *Hogar Austero* no sugiere directamente un topónimo. En este caso tenemos un comodín, ya que al ser una ciudad costera tenemos la posibilidad de usar la palabra *cala*, formando así un topónimo más preciso: «Cala Austera».

Por último, *Sable Hall* (Fortaleza de Azabache) es uno de los castillos junto al Muro, deshabitado durante la cronología que abarcan las novelas principales hasta que Jon Nieve, como Lord Comandante, ordena que la rehabiten para cobijar a los salvajes. Básicamente, es un sinónimo de *Castle Black*, la fortaleza principal de la Guardia de la Noche. Probablemente en esta traducción se haya priorizado diferenciarla de otros castillos para no confundir a los lectores, ya que los nombres de las edificaciones a lo largo del Muro siguen más o menos los mismos tropos: Fuerte de la Noche, Torre Sombría, Castillo Negro, Guardiagrís... Traducir *hall* como fortaleza, en tal caso, es conveniente; y azabache es sinónimo del color negro, como lo es *sable* en inglés.

Como hemos visto, lo que Hurtado Albir denomina «creación discursiva» es la estrategia más empleada para traducir estos neologismos. A la hora de abordar esa creación, se tienen en cuenta ciertos factores de intertextualidad, que resultan determinantes para conocer qué efecto causaría una traducción u otra y cuál sería la recepción de los lectores. Para terminar nuestro análisis, por lo tanto, contemplaremos algunos de estos factores.

### 4.3 Intratextualidad y paratextualidad

Como se menciona en la introducción, el universo de *Canción de Hielo y Fuego* no lo abarcan sólo sus novelas, aunque sean el soporte principal. La saga, además, ha trascendido el mercado editorial con juegos de rol, de mesa, videojuegos, un atlas y hasta un licor valyrio. Todos estos productos pertenecen al mismo universo ficticio, pero no comparten formato, y aun así contienen texto que debe traducirse con rigor y cohesionarse con el núcleo principal, las novelas. La novela corta *Fuego y Sangre*, que narra la historia de la Casa Targaryen, es la única publicada por una editorial diferente y un buen ejemplo para explicar los problemas legales e intratextuales que surgen.

La editorial Gigamesh tiene los derechos de *Canción de Hielo y Fuego*, incluyendo las dos obras que faltan para completar la heptalogía, pero no tiene los derechos para todas las obras de George R. R. Martin. En una obra de tal magnitud creativa es necesario mantener un glosario para su traducción, y estas traducciones tienen sus propios derechos de autor: «Aunque las traducciones se consideran obras derivadas (nacen de una obra principal en otra lengua) los derechos que les son conferidos son los mismos de una obra original» (Marcos, 12 de junio de 2018). Al no encargarse Gigamesh de esta publicación, la editorial responsable no podría utilizar su traducción ni su glosario. Sin los derechos de un glosario de traducción, serían legalmente incapaces de usar en nuevo material comercial las traducciones ya establecidas. En otras palabras, *King's Landing* no podría traducirse como «Desembarco del Rey», ni *greenseer* como «verdevidente», por ejemplo. Finalmente, Fantasy solventó el problema comprando los derechos<sup>10</sup>.

Por otro lado, cabe destacar lo relevantes que son en esta saga los paratextos, como el apéndice; no solo sirven para que los lectores puedan acordarse de los personajes, sino también a modo de glosario. Con cada entrega el apéndice se hace progresivamente más extenso, alcanzando las 53 páginas en *Danza de Dragones*. Además, en la mayoría de ediciones todas las entregas adjuntan mapas, que son también un tipo de texto que aporta información complementaria para entender las referencias del texto principal. Algunos paratextos son exclusivos de las ediciones

---

<sup>10</sup> Para más información, consultar: <http://cort.as/-IOeM>

españolas, creados para solucionar problemas de traducción específicos. Por ejemplo, después del apéndice se dedica una página a los pesos y las medidas que se utilizan en el mundo ficticio de Martin: «En la edición española de *Canción de Hielo y Fuego* se utiliza un sistema de pesas y medidas inspirado en el castellano del siglo XVIII». Después se procede a explicar las equivalencias según la longitud, superficie, volumen o peso: Arroba > 11,5 kg o palmo > 12 dedos. Al plantearse la traducción de este paratexto, la paratextualidad se superpondría a la extratextualidad, buscando términos que históricamente se utilizaran en textos del castellano antiguo. Si no se encontrasen equivalentes reales de fuentes históricas, y se recurriera a obras previas del género fantástico para acuñar una nueva medida, además del paratexto se crearía una relación architextual; es decir, que el lector podría reconocer rasgos o tendencias comunes de literatura fantástica. Esto es a lo que se refería Genette (1989) con la asimilación de una tradición cultural o un estilo específico, que a su vez parte de la idea de Kristeva de que todo texto es una absorción de un texto anterior.

## CONCLUSIONES

La primera parte del trabajo, que dicta en principio un marco teórico, se aplicó estratégicamente, para extraer las deducciones necesarias que actúan como herramientas para el análisis consiguiente. Estas deducciones han sido tanto de contenido como de formato. Por ejemplo, se ha deducido que la producción de obras literarias de género fantástico no se puede limitar a un ejercicio de mímica respecto a autores anteriores, sino que requiere adoptar una conducta de creación pura, pues dentro del ámbito de la fantasía el factor imaginativo no se puede extraer: se crea un nuevo sistema cultural. Esta conducta se extrapola a la figura del traductor, ya que al no encontrar referentes posibles en la cultura meta se ve obligado a partir de cero y a construir sus propios términos, siempre teniendo como objetivo evocar el mismo efecto de inmersión y transmitir la riqueza de un mundo imaginario vasto. Para realizar semejante labor creativa, no solo es necesario un conocimiento del género fantástico y de la obra a traducir, sino una intensiva documentación de las fuentes de inspiración del mismo para poder transferirlas mediante competencias creativas especializadas.

Tratándose de obras que por lo general tienen una gran extensión y se publican por entregas, se pone de manifiesto la importancia de trabajar de manera interrelacionada si se forma un equipo de traducción. Esto no solo mejora la coherencia intratextual, también la coherencia entre entregas. Con *Canción de Hielo y Fuego* nos encontramos ante una saga inacabada, lo cual hace el proceso de intertextualidad más complicado, pues la documentación accesible dentro de la propia obra es limitada. El fenómeno masivo al que está expuesta la obra literaria la somete a alteraciones en la jerarquización de las traducciones en un contexto multimodal, que afecta directamente al proceso de traducción. No obstante, fenómenos como este ayudan a visibilizar la profesión y demuestran la importancia de la metodología de otras disciplinas frente a este reto monumental.

Desde un enfoque más práctico, hemos comprobado que la mayoría de neologismos analizados son topónimos, secundando la relevancia que hemos dado a paratextos como los mapas en la obra. Mediante el análisis de palabras homónimas en la versión original se puede concluir que los topónimos se traducen de manera creativa, en contraste con los antropónimos que en general se opta por no traducir. Observamos así una coherencia en la traducción al español, mantenida a lo largo de la saga. Cabe mencionar que, aunque se hayan excluido de este análisis, de los topónimos traducidos mediante la creación discursiva derivan sus respectivos gentilicios, donde también se ha tenido que adoptar esa conducta creativa.

Por otro lado, aunque no se haya analizado la neología de la saga en su totalidad, observamos que la mayoría de los términos inventados proceden de la primera novela, evidencia para argumentar que la primera entrega de las sagas de ficción especulativa normalmente sirve para describir el universo ficticio forjado por el autor. De esta manera, se presenta la base del mundo sobre el que se construirá la trama.

Este trabajo ha procurado abarcar una obra literaria de gran magnitud que se ha convertido en un fenómeno multimodal, exponiendo mediante un análisis traductológico e intertextual la coyuntura subyacente tras su neología. Con ello, aspira a proyectar la complejidad de traducir un producto cultural de suma trascendencia y a entablar una conversación respecto al proceso de traducción creativa, a la especialización y a la unión de disciplinas.

## BIBLIOGRAFÍA

---

- Allen, M., Bedwell, L., Lewis J., Thompson, K., Veinot, J. & Walker, B. (2006). A Brief History of Fantasy. *YA Hotline*, 76, pp. 5-6. Recuperado de: <http://cort.as/-J1IK>
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Hunt, P. (2004). Crossover literature. En *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, (Vol. 1, pp. 556-572). Abingdon: Routledge. Recuperado de: <http://cort.as/-HuZ2>
- Hurtado Albir, A. (2001). *Traducción y traductología. Introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.
- Kristeva, J. (1978). *Semiótica 1 y 2*. Madrid: Fundamentos.
- Le Guin, U. K. (1978). *From Elfland to Poughkeepsie*. Portland, Or: Pendragon Press, pp. 145-153.
- Lemmonds, L. (31 de mayo de 2013). Is George R. R. Martin the “American Tolkien”? *The American Spectator*. Extraído el 1 de marzo desde <http://cort.as/-J1P3>
- Marcos, J. (12 de junio de 2018). Fantasy (Random House) publicará el 20 de noviembre Fuego y Sangre en España. Los Siete Reinos. Extraído el 13 de marzo desde <http://cort.as/-IOeM>
- Martin, G. R.R. (1996). *A Game of Thrones. A Song of Ice and Fire 1*. New York: Bantam.
- Martin, G. R.R. (1998). *A Clash of Kings. A Song of Ice and Fire 2*. New York: Bantam.
- Martin, G. R.R. (2000). *A Storm of Swords. A Song of Ice and Fire 3*. New York: Bantam.
- Martin, G. R.R. (2002). *Juego de Tronos. Canción de Hielo y Fuego 1*. (Cristina Macía, trad.). Barcelona: Gigamesh.
- Martin, G. R.R. (2003). *Choque de Reyes. Canción de Hielo y Fuego 2*. (Cristina Macía, trad.). Barcelona: Gigamesh.
- Martin, G. R.R. (2005a). *A Feast for Crows. A Song of Ice and Fire 4*. New York: Bantam.
- Martin, G. R.R. (2005b). *Tormenta de Espadas. Canción de Hielo y Fuego 3*. (Cristina Macía, trad.). Barcelona: Gigamesh.

- Martin, G. R.R. (2007). *Festín de Cuervos. Canción de Hielo y Fuego 4*. (Cristina Macía, trad.). Barcelona: Gigamesh.
- Martin, G. R.R. (2011). *A Dance with Dragons. A Song of Ice and Fire 5*. New York: Bantam.
- Martin, G. R.R. (2012). *Danza de Dragones. Canción de Hielo y Fuego 5*. (Cristina Macía, trad.). Barcelona: Gigamesh
- Martos García, A. (2009). Introducción al mundo de las sagas. *Puertas a la lectura*, 6, pp. 1-243.
- Nikolajeva, M. (2003). Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern. *Marvels & Tales*, 17(1), pp. 138-156.
- Ñúñez Ladeveze, L. (1985). De la utopía clásica a la distopía actual, *Revista de estudios políticos*, 44, pp. 47-80.
- Orr, D. (12 de agosto de 2011). Dragons Ascendant: George R. R. Martin and the Rise of Fantasy. *New York Times*. Extraído el 1 de marzo desde <http://cort.as/-HmfW>
- Stableford, B. (2004). *Historical dictionary of science fiction literature*. Lanham, Md: Scarecrow Press.
- Tolkien, J. R.R. (2001). On Fairy Stories. *Tree and Leaf*. London: Harper Collins.