

INTRODUCCIÓN A LA FONÉTICA DEL DOTHRAKI, LENGUA DE *JUEGO DE TRONOS*¹

SOME PHONETIC ASPECTS OF DOTHRAKI, THE LANGUAGE OF GAME OF THRONES

LETICIA GÁNDARA FERNÁNDEZ
Universidad de Extremadura

Resumen

Este trabajo presenta un análisis de la fonética del Dothraki, lengua artificial creada por David J. Peterson para la serie de televisión *Juego de Tronos*. Exponemos, primeramente, una breve introducción sobre el proceso de creación de la lengua y, por ende, de las influencias de las que Peterson se nutre para crear este sistema. En segundo lugar, analizamos los principales rasgos fonéticos que aparecen en esta creación lingüística.

Palabras clave: Dothraki; *Juego de Tronos*; David J. Peterson; *Canción de hielo y fuego*; George R. R. Martin.

Abstract

This paper presents an analysis of the phonetics of Dothraki, artificial language created by David J. Peterson for the television series *Game of Thrones*. First, we present a brief introduction on the process of language creation, and hence on the influences that Peterson uses to create this system. In the second place, we analyze the main phonetic features that appear in this linguistic creation.

Key words: Dothraki; *Game of Thrones*; David, J. Peterson; *A Song of Ice and Fire*; George R. R. Martin.

1. INTRODUCCIÓN

El interés por la construcción de lenguas artificiales nació en Inglaterra en pleno siglo XVII y estuvo estrechamente relacionado con la búsqueda de una lengua perfecta. Los móviles que guiaron la creación de los primeros proyectos lingüísticos en aquel momento poco o nada tienen que ver con los propósitos por los que a día de hoy se siguen construyendo lenguas². Desde mediados del siglo XX lo más frecuente es

¹ Universidad de Extremadura. Correo-e: leticiagf@unex.es. Recibido: 23-06-2017. Aceptado: 02-10-2018.

² Para una aproximación al origen del movimiento de lenguas artificiales pueden consultarse los trabajos de Maat (2004) Calero (1993, 1999), Eco (1994), y Couturat y Leau (1903).

encontrar lenguas inventadas con pretensiones meramente artísticas. Estas se conocen como lenguas artísticas, lenguas construidas, *conlangs* (*constructed languages*) o lenguas ficticias³. La mayoría de estos sistemas se utilizan como complemento de los mundos ficticios que normalmente aparecen en obras pertenecientes a la literatura fantástica y de ciencia ficción o para filmes cinematográficos. De las primeras, podemos citar casos como las lenguas élficas, creadas por J. R. R. Tolkien para *El Señor de los Anillos* (1954)⁴ y el Láadan, construido por Elgin para su trilogía feminista *Lengua Materna* (Elgin, 1984-1994)⁵. Con respecto al mundo del cine, podemos señalar creaciones tan populares como el Klingon de la saga *Star Trek* (elaborada por Okrand en 1979)⁶ o el Na'vi (diseñada por Frommer en 2005) de la película *Avatar*⁷. Pero, sin duda alguna, todo el protagonismo lo adquieren hoy las lenguas creadas para la serie de HBO *Juego de Tronos* (2011-2017), objeto de nuestro estudio en este trabajo.

La popular serie de televisión *Juego de Tronos* se basa en la saga *Canción de hielo y fuego* (1996-2011) de George R. R. Martin (Bayonne, Nueva Jersey, 1948)⁸. La saga, en la que se relatan las luchas de poder en los Siete Reinos de Poniente, se compone de siete libros: *Juego de tronos* (1996), *Choque de reyes* (1998), *Tormenta de espadas* (2000), *Festín de cuervos* (2005), *Danza de dragones* (2011), *Vientos de invierno* (en desarrollo) y

³ Algunos estudios que pueden consultarse para mayor conocimiento de este tipo de lenguas son los de Okrent (2010) y Adams (2011).

⁴ Las lenguas élficas que más éxito han tenido son el quenya y el sindarin. Ambas constituyen los pilares de *El señor de los Anillos*. Con sus creaciones lingüísticas, Tolkien pretendía recrear en sus obras un mundo fantástico poblado por hombres, orcos, enanos, elfos y otras criaturas. A diferencia de otras lenguas inventadas, las lenguas élficas están pensadas para transmitir armonía y belleza al ser escuchadas.

⁵ El Láadan se presenta como un caso particular en la historia de las lenguas inventadas, pues se trata de una de las pocas lenguas construidas de principio a fin por una mujer lingüista. Suzette Haden Elgin ideó este sistema con la intención de proporcionar a las mujeres una lengua que realmente expresara sus pensamientos, ya que la autora está convencida de que las lenguas naturales son inadecuadas para este fin. De ahí que "láadan", el nombre de la lengua, signifique literalmente "lengua del conocimiento perceptivo". Con el fin de que este sistema traspase los límites de la ficción y se asiente en el mundo real, Elgin lo convierte en el eje vertebrador de sus novelas, una trilogía de ciencia ficción que comienza con *Lengua Materna* (1984) y que continuó con *La Rosa de Judas* (1987) y *Earthsong* (1994). Para un acercamiento al proceso de construcción del láadan y su desarrollo en las novelas de ciencia ficción puede consultarse el estudio "Una lengua para mujeres: S. Haden Elgin y la creación del láadan" (Gándara, 2016).

⁶ El propósito de Okrand no era otro que crear un idioma cuyo sonido fuera diferente a todas las lenguas habladas en la tierra. Es probable, por tanto, que este fuera el motivo por el que la lengua base su fonética en sonidos guturales que a su vez son muy difíciles de pronunciar y entender. Gran parte de su léxico refleja aspectos relacionados directa e indirectamente con la guerra. Su complejidad léxica, junto a otros aspectos como su difícil pronunciación, pueden hacer que aprender klingon se convierta en una tarea fatigosa. La solución a este problema de aprendizaje nos la ofrece el Instituto de Lengua Klingon, así como la gran cantidad de materiales que podemos encontrar en Internet.

⁷ El na'vi fue creado por el lingüista Paul. R. Frommer para la película *Avatar*. De nuevo, el objetivo era conseguir una lengua que fuera fácil de pronunciar para los autores pero totalmente diferente de las lenguas habladas en la Tierra. Una antítesis en toda regla, un problema difícil de resolver, el perseguir una lengua bella a la vez que extraña, un interesante reto al que no solo se enfrenta su creador sino también los actores que deben aprenderla.

⁸ La publicación en 1996 del primer libro de la saga supuso una auténtica revolución en el género de la literatura fantástica. De hecho, fue George R. R. Martin el responsable de convertir la fantasía épica en un fenómeno de masas. Tal fue su éxito que apareció en la lista de los libros más vendidos del *New York Times*. Además, la obra recibió otros prestigiosos galardones como el premio *Locus*.

Un sueño de primavera (anunciado). Al igual que *El Señor de los Anillos* de Tolkien, dicha saga pertenece al género de la literatura fantástica. Sin embargo, no sigue el modelo utilizado por este reconocido autor, al que sí se amoldan otros escritores posteriores, en el que:

“Un Elegido debía llevar a cabo una misión que le llevaría a enfrentarse a un villano que encarnaba el Mal absoluto. Ese Elegido, además, vivía en una tierra en la que había criaturas fantásticas, magia, elfos, dragones y donde el Bien siempre acaba triunfando” (Such,2017).

A este propósito, señala Martin en una entrevista para la revista *Time*:

El cliché que él (Tolkien) estableció, la idea de un Señor Oscuro y sus Malvados Secuaces, en manos de escritores menores a lo largo de los años y las décadas no ha ayudado al género. La batalla del Bien y el Mal es un gran tema para cualquier libro y, desde luego, para uno de fantasía, pero creo que, al final, la batalla entre el bien y el mal se lucha dentro del corazón humano individual.

Otro aspecto que diferencia a ambos autores, y que nos interesa especialmente en este estudio, es el propio origen de las obras y, por ende, su vocación por la creación lingüística. Tolkien dedicó buena parte de su vida a la creación de más de catorce lenguas que después generarán todo un ciclo mitológico plagado de criaturas extrañas y lugares exóticos. En cambio, Martin no fue el encargado de inventar las lenguas que supuestamente hablan los habitantes de los Siete Reinos, sino que se limitó a incluir una serie de palabras, principalmente nombres propios, que serán de gran utilidad para el inventor de los idiomas. Este hecho explica que no encontremos diálogos completos en este tipo de lenguas en las novelas, pero sí puedan escucharse en su adaptación televisiva. De las lenguas inventadas, son el Valyrio y el Dothraki las que más éxito han tenido.

El encargado de crear ambos sistemas fue el lingüista estadounidense David J. Peterson. El Dothraki, objeto de estudio en este trabajo, es la lengua que hablan los Dothraki, un pueblo de nómadas guerreros que habitan en las llanuras del Mar Dothraki, en el continente de Essos. El nombre de la lengua coincide, por tanto, con el del pueblo Dothraki, que significa literalmente “men who ride, the Dothraki people” (Littaver,2016: 23). En las novelas, los Dothraki hacen gala de una serie de costumbres que les diferencian del resto de pueblos que residen en los Siete Reinos. Uno de los aspectos que caracteriza al pueblo Dothraki es su lengua. Sin embargo, aunque a menudo se alude a ella en las novelas, Martin solo originó una serie de palabras, entre las que encontramos sobre todo nombres propios. La importancia de estos términos es vital para el origen de la lengua Dothraki, pues, como veremos, constituyen las bases de este sistema lingüístico.

En el verano de 2009, los productores de la serie, Dan Weiss y David Benioff, solicitaron a la *Language Creation Society* un proyecto piloto para la lengua Dothraki. Entre las muchas propuestas recibidas, se encontraba el originado por Peterson, que contaba inicialmente con 300 páginas y diálogos traducidos al Dothraki. Cuando Peterson recibió el encargo de construir dicha lengua, los productores tan solo le pidieron que respetara dos principios: 1) debía incorporar a su creación lingüística las

palabras creadas por George R. R. Martin en las novelas; 2) la lengua debería provocar extrañeza al ser escuchada y, ante todo, «it to sound *harsh*» (Peterson,2015: 25).

Con respecto al primer punto, resulta importante destacar que Peterson no parte de cero para construir su lengua, sino que efectivamente toma como punto de partida las palabras que ya había inventado el autor de las novelas. Sin embargo, Martin no señaló en ningún momento cómo debían pronunciarse estas palabras, sino que fue Peterson el encargado de establecer los principales rasgos fonéticos de la lengua. Se trata de un total de 56 palabras, de las cuales 24 son nombres propios:

<i>khal</i>	<i>hrakkar</i>	<i>hranna</i>	<i>Cohollo</i>	<i>Ogo</i>
<i>khaleen</i>	<i>Jhogo</i>	<i>dosh</i>	<i>Rakharo</i>	<i>Temmo</i>
<i>rakh</i>	<i>Jommo</i>	<i>andahli</i>	<i>haesh</i>	<i>ko</i>
<i>dothrae</i>	<i>jaqqa</i>	<i>vaes</i>	<i>Aggo</i>	<i>Rhogoro</i>
<i>Dothraki</i>	<i>khalasar</i>	<i>Haggo</i>	<i>Iggo</i>	<i>quiya</i>
<i>Qotho</i>	<i>khas</i>	<i>Rhaego</i>	<i>Zollo</i>	<i>shierak</i>
<i>Fogo</i>	<i>rhaesh</i>	<i>Jhiqui</i>	<i>Bharbo</i>	<i>Moro</i>
<i>tolorro</i>	<i>khalakka</i>	<i>Mago</i>	<i>Pono</i>	<i>ai</i>
<i>khaeleesi</i>	<i>Drogo</i>	<i>rhae</i>	<i>maegi</i>	<i>Jhaqo</i>
<i>arakh</i>	<i>Quaro</i>	<i>mar</i>	<i>qoy</i>	<i>dothra</i>
<i>haj</i>	<i>Irri</i>	<i>rhaggat</i>	<i>rakhi</i>	<i>rham</i>
				<i>mr'anha</i>

Tabla 1. Palabras inventadas por George R. R. Martin.

Con respecto a lo segundo, la intención de Peterson era construir una lengua radicalmente diferente de las lenguas naturales, especialmente del inglés. Esta es una constante que se repite en la mayoría de los inventores de lenguas creadas con propósitos artísticos. Se trata de un aspecto que se encuentra estrechamente relacionado con la cultura a la que pertenece la lengua, que determina absolutamente su sonido. Así, mientras que el aspecto un tanto desapacible de los Klingons exigía una lengua que denotara dureza y desagrado, el agradable carácter de aquellos seres de piel azul que habitan en la luna de Pandora requería una lengua, el na'vi, pensada para transmitir armonía y belleza al ser escuchada. En consecuencia, ¿qué podemos esperar de una cultura, la del pueblo Dothraki, cuya máxima de vida no es otra que la guerra?

A estos dos principios debemos sumar un tercero: Peterson creó su lengua para una cultura ya existente, la del pueblo Dothraki, que ya Martin se había encargado de describir minuciosamente en sus obras. No resulta extraño, por tanto, que el “conlanger” defina el proceso de construcción de la lengua de la siguiente forma:

It wasn't as I was inspired to create a particular type of language that ended up being Dothraki. Rather, it was as if I had been given a very small part of puzzle that had been put together, and it was up to me not only to determine what the picture was, but also to create the rest of the pieces and then put them all together (Peterson,2015: 89).

No obstante, cuando un “conlanger” se pone manos a la obra con una nueva lengua, suele comenzar por elegir los sonidos que estarán presentes en la misma. “Es muy probable que las combinaciones que haga con esos sonidos se asemejen de

un modo muy sospechoso a los de su propia lengua” (Jaén,2017: 27), lo que cual no implica que la elección del sistema fonológico de la lengua resulte una tarea harto complicada. Por ello, en este trabajo, pretendemos observar cómo Peterson, uno de los lingüistas con más experiencia en la creación de lenguas artificiales, estableció los sonidos principales de su lengua.

2. INTRODUCCIÓN A LA FONOLOGÍA DEL DOTHRAKI.

En aras de facilitar la pronunciación de la lengua por parte de sus seguidores, son muchos los “conlangers” que deciden utilizar el alfabeto latino para representar su lengua. Otros, sin embargo, optan por desarrollar su propio alfabeto como parte de sus creaciones lingüísticas. En este caso, Peterson se decanta por la primera de las opciones para facilitar el aprendizaje de la lengua a los hablantes del mundo real. No sucede lo mismo con otras creaciones lingüísticas anteriores del autor, en las que construye hasta tres alfabetos distintos para representar las lenguas inventadas, Castithan, Irathient e Indojsinen, que aparecen en la serie televisiva de ciencia ficción *Defiance* (Peterson,2015: 209):

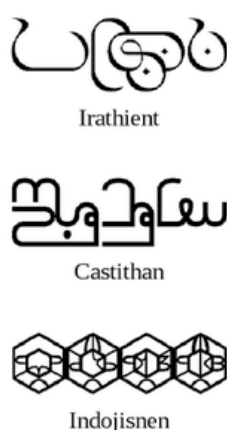


Imagen 1. Ejemplos de Castithan, Irathient e Indojsinen

2.1. Consonantes

En Dothraki aparecen un total de 26 consonantes, entre las que no se encuentran ni la *p* ni la *b*. Adicionalmente, en el alfabeto Dothraki se incluyen también las siguientes combinaciones: *ch*, *kh*, *sh*, *th* y *zh*. De tal forma, las consonantes de esta lengua inventada son las siguientes:

Dothraki	Ejemplo	Ejemplo en Dothraki
ch	mischief	chare <i>ear</i> sachat <i>to divide</i> M'ach! <i>Hi!</i>
d	dog (dental)	dothralat <i>to ride</i> adakhath <i>to eat</i>
f	feather	fonak <i>hunter</i> hlofa <i>wirst, ankle</i>
g	good	Gwe! <i>Here!/Let's go!/ Go!</i>
h	hand	haj <i>strong</i> tihat <i>to look, to see</i> rhoa <i>animal</i> fih <i>smoke</i>
j	jungle	jahak <i>braid</i> lajak <i>warrior</i> haj <i>strong</i>
k	sky	ko <i>bodyguard</i> akat <i>two</i> fonak <i>hunter</i>

Dothraki	Ejemplo	Ejemplo en Dothraki
kh	Bach	khifat <i>to sneeze</i> zhikhat <i>to be sick</i> rich <i>rotten</i>
l	leg (dental)	lajak <i>warrior</i> malilat <i>to be finished</i> krol <i>flea</i>
m	man, jam	m'athchomaroon <i>hello</i> mem <i>sound</i>
n	no, men (dental)	ninthqoyi <i>blood sausage</i> majin <i>and then, then</i>
q	sky, but produced deep in the black of throat	qora <i>hand, arm</i> oqooqo <i>heartbeat</i> fasqoyi <i>destiny</i>
r	rolled, as in Spanish, when at the beginning of the word and followed by a vowel, at the end of the word, or when doubled; everywhere else, tapped	rai <i>hooray</i> rhaesh <i>land, country</i> mori <i>they</i> mhar <i>sore</i> jerrya <i>discussion</i>

Dothraki	Ejemplo	Ejemplo en Dothraki
s	see	sajo <i>one's own horse</i> ase <i>word, command</i> vaes <i>city</i>
sh	she	shierak <i>star</i> kisha <i>we</i> hosh <i>giddyup</i>
t	stop (dental)	tih <i>eye</i> ataki <i>first</i> astat <i>to say</i>
th	thin	thir <i>alive</i> athrokar <i>fear</i> eveth <i>water</i>
v	very, have	vov <i>weapon</i> havzi <i>cat</i>
w	water, anyway	awazak <i>screamer</i> zoqwat <i>to kiss</i>
y	yes, boy	yer <i>you (sg.)</i> qoy qoyi <i>blood of my blood</i>

Dothraki	Ejemplo	Ejemplo en Dothraki
z	zoo	ziso <i>wound</i> kazga <i>black</i> laz <i>could, can</i>
zh	measure	zhavorsa/ zhavvorsa <i>dragon</i> afazhi <i>warm</i> rizh <i>son</i>

Tabla 2. Consonantes en Dothraki (Peterson, 2014: 11-17)

Para la elaboración de este inventario, Peterson toma como referencia las grafías que aparecen en las palabras facilitadas por George R. R. Martin en *Canción de hielo y fuego*. En función de estas, establece las siguientes reglas de pronunciación:

- La *j* se corresponde con la africada post-alveolar sonora [dʒ].
- La *y* representa a la aproximante palatal sonora [j]. Suele aparecer en las lenguas germánicas y eslavas. En inglés, aparece en la *y* de *yes*.
- *Q* debe pronunciarse [q] cuando no va acompañada de la vocal *-u*. Por otra parte, *Qu* debe reinterpretarse como una secuencia de [k] y [w] y debería ser representada como *kw* (se permite la secuencia [qw]). Tolkien también emplea la combinación *kw-* en la lengua quenya. De ahí que encontremos el propio nombre de la lengua escrito como *kwenya* y *quenya* (González, 2002).
- Las dígrafos *th*, *sh*, *kh* y *jh* deberían ser pronunciadas como [θ], [ʃ], [x] y [ʒ], respectivamente. En el caso de *jh*, sufre una evolución a *zh*. Tan solo observamos la grafía *jh* en el nombre de uno de los personajes, *Jhogo*. Aunque este término se encuentra en la lista de palabras creadas por George R. R. Martin, Peterson consideró necesario que dicha grafía fuese reemplazada por *zh*. Constituye este, por tanto, uno de los pocos cambios que Peterson efectuó sobre los vocablos que ya aparecían en las novelas de Martin. Además, los dígrafos *ch*, *kh*, *sh*, *th* y *zh* pueden ser dobles. En este caso, se representarían como *cch*, *kkh*, *ssh*, *tth* y *zzh*, respectivamente. Peterson lo ejemplifica en la siguiente tabla (2014: 19):

cch	vosecchi <i>of course not</i>
kkh	lakkhat <i>to chew</i>

ssh	asshekh <i>today</i>
tth	atthirar <i>life</i>
zzh	Havazzhifi Kazga <i>Black Salt Sea</i>

Tabla 3. Grupos consonánticos en Dothraki

- La fricativa glotal sorda [h] puede aparecer en cualquier posición en la palabra sin que varíe su pronunciación.
- R se corresponde con la *r* en español. En posición inicial y final de palabra, aparece como la vibrante múltiple [r]; sin embargo, en cualquier otro lugar, se pronuncia como la vibrante simple [r], a menos que sea doble, en cuyo caso también se corresponde con la vibrante múltiple [r].
- Con el objetivo de que la lengua tenga un sonido lo más diferente posible a las lenguas naturales, Peterson establece que las consonantes coronales [t], [d], [n], [l] deben ser dentales. Apunta que «if pronounced accurately, it would give the language a recognizably foreign sound» (Peterson, 2015: 92).
- Muchas de las consonantes nasales serían simplemente alófonos del fonema /n/ que aparecen en contextos específicos: [N] antes de [q]; [ŋ] seguida de [x], [k], y [g]; etc.

Con todo, el inventario fonético del Dothraki creado a partir del vocabulario existente es el siguiente:

	Labial	Dental	Alveolar	Palatal	Velar	Uvular	Glottal
Oclusiva		t, d			k, g	q	
Africada				dʒ, (tʃ)			
Fricativa	f, v	θ	s, z	ʃ, ʒ	x		h
Nasal	m	n	n	ɲ	ŋ	N	
Aproximante				j	w		
Lateral		l					
Vibrante			r, r				

	Anterior	Posterior
Cerrada	i	
Intermedia	e	o
Abierta		a

Tabla 4. Inventario fonético del Dothraki (Peterson, 2015: 92)

Para elaborar este inventario, Peterson toma como referencia las grafías que aparecen en la lista de palabras creadas por George R. R. Martin. El único cambio que Peterson realizó fue la adición de [tʃ] junto a la africada palatal [dʒ] para representar la grafía *ch*. No obstante, resulta obvio que el autor de la lengua tuvo presente el inventario fonético de la lengua inglesa, precisamente para no repetir inconscientemente los mismos sonidos que dominan en esta. Pues, como él mismo asegura (Peterson, 2015:

93), al crear una lengua, no conviene dejarse influir por los patrones fonológicos de tu lengua materna. Este hecho se evidencia en los siguientes rasgos:

- Mientras que la /d/ y la /t/ son alveolares en inglés, el autor de la lengua defiende que estas deben ser dentales en Dothraki, tal y como sucede en español; lengua que influye de manera notable en este proyecto lingüístico.
- La post-alveolar /dʒ/ en inglés pasa a ser africada palatal en Dothraki.
- Las fricativas labio-dentales /f/ y /v/ del inglés aparecen como fricativas labiales en Dothraki. Sin embargo, la fricativa dental /θ/ se mantiene, al igual que sucede con las fricativas alveolares /s/ y /z/. En cambio, las fricativas post-alveolar sorda /ʃ/ y sonora /ʒ/ del inglés se convierten en palatales en Dothraki. La fricativa velar sorda /x/, que solo aparece en el inglés dialectal de Escocia, se posiciona, como veremos, en uno de los rasgos distintivos de la lengua Dothraki. Finalmente, la fricativa glotal /h/ se mantiene, siendo muy frecuente su aparición en la lengua citada.
- Con respecto a los fonemas laterales, la alveolar /l/ del inglés se articula como dental en Dothraki.
- Finalmente, en Dothraki también encontramos cierta influencia de lenguas como el japonés o las lenguas arábigas: de la primera, el Dothraki asimila la nasal uvular /N/; en cambio, de la segunda, Peterson recupera la oclusiva uvular sorda [q].

Por otra parte, conviene destacar dos aspectos en los que Peterson no estaba totalmente de acuerdo con el autor de las novelas. Resulta paradójico que el primero de estos sea el propio nombre de la lengua. Así, mientras Martin pronuncia *conscientemente* [do.ˈθɪæ.kai], Peterson asegura que “this pronunciation is still [...] unfathomable. I am glad I didn’t know about his pronunciation before I did my work, and I think I did right by the fans by going with what I believe is the ‘usual’ *doth-ROCK-ee* pronunciation”. Sin embargo, algo diferente sucedió con la palabra *khaleesi*. Un hablante inglés pronunciaría esta palabra como [kʰə.ˈli.si], forma no del todo correcta pues atenta contra una de las normas inviolables de Martin. Según esta, *Khaleesi* debe tener cuatro sílabas largas, constituyendo la segunda *e* una sílaba por sí sola; lo que implica que deba pronunciarse separada del resto de sílabas que conforman dicho término. Así, según Peterson, la pronunciación correcta sería [ˈxa.le.e.si], forma que los hablantes ingleses articulan como [ˈkʰɑ.lə.si] o [kʰə.ˈli.si]. Nótese también la evolución de [x] a [kʰ], fruto de la evolución *natural* de las lenguas, aspecto del todo cuestionable tratándose de lenguas inventadas (Peterson, 2015: 93). Sin embargo, aunque Peterson reconoce que la forma [kʰə.ˈli.si] es incorrecta, argumentado que lo adecuado sería el término *khalisi*, no tuvo más remedio que hacer una excepción en su lengua, como señala en la siguiente cita:

I wish I would have made an exception. In order to reflect the real-word pronunciation, I should have changed the Dothraki spelling to *khalisi* and been done with it. Alas, it wasn’t to be, so the gaffe will live on, to my shame (Peterson, 2015: 93).

Al margen de estas excepciones, Peterson enumera una serie de rasgos que conforman la esencia de la lengua Dothraki: la fricativa velar sorda [x], la vibrante múltiple [r], la oclusiva uvular sorda [q], y la fricativa glotal [h] (que con frecuencia aparece como [h]) y las consonantes dobles y geminadas. El “conlanger” se asegura de que dichos sonidos aparezcan muy frecuentemente en su lengua a través de las siguientes estrategias:

- La fricativa velar sorda [x], representada *kh*, aparece con frecuencia en las palabras en Dothraki. Como ejemplos, citamos términos como *khal*, *khaleesi*, y *arakh*. Para asegurarse de que hubiera una gran cantidad de vocablos con este sonido, Peterson lo convirtió en el sufijo derivativo *-(i)kh*. Así, las palabras que terminan en [x] son muy comunes en Dothraki: *kachrakh* (oler), *mechikh* (codornices asadas), *nesikh* (conocimiento), *sewafikh* (vino), etc.
- La vibrante múltiple [r] constituye uno de los rasgos distintivos del Dothraki. Con el objetivo de aumentar su presencia en la lengua, Peterson ideó dos sufijos con los que pretendía obtener una mayor productividad en la formación de palabras en su lengua. Por un lado, utiliza dicha terminación para expresar colectividad. Para ello, toma como referencia el término *khalasar* (grupo de Dothrakis nómadas), derivado de *khal* (jefe del grupo). Así, el sufijo aparece en términos como *astosor* (historia), *gimisir* (plebeyos, *jereser* (mercado), *lajasar* (ejército), etc. Por otro, el *conlanger* añade otro sufijo con el que formar nombres abstractos. Esta estrategia se presenta como rasgos distintivos del Dothraki. Gracias a este sufijo, partimos de *daora* (bueno) para formar *athdaorazar* (excelente) o de *jahak* (galón) para obtener *athjahakar* (orgullo).
- En Dothraki, también hay una gran presencia de consonantes geminadas: *gillosor* (tiempo); *iffi* (victoria); *jinni* (aquí); etc. En algunos casos, las geminadas se utilizan para formar otras palabras. En este caso, la primera consonante de la palabra se dobla y obtenemos términos como *allayafat* (complacer), que proviene de *layafat* (ser feliz). Esto también sucede con vocales dobles, que aparecen en los sufijos *-aan* y *-oon*. Por ejemplo, el término *rekke* [‘rekke] (*loc. adv.* ahí, ese lugar; *conj.* donde) origina *rekkaan* (*conj.* a donde) y *rekoon* (*conj.* de donde).
- A diferencia de los casos anteriores, [q] y [h] no se utilizan para formar palabras nuevas, sino que en esta ocasión Peterson recurrió a una estrategia diferente. Para asegurarse de que estos sonidos estuvieran muy presentes en su lengua, el autor las empleó para constituir palabras que aparecen con frecuencia en los guiones. Algunas de las que Peterson menciona como favoritas son *mahrzh* (hombre) y *hrazef* (caballo). Nótese cómo en ambos casos se utiliza la [h] en una posición en la que no aparece en inglés. Como ejemplo de la oclusiva uvular sorda [q], referimos el término *qora*, empleado para referirse al brazo y a la mano, algo similar a lo que sucede en japonés con la palabra *ashi* para el pie y la pierna entendidos como una sola parte del cuerpo. En otras ocasiones, la presencia de términos con este sonido en

la lengua es del todo fortuita, pues aparecen, por ejemplo, en frases como 'sangre de mi sangre', en la que aparece la palabra *qoy*, inventada por Martin para 'sangre'.

- Consonantes y vocales dobles en Dothraki se pronuncian como un grupo. En cuanto a las consonantes, Peterson aconseja a los hablantes de lengua inglesa que presten atención a la diferencia entre la letra *s* en *misunderstood* frente a *misspent* (Peterson, 2014: 17). La distinción entre consonantes dobles y simples es importante debido a que la presencia de una consonante doble en una palabra puede generar un cambio de significado. Como ejemplo, citamos los vocablos *jelli* y *jeli*, que significan 'queso' y 'limón', respectivamente. Con todo, las consonantes dobles que conforman el Dothraki son las siguientes:

dd	addrivat <i>to kill</i>
ff	affin <i>when</i>
gg	rhaggat <i>cart</i>
hh	najahheya <i>victory</i>
jj	ajjalan <i>tonight</i>
kk	akka <i>also, as well</i>
ll	jelli <i>cheese</i>
mm	gomma <i>mouth</i>
nn	hanna <i>rose</i>
qq	jaqqa <i>executioner</i>
rr	tolorro <i>bone</i>
ss	disse <i>only, just</i>
tt	esittesak <i>braggart</i>
vv	inavva <i>sister</i>

ww	ewweya <i>olive pit</i>
yy	ayyathat <i>to lift</i>
zz	ezzolat <i>to teach</i>

Tabla 5. Consonantes dobles en Dothraki (Peterson, 2014: 17).

2.2. Vocales

Las vocales que aparecen en Dothraki son cuatro: *a*, *e*, *i*, *o*. La única vocal que no se utiliza en Dothraki es la *u*. En las palabras creadas por Martin tan solo aparecía la *u* en el grupo *qu-*. Dicha ausencia es del todo intencionada y Peterson decide mantener esta tendencia; por lo que la *u* solo puede aparecer en el grupo *qu*⁹. De esta forma, el sistema vocálico es el siguiente:

a	between hat y hot; hot (after q)	astat <i>to say</i> qacha <i>firefly</i>
e	grey; bed (after q)	eveth <i>water</i> quevir <i>forest</i>
i	machine; grey (after q)	iz <i>poison</i> fati <i>insult</i> qile <i>island</i>
o	open; not (after q)	okeo <i>friend</i> qora <i>hand, arm</i>

Tabla 6. Vocales del Dothraki (Peterson, 2014:17).

Todas las vocales deberían ser pronunciadas por separado, incluso cuando aparecen junto a otra vocal. En este sentido, Peterson toma como referencia los hiatos del español. Cita como ejemplo el caso de *crear*, término en el que se distinguen dos sílabas diferentes *cre-er*. Así, en Dothraki es frecuente encontrar varias vocales seguidas. Sin embargo, aunque estas constituyan un único grupo, las vocales pertenecen a sílabas

⁹ La única excepción aparece en ciertas ediciones de *A Clash of Kings*, donde *Vaes Tolorro* fue escrito erróneamente *Vaes Tolorru*. Tal y como afirma su creador, esto es claramente una errata.

consecutivas. Este hecho implica que palabras como *krazaaj* estén compuestas por tres sílabas (*kra-za-aj*). Las combinaciones posibles son las siguientes:

aa	krazaaj <i>mountain</i>
ae	vaes <i>city</i>
ee	avees <i>father (accusative)</i>
ei	dei <i>shallow</i>
ia	chelsian <i>locust</i>
io	chiori <i>woman</i>
oa	choakat <i>to be bitter</i>
oo	m'athchomaroon <i>hello</i>

Tabla 7. Vocales del Dothraki (Peterson, 2014:17)

2.3. La sílaba.

El núcleo silábico en Dothraki está compuesto normalmente por una vocal. Las estructuras sílabas son las que se recogen en la siguiente tabla:

Book Word(s)	Pattern	Created Words
<i>khal, haj, dosh</i>	CVC	<i>rek, qov, nith, maj, jin, has, fir, dim, chath, sash, tor</i>
<i>hranna</i>	C(C)V(C)CV	<i>shilla, mhotha, qwizh, rhiko, vroza, krista, hrelki</i>
<i>rhaesh</i>	C(C)VV(C)	<i>rhoa, noah, leik, khaor, daen, fiez, koal, mai, neak</i>
<i>Aggo, jaqqa</i>	(C)VC:V	<i>lorra, ricchi, ville, yalli, zajja, zhille, naffa, khirra, gillo</i>
<i>tolorro, Cohollo</i>	CVCVCCV	<i>zhokakkwa, najahhey, movekkha, Kovarro, inavva.</i>

Tabla 8. Estructura silábica en Dothraki (Peterson, 2015: 94)

Las consonantes [g], [q] y [w] no pueden aparecer en posición final de palabra, pero sí pueden presentarse en posición final de una sílaba situada en el interior de la palabra. De ahí que encontremos ejemplos como *leqse* ([leq.se], rata). Para salvar las excepciones que puedan registrarse, Peterson añade una vocal a las palabras que terminen en estas consonantes. Por ejemplo, un verbo como *haqat* (estar cansado), en pasado tendría la forma *haq*. Dado que la [q] no puede aparecer al final de una palabra,

se le añade una -e y pasaría a ser [ha.que]. Peterson califica la adición de la -e como una estrategia de reparación que utiliza en su lengua.

2.4. El acento

En Dothraki, también encontramos las siguientes reglas de acentuación:

- Cuando una palabra acaba en vocal, el acento recae en la primera sílaba: *ataki* (primero), *havzi* (gato).
- Cuando una palabra acaba en consonante, la sílaba acentuada es la última: *lajak* (guerrero).
- Cuando la penúltima sílaba es una sílaba fuerte (sílaba en la que parece la combinación consonante-vocal-consonantes antes de otra consonante), y la palabra finaliza en vocal, el acento aparece en la penúltima sílaba: *zhavorsa* (dragón), *vosechi* (negación rotunda).

Peterson establece solamente tres reglas de acentuación para las palabras en Dothraki. Constituye este uno de los casos en los que se evidencia el deseo del autor por construir una lengua extraña y atípica como simple y regular. Mientras que lo segundo se advierte en la ausencia de excepciones a estas reglas gramaticales, lo primero se refleja en la importancia que adquiere el acento en la lengua Dothraki. Pues su verdadera función es, tal y como advierte su creador (Peterson, 2015: 94), otorgar un sonido a la lengua que la diferencia del resto de naturales, especialmente del inglés. Este hecho explica que encontramos palabras Dothrakis cuya sílaba tónica es la última, algo que no sucede en inglés. Si atendemos a este asunto, entenderemos también la incorrecta pronunciación de términos como *Dothraki* o *Khaleesi*, como apunta el autor de la lengua. Pues, si prestamos atención a las reglas de acentuación, ambas palabras terminan en vocal, por lo que el acento, a diferencia de lo que sucede, debería recaer en la primera sílaba. El autor de la lengua justifica esta «excepción» al catalogar dichos términos como préstamos en inglés: “they would be borrowings when spoken in English, that wasn’t a big deal” (Peterson, 2015: 94). Sin duda, lo más importante para Peterson es “that the dialogue had that characteristic Dothraki rhythm”. Con todo, presentamos a continuación una frase común en lengua dothraki:

Lajak oga haz oqet ha khalaan.

[la.'dʒak 'o.ga haz o.'qet ha xa.la.'an]

“The warrior is slaughtering that sheep for the khal’.

“El guerrero está matando a las ovejas para el jefe”.

3. CONCLUSIONES

El recorrido efectuado en las páginas precedentes por los principales rasgos fonéticos del Dothraki nos permite afirmar que su contribución al movimiento de las lenguas artificiales no es en absoluto desdeñable. Peterson se sirve de diferentes procedimientos y recursos para trazar el inventario fonético de su lengua, lo cual nos

permite entrever su alto dominio de la lengua y su profundo conocimiento de los mecanismos que subyacen al funcionamiento de las lenguas naturales. La simplicidad y regularidad que definen este sistema nos ayudan a entender por qué se ha posicionado como una de las lenguas más populares en el campo de las creaciones lingüísticas artificiales. Sin embargo, a diferencia de la atención que han recibido otros sistemas como el Klingon o las lenguas élficas de Tolkien, apenas encontramos estudios dedicados al Dothraki. Por ello, resulta necesario establecer un análisis profundo en el que se abarquen los distintos planos de la lengua; pues el proyecto de Peterson merece ocupar un lugar destacado en el movimiento de creación de lenguas artificiales y solo así conseguiremos otorgárselo.

BIBLIOGRAFÍA

- Adams, M. (2011): *From elvish to klingon. Exploring invented languages*, Nueva York, Oxford University Press.
- Calero Vaquera, M^a. L. (1993): "En torno a la lengua universal. La contribución de Bonifacio Sotos Ochando (1785-1869)". *Revista Española de Lingüística*, 23(2), 91-113.
- Calero Vaquera, M^a. L. (1999): *Proyectos de lengua universal. La contribución española*, Córdoba, Publicaciones de la Universidad de Córdoba y Obra Social y Cultural Cajasur.
- Couturat, L. y Leau, L. (1903): *Histoire de la langue universelle*, Hildesheim, Georg Olms Verlag.
- Eco, U. (1994): *La búsqueda de la lengua perfecta*, Barcelona, Crítica.
- Gándara Fernández, L. (2016): "Una lengua para mujeres: S. Haden Elgin y la creación del láadan", en A. Salvador *et alii* (eds.) (2016) *La Historiografía Lingüística como paradigma de investigación*, Madrid, Akal: 381-392.
- González Baixauli, L. ([1999] 2002): *La lengua de los elfos. Una gramática para el quenya de J. R. R. Tolkien: Tengwesta Kwenyava*, Barcelona, Minotauro.
- Jaén Martín, M. (2017): *Cómo crear una lengua. Manual para elaborar un idioma propio*, Córdoba, Berenice.
- Littauer, R. *The Dothraki Language Dictionary*, <https://docs.dothraki.org/Dothraki.pdf> (Consultado en abril de 2017).
- Maat, J. (2004): *Philosophical Languages in the Seventeenth Century: Dalgarno, Wilkins, Leibniz*, Netherlands, Kluwer Academic Publisher.
- Okrent, A. (2010): *In the land of invented languages: a celebration of linguistic creativity, madness and genius*, Nueva York, Spiegel & Grau.
- Peterson J., D. (2014): *Living Language Dothraki*, Nueva York, IVY Books.
- Peterson J., D. (2015): *The art of language invention. From Horse-Lords to Dark Elves, the Words Behind World-Building*, Nueva York, Penguin Books.

Such, M. (2017): "Así revolucionó 'Juego de Tronos' la literatura fantástica" <http://www.lavanguardia.com/series/20170411/421625714717/juego-de-tronos-george-rr-martin-cancion-de-hielo-y-fuego-fantasia.html> (Consultado en mayo de 2017).