

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA
FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN
GRADÓ EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

EL LENGUAJE DE ROL EN EL JAPONÉS Y EL ESPAÑOL

EL CASO DE ANYA EN *SPY X FAMILY*

ROLE LANGUAGE IN JAPANESE AND SPANISH

ANYA IN *SPY X FAMILY*

María Parralo Pitel

Sayaka Kato

Salamanca, 2023

RESUMEN

El lenguaje de rol o *yakuwari-go* se compone de aquellas expresiones utilizadas para reflejar las características de un determinado personaje en un contexto ficticio. Estas expresiones pueden ser muy variadas, lo que hace que su traducción sea especialmente complicada. Por tanto, en este trabajo se realizará un análisis comparativo del manga y del anime *Spy x Family* en sus versiones japonesas y españolas. De este modo, se tratarán de examinar las diferencias y similitudes que existen en las herramientas lingüísticas utilizadas por estos dos idiomas para caracterizar a los personajes. Asimismo, al comparar el manga y el anime, se descubrirán las divergencias entre el lenguaje escrito y el lenguaje oral a la hora de plasmar el lenguaje de rol.

PALABRAS CLAVE: *yakuwari-go*, traducción, análisis comparativo, manga, anime, herramientas lingüísticas.

ABSTRACT

Role language or *yakuwari-go* is made up of the expressions used to portray the characteristics of a certain character in a fictional context. These expressions can be very varied, which makes their translation complicated. Therefore, in this paper I will carry out a comparative analysis of the manga and anime *Spy x Family* in their Japanese and Spanish versions. In this way, I will try to examine the differences and similarities that exist between the linguistic tools used by these two languages to show the characters' traits. Furthermore, through the comparison between the manga and the anime, we will find out the dissimilarities between the written and the spoken language in representing role language.

KEYWORDS: *yakuwari-go*, translation, comparative analysis, manga, anime, linguistic tools.

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. MARCO TEÓRICO	5
2.1 Sistema de escritura del japonés	5
2.2 Lenguaje de rol	7
2.3 Traducción audiovisual	8
2.4 Onomatopeyas... ..	11
3. METODOLOGÍA.....	12
4. ANÁLISIS.....	12
4.1 Comparación manga japonés y español.....	12
4.2 Comparación anime japonés y español	21
4.3 Comparación manga y anime japonés.....	22
4.4 Comparación manga y anime español.....	23
5. CONCLUSIONES.....	25
6. BIBLIOGRAFÍA	27

1. INTRODUCCIÓN

El objetivo del presente trabajo es analizar la manera de reflejar el habla particular de un personaje en el manga y en su adaptación al anime, tanto en español como en japonés. Por medio de esta comparación, se pretende averiguar si es más fácil plasmar esta habla característica a través del lenguaje escrito o a través del lenguaje oral. Asimismo, se investigarán las diferencias entre las herramientas lingüísticas que existen en el español y en el japonés para reflejar las especificidades del discurso de una persona determinada.

La elección de este tema se debe a mi afición por el manga y por el anime, pero también a mi interés por descubrir las posibilidades con las que cuentan idiomas tan distintos como el español o el japonés para representar los rasgos característicos de una persona determinada. De esta forma, se pueden conocer con mayor profundidad ambas lenguas, así como descubrir métodos para traducirlas. Traducir del japonés al español (la combinación que nos ocupa) no siempre es tarea fácil debido a sus grandes diferencias y a su lejanía en términos culturales. Por ello, a través de este trabajo se pretenden identificar algunos problemas que surgen en la práctica cuando los textos en japonés recurren al lenguaje de rol o *yakuwari-go*, a fin de que el traductor los pueda detectar e intentar resolver.

El objeto de análisis de este trabajo es el manga titulado *Spy x Family* y su adaptación al anime denominada de la misma forma. En cuanto al manga, éste fue creado por Tatsuya Endo y publicado el 25 de marzo de 2019 en la revista en línea japonesa llamada *Shōnen Jump+* de la editorial *Shūeisha*. Aunque el acceso a la lectura en línea de este manga es gratuito, cabe destacar que, hasta mayo de 2022, consta que se han vendido más de 18 millones de copias impresas y digitales en Japón (Varela, 2022). Por otro lado, la versión española se distribuye en España desde 2020 por parte de la Editorial Ivrea.

Por su parte, la adaptación al anime llegó casi tres años después, el día 9 de abril de 2022, cuando se emitió el primer episodio de la primera temporada. Actualmente, el anime consta de 25 episodios, y el último de ellos se emitió el 24 de diciembre de 2022 (Albert, 2022), aunque ya se ha confirmado que en octubre de este año se estrenará la segunda temporada (Arroyo, 2023). Cabe destacar que tanto el manga como el anime han sido bien recibidos por la crítica y han alcanzado altos niveles de audiencia y ventas.

En ambas versiones, la historia se enmarca en un contexto de guerra entre los países

Westalis y Ostania, inventados por el autor. A uno de los mejores espías de Westalis, llamado *Twilight*, se le encarga la misión de matar a un poderoso enemigo, Donovan Desmond, cuyas únicas apariciones públicas ocurren en los eventos escolares de su hijo. Para llevar a cabo esta misión, a *Twilight* se le da la identidad de Loid Forger y se le ordena a formar una familia en 7 días. Por ello, recluta a una mujer llamada Yor Briar, que en realidad es una asesina profesional buscada por ambos países. Además, adopta como hija a Anya, una niña huérfana de 4 años que tiene el poder de leer mentes.

Aunque a lo largo del trabajo se mencionará a algunos personajes, la verdadera protagonista será Anya, ya que tiene una forma de hablar muy característica que se manifiesta de manera distinta en las versiones. Esto se debe a que fue creada como un experimento de una organización que se desconoce, pero logró escapar. Al haber pasado casi toda su vida en un laboratorio, no ha recibido la educación necesaria y además carece de habilidades sociales y comunicativas, lo que sin duda se refleja en la manera en la que se expresa.

Para analizar el uso del lenguaje que realiza Anya, el presente trabajo se divide en tres secciones principales. La primera es el marco teórico, donde se explicará de manera breve el sistema de escritura del japonés, el lenguaje de rol, la traducción audiovisual y las onomatopeyas. Después, en el segundo apartado, se mostrará la metodología utilizada. Por último, se procederá al análisis, que a su vez se divide en cuatro apartados: comparación del manga japonés y español; comparación del anime japonés y español; comparación del manga y del anime japonés; y comparación del manga y del anime español.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Sistema de escritura del japonés

Antes de comenzar, resulta imprescindible realizar una breve introducción al sistema de escritura del japonés, ya que en el trabajo se enunciarán conceptos del mismo que son relevantes para el análisis y que es necesario conocer.

Los sistemas de escritura de todos los idiomas se componen de un conjunto de símbolos, llamados grafemas, que codifican el lenguaje. Según el tipo de símbolos que se utilicen, encontramos tres tipos distintos de sistemas de escritura: silábicos, logográficos y alfabéticos (Rubio Martín, 2018:16-17).

En primer lugar, los sistemas silábicos son aquellos en los que cada grafema representa una sílaba, como los silabarios *kana* del japonés: *hiragana* y *katakana*. Normalmente, las sílabas en japonés se componen de una consonante y una vocal, con la excepción de las vocales y de la letra n (ん en *hiragana* y ん en *katakana*). Cabe destacar que el *hiragana* y el *katakana* están compuestos por 46 símbolos que representan los mismos fonemas o sílabas. Sin embargo, la diferencia principal entre ellos radica en su uso. Por un lado, el *hiragana* se utiliza principalmente para escribir las formas verbales, los adjetivos, los adverbios y las partículas. Por otro lado, el *katakana* se usa casi de forma exclusiva para palabras que tienen origen extranjero. Por ejemplo, パーティー (paatii), que viene del inglés *party*, es decir, fiesta.

En segundo lugar, nos encontramos con los sistemas logográficos, en los cuales cada símbolo o grafema representa una palabra, lexema o morfema, esto es, una unidad con significado. En el caso del japonés, este sistema logográfico está presente en los *kanjis*, que son unos caracteres de origen chino que representan más de un morfema con el mismo significado. En japonés, los *kanjis* tienen como mínimo dos lecturas: una de origen japonés llamada *kundoku* (訓読) y otra de origen chino, llamada *ondoku* (音読). Por ejemplo, el kanji 水, que representa el agua, tiene como lectura *kun* “mizu” y como lectura *on*, “sui”. Como regla general, la lectura *kun* se suele utilizar cuando el kanji aparece de manera aislada, es decir, no acompañado de otros kanjis. En cambio, se suele usar la lectura *on* cuando el *kanji* aparece unido a otro *kanji* para formar otra palabra distinta. Siguiendo con el ejemplo anterior, cuando 水 se une con el *kanji* 泳, forman la palabra 水泳, que significa natación y se lee como “sui-ei”.

Por último, los sistemas de escritura alfabéticos son aquellos en los que cada grafema, que es una letra, corresponde a una vocal, consonante o fonema. Este es el caso de la lengua española y del sistema japonés de transcripción fonética conocido como *romaji*, aunque éste no es un sistema de escritura japonés como tal. Aun así, en ocasiones aparece junto al *hiragana*, *katakana* y *kanji*, sobre todo en sitios turísticos, para facilitar la lectura.

Por todo ello, como podemos comprobar, el sistema de escritura del japonés es mixto y complejo porque además pueden convivir las tres formas de escritura de manera

simultánea, lo que aumenta la dificultad. No obstante, es imprescindible combinar las tres, ya que cada una de ellas tiene una función esencial.

2.2 Lenguaje de rol:

El presente trabajo se centra principalmente en el lenguaje de rol característico del personaje de Anya, por lo que es importante conocer el significado de este concepto.

Pues bien, el lenguaje de rol o *yakuwari-go* consiste en aquellas expresiones que demuestran el rol característico de un determinado personaje en un contexto ficticio concreto, especialmente en los cómics japoneses. Este término fue propuesto por Kinsui en el año 2003 y definido por él como “aquellas que hacen imaginar a tipo específico de persona” y “aquellas que vienen a la mente si se presenta la imagen de un hablante de un determinado tipo” (Kinsui, 2003: 205).

Este autor destaca a cuatro personajes principales con el fin de ejemplificar el *yakuwari-go*: médicos, señoritas de buena familia, samuráis y extranjeros. Unos años después, en el 2014, Kinsui, en su libro “The Concise Dictionary of Role Language” divide los lenguajes de rol en seis categorías en base a seis grupos culturales y sociales diferentes. Estas categorías son las siguientes: género; edad; clase social o profesión; región, nacionalidad o etnia; premoderno o histórico; y criaturas imaginarias. Estos grupos se pueden reconocer y distinguir de manera sencilla, por lo que el *yakuwari-go*, aunque es exagerado, estereotipado y no se utiliza en la vida real, realmente sirve para mostrar el rol social que ocupa quien lo utiliza.

Por otro lado, también aportan información sobre el hablante las distintas expresiones del japonés según el género y el lenguaje no estándar o dialectal. Por un lado, las expresiones según el género a menudo no son catalogadas como lenguaje de rol porque son construcciones vinculadas al idioma japonés en sí. Por otro lado, consideramos lenguaje no estándar a aquel que se asocia a dialectos urbanos o rurales y que se contrapone al lenguaje estándar de Tokio, y que a menudo es usado como lenguaje de rol, también en español (Fukushima, 2013: 130).

Todas estas características propias del lenguaje de rol japonés hacen que sea difícil de traducir. En este sentido, Yamaguchi (2007), en un análisis comparativo entre el lenguaje de rol en japonés e inglés, menciona cuatro maneras de crear o de traducir este lenguaje de rol al inglés, que a efectos de este trabajo aplicaremos al español. La primera

de ellas es usar el *eye dialect* o dialecto visual, que consiste en reflejar la pronunciación no estándar del personaje mediante el uso de una ortografía no estándar.

La segunda forma de crear el lenguaje de rol que enuncia Yamaguchi es utilizar variedades estereotipadas de pidgin. El término pidgin hace referencia a una lengua de contacto que existe debido a una necesidad urgente de comunicación entre personas que hablan lenguas incomprensibles entre sí (Lipski 2004:1). El pidgin es una variante simplificada de la lengua, y en ocasiones se caracteriza por la falta de determinantes o del verbo ser. Uno de los ejemplos más destacados de pidgin es el lenguaje *aruyo*, asociado comúnmente con las personas chinas (Kinsui, 2007). Las características típicas de este lenguaje son el uso de “*yoroshi*” tras el núcleo de un verbo para indicar una petición o el de “*aru*” después del núcleo de un verbo o de un adjetivo. Estas estructuras gramaticales tan inusuales hacen que el lector japonés no se identifique con su hablante (Kinsui, 2003:200–201), por lo que éste suele ser un personaje secundario. Por estas razones, el lenguaje *aruyo* podría indicar una discriminación hacia las personas chinas por parte de los japoneses.

Por otro lado, el tercer mecanismo que enuncia Yamaguchi para traducir el lenguaje de rol es la sustitución de los pronombres de primera y segunda persona por los nombres del emisor y del receptor del mensaje. Ello otorga al discurso del hablante una apariencia de extranjero o de poco desarrollado.

Por último, la cuarta forma de crear lenguaje de rol es a través de las manipulaciones fonéticas, muy comunes en las traducciones al español de este tipo de textos. Estas variaciones pueden representar la forma de hablar de un bebé o efectos de onomatopeya.

2.3 Traducción audiovisual:

Como una gran parte del presente trabajo se centra en la adaptación que se realiza del manga al anime, resulta de vital importancia conocer estos conceptos, así como contar con unas nociones básicas de la traducción audiovisual.

En primer lugar, algunos autores (Goldenstein y Meo, 2010: 2) consideran que el manga se trata de un género independiente que cuenta historias de diversa índole dirigidas a todo tipo de público. Su origen se remonta al siglo XII, cuando los monjes budistas creaban pergaminos de ilustraciones. Uno de los más famosos fue el “*Chōjū-giga*”, que era una crítica satírica en forma de caricaturas de animales (Brenner, 2007: 1). Sin

embargo, el término “manga” no fue acuñado hasta el año 1815 por parte de Hokusai Katsuhika (Tai, 2021), un célebre artista japonés que era capaz de representar a personas o a paisajes con líneas finas y pocos trazos. En la actualidad, este estilo de cómics, debido a la influencia que recibieron de estas artes milenarias japonesas, son monocromáticos y, en ocasiones, cuentan con ilustraciones menos detalladas o realistas que otro tipo de cómics.

Por otro lado, se consideran anime los dibujos animados japoneses que combinan el arte visual con una gran variedad de narrativas. Por lo general, sus personajes se caracterizan por sus ojos grandes y por sus cuerpos con formas a menudo exageradas (Goldenstein y Meo, 2010: 5). Con frecuencia, los animes son la representación audiovisual de los mangas. De hecho, la industria del anime surgió gracias a la internalización y animación del manga Astro Boy creado por Osamu Tekuka en 1952 (Parada Morales, 2012:164).

Con estos dos conceptos definidos y diferenciados, adentrémonos en el ámbito de la traducción audiovisual. Según definió Eduard Bartell en su libro “Introducción a la traducción audiovisual” (Bartell, 2016), este tipo de traducción es “el proceso mediante el cual se traducen textos audiovisuales para transmitir una información de manera dinámico-temporal a través de soportes visuales o acústicos, o ambos a la vez”. A su vez, los textos audiovisuales se pueden definir como los “productos de comunicación que se sirven de señales auditivas (diálogo, narración, música, efectos) y de señales visuales (imágenes, texto narrativo, subtítulos) para transmitir un mensaje” (Mayoral Asensio, 1998:1).

Por ello, la traducción audiovisual se basa en traducir este tipo de textos comunicativos, que pueden ser desde productos cinematográficos hasta televisivos o de vídeo. Esta materia ha sido una de las últimas en incorporarse como tal a los estudios de traducción debido a la relativa novedad de su objeto. Además, destaca por su originalidad, ya que se transmite información a través de, al menos, dos canales de comunicación (Chaume, 2004:30). Por ejemplo, el canal visual y el acústico cuando vemos una serie de televisión. Ello hace que traducir este tipo de textos sea una operación compleja donde se deben tener en cuenta una pluralidad de variables. Esto es, son obstáculos que impiden la completa identidad entre el texto de partida y el meta (Zabalbeascoa Terran, 1996:183).

Sin embargo, en cierto modo, el gran número de elementos presentes en los textos audiovisuales también otorga a sus traductores flexibilidad para adaptar tanto el idioma como la cultura al público de destino. En este sentido, el lenguaje oral en concreto en ocasiones proporciona instrumentos con los que el lenguaje escrito no cuenta, como el tono de voz.

Dentro de este tipo de traducción, podemos encontrar varias modalidades, que Chaume (2012: 5) divide en dos principales: *subtitling* (subtitulado, en español), que incluye los subtítulos para personas con discapacidad auditiva; y *revoicing* (locutado, en español), que incluye el doblaje, el *voice-over* o la audiodescripción.

En primer lugar, el subtitulado consiste en transmitir los diálogos de los personajes y otros elementos discursivos del producto audiovisual a través de un texto escrito que se encuentra normalmente en la parte inferior de la pantalla (Díez Cintas y Remael, 2007: 8). Una de las características de los subtítulos es que nunca podrán reproducir todo lo que se oye porque es necesario resumir y reducir el texto para que el público tenga tiempo de ver las imágenes y leer los subtítulos de forma simultánea (Díez Cintas y Remael, 2007: 146). Por otra parte, un tipo especial de subtítulos son los destinados a personas con discapacidades auditivas, cuyo objetivo principal es transcribir la mayor cantidad posible de información contenida en la producción audiovisual. Así, se incluyen los nombres de quienes hablan, los acentos o los sonidos relevantes para la trama.

En segundo lugar, el *revoicing* se basa en trasladar los diálogos y demás elementos discursivos del producto audiovisual de un idioma a otro. Dentro de este concepto, que es más amplio, encontramos el doblaje, que es el proceso a través del cual se sustituye la pista de audio con los diálogos en el idioma original por otra pista de audio con los diálogos traducidos al idioma meta (Chaume, 2012: 1). Los doblajes deben cumplir con ciertos criterios para ser bien recibidos por el público, como la sincronía labial, la correcta dramatización de los actores de doblaje o la calidad del audio (Chaume, 2012: 15-20). Por otro lado, el *voice-over* es un tipo de *revoicing* en el que las voces originales se mantienen, pero las pregrabadas en el idioma meta se superponen. Por último, la audiodescripción va dirigida a las personas con discapacidad visual, y a través de ella se transmite de forma oral toda la información visual necesaria para entender la trama.

A modo de conclusión, la traducción audiovisual es un proceso intersemiótico y variado donde entran en juego numerosos factores visuales y sonoros no presentes en otro

tipo de traducción. Todo ello hace que sea una operación compleja de adaptación del mensaje al público al que se dirige.

2.4 **Onomatopeyas:**

Como veremos más adelante en el análisis, nuestro personaje recurre de manera asidua a las onomatopeyas, por lo que es necesario definirlas y comprobar la importancia que tienen en el japonés. Aunque las onomatopeyas se encuentran en la mayoría de los idiomas, en el japonés cobran una relevancia especial. En esta lengua, son elementos que alternan una o dos vocales y una consonante y que se caracterizan por la repetición de aquello que las componen, bien para destacarlo o bien para plasmar el ritmo o la duración de los sonidos a los que representan (Rodríguez Guzmán: 2011). Sin embargo, algunas onomatopeyas no consisten en la repetición de una sílaba, como “びっくり” (*bikkuri*), que, con las partículas adecuadas, se convierte en el verbo “sorprenderse”.

En este sentido, cabe indicar que el japonés recurre de manera frecuente a las onomatopeyas para expresar voces y sonidos, pero también sentimientos o emociones humanas o incluso el estado de los objetos inanimados (Matsuura y Porta: 2000). De hecho, se calcula que en este idioma existen más de 1.200 onomatopeyas en sentido amplio, lo cual supone tres veces más que el inglés (Yamaguchi: 2003).

Por otro lado, Hiroko Inose (2009:32) diferencia tres tipos de onomatopeyas japonesas, sacados del diccionario *Kojien* (1998): *giseigo*, *giongo* y *gitaigo*. En primer lugar, el *giseigo* imita voces humanas o animales, mientras que el *giongo* lo hace con sonidos reales. Un ejemplo de *giseigo* es ワンワン (*wan wan*), que simula el ladrido de un perro; y un ejemplo de *giongo* es さらさら (*sara sara*), que representa el sonido que hace la corriente de un río. Estos son los considerados como verdaderas onomatopeyas, ya que representan sonidos. Por otro lado, *gitaigo* en japonés se traduce de manera literal como “palabra para imitar un estado”, esto es, una mimesis. De este modo, sirve para reflejar las impresiones recibidas de sentidos distintos al oído o incluso sentimientos. Ejemplo de ello es ぺらぺら (*pera pera*), que se utiliza para calificar a personas que hablan un determinado idioma de forma fluida, aunque también se puede usar para designar a alguien que habla mucho o demasiado.

Pues bien, las onomatopeyas *gitaigo* son las que dan más sentido al uso frecuente de

estos elementos por parte de los japoneses, ya que éstos los suelen usar más en las situaciones coloquiales y emotivas (Baba, 2001: 12). Esto se puede deber a la gran capacidad que tienen las onomatopeyas para expresar de manera muy viva ciertas emociones o sentimientos.

3. METODOLOGÍA

El objetivo principal de este trabajo descriptivo es analizar las características particulares del lenguaje que utiliza el personaje de Anya y cómo se reflejan las mismas en español. Por ello, para comenzar, se procederá a comparar el manga en japonés, ya que es la obra de partida en el idioma original, con el manga traducido al español. En este análisis se llegará a la conclusión de si las herramientas utilizadas para la traducción al español son satisfactorias y suficientes a fin de trasladar este lenguaje característico.

A continuación, se comparará el anime en japonés y el anime doblado al español. De esta forma, se intentará responder a la misma cuestión anterior, pero esta vez teniendo en cuenta las especificidades de la traducción audiovisual y del lenguaje oral.

En tercer lugar, se realizará una comparación entre el manga y el anime en japonés con el objetivo de comprobar si la adaptación de la obra original (el manga) al anime ha logrado plasmar de la misma o incluso de mejor forma el lenguaje empleado por Anya. Con esta misma finalidad, se comparará por último el manga y el anime en español.

4. ANÁLISIS

4.1 **Comparación manga japonés y español:**

A modo de comenzar el presente análisis compararemos el manga, que es la obra original, en su versión japonesa y española. El manga es un tipo de cómic, por lo que, al tener carácter escrito, cuenta con ciertas limitaciones a la hora de plasmar el lenguaje característico de Anya. Por ejemplo, no puede acudir a la voz o a la entonación del personaje.

Con el objetivo de reflejar esta habla tan particular, el manga en su versión japonesa recurre a cuatro instrumentos principales:

- Uso distorsionado del sistema de escritura del japonés.
- Uso frecuente de las onomatopeyas.
- Uso erróneo del vocabulario.
- Uso incorrecto de la gramática japonesa.

A continuación, analizaremos cada uno de estos mecanismos de manera separada y veremos cómo se han traducido en la versión española del manga.

4.1.1 Uso distorsionado del sistema de escritura del japonés:

En primer lugar, es curioso destacar cómo el autor del manga utiliza las características peculiares del sistema de escritura del japonés para plasmar este lenguaje de rol. Por una parte, en muchos diálogos de Anya se escribe con *hiragana* aquello que debería estar en *katakana*, que, como ya hemos mencionado anteriormente, se utiliza para las palabras con origen extranjero. En este sentido encontramos numerosos ejemplos que aparecen de manera frecuente en el manga:

- (1) すぱい (supai).
- (2) みっしょん (misshon).
- (3) ぴーなつ (piinatsu).

Estas tres palabras provienen del inglés, en concreto, de *spy* (1), *mission* (2) y *peanuts* (3). Por ello, siguiendo las normas del sistema de escritura del japonés, deberían estar en *katakana*: スパイ (1), ミッション (2) y ピーナッツ (3). Sin embargo, el autor las escribe en *hiragana*, probablemente para dar la sensación de que Anya es una niña pequeña. Como el *katakana* es un sistema de escritura que se aprende después del *hiragana*, tiene sentido que este personaje aún no esté del todo familiarizada con él, sobre todo si tenemos en cuenta que apenas ha recibido educación durante su infancia. Por ello, aunque al leer el manga en japonés esto pueda resultar extraño, se sigue entendiendo el significado a la vez que se aporta un cierto matiz particular al discurso. Aun así, hay excepciones, como el nombre del personaje, アーニャ, que sí se escribe en *katakana*, probablemente debido a que Anya sí conoce la forma de escribir su propio nombre.

Por otra parte, otro mecanismo al que recurre el autor para modificar la forma de hablar de Anya, también relacionado con los sistemas de escritura, es la sustitución de muchos *kanjis* por su lectura en *hiragana*.

- (4) むつつ (muttsu).
- (5) こども (kodomu).

Esto sigue la misma lógica que lo anterior: el *kanji* se estudia más tarde que el *hiragana* y el *katakana* debido a la dificultad añadida que supone. Los niños aprenden los *kanjis* en el colegio de forma pausada y progresiva, por lo que es lógico que Anya no conozca la mayoría de ellos. Sin embargo, estos dos *kanjis*, 六つ(4) y 子ども(5), son relativamente sencillos y se aprenden a una temprana edad. De hecho, las escritoras Anna Sato y Eriko Sato (2013), en su libro “My First Japanese Kanji Book”, los incluyen en las lecciones 19 y 2, respectivamente. Este libro va dirigido a los niños que aún no han entrado en la escuela primaria o a los que acaban de entrar, con lo que se comprueba que estos *kanjis* son de los primeros que se aprenden. A pesar de ello, mediante este mecanismo de sustitución se nos hace entender que Anya, que dice tener 6 años pero que en realidad tiene 4, no los ha estudiado, lo que es una prueba más de que quizás aún no ha recibido la educación suficiente.

Pues bien, como podemos deducir, estas herramientas que el autor ha utilizado en japonés no son fáciles de traducir a otros idiomas como el español, donde no se cuenta con un sistema de escritura similar. Como ya se mencionó anteriormente, el idioma japonés cuenta con tres alfabetos distintos, mientras que el español solo cuenta con uno, lo que hace imposible trasladar de manera exacta los mecanismos que utiliza el autor original.

Las traducciones que se realizaron al español de los ejemplos anteriores fueron las siguientes:

- (1) すぱい (supai) – espía.
- (2) みっしょん (misshon) – misión.
- (3) ぴーなつ (piinatsu) – cacahuets.
- (4) むつつ (muttsu) – ¡Tengo seis!
- (5) こども (kodomo) – hija.

Como podemos comprobar, se han realizado meras traducciones literales que no tienen en cuenta las modificaciones introducidas de manera intencionada en la versión japonesa. Esta traducción, aunque es fiel al contenido y al significado original, no refleja

ese carácter infantil de Anya, ya que esas mismas palabras las podría pronunciar cualquier adulto.

Según comentábamos al principio, una de las formas que enuncia Yamaguchi para traducir el lenguaje de rol es utilizar el dialecto visual, que se caracteriza por plasmar una pronunciación no estándar a través de una ortografía no estándar. Es decir, modificar la manera en la que se escriben las palabras para que parezca que el personaje habla de forma diferente a la usual. Esto es, en cierto modo, lo empleado en japonés, pero que se puede trasladar al español en este caso. Así, por ejemplo, “espía” (1) se podría cambiar por “spía” o incluso “spia” sin tilde, para transmitir una sensación parecida al japonés de desconocimiento de la manera de escribir ciertas palabras. Además, se podría sustituir “¡Tengo seis!” (4) por “cheis”, por una parte, para simplificar el lenguaje y hacerlo parecer más infantil, y por otra porque es común en los niños hispanohablantes pronunciar el sonido “s” como el sonido “ch”.

4.1.2 Uso frecuente de las onomatopeyas:

Como ya vimos anteriormente, las onomatopeyas aparecen con frecuencia en el idioma japonés. Pues bien, el discurso de Anya no es una excepción, ya que las usa con relativa asiduidad. Sin duda, la que más utiliza y que, de hecho, es una de sus expresiones más famosas es “わくわく” (waku waku) (6). Esta onomatopeya viene del verbo 湧く (waku), que hace referencia a brotar agua de la tierra, y sirve para plasmar una expresión intensa de sentimientos como la alegría, el nerviosismo o la emoción por algo (Ahmed Ebeid, 2017). De hecho, imita el sonido de un corazón que late rápidamente y con fuerza.

Otro ejemplo del uso de la onomatopeya en el manga es en la siguiente frase:

(7) アーニャかりかりベーコンすき (Anya kari kari bēkon suki).

Aquí se utiliza la onomatopeya かりかり (kari kari), que se utiliza para calificar de crujientes a los alimentos como las patatas, el beicon o incluso la bollería con superficie azucarada. En esta frase también podemos comprobar que, como comentábamos en el apartado anterior, se ha omitido el *kanji* de “suki” (好き). Además, cabe destacar una ausencia total de las partículas que marcan el sujeto y el objeto, como は (wa) y が (ga).

Pues bien, uno de los mayores problemas que conlleva la frecuencia de las onomatopeyas en el japonés es la dificultad de traducirlas a lenguas en las que no son tan comunes. Sería tarea imposible encontrar un equivalente en español a todas las onomatopeyas japonesas, ya que, como bien indicó Valero (2000: 84): “el español, y en general las lenguas romances, encuentran más dificultad para reproducir sonidos inarticulados y crear onomatopeyas”. Por ello, habrá de acudir a otros recursos lingüísticos presentes en nuestro idioma.

Entonces, ¿cómo se han traducido estas onomatopeyas con connotaciones tan específicas al español?

(6) わくわく。。。っ(waku waku) – ¡¡Qué emocionante!!

(7) アーニャかりかりベーコンすき (Anya kari kari bēkon suki) – ¡Oh, una ‘beiconería’! ¡Me encanta el beicon!

El ejemplo 6 probablemente habrá dado bastantes problemas para traducir porque su versión japonesa es una de las expresiones más conocidas de Anya, por lo que quizás había expectación entre el público por comprobar si la versión española era igual de pegadiza y melódica. Aunque esta traducción no se asemeja fonéticamente al original, el significado que se transmite sí es el mismo. Además, una de las ventajas con las que cuenta el español con respecto al japonés en este sentido es la mayor presencia de los signos de exclamación. En este caso se han añadido dos a cada lado, lo que da mayor énfasis a la emoción que se pretende transmitir.

Cabe destacar que esta traducción varía mucho entre versiones debido a la amplitud de posibilidades que permite el original. Así, en la versión española proporcionada por el sitio web Manga plus aparece como: “¡¡Estoy nerviosa...!!”. Esta expresión se asemeja a la traducción anterior en los signos de exclamación. Sin embargo, no tienen la misma connotación, ya que “emocionante” y “nerviosa” no implican lo mismo. Si bien es cierto que la onomatopeya “waku waku” se puede usar en ambos sentidos, considero que en este contexto lo que el autor quiere indicar es más un sentimiento de anticipación por parte de Anya ante lo que ella considera increíble: el mundo de los espías. Por todo ello, creo que la primera versión analizada se asemeja más al original.

Además, cabe añadir que “waku waku” también se podría traducir por expresiones que se parecieran tanto fonética como semánticamente al original, y que también le aportaran un toque infantil. Así, por ejemplo, se podría decir: “¡¡Qué guay!!” o incluso “¡¡Guay guay!!”. Aunque quizás la primera opción suene más natural, la segunda opción respeta más el original en términos fonéticos, ya que ambos contienen una repetición, el mismo número de letras y las mismas vocales. En este sentido, creo conveniente tener muy en cuenta el aspecto fonético, ya que, aunque se trate de un texto escrito, al ser una expresión tan conocida en japonés, es importante que se asemejen, aunque sea de forma visual.

Por otro lado, para entender la traducción del ejemplo 7 es necesario aportar más contexto sobre la escena en la que se desarrolla. En el primer capítulo, el espía secreto Loid Forger acaba de adoptar a Anya, y, mientras están de paseo por la ciudad, ven un cartel que pone “*Bakery*” (esto es, panadería en inglés). Como esa palabra se parece a la palabra japonesa para beicon, que se pronuncia “bēkon”, Anya cree que allí se vende este alimento, pero Loid luego le corrige y le dice que esa tienda no tiene nada que ver con el beicon.

Como podemos comprobar, en este caso se ha omitido la connotación original introducida por la onomatopeya, que hacía referencia a que el beicon era crujiente. Aunque se podría haber añadido este adjetivo después de nombrar el alimento, creo que el traductor ha acertado en su elección, ya que el objetivo de esta escena es demostrar el desconocimiento y la confusión de Anya. Por ello, la connotación de crujiente no es nada relevante en este caso. Además, creo que es inteligente haber transformado la palabra “*bakery*” por “beiconería” aprovechando la mayor facilidad que tiene el español para modular las palabras en comparación con, por ejemplo, el japonés. De este modo, se deja aún más claro el juego de palabras presente en esta escena. Por este motivo, considero que la omisión de la onomatopeya no perjudica a la elevada calidad de esta traducción.

4.1.3 Uso incorrecto de la gramática japonesa:

En este apartado sería interesante comentar varios aspectos sobre la peculiar forma en la que habla Anya y que reflejan la atención que el autor original puso al detalle a la hora de elaborar a este personaje.

Como ya se ha comentado en el apartado anterior, Anya dice frases muy simples y apenas usa partículas y conectores. Por ejemplo:

(8) ちち、アーニャねむい、あるけない (Chichi, Anya nemui, arukenai)

Así, en esta frase faltan partículas (como は) y conectores. Sin embargo, en la versión en español sí vemos frases completas y con sentido: “Papi, tengo sueño. No puedo andar más”. Aunque esta traducción traslada el significado literal del original, no refleja la misma connotación. En la escena, después de pronunciar esta frase, Anya se queda dormida, por lo que quizás lo que el autor quería reflejar es que, como está muy soñolienta, ya no es tan consciente de la realidad y, por tanto, no tiene energía suficiente para pensar en cómo formar las frases. Por ello, otra opción de traducción podría ser una que incluya más palabras sueltas. Por ejemplo: “Papi...sueño, no puedo andar”. La estructura no cambia demasiado pero sí se parece más a la forma en la que habla en el original.

4.1.4 Uso erróneo del vocabulario:

En la última frase del apartado anterior aparece una palabra que es fundamental a la hora de plasmar y entender la personalidad de Anya. Se trata de la primera palabra “ちち” (chichi), cuyo kanji se escribe de esta forma: 父. Esta palabra también está escrita en *hiragana* cuando debería ir en *kanji*, algo que, como ya vimos, es muy recurrente.

Sin embargo, a este respecto quizás sea más importante aclarar que la palabra “chichi” no se está usando de forma completamente correcta en este contexto. En este sentido, antes debemos explicar que el idioma japonés cuenta con tres niveles de formalidad o de lenguaje honorífico (*keigo*): *teineigo*, *kenjougo* y *sonkeigo*. El primero es lenguaje educado, el segundo, lenguaje humilde y, el tercero, lenguaje honorífico o de respeto (Low, 2018).

Pues bien, volviendo al ejemplo que nos ocupa, 父” (*chichi*) es *kenjougo*, mientras que otra palabra que significa padre, y “お父さん” (*otousan*) es *sonkeigo*. Es relevante conocer esto porque, en este caso concreto, Anya se está dirigiendo a Loid, su padre, con “chichi”. No obstante, esta palabra se utiliza para hacer referencia a tu padre cuando hablas sobre él con otras personas, y no se suele usar para dirigirte directamente hacia él. En ese caso, se usaría “お父さん” (*otousan*), al igual que si hablas del padre de otra persona. Lo mismo ocurre con las palabras que significan madre: “母” (*haha*) y “お母さ

ん” (okaasan). Por este motivo, se estaría utilizando esta expresión de forma errónea. Además, esto es algo que se repite a lo largo de toda la obra. De hecho, en una de las escenas del primer capítulo, Loid le está explicando a Anya que le debe decir a los demás que es su hija y que siempre lo ha sido, ya que, recordemos, la trama se basa en que es una familia falsa que se crea para que Loid lleve a cabo una misión secreta como espía. En la siguiente viñeta, tienen la siguiente interacción:

(9) Loid: オレのことはお父さんと呼ぶように(ore no koto wa otousama to yobu youni)

Anya: ちち! (chichi)

A través de este ejemplo podemos comprobar cómo es el propio Loid el que le dice cómo se debe referir a él, aunque en este caso le dice a Anya que le llame “お父さま” (otousama), que es una forma de *sonkeigo* incluso más respetuosa que *otousan*. Esta necesidad de mayor formalidad que tiene Loid se puede deber a que está intentando que Anya entre en un colegio prestigioso. Ante esto, Anya se mantiene firme en llamarle “chichi”, que, si bien sigue siendo un honorífico, no se está usando de manera correcta.

En este sentido puede haber muchas teorías que expliquen por qué Anya insiste en llamar a ambos padres “chichi” y “haha” en vez de “otousan” y “okaasan”. Por una parte, podríamos pensar que, como Anya sabe que es una familia falsa, no quiere llamarlos “chichi” y “haha”, que es lo que se usa en el contexto familiar en el hogar, para crear distancia con ellos y dar a entender que no es real. Por otro lado, también cabría creer que, al ser huérfana, Anya carece de experiencia suficiente para saber cómo se trata a los padres en un contexto privado porque solo habrá oído hablar de los padres de otras personas, para lo cual estas personas usan “chichi” y “haha”. Por último, podemos explicar el uso de esta expresión concreta como una forma de diferenciar a Loid y a Yor, sus padres adoptivos, de sus padres biológicos. De hecho, en una escena del capítulo 4 del primer tomo del manga, durante la entrevista de acceso a un prestigioso colegio, a Anya le preguntan si prefiere a su madre de antes o a la de ahora, a lo que ella responde llamando a su madre biológica “まま” (mama). “Mama” es una forma de decir madre más infantil o coloquial que “okaasan” o “haha”, lo que también demuestra cierto cariño adicional. Por ello, parece que sí puede ser cierto que Anya use estas expresiones para

diferenciar entre sus padres biológicos y adoptivos, aunque eso no implica que también las utilice incorrectamente por desconocimiento. En cualquier caso, hay una clara intención del autor original de que Anya utilice “chichi” y “haha” en contextos incorrectos.

A continuación, debemos analizar la cuestión de cómo se han traducido estas expresiones al español. El ejemplo 9 se tradujo de la siguiente forma:

(9)Loid: オレのことはお父さんまと呼ぶように(ore no koto wa otousama to yobu youni) – Me llamarás padre.

Anya: ちち! (chichi) - ¡Papi!

Por ello, “otousama” se traduce como padre y “chichi” como papi. Lo mismo ocurre con “haha”, que se traduce como madre. En un sentido literal, “chichi” sería el equivalente de “padre”, ya que es la palabra que se utiliza cuando hablas de tu padre a terceras personas. Además, denota un poco más de lejanía que “otousan”. Por ello, se “chichi” se podría haber traducido como “padre” en vez de como “papi”. Sin embargo, si nos centramos en el contexto concreto, tiene cierto sentido que el traductor haya elegido esta opción. Loid quiere que Anya le llame “otousama”, que es una versión muy formal de padre que suelen usar las personas pertenecientes a clase alta, como él mismo indica después. En comparación con esta palabra, “chichi” es menos formal. El problema radica en que no hay una palabra en español que sea la versión más formal de “padre” pero que a la vez quede natural. Por esta razón, considero que el traductor aquí optó por “padre” porque es la expresión más neutra posible. Así, luego eligió “papi” para “chichi” como una manera de rebajar el registro y hacer entender al traductor que Anya no sabe adecuarse al nivel de formalidad que se le exige.

Por otro lado, en cuanto a la escena anterior de la entrevista, “mama”, que hace referencia a la madre biológica, se traduce como “mamá”. Sin embargo, al principio de la obra, cuando Loid y Anya estaban buscando a una madre para unirse a su familia falsa, se traducen como “mamá” aquellas referencias a esa madre potencial y desconocida. Por ello, no está tan claro si traductor eligió una palabra distinta a “mami” para diferenciar a Yor de la madre biológica de Anya. No obstante, en cuanto Anya conoce a Yor sí que se dirige a ella exclusivamente como “mami”.

Por último, también en relación con la forma que tiene Anya de referirse a los demás, es importante destacar que, en vez de decir “私” (watashi), que es la palabra común para “yo”, dice “Anya”. Esto se puede deber a que los niños, cuando son muy pequeños, están acostumbrados a que todos les llamen por sus nombres, por lo que son estos nombres los que utilizan para referirse a ellos mismos hasta que aprenden a usar “watashi”. Asimismo, el tercer mecanismo que enuncia Yamaguchi (2007) para crear lenguaje de rol es la sustitución de los pronombres de primera persona por los del emisor del lenguaje, como es este caso.

En japonés esto funciona sin mayores problemas porque en este idioma no se conjugan los verbos en función de la persona. Por ello, la conjugación del verbo es igual tanto si Anya se refiere a sí misma como Anya o como “watashi”. Sin embargo, esto en español no ocurre, por lo que el traductor es el que debe decidir cómo conjugar los verbos. En el manga en español se alternan las dos opciones:

(10) Anya ha estado jugando a polis y ladrones con unos señores. He pasado un poco de miedo.

(11) ¿Conociéndome va a conseguir la paz del mundo?! A Anya le gustan los cacahuetes. Odia la zanahoria.

Ambos son ejemplos de frases que ha dicho Anya de manera sucesiva. Así, se puede comprobar que la traducción no es constante con la conjugación de los verbos, ni sigue un patrón lógico. Lo más probable es que hayan optado por conjugar en tercera persona del singular aquellas frases en las que en japonés aparece expresamente el nombre de Anya. En cambio, en las otras frases han elegido la primera persona del singular, quizás para aportar más naturalidad al discurso.

4.2 Comparación anime japonés y español:

En términos generales, la versión del anime en japonés es prácticamente igual a la del manga, por lo que en este sentido el análisis será breve. Sin embargo, como es lógico, en el anime hay ciertas características que no se ven plasmadas, como el uso distorsionado del sistema de escritura japonesa.

En su lugar, se recurre el aspecto audiovisual para dotar a Anya de una personalidad muy característica. En este sentido, aunque es algo completamente subjetivo, el doblaje japonés a mi parecer da la sensación de que es una niña muy pequeña la que

está hablando. No ocurre lo mismo con el doblaje español, que hace que Anya suene como una niña, pero de 8 o 9 años, no de 4 como tiene en realidad.

Por último, algo que llama mucho la atención es la forma que tiene Anya de conjugar los verbos. Como la regla general y básica del teineigo es que se añade un “ます” (masu) al final de los verbos, Anya utiliza esta lógica para aparentar un registro más elevado, pero en muchas ocasiones se equivoca. Un ejemplo de esto es “頑張るます” (ganbarumas), que es la versión de Anya de (12) “頑張ります” (ganbarimas). La manera en la que esta palabra está creada sirve para comprobar la lógica que sigue Anya para crear lenguaje honorífico: añadirle “masu” a las formas diccionario de las palabras, como “ganbaru” en este caso.

Además, en vez de decir “有難うございます” (arigatougozaimasu), que significa gracias en español, dice (13) “あじゃじゃます” (ajajamasu). La primera de estas expresiones es la versión formal de “gracias”, mientras que la segunda se aprecia como un intento de convertir la expresión coloquial “ajaja” en su forma teineigo, que vimos anteriormente. Para usarse correctamente, “ajaja” debería ir seguido de “したー” (shita). Sin embargo, aquí Anya añade “masu” como manera de elevar el registro. Desafortunadamente, en la versión en español esta connotación se pierde, ya que simplemente se traduce por “muchas gracias”, por lo que no se tiene en cuenta esta particularidad.

4.3 Comparación manga y anime japonés:

Esta sección será algo escueta ya que, como hemos comentado en el apartado anterior, las versiones japonesas del manga y del anime son casi idénticas. Son iguales en muchos aspectos, como aquello relativo a las onomatopeyas o a la gramática. No obstante, aunque es obvio, su diferencia principal radica en que uno es lenguaje escrito y el otro lenguaje oral. Esto hace que la forma de representar el lenguaje de rol cambie.

Además de lo ya comentado, Anya pronuncia las palabras de manera distinta en el anime. Así, en vez de decir (14) “いってらっしゃい” (itterasshai), que es una expresión utilizada para despedirse de alguien que sale de casa o del trabajo, dice “いっ

てらっさい” (itterassai). Esto es, se sustituye el sonido “sh” por el “s”, lo cual es un cambio sutil pero aun así perceptible y que proporciona carácter al lenguaje de Anya.

Por otro lado, en el manga se alargan las frases y las palabras cuando se quiere expresar que Anya está enfadada o triste, como, por ejemplo, (15) “やあーだあ” (yaadaa). No obstante, este tipo de expresiones impactan mucho más en el anime gracias al uso del tono de voz para indicar emociones fuertes.

En conclusión, las dos versiones son muy parecidas, por lo que resulta una tarea casi imposible elegir cuál de las dos ha plasmado mejor la personalidad de Anya. Aun así, a pesar de que el uso del hiragana en lugar del katakana es un mecanismo inteligente por parte del manga, considero que la gran calidad del doblaje del anime hace que esta versión realmente sobresalga a la hora de crear un verdadero lenguaje de rol.

4.4 Comparación manga y anime español:

A diferencia de lo que ocurre con las dos versiones japonesas, entre las versiones españolas sí que podemos apreciar diferencias sustanciales. En primer lugar, ambas abordan de manera distinta la cuestión relativa a la conjugación de verbos que mencionábamos en el primer apartado del análisis. Por un lado, el manga sigue la fórmula que vimos anteriormente: alternancia de verbos en tercera y en primera persona del singular. Así, por ejemplo:

(16) Anya es un estorbo.

(17) ¿La casa de Anya?

(18) Me protejo.

De esta forma se respeta la intención original, pero estos cambios tan repentinos pueden generar confusión en el lector. Esto no es del todo perjudicial, ya que parte de la voluntad del autor es dotar a Anya de un lenguaje que no sigue ningún tipo de lógica.

Por otro lado, el anime opta por una estrategia distinta: eliminar la tercera persona del singular y solo utilizar la primera. Siguiendo los ejemplos anteriores:

(16) Soy un estorbo.

(17) ¿Es mi casa?

(18) Protegerme.

Aunque pueda parecer que esta opción no es tan acorde con la versión original, sí que es cierto que crea un discurso mucho más idiomático y fluido. En japonés no hay ningún problema en cambiar “Anya” por “watashi” porque la conjugación del verbo se mantiene igual. Así, el discurso es natural para el lector japonés, pero también se expresa esta particularidad. En cambio, como ya hemos visto, en el español no funciona así, por lo que el traductor será quien deberá ponderar si prefiere hacer primar la idiomatidad del discurso o su individualidad.

Por otra parte, la diferencia más sustancial y notoria entre el manga y el anime japonés es su nivel de formalidad. Aunque el discurso de Anya en el manga no se podría caracterizar de formal, en el anime adquiere otro nivel de coloquialismo que se asemeja más a lo pretendido por el autor original. Un ejemplo claro de ello, pronunciado por el narrador omnisciente, es el siguiente:

(19) Manga: La niña estaba hambrienta de entretenimiento.

Anime: La niña quería jaleo.

Como podemos comprobar, aunque ninguna de estas frases es especialmente formal, en el anime se rebaja incluso más el registro de manera general. Pero este método es especialmente interesante cuando se aplica al discurso de Anya. En este sentido, podemos destacar:

(20) Manga: Papi me encuentra enseguida. Es divertido.

Anime: Papi me encuentra enseguida, ¡qué divertido!

(21) Manga: Haaa...estoy tan triste sin una mamáaaa... echo tanto de menos tener una madre.

Anime: Ay joo qué triste estoy que no tengo mamiii, ojalá tuviera una mamii.

Al usar expresiones tan coloquiales, el anime español representa el discurso de una niña muy pequeña, como lo es Anya. De este modo, me parece acertado usar expresiones como “¡qué divertido!”, que sí dirían niñas de 4 años. En este sentido, debemos acordarnos de la frase más famosa de Anya “わくわく。。。っ” (waku waku). Como vimos durante el primer análisis, el manga en español lo traducía por “¡¡Qué

emocionante!!”. Pues bien, el anime lo traduce como “¡¡Qué chuli!!”, lo cual considero que suena más natural para una niña tan pequeña. De hecho, creo que “emocionante” es una palabra demasiado larga y difícil de pronunciar para que una niña la pronuncie con tanta asiduidad y como una especie de coletilla.

Por último, no podemos olvidarnos de felicitar a ambas versiones por su buen trabajo a la hora de traducir la palabra japonesa “うい”, que es una forma de decir “sí” o “entendido” pero de forma muy casual entre amigos cercanos. Mientras que el anime lo traduce por “chi”, el manga opta por “shí” y “sip”. En mi opinión, las tres opciones son adecuadas, ya que adaptan el sí japonés a una forma más infantil de decir la palabra, lo cual se ajusta a lo que el autor pretende en definitiva con este lenguaje de rol que crea.

Para concluir, a diferencia de las versiones japonesas, éstas no son tan similares y sí que varían. Curiosamente, esto no se debe a su carácter oral o escrito, sino al distinto estilo de los traductores. En este caso, considero que el anime, al contar con un registro más coloquial, consigue expresar mejor la personalidad de Anya.

5 CONCLUSIONES

PRIMERA: El sistema de escritura japonesa se conforma de dos sistemas silábicos (*hiragana* y *katakana*) y de un sistema logográfico (*kanji*). Por otro lado, el sistema de escritura español es alfabético. Esto proporciona una ventaja comparativa al japonés, ya que puede demostrar una intención concreta al combinar o sustituir unos sistemas por otros. Sin embargo, al solo tener un alfabeto, el español tiene más facilidad para modular y crear nuevas palabras.

SEGUNDA: El lenguaje de rol o *yakuwari-go* son aquel conjunto de expresiones presentes en el discurso de un determinado personaje y que reflejan algunas de sus características personales, como la edad, el género o la clase social. Se puede recurrir a numerosas herramientas para crear el lenguaje de rol: uso de ortografía no estándar, de variedades de pidgin o de manipulaciones fonéticas.

TERCERA: El manga y el anime en japonés acuden a una gran variedad de mecanismos para crear el discurso característico del personaje Anya. Entre ellos, el uso frecuente de las onomatopeyas, la omisión de partículas o conectores y la utilización de cierto vocabulario, sobre todo pronombres y apelativos.

CUARTA: Por un lado, la característica diferenciadora del lenguaje de rol escrito proporcionado por el manga japonés es la sustitución del *katakana* por el *hiragana* y la ausencia de *kanji* con el fin de dar a entender que Anya no conoce en profundidad el sistema de escritura japonés. Por otro lado, la nota particular del anime es el uso de la voz, especialmente de su tono, como mecanismo esencial en la creación del lenguaje de rol. Por ello, observamos ciertas disparidades en el lenguaje de rol japonés en base a la naturaleza del lenguaje escrito y oral.

QUINTA: El manga y el anime en español acuden a un menor rango de mecanismos de creación de lenguaje de rol en comparación con el japonés. Así, por ejemplo, no se recurre ni a las onomatopeyas ni a la omisión de partículas. En cambio, el método más utilizado ha sido el de la modificación fonética y el uso de coloquialismos. En concreto, el anime muestra un registro menos elevado que el manga. Además, no se aprecian diferencias significativas en el lenguaje de rol español que tengan como causa el carácter escrito u oral del discurso.

SEXTA: Del presente trabajo se extrae que el japonés ha sido capaz de aportar más herramientas variadas que el español con el objetivo de crear un lenguaje de rol y configurar así la personalidad de Anya. Asimismo, el japonés cuenta con más diferencias en cuanto a mecanismos basados en la naturaleza oral o escrita del lenguaje. Por último, tanto en la versión japonesa como en la española, parece que el anime es capaz de mostrar de manera más adecuada las características particulares del personaje, sobre todo debido a la gran influencia que tiene el uso de la voz.

SÉPTIMA: Como último apunte se podría indicar que, si bien el español es un idioma que se ve limitado en comparación con el japonés a la hora de utilizar ciertas herramientas como las onomatopeyas, también cuenta con otro tipo de mecanismos para reflejar el lenguaje de rol. Así, como ya hemos dicho, en el futuro se podría recurrir a la modificación fonética de las palabras para simular una mala pronunciación por parte de Anya o incluso se podrían cometer errores gramaticales intencionados para dar esa sensación de desconocimiento de la lengua que sí que expresa la versión japonesa. En definitiva, el español cuenta con numerosas herramientas lingüísticas para crear el lenguaje de rol, pero a veces se prima la traducción del significado literal en vez de la traducción de estos elementos que sin duda aportan gran riqueza a la obra.

6 BIBLIOGRAFÍA:

Libros:

Bartell Teixidor, Eduard. 2016. *Introducción a la traducción audiovisual*. Editorial UOC.

Brenner, Robin. 2007. *Understanding manga and anime*. Libraries Unlimited.

Chaume Varela, Frederic. 2004. *Cine y Traducción*. Madrid: Cátedra.

Chaume Varela, Frederic. 2012. *Audiovisual Translation: dubbing*. Manchester: St. Jerome Publishing.

Díaz Cintas, Jorge y Remael, Aline. 2007. *Audiovisual translation: subtitling*. Manchester: St. Jerome Publishing.

Endo, Tatsuya. 2019. *Spy x Family*. Barcelona: Editorial Ivrea. (Manga en español)

Fukushima, Noritaka. 2013. *El Español y el Japonés*. Kobe: Instituto de Investigación de la Universidad de Estudios Extranjeros de Kobe.

Kinsui, Satoshi. 2003. *Virtual Nihongo: Yakuwarigo no Nazo (Virtual Japanese: The Enigma of Role Language)*. Tokyo: Iwanami Publisher.

Kinsui, Satoshi. 2007. *Yakuwarigo Kenkyū no Chihei (New Horizon of Role Language Research)*. Tokyo: Kurosio Publisher.

Kinsui, Satoshi. 2014. *Yakuwarigo Shōjiten (The Concise Dictionary of Role Language)*. Tokyo: Kenkyusha.

Matsuura, Junichi y Porta Fuentes, Lourdes. 2000. *Nihongo, Japonés Para Hispanohablantes*. Barcelona: Herder.

Sato, Anna y Sato, Eriko. 2013. *My First Japanese Kanji Book*. Tuttle Publishing.

Yamaguchi, Nakami. 2003. *Inu wa «biyo» to naite ita (Perros ladraban «biyo»)*. Tokio: Kobunsha.

Capítulos de libro:

Yamaguchi. 2007.” Yakuwarigo no kobetsusei to fuhensei: Nichi-Ei no taishō o tōshite (Universals and specifics of role language in popular fiction: a contrastive analysis between Japanese and English). En *Yakuwarigo Kenkyū no Chihei (New horizons of role language research)* ed. por Satoshi Kinsui. Tokyo: Kurosio. 9–25.

Zabalbeascoa Terran, Patrick. 1996. “La traducción de la comedia televisiva: implicaciones teóricas”. En *A Spectrum of Translation Studies*, ed. por Purificación Fernández Nistal, y José María Bravo Gozalo. Valladolid: Universidad de Valladolid, 173-201.

Artículos académicos:

Baba, Junko. 2001. “Pragmatic Functions of Japanese Mimesis in Emotive Discourse”. *Estudio presentado en Southern Japan Seminar en Atlanta*.

Goldenstein, Bárbara y Meo, Amalia Lorena. 2010. “Representación de la sociedad actual desde la animación japonesa”. *I Congreso Internacional Viñetas Serias*. (FCS-UBA).

Inose, Hiroko. 2009. “La traducción de onomatopeyas y mimesis japonesas”, *Sendebarr*, Vol. 20: 31-47.

Lipski, John. M. 2004. “Las lenguas criollas de base hispana”, *Lexis revista de lingüística y literatura XXVIII*, 1-2: 461-508.

Mayoral Asensio, Roberto. 1998. “Taller: Traducción Audiovisual, Traducción Subordinada, Traducción Intercultural”. *Seminario de Traducción Subordinada en la Facultad de Filología de la Universidad de Sevilla*.

Parada Morales, David. 2012. “Manga-anime: una expresión artística que subjetiva al Otaku”, Tesis psicológica: *Revista de la Facultad de Psicología*, Vol. 7, Nº1: 160-175.

Rodríguez Guzmán, Jorge. 2011. “Morfología de la onomatopeya. ¿Subclase de palabra subordinada a la interjección?”. *Moenia*, 17:125-178.

Valero Garcés, Carmen. 2000. “La traducción del cómic: restos, estrategias y resultados”. *Trans: Revista de traductología*, 4: 75-88.

Fuentes publicadas exclusivamente en Internet:

“La traducción audiovisual, ¿en qué consiste?”, *Ubiquis*.
<https://www.ubiquis.com/es/servicios/audiovisual/que-es-la-traduccion-audiovisual/>

Ahmed Ebeid, Ehab. “El fascinante mundo de las onomatopeyas japonesas”, *Amar y aprender el idioma japonés, Nippon* (blog). 24 de noviembre de 2017.
<https://www.nippon.com/es/views/b05602/>

Albert, Jules. “Spy x Family: Part 2 Episodes Guide – Release Dates, Times & More”, *Cultured Vultures*. 1 de diciembre de 2022. <https://culturedvultures.com/spy-x-family->

part-2-episodes-release-dates-times-names/

Arroyo, David. “Spy x Family confirma la fecha de estreno de su Temporada 2 y anuncia una película, Spy x Family Code: White”, *MeriStation*. 27 de marzo de 2023. <https://as.com/meristation/noticias/spy-x-family-confirma-la-fecha-de-estreno-de-su-temporada-2-y-anuncia-una-pelicula-spy-x-family-code-white-n/>

Endo, Tatsuya. “Spy x Family”, *Crunchyroll*. <https://www.crunchyroll.com/es-es/series/G4PH0WXVJ/spy-x-family> (Anime en japonés y español).

Endo, Tatsuya. “Spy x Family”, *Shonen Jump*. <https://www.shonenjump.com/j/rensai/list/spyfamily.html> (Manga en japonés)

Hirano, Takeshi. “Las tres escrituras japonesas: hiragana, katakana y kanji”, *Japonés en la nube* (blog). 3 de noviembre de 2016. <https://japonesenlanube.com/blog-sobre-el-idioma-japones/hiragana-katakana-y-kanji/>

Low, Keith. “The Japanese Keigo Trio - Teineigo, Sonkeigo and Kenyōgo”, *Medium*. 21 de abril de 2018. <https://medium.com/@keithkat/the-japanese-keigo-trio-teineigo-sonkeigo-and-kenjougo-85f28bc8d113>

Medhurst, Richard. “Empezar a aprender kanji”, *Amar y aprender el idioma japonés, Nippon* (blog). 6 de diciembre de 2018. <https://www.nippon.com/es/views/b05605/>

Tai, Yufei. “Hokusai y el Dibujo Manga”, *Fénix Internacional*. 11 de noviembre de 2021. <https://fenixinternacional.com/hokusai-y-el-dibujo-manga/>

Varela, Miguel. “Spy x Family: estas son las ventas totales del manga en todo el mundo”, *Área Jugones*. 29 de agosto de 2022. <https://areajugones.sport.es/anime/spy-x-family-estas-son-las-ventas-totales-del-manga-en-todo-el-mundo/>

Trabajo fin de grado, Trabajo fin de master, Tesis doctoral:

Rubio Martín, Raquel. 2018. Estudio de la alternancia de uso de las tres grafías del sistema de escritura japonés *-kanji, hiragana y katakana*. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Madrid.