

La morfología del Bien y del Mal en *The Wheel of Time* (Robert Jordan) y su traducción al español

The Morphology of Good and Evil in *The Wheel of Time* (Robert Jordan) and its Translation into Spanish

Manuel Cristóbal Rodríguez Martínez  0000-0001-5644-7483

Universidad de Oviedo

RESUMEN

En literatura fantástica se generan *irrealia* para recrear universos ficticios. Para desarrollar estos *irrealia*, se emplean procesos de lexicogénesis de forma y de sentido que utilizan rasgos morfosintácticos y connotativos para caracterizar ciertos aspectos de dicho universo. Este estudio tiene como objetivo analizar dichos procesos de lexicogénesis en la saga *The Wheel of Time* mediante lingüística de corpus, con el fin de identificar rasgos y connotaciones comunes en las facciones del Bien y el Mal, los procesos más empleados y las limitaciones de la lingüística de corpus para la investigación en traducción literaria. Los resultados confirman que los procesos de lexicogénesis más empleados son la creación *ex nihilo*, la composición y la creación metafórica, con rasgos morfológicos diferenciados para cada facción, los cuales se pueden recuperar mediante técnicas de corpus. Del mismo modo, su traducción al español tiende a respetar estos rasgos morfológicos en cada facción.

Palabras clave: rasgos morfológicos, *irrealia*, caracterización, fantasía, traducción literaria

ABSTRACT

In fantasy literature, *irrealia* are generated to recreate fictional universes. To develop these *irrealia*, processes of word-formation according to formal or semantic changes are employed that use morphosyntactic and connotative features to characterize certain aspects of the fictional universe. This study aims to analyze these word-formation processes in *The Wheel of Time* saga by means of corpus linguistics, in order to observe common features and connotations in the factions of Good and Evil, identify the most employed processes and delve into the limitations of corpus linguistics for the research on literary translation. The results confirm that the most employed word-formation processes are creation *ex-nihilo*, combined formations, and metaphorical creation, with differentiated morphological and connotative features for each faction, which can be recovered by corpus techniques. Likewise, the translation into Spanish tends to convey these morphological features for each faction properly.

Keywords: morphological features, *irrealia*, characterization, fantasy, literary translation

Información

Correspondencia:

Manuel Cristóbal
Rodríguez Martínez
rodriguezcrisobal@uniovi.es

Fechas:

Recibido: 15/10/2022
Revisado: 19/05/2023
Aceptado: 13/06/2023

Contribuciones de autoría:

Todas las personas firmantes han contribuido por igual en la investigación y la elaboración de este trabajo.

Conflicto de intereses:

Ninguno.

Financiación:

Esta investigación no ha recibido ayuda o financiación alguna.

Cómo citar:

Rodríguez Martínez, M. C. (2023). La morfología del Bien y del Mal en *The Wheel of Time* (Robert Jordan) y su traducción al español. *Sendeban*, 34, 45-64.
<https://doi.org/10.30827/sendeban.v34.26327>

1. Introducción

La lingüística computacional ha evolucionado desde sus inicios, en los que se comenzaban a sistematizar análisis de grandes volúmenes de palabras de textos con elementos macro y microestructurales reiterativos, extracción terminológica o identificación de rasgos fonéticos. Sin embargo, ciertos avances técnicos e informáticos han permitido que se puedan realizar extracciones semiautomatizadas de estructuras sintácticas, morfológicas y léxicas recurrentes, entre otras muchas opciones (McCarthy & O'Keefe, 2010; McEnery et al., 2006).

Gracias a estas extracciones semiautomatizadas de elementos lingüísticos, los estudios de estilometría se han visto potenciados exponencialmente debido a las funcionalidades de los programas de gestión de corpus y la posibilidad de sistematizar de forma cuantitativa los análisis estilométricos (Taran et al., 2021). De hecho, estos análisis estilométricos se pueden centrar en aspectos concretos de la obra de un autor como la creación de lenguajes inventados y su morfosintaxis, la inclusión de neologismos, variaciones fraseológicas intencionales, etc. (Moreno, 2012; Noriega & Rodríguez, 2020; Rodríguez, 2020; Rodríguez & Ortega, 2017; Szymyślik, 2020).

En este sentido, una de las dificultades al investigar en traducción literaria con corpus es la creatividad del proceso literario. Esta creatividad implica una aproximación diferente no solo en cada autor, sino también en cada obra debido a las necesidades lingüísticas que sus creadores han considerado oportunas para recrear un mundo nuevo (Peterson, 2015). Además, este proceso creativo se ha potenciado en los últimos años por el aumento de la literatura fantástica, así como producciones audiovisuales de temática fantástica, debido a menudo a adaptaciones cinematográficas de grandes sagas fantásticas (Nikolaidou, 2018). Estos mundos suelen tener patrones comunes, si bien cada uno de ellos tiende a marcar diferencias, por ejemplo, en sistemas de magia o raíces de los lenguajes ficticios, entre otros muchos elementos.

Por ello, la presente investigación parte de la hipótesis principal (H1) de que los diferentes escritores de fantasía emplean patrones morfológicos recurrentes para contextualizar *irrealia* propios de dichos mundos ficticios y vincularlos a las facciones dicotómicas Bien-Mal. De este modo, (H1.1) los autores podrían emplear patrones morfológicos, como la adición de morfemas específicos para representar tanto el bien como el mal, así como (H1.2) neologismos con etimologías modificadas intencionalmente que recuerden a estos mismos conceptos de bondad o maldad. Por otra parte, (H2) se considera que la recuperación de estos patrones recurrentes mediante herramientas de gestión de corpus puede suponer una dificultad dado que el etiquetado automático de elementos neológicos no es óptimo y se tendrá que realizar mediante expresiones de búsqueda con patrones (H2.1) morfológicos o (H2.2) sintácticos.

De estas hipótesis se derivan los objetivos del presente estudio. Como primer objetivo (O1), se pretende extraer mediante técnicas de corpus, *irrealia* de la obra de fantasía heroica *The Eye of the World (El ojo del mundo)* y *The Great Hunt (La gran cacería)*, primera y segunda novelas de la saga de catorce libros conocida como *The Wheel of Time (La Rueda del Tiempo)*. Para ello, se prevé (O1.1) analizar si existen patrones recurrentes en la creación de dichos *irrealia* a nivel morfológico, sintáctico o etimológico, con el fin, a su vez, de (O1.2) observar las limitaciones que presentan las herramientas de gestión de corpus para la extracción de estas unidades.

2. Literatura fantástica y traducción

La literatura fantástica es un género cuyos orígenes se remontan muy atrás en la historia de la literatura de numerosas culturas, en la que relatos y leyendas se nutren con temas propios de este género como el folclore, el esoterismo, la magia o las reinventaciones de la realidad que no se suscriben a la sociedad tradicional (Sánchez, 2009).

Este género se ha venido desarrollando a lo largo de los siglos con referentes clásicos como Verne, Carroll o Haggard, y contemporáneos como Rowling, Le Guin o Sanderson. Por ello, es necesario acotar los límites dentro de un género tan amplio y a la vez tan intrincado de delimitar debido a la compleja sistematización de sus características (Mendlesohn, 2002). En esta investigación se seguirá la categorización propuesta por Casanueva (2003) de la narrativa fantástica, en la que divide el género en «cuento maravilloso», «ciencia-ficción», «fantasía heroica» y «nonsense» (fantasía superrealista), y que se centra en la tipología de la narrativa de manera holística frente a aspectos concretos que podrían desdibujar las fronteras entre el género fantástico y otros géneros de ficción (Furby & Hines, 2011).

A su vez, la fantasía heroica contiene una serie de características estables como el cronotopo, aquellas interrelaciones que se establecen entre un espacio y un tiempo concretos, creados deliberadamente en el ámbito fantástico (Gomel, 2012). Concretamente, entre las características más relevantes de este género están la creación de un mundo *ad hoc*, un cronotopo específico que suele evocar a tiempos remotos con preferencia sociocultural y geográfica por la época medieval, una tendencia a la evolución personal de los protagonistas a través de experiencias transformadoras, el desarrollo de un viaje lleno de peligros que ayudan a que dichos protagonistas efectúen el cambio a nivel personal, y la presencia de magia o aspectos sobrenaturales (Rodríguez & Ortega, 2017).

2.1. La lingüística de la fantasía heroica

Como se ha mencionado anteriormente, la fantasía heroica se basa, en mayor medida que otras variantes, en la creación de mundos imaginarios para el desarrollo de la trama. Por ello es que los nuevos términos que se crean para representar dichos mundos imaginarios no se suelen corresponder con referencias conocidas por los lectores meta. Estos nuevos términos son conocidos como *irrealia*; es decir, una unidad léxica que forma parte de una cultura inventada en el contexto de una obra de ficción y que funciona como elemento lingüístico que confiere «ficcionalidad» al relato (Loponen, 2009; Moreno, 2019).

Estos *irrealia* pueden ser de carácter léxico, sintáctico o fraseológico, con una forma totalmente nueva para los lectores (creación *ex nihilo*), mediante palabras que integren morfemas o lexemas que ayuden a vehicular el conocimiento de la cultura receptora a la cultura fantástica (derivación, composición, etc.) o mediante neología semántica (Moreno, 2019; Pavkin, 2020).

En este sentido, la creación de estos *irrealia* depende directamente de la mente de su autor, el contexto sociocultural que quiera recrear y, por último y como característica primordial, lo que refleja cada *irrealia* a nivel lingüístico-cultural y su relación con el resto de *irrealia* (Ekman & Taylor, 2009). Es decir, las novelas de fantasía requieren una aproximación única en función de los *irrealia* que conforman su universo. Por ejemplo, la obra de Tolkien se desarrolla en un universo con razas ficticias con elevado nivel de fijación en el género fantástico,

como son elfos, enanos y orcos (además de otras especies como los hobbits), mientras que Weis y Hickman recrean universos ficticios en su saga *The Death Gate Cycle* con personajes como los patryn y los sartin, razas antagónicas.

Estas diferencias raciales quedan a menudo plasmadas mediante elementos lingüísticos o lenguajes inventados, también conocidos como *artificial languages* o *artlangs* (Coker, 2016; Monson, 2012; Pavkin, 2020), con el fin de crear un relato más cohesionado a través de una interrelación más profunda entre *irrealia* y las connotaciones que el lector extrae de la lengua que reconoce en el texto (Monson, 2012). Aunque estos lenguajes creados a menudo tienen una presencia fuerte, como es el caso de las lenguas inventadas por Tolkien (elfo, orco, enano, etc.), estos lenguajes suelen emplearse como elementos caracterizadores de contextos ficticios gracias al uso de acentos o marcas morfológicas en términos y nombres tras el contacto con personajes que hablen una *lingua franca*, es decir, el idioma de la cultura receptora del producto de fantasía (Bracchi, 2019).

En la literatura científica, se han revisado profusamente las lenguas ficticias inventadas por Tolkien para su saga *The Lord of the Rings* y las implicaturas de sus nombres (Coker, 2016; Kirk, 1971; Olivera, 2012). Sin embargo, el discurso fantástico y la lingüística convergen más allá de la invención de lenguas ficticias completas. Esto es, a pesar de que no se invente una lengua para un universo, se generan rasgos morfosintácticos, gracias al potencial expansivo que presenta la fantasía al no tener referentes reales (Stockwell, 2003), que ayudan a contextualizar regiones, razas y grupos socioculturales mediante la incorporación de estos rasgos en los *irrealia* (Rodríguez & Ortega, 2017).

Además, estos rasgos suelen estar marcados a nivel diacrónico para acompañar el cronotopo característico del género fantástico (Gomel, 2012; Leech & Short, 2007). Estas marcas diacrónicas aparecen a nivel sintáctico con una reestructuración diferente a la sintaxis actual del español en cuanto a la intercalación del sujeto con promoción de clíticos (Berta, 2015).

Este cronotopo también es percibido por el lector al contrastar el empleo de estructuras sintácticas y léxico con marcas diacrónicas que ayudan a ubicar la temporalización de la obra en tiempos remotos (Luo, 2017). Además, estos elementos marcados diacrónicamente no han de responder necesariamente a una época específica al no tener una referencia histórica real, por lo que el empleo de términos y léxico arcaizante puede emplearse con cierto grado de libertad (Armitt, 2005).

Por último, cabe mencionar que la ambientación de mundos fantásticos requiere la utilización de recursos lingüísticos que ayuden al lector a percibir el mundo ficticio como algo reconocible (Porteous, 2016). A menudo, estos elementos se incluyen en los relatos fantásticos como variaciones fraseológicas intencionales (Rodríguez, 2020). Esta estrategia ayuda a vehicular significado pragmático, cultural y semántico a las nuevas unidades de sentido sin necesidad de añadir en el texto explicaciones que entorpezcan la literalidad del relato.

2.2. La traducción de la fantasía heroica

Uno de los principales problemas que plantea la traducción de la fantasía es el género en sí mismo, ya que el lector potencial de fantasía suele desdibujarse entre el lector adulto y el lector juvenil (Sundmark, 2020). A pesar de que esta malinterpretación se originó en la década de

1950, esta percepción puede afectar a la traducción de novelas de este género si no se identifica adecuadamente el público objetivo y se adecuan tanto el estilo como la estrategia traductora.

De hecho, existen numerosas estrategias para abordar los procesos neológicos que presenta la gran mayoría de estas novelas, las cuales dependen de la correcta identificación del público potencial y de diferentes tipos de significado presentes en los *irrealia* (Fernandes, 2006). Estas estrategias van desde la replicación exacta del nombre, hasta la adaptación fonética y ortográfica, la supresión de elementos lingüísticos con significado semántico o semiótico, los equivalentes acuñados o la sustitución por elementos más afines a la cultura meta (Fernandes, 2006; Rodríguez & Ortega, 2017).

Si bien estas estrategias dan cierta libertad a la hora de traducir fantasía, también es importante recordar que una de las herramientas de la fantasía para recrear los mundos ficticios son las implicaturas que se presentan en los *irrealia* mediante etimologías, morfemas, neologismos o incluso rasgos fonéticos concretos (Chung, 2013; Fernandes, 2006; François, 2016; Leech & Short, 2007). Estos rasgos morfológicos o etimológicos pueden adaptarse en función de la relevancia que tenga para la trama la identificación del significado semántico, semiótico o fonético por parte del lector meta (Rodríguez & Ortega, 2017). Por otro lado, es preciso ser consciente de la función que tengan estos *irrealia* y traducir en consecuencia con elementos de campos semánticos afines en la cultura meta (Szymyślik, 2019, 2020).

Como se ha mencionado, la variación fraseológica intencional también supone un recurso de gran utilidad para ayudar a identificar rasgos de los *irrealia* de estos mundos ficticios (Rodríguez, 2020). Sin embargo, el problema de traducción que plantea este rasgo lingüístico radica en reconocer correctamente la unidad fraseológica canónica que se ha visto alterada e identificar la función que tiene en la novela. De este modo, el traductor puede incluir los significados semánticos, pragmáticos o socioculturales presentes en estas unidades fraseológicas modificadas en su propuesta de traducción y que vehicularían jerarquías, estatus sociales, deidades u otros rasgos culturales mediante elementos lingüísticos (Rodríguez, 2020).

Por último, a estas limitaciones hay que añadir la creatividad intrínseca que conlleva construir un mundo ficticio y que cada uno de ellos se base en unos parámetros diferentes, con sistemas de magia y jerarquías sociales propias y con influencias dispares. Esto conlleva la necesidad de abordar cada novela de fantasía de una manera única y establecer claramente las fuentes de las que se nutre el objeto de estudio para delimitar una estrategia de traducción adecuada (Ayedh, 2010).

Todos estos aspectos reflejan la intencionalidad del autor y unos recursos lingüísticos que han de reflejarse en la traducción. A ello se le ha de sumar la dificultad añadida de la ausencia total de documentación específica, salvo que se traten de novelas pertenecientes a sagas y se utilicen las novelas traducidas previamente como recurso documental, o que se basen en *irrealia* utilizados en mundos ficticios creados con anterioridad. A pesar de que la lectura asidua de obras pertenecientes al género fantástico supone una gran ventaja documental a la hora de traducir, la terminología y el estilo empleados por cada autor difiere y, por consiguiente, la estrategia de traducción se ha de adaptar para generar un resultado óptimo.

3. Metodología

Tras exponer los rasgos de la literatura fantástica y sus pocas limitaciones en cuanto a creatividad y lexicogénesis se refiere, esta investigación busca identificar *irrealia* vinculados a las facciones dicotómica y antagónicas Bien-Mal en la fantasía heroica y analizar sus rasgos morfológicos con el fin de extraer patrones de formación. Para ello, se emplea un corpus bilingüe compuesto por dos obras originales escritas en inglés y sus traducciones oficiales al español con el fin de realizar un análisis traductológico de los *irrealia* extraídos desde una perspectiva formal y semántica para identificar posibles alteraciones de la recepción en la cultura meta.

3.1. Muestra

La muestra está compuesta por las dos primeras obras de la saga *The Wheel of Time* llamadas *The Eye of the World* (TEW) y *The Great Hunt* (TGH) en inglés y sus traducciones al español, *El ojo del mundo* (EOM) y *La gran cacería* (LGC). Estas novelas fueron escritas en inglés por Robert Jordan y traducidas al español por Dolors Gallart para la editorial Minotau-ro. Se han seleccionado estas novelas por cuestiones estilísticas, ya que son las únicas que ha traducido en solitario.

Estas novelas, de 782 y 681 páginas en sus versiones originales, narran la historia de un grupo de amigos que conocen a dos visitantes que acuden a su pueblo; una mujer con grandes poderes y su compañero guerrero, los cuales les alertan de que corren un grave peligro puesto que hay tropas de *trollocs* y *myrddraals* que se ciernen sobre ellos. Tras un ataque de los *trollocs* a su pueblo, convencidos de que han de escapar, emprenden un viaje rodeado de innumerables aventuras en busca de respuestas a su naturaleza de *ta'veren*, su despertar mágico y descubrimiento personal.

Como se puede observar, las novelas poseen rasgos propios de la fantasía como, por ejemplo, el viaje de descubrimiento personal de los protagonistas, sistemas de magia alternativos y razas creadas *ad hoc* para el mundo ficticio de la saga. El corpus objeto de estudio se compone de dos obras en inglés (TWT por las siglas de la saga en inglés) y de sus traducciones en español (LRT por las siglas en español), con las siguientes características (Tabla 1).

Tabla 1. Características del corpus objeto de estudio

	TWT	LRT
Textos compilados	2 (TEW y TGH)	2 (EOM y LGC)
Idioma	Inglés	Español
Restricciones diatópicas	Inglés norteamericano	Español peninsular
Palabras (tokens)	683 895	699 977
Formas (types)	17 149	32 560
Ratio Type/Token (TTR)	0,025	0,047
Etiquetado	English TreeTagger POS tagset	Spanish FreeLing POS tagset
Anotaciones	No	No

3.2. Herramienta

La herramienta empleada para la compilación y posterior explotación del corpus en línea es Sketch Engine. Dada su versatilidad a la hora de compilar corpus, posee mucho potencial para la investigación académica de grandes volúmenes de texto (Fromm et al., 2020). Además, posee una variada diversidad de *tagsets* con los que se pueden etiquetar los diferentes idiomas que componen el corpus. De este modo, la recuperación de la información lingüística, fraseológica y contextual resulta más eficiente al poder combinar expresiones regulares y CQL (Corpus Query Language) con toda la combinatoria que proporciona un corpus etiquetado.

3.3. Explotación del corpus y clasificación de resultados

En primera instancia, la explotación del corpus con el fin de extraer los *irrealia* se realizó mediante la extracción semiautomatizada de terminología y palabras en combinación con la localización de concordancias avanzadas, gracias a expresiones de búsqueda que combinan RegEx y CQL. Para la extracción de terminología, los corpus de referencia empleados son el English Web 2020 (enTenTen20) (36 500 millones de palabras) para el corpus en inglés, y el Spanish Web 2018 (esTenTen18) (17 000 millones de palabras) para el corpus en español, igualmente etiquetados mediante English TreeTagger POS tagset y Spanish FreeLing POS tagset respectivamente. Estos corpus de referencia son óptimos para el contraste de información según los parámetros propuestos por Berber Sardinha (2004), que estipulan que los corpus de referencia sean cinco veces superiores a los corpus de estudio. Con estos corpus se extrajeron las frecuencias totales y las frecuencias relativas que, una vez contrastadas automáticamente, generaron una lista de términos monoléxicos y poliléxicos que se utilizaron como primera aproximación a los *irrealia* de las obras.

Una vez recopilados los *irrealia*, se procedió a clasificarlos según el proceso lexicogénico que habían sufrido, basado en la propuesta de Moreno (2019); es decir, la neología de forma (composición, derivación, creación *ex nihilo*, préstamos no adaptados, préstamos adaptados o truncamientos) o la neología de sentido (creación metafórica o conversión gramatical).

4. Resultados

Se ha procedido a realizar, en primera instancia, una extracción automática de términos monoléxicos y poliléxicos contrastada con los corpus de referencia mencionados anteriormente enTenTen20 y esTenTen18. Tras esta extracción, se descargan los resultados en formato XLS (2000 casos en ambos idiomas) para poder ordenarlos por orden ascendente según la frecuencia relativa de la terminología extraída en el corpus de referencia. De esta manera, los primeros resultados son aquellos *irrealia* con un proceso lexicogénico de creación *ex nihilo*; es decir, sin presencia en los corpus de lengua general (como, por ejemplo, *aes sedai* o *Shayol Ghul*). Más adelante, la validación de los *irrealia* se vuelve más compleja al tratarse de procesos lexicogénicos de ampliación semántica (como, por ejemplo, *amansar*, *fado* o *abrazo de la madre*).

Antes de proceder con el análisis de los *irrealia*, cabe mencionar que debido a la metodología de extracción terminológica automatizada propuesta por Sketch Engine, es decir, el contraste de la frecuencia absoluta (F) y la frecuencia relativa (f) de las palabras en el corpus objeto de estudio y el corpus de referencia, se dan deficiencias a la hora de extraer *irrealia*

que tienen una forma similar a palabras comunes en la lengua general. Este es, por ejemplo, el caso de la palabra *Tear*, que en el corpus de referencia aparece un total de 1 882 662 veces (f: 4.4 %) debido a que se corresponde con acepciones tan comunes en inglés como *lágrima* o *rasgar*. Sin embargo, en el corpus objeto de estudio, la palabra *Tear* con la acepción de ciudad (localizada mediante la expresión de búsqueda [Word="Tear" & tag="N.*"]) desde el idioma español) tiene una frecuencia total de 40 (f: 5.8 %). Al tener frecuencias relativas similares en inglés, estos neologismos no son mostrados entre la terminología extraída.

Además, ciertas palabras con rasgos morfológicos derivados de lenguajes artificiales del universo de la obra tampoco se han recuperado. Las palabras no recuperadas poseen apóstrofos que unen lexemas de *irrealia* creados *ex nihilo* y que poseen una frecuencia relativa de 0 en los corpus de referencia, pero que no se muestran porque no se considera una concatenación lógica de lexemas en las lenguas de análisis (inglés o español). Entre estas palabras se encuentran casos en el corpus de inglés con frecuencias altas como *sul'dam* (F: 84; f: 1,2 %), *ta'veren* (F: 56; f: 0,8 %), *Shai'tan* (F: 10; f: 0,14 %) o *Ba'alzamon* (F: 172; f: 2,5 %).

Dadas estas limitaciones, se ha tenido que realizar una búsqueda posterior mediante CQL y expresiones regulares para recuperar las frecuencias de uso de este tipo de palabras con rasgos morfológicos propios de la obra para su inclusión en la base de datos de *irrealia* y su posterior análisis. Estas palabras se tuvieron que recuperar mediante una búsqueda simple con la expresión **'**, gracias a la cual se localizó una concatenación de caracteres (*) vinculados mediante el apóstrofo como signo ortotipográfico y que en la novela les confiere un carácter monoléxico.

De este modo, los resultados globales ascienden a 345 casos de *irrealia*, divididos en facciones del Bien (n= 85; 24,7 %) y del Mal (n= 57; 16,6 %) y en la categoría de «neutros» aquellos que no se asocian a ninguna facción (n= 202; 58,7 %). Se observa una gran presencia de *irrealia* neutros, que mayoritariamente se corresponden con topónimos, gentilicios y nombres propios que ayudan a contextualizar el universo ficticio creado por el autor. Además, existe cierto equilibrio entre la dicotomía Bien-Mal, si bien la presencia de *irrealia* vinculados a la facción del Bien es mayor (24,7 %) que la facción del Mal (16,6 %) debido a que los protagonistas son guiados por personajes asociados a la facción del Bien. Además, es interesante prestar atención a las tendencias generales a la hora de generar *irrealia* en esta novela.

Existe una clara tendencia al empleo de la creación *ex nihilo* para contextualizar cualquier facción (n= 240; 69,6 %), así como para dotar al mundo de elementos imaginarios con características morfológicas recurrentes en *irrealia* de carácter neutro. Además, el segundo proceso más empleado es la combinación de elementos existentes en la lengua del autor (n= 44; 12,7 %), con procedimientos como la composición y la derivación, seguido de procesos de lexicogénesis por cambios semánticos, como la creación metafórica (n= 38; 11,0 %). Esto sitúa a la derivación (n= 14; 4,1 %), los préstamos (n= 7; 2,0 %), el truncamiento (n= 1; 0,3 %) y la conversión gramatical (n= 1; 0,3 %) como los procedimientos menos empleados en este estudio. A continuación, se procede a analizar los rasgos de los *irrealia* según la facción a la que pertenecen.

4.1. Bien

La facción del Bien cuenta con un total de 85 *irrealia*. Estos se dividen, a su vez, en 73 casos (86 %) cuyo proceso de lexicogénesis se basa en la forma y 12 (14 %) en los que se ha llevado a cabo una neología semántica (Tabla 2).

Tabla 2. Procedimientos de lexicogénesis en la facción del Bien en *The Wheel of Time*

	Proceso de lexicogénesis	Número de <i>irrealia</i>	Porcentaje
Forma	Composición	12	14,1 %
	Creación ex nihilo	59	69,4 %
	Derivación	0	0 %
	Préstamos	1	1,2 %
	Truncamiento	1	1,2 %
Senti- do	Conversión gramatical	0	0 %
	Creación metafórica	12	14,1 %

Con esta tabla se confirma la tendencia respecto a que los procesos de lexicogénesis más empleados son la creación *ex nihilo*, la combinación de elementos existentes (en este caso, mediante la composición) y la creación metafórica, con formación anecdótica de préstamos y truncamientos y sin presencia de neologismos compuestos por derivación o por conversión gramatical.

4.1.1. Creación *ex nihilo*

En el caso de la creación *ex nihilo*, hay un patrón morfológico a la hora de generar *irrealia* en la versión original: las vocales más repetidas son la /a/, la /e/ y la /i/, con una presencia casi anecdótica de las vocales /o/ y /u/. Esto se debe a que existe cierto prestigio asociado a algunos sonidos vocálicos (Salamanca & Valverde, 2009) asociados a diferentes rasgos socioculturales, que también se pueden emplear para caracterizar elementos propios de un mundo ficticio. Así, se observan casos de oficios como *aes sedai* (F: 965), expresiones como *Caldazar* (F: 4) o *Carai an Ellisande* (F: 6), vocativos asociados a realeza como *dai shan* (F: 19), topónimos como *Manetheren* (F: 62) o *Tar Valon* (F: 257) y nombres propios de personajes protagonistas de esta facción, como *Egwene* (F: 1198), *Rand* (F: 3729) o *Nynaeve* (F: 917), entre otros muchos.

Como se detecta en el caso de *Tar Valon*, hay palabras que incluyen vocales /o/ y /u/ en menor medida y, generalmente, de forma minoritaria si las comparamos con la presencia de vocales /a/, /e/ e /i/ de la misma palabra; este es el caso de flora como la *avendesora* (F: 17), minerales como el *cuendillar* (F: 9), expresiones de alabanza como *Kiserai ti Wansho* (F: 5) o apellidos vinculados a la realeza como *Mandragoran* (F: 9).

En el caso de las consonantes, abunda el uso de palabras con consonantes nasales en posición final o media, como se da en *cuendillar* (F: 9), *Mandragoran* (F: 9), *Gawyn* (F: 85), *ta'veren* (F: 56) o *amyrlin* (F: 114), así como consonantes vibrantes en posición final o en compuestos consonánticos, como en *Andor* (F: 56), *saidar* (F: 36), *Tai'shar* (F: 4), *ter'angreal* (F: 15), *Paendrag* (F: 6) o *Matrim* (F: 11).

Por otro lado, cabe mencionar que ciertos *irrealia* dejan entrever etimologías que recuerdan a palabras en idiomas como el francés o leyendas conocidas en la mayoría de las culturas. Por ejemplo, el vocativo *mashiara* (F: 2) es poco empleado, pero se da en contextos muy particulares. Este vocativo significa *querida*, que recuerda a nivel fonético y semántico a la expresión francesa *ma chérie*, gracias a lo cual se puede trasladar las connotaciones que se asocian al francés como lengua del amor (Williams et al., 2013) e incluso adivinar la carga semántica de esta partícula desconocida para el lector meta por su similitud estructural y sonora.

Además, y dado que el inglés es la lengua materna del autor, algunos *irrealia* creados *ex nihilo* también están influenciados por rasgos morfológicos que evocan rasgos en esta lengua, pero que no se han visto trasladados al español. Este es el caso de *Merrilin* (F: 59) o *Loial* (F: 687). Estos personajes ven reforzadas ciertas características de su personalidad debido a que, a nivel fonético, en la lengua origen existe cierto paralelismo con la palabra *merry*, con ciertas connotaciones festivas y que en la novela se atañe a un juglar, o con la palabra *loyal*, que otorga al protagonista un grado de lealtad que queda reforzado por las acciones en la saga.

Asimismo, la palabra *angreal* (F: 20) y sus términos derivados como *sa'angreal* (F: 5) y *ter'angreal* (F: 15) también evocan a un objeto que, en contextos fantásticos, suele vincularse con las leyendas artúricas: el Santo Grial. Estos objetos se originaron, según la novela, en épocas pasadas donde la magia era más poderosa y sirven para canalizar el poder de manera más eficiente, lo que gracias a la vinculación etimológica con las leyendas artúricas, es más fácil para el lector asociar el misticismo de este contexto con el inventado para la saga de *The Wheel of Time*.

Estas referencias artúricas no se limitan a la similitud etimológica con el Santo Grial, sino que también existe influencia etimológica con alteraciones morfológicas propias del paradigma lingüístico del autor como en el apellido de la realeza *Paendrag* (F: 6), que recuerda al apellido del rey Arturo, Pendragón; el nombre de diversos reyes *Artur* (F: 75), entre los cuales se encuentra *Artur Paendrag* y *Artur Hawkwing*; la aes sedai protagonista, *Moiraine* y su traducción al español, *Moraine* (F: 1187), que trae a la memoria a Morgana (también conocida como *Morgaine*); y la reina *Morgase* (F: 62) y sus hijos *Elayne* (F: 295) y *Gawyn* (F: 85), que recuerdan a Morgause (hermana del rey Arturo), Elaine (guardiana del Grial) y Gawain (sobrino del rey Arturo) respectivamente. Estos nombres vinculados a leyendas artúricas sirven a su vez como nexo entre el lector y dichas leyendas, así como para transmitir el sentido de realeza al dotar a los protagonistas con nombres místicos vinculados con estos mundos antiguos de tintes mágicos, los cuales son reconocibles por los lectores meta y establecen dichas conexiones connotativas (Rodríguez, 2020).

Estos *irrealia* rara vez se ven modificados en el proceso de traducción, salvo la excepción *Moiraine* > *Moraine*. A pesar de esta tendencia, algunos *irrealia* se podrían haber adaptado para facilitar la recepción de los lectores españoles a nivel morfológico y fonético, como *Tan-reall* > *Tanrel* o *Loial* > *Leial*. De este modo, el lector meta podría tener una lectura facilitada por una morfología adaptada a su paradigma de terminaciones léxicas y adquiriría parte del contenido implícito de los *irrealia* que solo perciben aquellos lectores con conocimientos de inglés.

4.1.2. Composición

Como se ha evidenciado, los *irrealia* suelen apoyarse en la creación *ex nihilo* para generar nuevos significados y elementos con rasgos morfológicos propios de este universo. Sin embargo, existen a su vez numerosos *irrealia* que se forman mediante combinación de elementos preexistentes, como la composición. Estas palabras emplean léxico de la lengua general, a menudo mediante composición con unidades léxicas complejas, ya que la composición con unidades léxicas simples no suele ser muy común en español (Moreno, 2012).

En la facción del Bien se identifican ciertos campos semánticos recurrentes en los *irrealia* creados mediante composición, como la naturaleza. Por ejemplo, *treebrother* (F: 6), traducido al español como *hermano árbol*, la cual hace referencia a los ogier, raza de origen antiguo y con gran vinculación con los árboles y la naturaleza. De hecho, esta vinculación se transmite al lector mediante la creación de *irrealia* que caracterizan a los ogier con el campo semántico de la naturaleza, como *Tree Song* (F: 3), *Great Tree* (F: 6), *sung wood* (F: 4) o *Green Man* (F: 64). Algunas de estas unidades complejas se han traducido mediante composición igualmente, por lo que tenemos *Gran Árbol*, *madera cantada* y *Hombre Verde*, de manera literal en su mayoría; sin embargo, el concepto de *Tree Song* se ha parafraseado en español y se ha perdido como término propio, lo que ha generado expresiones como *canciones dedicadas a los árboles* (F: 1) o *cánticos dedicados a los árboles* (F: 1). Esta estrategia de traducción hace que se pierda entidad como concepto al no lexicalizarlo como en la lengua origen y genere ambigüedad al no ser consistente con la traducción de *song* > *canciones/cánticos*.

El campo semántico de la naturaleza permanece más allá del contexto ogier y se da con casos como el apodo *Eagle-eye* (F: 6), el mineral *heartstone* (F: 5) o el apodo *Stonebow* (F: 6). Estos últimos *irrealia* creados por composición mediante unidades léxicas simples se han traducido por unidades léxicas complejas, lo que ha generado en español traducciones como *Ojo de águila*, *piedra del corazón* o *Arco Pétreo*, ya que, tal y como Moreno (2012) afirma, los procesos de lexicogénesis por composición con unidades léxicas simples no son tan comunes en español como en otras lenguas. Además, cabe mencionar que esta estrategia permite utilizar léxico empleado de forma recurrente en novelas de fantasía o con connotaciones diacrónicas para caracterizar más aún la trama y dotar al texto traducido de mayor ritmo (como es el caso de *arco*, *cántico* o *pétreo*).

4.1.3. Préstamos y truncamientos

Como se desprende de los apartados anteriores, la creación *ex nihilo* y la composición son los procesos neológicos de forma más recurrentes en esta saga. Sin embargo, en la muestra de la facción del Bien se da un caso de préstamo con adaptación y un truncamiento.

El préstamo con adaptación es el topónimo *White Tower* (F: 84), que se ha adaptado al español como *Torre Blanca*. Esta adaptación es necesaria dado que la Torre Blanca es un símbolo recurrente del poder de las aes sedai en la saga, además del lugar donde ocurre gran parte de la historia de la segunda novela. Por otro lado, los personajes aluden directamente al color de la torre mediante el campo semántico de la pulcritud y blancura, con léxico como *pálido*, *brillante* o *espejo*, trasladado del mismo modo al español. Esta estrategia se ha seguido igualmente para el apellido *Hightower* (F: 18), que ha dado la traducción literal *Alta Torre*, la cual, al no haberse traducido como una unidad léxica simple y asemejarse de este modo más

a la morfología de los apellidos en la lengua meta, ha perdido parte de la caracterización del personaje en la traducción (Olivera, 2012).

En cuanto al truncamiento, el *irrealia* creado mediante apócope es el nombre de uno de los protagonistas. Así, de *Matrim* (F: 11) se reduce a *Mat* (F: 1397), el cual se emplea en mayor medida para contrastar con el aspecto desenfadado e infantilizado de este personaje. Esto se ve a su vez reforzado por este truncamiento al ser el único personaje cuyo nombre presenta una apócope. Este neologismo, como la mayoría que se han creado mediante creación *ex nihilo*, no tiene traducción, por lo que la apócope tampoco se ha adaptado en la traducción al español.

4.1.4. Creación metafórica

La neología de sentido se puede dar por conversión gramatical o por creación metafórica; sin embargo, tanto en la facción del Bien como en la facción del Mal se ha empleado únicamente la creación metafórica.

Esta estrategia se centra en la ampliación semántica de unidades monoléxicas o poliléxicas ya existentes en la lengua origen. Así pues, se han localizado creaciones metafóricas de unidades monoléxicas con una frecuencia absoluta baja, pero cuya frecuencia relativa menor en el corpus de referencia las ha detectado como palabras clave de la novela. Este es el caso de *grove* > *arboleda* (F: 7), que hace referencia a una aglomeración de árboles a modo de monumento que veneraban los ogier y que incluían portales para viajar dentro del espacio-tiempo entre puntos del mundo; *warder* > *guardián* (F: 45), que alude a los protectores de las aes sedai, los cuales se vinculan a ellas con un pacto mágico que les agudiza los sentidos y les obliga a sentir todo lo que sienta su protegida; *gentle* > *amansar* (F: 40), un proceso que desvincula a los hombres del poder mágico; *blademaster* > *maestro espadachín* (F: 8), una persona que ha adquirido un dominio elevado con la espada y se le reconoce con la entrega de una espada con la marca de la garza; o *reborn* > *renacer* (F: 51), que habla de los ciclos que tiene la rueda del tiempo, donde todo lo que ha pasado ha de volver a pasar una y otra vez.

También se dan casos de creación metafórica con unidades poliléxicas, como *dead heroes* > *héroes de las eras* (F: 4), un término que engloba a los héroes legendarios de antiguos ciclos de la rueda del tiempo y que han pasado a ser parte de las leyendas, y los cuales se invocan para que luchen en la última batalla. Este término ha sufrido modificaciones al español, ya que *héroes de las eras* (F:3) coloca con *eras pasadas* (F:1), *eras fenecidas* (F:1) o *eras* Ø (F: 1). Además, en una ocasión, el término no se respeta y se traduce como *héroes fallecidos* (F: 1), lo que hace que, en el caso del español, el término pierda solidez frente al inglés.

Otras creaciones metafóricas con unidades poliléxicas son *heron mark* > *marca de la garza* (F: 46), marca que llevan las espadas de los maestros espadachines; o *serpent ring* > *anillo con la serpiente* (F: 8), un anillo que portan las aes sedai como símbolo de su oficio, y que muestra una serpiente retorcida mordiéndose la cola como elemento simbólico de un ciclo sin fin representado con el uróboro. El término inglés, *serpent ring*, se ha traducido aquí también de diferente manera, lo cual indica poco grado de fijación terminológica en este concepto. Así, se da el caso de *anillo con la serpiente* (F: 3), *anillo con forma de serpiente* (F: 1), *anillo con la forma de una serpiente* (F: 1), *anillo de oro con la forma de una serpiente* (F: 2) y *anillo con la forma de la gran serpiente* (F: 1). Esta variación se debe a que *ring* se utiliza también como término por truncamiento de *serpent ring* y estas expresiones parafraseadas en español no han

respetado el carácter de *irrealia* al no dotarlo de un mayor nivel de fijación y consolidarlo como concepto lexicalizado en la traducción al español de la obra.

4.2. Mal

La facción del Mal reúne un total de 57 *irrealia*. Estos se dividen en 50 casos (87,7 %) cuyo proceso de lexicogénesis se basa en la forma y 7 casos (12,3 %) en los que se ha procedido con una neología semántica (Tabla 3).

Tabla 3. Procedimientos de lexicogénesis en la facción del Mal en *The Wheel of Time*

	Proceso de lexicogénesis	Número de <i>irrealia</i>	Porcentaje
Forma	Composición	13	22,8 %
	Creación <i>ex nihilo</i>	37	64,9 %
	Derivación	0	0 %
	Préstamos	0	0 %
	Truncamiento	0	0 %
Sentido	Conversión gramatical	0	0 %
	Creación metafórica	7	12,3 %

Esta tabla reafirma la tendencia que se ponía de manifiesto con la facción del Bien y que se repite en cuanto a proporción en la facción del Mal, con una mayoría de *irrealia* formados mediante creación *ex nihilo*, seguido de la composición y la creación metafórica, sin presencia en este caso concreto de truncamientos, derivaciones, préstamos o conversiones gramaticales.

4.2.1. Creación *ex nihilo*

Al igual que en la facción del Bien, en el conjunto de *irrealia* que están relacionados con la facción del Mal, se repiten con mayor asiduidad una serie de rasgos morfológicos.

En este caso, la presencia de las vocales /a/, /e/ e /i/ se suelen dar en personajes que en un primer momento no son considerados como malos, sino que evolucionan en la historia hasta descubrir que tienen intenciones ocultas o son *amigos siniestros* (seguidores del Oscuro). Así, tenemos casos como *Malena* (F: 15), zahorí que atemoriza a los vecinos de los protagonistas; *Gode* (F: 39), amigo siniestro; *Changu* (F: 12), amigo siniestro; o *Da'es daemar* (F: 14), concepto lexicalizado en su traducción al español como el *Gran Juego* (F: 19) o el *Juego de las Casas* (F: 5) y que define las relaciones que establecen los habitantes de una ciudad para conseguir reputación, poder e influencia sobre los demás.

Sin embargo, hay *irrealia* creados *ex nihilo* con una mayoría de vocales /o/ y /u/, a diferencia de la facción del Bien, como el animal fantástico llamado *grolm* (F: 28), la ciudad maldita *Shadar Logoth* (F: 59); el topónimo *Shayol Ghul* (F: 44) o los secuaces del Oscuro, raza mitad animal, mitad hombre, conocidos como *trollocs* (F: 708), los cuales sugieren una mezcla entre los términos de fantasía en inglés *troll* [trol] y *orc* [orco]. Si bien es cierto que los *irrealia* de la facción del Mal no se componen exclusivamente de vocales /o/ y /u/, la cantidad de estas vocales en comparación con aquellas presentes en la facción del Bien es claramente representativa.

Aparte de las vocales, existen otros patrones morfológicos recurrentes en la facción del Mal como los conjuntos consonánticos /sh/ y /th/ y una mayor presencia de consonantes dorsovelares /k/ y /g/ en los *irrealia*.

Así, se detectan casos con presencia de /sh/ como el viento negro conocido como *Machin Shin* (F: 18); *Shadar Logoth* (F: 59); el demonio devorador de Shadar Logoth, *Mashadar* (F: 15); el topónimo *Shayol Ghul* (F: 44); o un apodo del Oscuro, *Shai'tan* (F: 10). De hecho, este conjunto silábico puede asociarse en la lengua origen con la palabra *shade* [sombra], precisamente uno de los campos semánticos más recurrentes a la hora de caracterizar el Mal en novelas de fantasía (sombra, oscuridad, vacío, etc.) como antítesis del Bien (García, 1992). De este modo, se observa cierto paralelismo con la palabra *shade* a nivel morfológico en *Shadar Logoth* o *Mashadar*, e incluso a nivel fonético en *Shai'tan* o en *Shayol Ghul*. Por último, cabe mencionar que el topónimo *Shayol Ghul* también introduce un componente léxico (*Ghul*) que evoca a *ghoul*, un espíritu maligno (en algunos contextos mitológicos asociado a demonios necrófagos) y que ayuda a contextualizar el carácter maligno de esa ciudad a los lectores originales. Los lectores meta, sin embargo, no pueden acceder a esa implicatura por cuestiones lingüísticas, ya que, al igual que en la facción del Bien, los neologismos creados *ex nihilo* no suelen modificarse al traducir la obra al español.

En cuanto al conjunto consonántico /th/, se han localizado casos como el renegado *Balthamel* (F: 12); apelativo del pueblo Seanchan a aquellas mujeres con poderes y que deben ser esclavizadas, *marath'damane* (F: 7); un espíritu traidor de Shadar Logoth, *Mordeth* (F: 47); o la ciudad *Shadar Logoth* (F: 59). Entre estas palabras, además, se encuentran algunas etimologías reconocibles de leyendas artúricas, como el caso de *Mordeth*, una adaptación del nombre *Mordred*, hijo y responsable de la muerte del rey Artur, con la terminación *-deth* que evoca al lexema inglés *death* [muerte]. Además, el nombre de *Balthamel*, poderoso seguidor del Oscuro, recuerda a nombres bíblicos vinculados con la demonología que incluso se utilizan en franquicias como *World of Warcraft* para recrear este carácter demoníaco. Algunos de sus compañeros renegados, trece en total, emplean etimologías extraídas de la demonología como *Samael*, *Be'lal*, *Asmodean*, *Ishamael* o *Graendal*, que, a pesar de ser nombrados de forma anecdótica, sirven para dotar de maldad el círculo próximo del Oscuro.

Finalmente, se identificó una mayor presencia de consonantes dorsovelares /k/ y /g/ con *irrealia* como los renegados *Agelmar* (F: 168) y *Aginor* (F: 58); la criatura del oscuro *draghkar* (F: 47); el animal fantástico *grolm* (F: 28); el apocalipsis provocado por el Oscuro, conocido como *Tarmon Gai'don* (F: 8); o el señor Seanchan *Turak* (F: 62).

Al igual que en la facción del Bien, en la facción del Mal no suelen adaptarse estos *irrealia* al considerarse creaciones propias para el mundo ficticio de *The Wheel of Time*. Sin embargo, tal y como se desprende de estas creaciones *ex nihilo*, el autor se basa en algunos recursos lingüísticos propios de su lengua materna que los lectores originales pueden interpretar por similitud fonética, morfológica o etimológica, pero que, al no adaptarse en la traducción al español, no llegan al lector meta, quien no logra percibir esas implicaturas o connotaciones (Inggs, 2003).

4.2.2. Composición

La combinación léxica en la facción del Mal, concretamente mediante composición, se fundamenta en la combinatoria de unidades léxicas con connotaciones negativas en la lengua general. Esta idea se puede ilustrar con casos como *Blasted Lands* > *Tierras Malditas* (F: 9), *Breaking of the World* > *Desmembramiento del mundo* (F: 43), *darkfriend* > *amigo siniestro* (F: 323), *Dhoom Mountains* > *Montañas Funestas* (F: 7), *dreadlords* > *señores del espanto* (F: 18) o *sightblinder* > *cegador de la Vista* (F: 4).

Esta combinatoria se lleva a cabo mediante unidades léxicas que incluyen palabras con carga connotativa negativa como *blasted* [maldito], *dark* [oscuro, oscuridad], *dread* [temor] o *break* [ruptura], así como palabras con ligeras modificaciones morfológicas, como *dhoom* > *doom* [muerte, maldición] y que se han traducido respetando el sentido en aras de la modificación morfológica que introduce el autor en la versión original.

Estos *irrealia* se han traducido con la misma estrategia que aquellos de la facción del Bien, mediante unidades léxicas complejas debido a la poca permeabilidad del español para realizar creaciones discursivas estables. Esto conlleva a que una carga semántica en el texto origen a menudo hace perder el carácter de *irrealia* monoléxicos para convertirse en poliléxicos debido a la influencia del español (Moreno, 2012).

Para finalizar, cabe mencionar que se dan casos en los que las unidades léxicas empleadas para crear *irrealia* no poseen connotaciones negativas, sino positivas como *white* [blanco, pureza] o *truth* [verdad], y se emplean a menudo para contextualizar la facción del Bien en la novela. Sin embargo, estos *irrealia* se enmarcan en contextos atroces que hacen que la presencia de lexemas con carga positiva sea cuestionada por los lectores. Estos *irrealia* son *seeker for truth* > *buscadores de la verdad* [F: 6] y *whitecloak* > *capas blancas* [F: 17]. Ambos *irrealia* pertenecen al contexto extremista religioso-militar de la obra, en los que los ejércitos de la Luz, guiados por guerreros que visten capas blancas, capturan, torturan y asesinan a aquellos que se interponen en su camino. En este contexto, son los buscadores de la verdad los que torturan a los prisioneros para extraer información. Como se puede observar, existen ciertos paralelismos con la inquisición medieval europea, con capas blancas que recuerdan a la máxima autoridad eclesiástica y con el inquisidor como medio para torturar y extraer información a los prisioneros (Muñoz, 2008), y que se ha mantenido en la traducción, más próxima a esta realidad cultural, y por lo tanto, favorece la comprensión de esta digresión en español.

4.2.3. Creación metafórica

La facción del Mal también propone ciertos *irrealia* generados mediante neología de sentido. Al igual que en la facción del Bien, este proceso de lexicogénesis se basa en la creación metafórica y no se da ningún caso de conversión gramatical. Entre la creación metafórica de unidades léxicas simples en la facción del Mal están *Blight* > *Llaga* (F: 152), *fade* > *fado* (F: 167) y *forsaken* > *renegado* (F: 23).

En el primer caso, el *irrealia Blight* > *Llaga* es un topónimo que relaciona las connotaciones de plaga a nivel de patología botánica e incluso evoca a esta palabra a nivel morfológico, y de maldición. De hecho, este punto geográfico es conocido por ser inhóspito y corrompido por la influencia del Oscuro, un lugar sin vegetación y cuyo entorno intenta desorientar, dañar e incluso matar a quienes lo cruzan. Por otro lado, *fade* > *fado* hace una ampliación semántica

de su significado de *fundido en negro* dado que es una criatura del Oscuro que puede desvanecerse en las sombras para pasar desapercibido y aparecer allí donde haya oscuridad. El término *fade* está correctamente elegido, ya que el lector origen interpreta adecuadamente esta función, mientras que el lector meta español pierde estas connotaciones y adquiere otras nuevas, como la referencia fantástica del reino Fata, presente en numerosas historias con etimologías similares (*fata, fado, fae, fay, hado*, etc.) (De Rosario, 2019; Magliocco, 2019). En este sentido, se podría haber realizado una traducción que reuniese las connotaciones del original, como el término *sombra*, muy empleado en estas novelas precisamente para vehicular el mismo tipo de matices. En cuanto a *forsaken* > *renegado*, se incide en el significado de abandono y renuncia para conceptualizar su origen, es decir, aes sedai que se pasaron a las filas del Oscuro en busca de mayor poder y habilidades y se convirtieron en poderosos capitanes de los ejércitos del Mal, lo que permite al lector meta comprender los orígenes de ese grupo social.

La creación metafórica también se ha empleado con unidades léxicas complejas, como *Children of the Light* > *Hijos de la Luz* (F: 44), *creature of the Dark One* > *criatura del Oscuro* (F: 15), *Dark One* > *Oscuro* (F: 496) y *Great Game* > *Gran Juego* (F: 16). Aquí se observa una creación que aúna conceptos religiosos gracias a *children* [hijos] (con los sentidos de inocencia, juventud y necesidad de guía) y *Light* [Luz] (con el sentido de iluminación, verdad y deidad). Este *irrealia* funciona en contraposición de estos conceptos con el contexto belicista y exaltado para contextualizar esta facción como guerreros extremistas religiosos. También se da el caso de *Dark One* > *Oscuro*, que crea la identidad del personaje antagonista y representante de todo el Mal de la saga. La frecuencia absoluta de este término se diluye en comparación con la frecuencia absoluta de otros personajes protagonistas al tener variación denominativa, como *Shai'tan* (F: 10), *Padre de las Mentiras* (F: 20), *Señor de las Mentiras* (F: 2), *Aquel cuyo nombre no debe pronunciarse* (F: 1), *Gran Señor de la Oscuridad* (F: 16), *Cegador de la Vista* (F: 6), etc. Esta denominación también se emplea con otras creaciones metafóricas, como *creature of the Dark One* > *criaturas del oscuro*, que se emplea para hablar exclusivamente de animales y razas no humanas, como los trollocs o los myrddraal, que sirven al Oscuro.

Como se desprende de estos casos, la traducción de los *irrealia* se ha abordado mediante traducción literal de los componentes léxicos de los neologismos, que funciona al tener cierta similitud semántica tanto en inglés como en español con las realidades recreadas en la saga, salvo en el caso de *fade* > *fado*, neologismo que podría generar ciertas interferencias lingüísticas ocasionadas por polisemia por el contexto fantástico en el que se incluye.

5. Conclusiones

Tras la realización de este estudio, se han observado ciertos patrones recurrentes a nivel morfológico que ayudan a diferenciar la facción del Bien y del Mal, como el empleo de vocales o conjuntos consonánticos. Además, estos patrones se convierten en paradigma de terminaciones no solo en creaciones *ex nihilo*, sino también en otras modificaciones morfológicas que se apliquen en combinaciones léxicas (por composición o derivación) y que ayudan a vehicular estos matices. Además, estos *irrealia*, independientemente de su proceso de formación, emplean lexemas con carga connotativa para caracterizar las correspondientes facciones a través de estos elementos morfosintácticos.

Cabe recordar que la fantasía heroica embebe de leyendas (como las artúricas, anteriormente comentadas) y obras de literatura fantástica que influyan al autor (como los orcos empleados por Tolkien y su uso para el *irrealia trolloc*). Sin embargo, es importante mencionar que la creación *ex nihilo* es el recurso más empleado tanto en las facciones dicotómicas Bien-Mal como en *irrealia* neutros, ya que ayudan a incorporar de manera más libre rasgos morfológicos de razas y lenguajes artificiales para fomentar una caracterización del universo ficticio más controlada. El segundo proceso más empleado es la combinación de unidades léxicas mediante composición (y derivación en *irrealia* neutros debido a la producción de gentilicios, en mayor medida) y la creación metafórica, lo cual se nutre de unidades léxicas con alta carga connotativa (positiva o negativa) para que el lector pueda identificar mediante implicaturas y connotación aspectos como la bondad o la maldad de los *irrealia*, como coincide Turnau (2004). Sin embargo, hay una tendencia casi absoluta a traducir sin adaptar creaciones *ex nihilo* que puedan tener carga semántica y que, por consiguiente, y como muestran estudios previos (Olivera, 2012), conlleve una pérdida de sentido para los lectores meta a pesar de que la composición y la creación metafórica, al basarse en la lengua materna del autor, sí que se adaptan al ser más reconocibles, como reafirman otros estudios (Szmyślík, 2020). Esta pérdida de información podría compensarse mediante una adaptación de lexemas y cargas connotativas presentes en las creaciones *ex nihilo*, que no modifiquen la estructura completa del *irrealia* pero que adapten rasgos morfológicos con el fin de hacerlos más interpretables en la obra traducida.

En cuanto a la recuperación de la información, no ha sido necesario emplear búsquedas por patrones morfológicos debido a que las creaciones *ex nihilo* se pudieron recuperar mediante extracción semiautomatizada de terminología en Sketch Engine, aunque sí que se emplearon búsquedas con patrones sintácticos para localizar los *irrealia* generados mediante creación metafórica y que, por consiguiente, tenían frecuencias relativas similares. Por consiguiente, los procesos neológicos basados en actualización semántica suponen un esfuerzo extra para la investigación de estos elementos debido a su presencia en los corpus de referencia.

Por todo ello, se plantea como línea de investigación futura la recuperación de *irrealia* de toda la saga (14 novelas) e identificar los patrones de creación y de traducción de estos elementos, así como observar si las dificultades para su recuperación semiautomatizada se repiten o se reducen al tener una frecuencia relativa diferente debido al aumento del tamaño del corpus. Además, sería interesante contrastar estos resultados con obras de mayor calado en la cultura literaria y científica, como *Game of Thrones* (G. R. R. Martin) o *The Lord of the Rings* (J. R. R. Tolkien), consideradas como pioneras en el género fantástico y con gran presencia de *irrealia*.

En resumen, estos análisis refuerzan la necesidad de investigar la fantasía como género, pero también los múltiples mecanismos de creación literaria de la fantasía y sus rasgos definitorios para conseguir traducciones de calidad y que permitan recrear en diferentes culturas meta la misma fantasía mediante implicaturas, connotaciones y rasgos morfológicos reconocibles por los lectores.

Bibliografía

- Ayedh Alqahtani, A. (2010). Translation of proper names in fantasy literature: Some preliminary notes. *US-China Foreign Language*, 8(5), 51-54.
- Armitt, L. (2005). *Fantasy Fiction: An Introduction*. A&C Black.
- Berber Sardinha, T. (2004). *Linguística de corpus*. Manole.
- Berta, T. (2015). Sintaxis histórica del español: construcciones de infinitivo en español medieval y en español moderno. En F. Sánchez Miret (Ed.), *Actas del XXIII Congreso Internacional de Lingüística y Filología Románica. Vol. II: Sección 3: sintaxis, semántica y pragmática* (pp. 125-131). De Gruyter.
- Brachhi, S. (2019). Artificial languages in J. R. R. Tolkien's novel *The Fellowship of the Ring* and its film version. [Tesis de Doctorado, Università degli Studi di Padova]. Padua Thesis and Dissertation Archive.
- Casanueva Hernández, M. (2003). *Actual narrativa fantástica infantil y juvenil en castellano. Análisis textual y caracterización*. Pliegos de Bibliofilia.
- Chung, Y. (2013). *Translation and Fantasy Literature in Taiwan: Translators as Cultural Brokers and Social Networkers*. Springer.
- De Rosario Martínez, H. (2019). Los elfos de J.R.R. Tolkien frente al ser humano y al imaginario tradicional. *Saitabi*, 69, 153-165.
- Ekman, S. & Taylor, A. I. (2009). Notes Toward a Critical Approach to Worlds and World-Building. *Fafnir: Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research*, 3(3), 7-18.
- Fernandes, L. (2006). Translation of Names in Children's Fantasy Literature: Bringing the Young Reader into Play. *New Voices in Translation Studies*, 2, 44-57.
- François, A. I. (2016). Aliens & Translators: Translation as common language in science fiction and fantasy. En A. Höltner (Ed.), *Proceedings of XXI Congress of the ICLA (International Comparative Literature Association), vol. 1: The Many Languages of Comparative Literature*. De Gruyter.
- Fromm, G., Grama, D. F., Beilke, N. S. V., & Guarato Santos, C. (2020). Wordsmith Tools and Sketch Engine: an analytical-comparative study for scientific research with corpora manipulation. *Revista de estudos de linguagem*, 3(28), 1101-1248.
- Furby, J. & Hines, C. (2011). *Fantasy*. Routledge.
- García Peinado, M. A. (1992). El juego de luz y sombra en *Sous le soleil de Satan* de Bernanos. *Anales de Filología Francesa*, 4, 31-41.
- Gomel, E. (2012). "Rotting time" Genre fiction and the Avant-garde. En J. Bray, A. Gibbons, & B. McHale (Eds.), *The Routledge Companion to Experimental Literature* (pp. 393-406). Routledge.
- Igareda, P. (2011). Categorización temática del análisis cultural: una propuesta para la traducción. *Íkala*, 16(27), 11-32.
- Inggs, J. (2003). From Harry to Garri. Strategies for the Transfer of Culture and Ideology in Russian Translations of Two English Fantasy Stories. *Meta: Journal des traducteurs*, 48(1-2), 285-297.
- Kirk, E. D. (1971). "I Would Rather Have Written in Elvish": Language, Fiction and *The Lord of the Rings*. *NOVEL: a Forum on Fiction*, 5(1), 5-18.
- Leech, G. N. & Short, M. (2007). *Style in Fiction: A Linguistic Introduction to English Fictional Prose*. Pearson Education.
- Loponen, M. (2009). Translating irrealia: Creating a Semiotic Framework for the Translation of Fictional Cultures. *Chinese Semiotic Studies*, 2, 165-175.
- Luo, Z. (2017). *A Bakhtinian Reading of Fantasy Chronotopes in Modern Children's Fantasy Literature*. [Tesis de Doctorado, University of Warwick]. University of Warwick – Publications Service & WRAP.
- Magliocco, S. (2019). The Taming of the Fae: Literary and Folkloric Fairies in Modern Paganisms. En S. Feraro & E. Doyle White (Eds.), *Magic and Witchery in the Modern West* (pp. 107-130). Palgrave Macmillan.

- McCarthy, M. & O'Keefe, A. (2010). Historical perspective: what are corpora and how have they evolved? En A. O'Keefe & M. McCarthy (Eds.), *The Routledge Handbook of Corpus Linguistics* (pp. 3-14). Routledge.
- McEnery, T., Xiao, R., & Tono, Y. (2006). *Corpus-Based Language Studies. An advanced resource book*. Routledge.
- Mendlesohn, F. (2002). Toward a Taxonomy of Fantasy. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 13(2), 169-183.
- Monson, M. J. (2012). Race-Based Fantasy Realm: Essentialism in the *World of Warcraft*. *Game and Culture*, 7(1), 48-71.
- Moreno Paz, M. C. (2019). Los *irrealia* en *The Lord of the Rings* de J.R.R. Tolkien y su traducción al español: procedimientos de formación y su recurrencia y productividad. *Skopos*, 10, 133-159.
- Muñoz Sempere, D. (2008). *La Inquisición española como tema literario: política, historia y ficción en la crisis del antiguo régimen*. Tamesis Books.
- Nikolaidou, D. (2018). The Evolution of Fantastical Storyworlds: A Study of Tabletop Role-Playing Settings. *Ex-centric Narratives: Journal of Anglophone Literature, Culture and Media*, 2, 218-229.
- Noriega Santiáñez, L. & Rodríguez Martínez, M. C. (2020). La identificación de elementos imaginarios en la traducción de literatura fantástica mediante corpus. En G. Caprara y V. García Alarcón (Eds.), *Estudios interdisciplinarios en traducción literaria y literatura comparada* (pp. 169-180). Comares.
- Olivera Tovar-Espada, M. (16 de agosto de 2012). La traducción de *El Señor de los Anillos* (8). La traducción de los nombres de los personajes (1). *El Trujamán*. https://cvc.cervantes.es/trujaman/antiores/agosto_12/16082012.htm
- Olivera Tovar-Espada, M. (16 de agosto de 2012). La traducción de *El Señor de los Anillos* (9). La traducción de los nombres de los personajes (y 2). *El Trujamán*. https://cvc.cervantes.es/trujaman/antiores/febrero_12/27022012.htm
- Pavkin, D. (2020). A cognitive linguistic approach to the analysis of fantasy text characters. *Cognition, communication, discourse*, 20, 41-61.
- Peterson, D. J. (2015). *The Art of Language Invention: From Horse-Lords to Dark Elves to Sand Worms, the Words Behind World-Building*. Penguin Books.
- Porteous, H. (2016). From Barbie to the oligarch's wife: Reading fantasy femininity and globalization in post-Soviet Russian women's magazines. *European Journal of Cultural Studies*, 20(2), 1-19.
- Rodríguez Martínez, M. C. (2020). La variación fraseológica intencional como recurso estilístico para la traducción de ciencia ficción. *Çédille*, 18, 649-664.
- Rodríguez Martínez, M. C. & Ortega Arjonilla, E. (2017). Traducción y adaptación de referentes culturales en la literatura de género fantástico del francés al español. *Entreculturas*, 9, 155-166.
- Salamanca Gutiérrez, G. F. & Valverde San Martín, A. L. (2009). Prestigio y estigmatización en variantes anteriorizadas y posteriorizadas de las vocales del español de Chile. *Literatura y Lingüística*, 20, 125-140.
- Sánchez Escalonilla, A. (2009). Fantasía de aventuras: la exploración de universos fantásticos en literatura y cine. *Comunicación y sociedad*, 22(2), 109-138.
- Stockwell, P. (2003). Introduction: science fiction and literary linguistics. *Language and Literature: International Journal of Stylistics*, 12(3), 195-198.
- Sundmark, B. (2020). The Translation and Visualizaciohn of Tolkien's *The Hobbit* into Swedish, the Aesthetics of Fantasy, and Tove Jansson's Illustrations. En A. Kérchy y B. Sundmark (Eds.), *Translating and Transmediating Children's Literature* (pp. 117-132). Palgrave Macmillan.
- Szymyślik, R. (2019). La traducción de léxico innovador vinculado a la medicina en mundos ficticios multimodales. *Panace@*, 20(49), 94-102.

- Szymyślik, R. (2020). La traducción de elementos lexicogénicos en la ciencia ficción. Análisis de *2001: A Space Odyssey* de Arthur C. Clarke. *Tonos Digital*, 38. <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/2420>. <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/2420>
- Taran, O. S., Palchevska, O., Luchyk, A.A., Shabunina, V.V., & Labenko, O.V. (2021). *Stylometric Study of the Fiction Using Sketch Engine*. En Digital Humanities Workshop (DHW 2021), Kiev (Ucrania).
- Turnau, T. A. (2004). Inflecting the World: Popular Culture and the Perception of Evil. *The Journal of Popular Culture*, 38(2), 384-396.
- Williams, M., Burden, R., & Lanvers, U. (2013). 'French is the Language of Love and Stuff': Student perceptions of issues related to motivation in learning a foreign language. *BERJ: British Educational Research Journal*, 28(4), 503-528.