

ANÁLISIS COMPARATIVO DEL USO Y TRADUCCIÓN DE FORMAS INARTICULADAS Y FORMAS ONOMATOPÉYICAS EN COMICS Y TEBEOS

El estudio de las formas inarticuladas y las formas onomatopéyicas ha sido con frecuencia olvidado dentro de los círculos literarios y cuando se le ha tenido en cuenta ha sido de un modo secundario como parte de proyectos más amplios. Tal situación parece estar cambiando con la publicación de algunas investigaciones en torno al mundo de los comics, línea en la cual se incluye el presente trabajo.

Antes de iniciar nuestro estudio cabría mencionar algunas de las razones de tal vacío, como por ejemplo:

- son formas de difícil clasificación,
- son formas cuya fuerza expresiva suele verse ayudada por otros recursos como, por ejemplo, signos de puntuación, signos tipográficos o signos gráficos,
- son formas cuya representación gráfica no responde a una convención clara, pudiendo incluso tratarse de creaciones nuevas,
- son formas cuyo uso se asocia a géneros considerados todavía como poco “serios” (p. e. los tebeos, los comics, o la literatura infantil) por un amplio sector del público.

Voy a centrar mi atención en uno de dichos géneros: los comics y tebeos, reservando el primer término, en este caso, para aquellos tebeos que pertenecen a la tradición americana y, por lo tanto, han sido traducidos del inglés.

Dentro del ámbito de las letras hispanas, los comics y tebeos siguen siendo considerados como literatura para jóvenes que no merece la atención del crítico literario. Sin embargo, dicho género, en determinados círculos, ha pasado de ser considerado una subliteratura pernicioso a convertirse en lectura intelectual y a ser objeto de estudios interesantes en el terreno de la semiología, estudios que centran su atención en análisis de la complementariedad entre el elemento gráfico y el elemento narrativo. Se organizan asimismo exposiciones, reuniones de humoristas, ferias de muestras o conferencias, como la Muestra de Humor Gráfico que anualmente organiza la Universidad de Alcalá de Henares desde 1992, con la participación de los humoristas y dibujantes más relevantes de nuestro país, conferencias, exposición de trabajos y seguimiento de talleres, así como la proyección de películas basadas en la obra de humoristas (*Makinavaja*). Barcelona y Madrid cuentan también con un Salón Internacional del Comic en el que se dan cita cada año figuras relevantes del mundo de la historieta y el comic, y en círculos educativos se fomenta la creación de materiales didácticos con la forma del comic.

Voy a dejar, sin embargo, a un lado la creación para llamar la atención sobre un aspecto muy concreto: el análisis de las dificultades y soluciones dadas en la traducción y / o adaptación

de la transcripción gráfica del sonido y su influencia en la producción netamente española, sin detenernos en otros elementos que intervienen en el comic y que suponen nuevas trabas para el traductor.

No vamos tampoco a ofrecer un estudio detallado y ordenado de tal recurso literario puesto que ello alargaría en exceso este artículo y escaparía a nuestro propósito. Cabe mencionar la excelente labor llevada a cabo en este terreno por Raymond Chapman (1984) y por J. Rosenman (1982) en el ámbito anglosajón, y los trabajos de R. Mayoral (1984, 1992) y de J. C. Santoyo (1985) en España.

Es un hecho admitido que la interrelación texto / imagen que se da en este tipo de publicación exige una lectura y una traducción diferente puesto que nos encontramos con dos niveles inseparables, el significado de cada uno de los cuales depende del otro. El primer problema que se plantea deriva del hecho de que el traductor suele intervenir únicamente en uno de los niveles -el texto- sin alterar el conjunto. El texto puede aparecer como texto narrativo dentro de los llamados globos o bocadillos, o bien en recuadros situados en la parte superior o inferior de la viñeta.

El texto, sin embargo, puede invadir también la imagen como suele ocurrir con la representación de los sonidos u onomatopeyas, en cuyo caso el traductor debe intervenir en el dibujo y enfrentarse, por un lado, al problema del espacio y de los recursos tipográficos, y, por otro lado, al problema de la adaptación de la transcripción gráfica del sonido: ruidos, onomatopeyas y música. A ello se suma el hecho de que, a veces, el texto es icónico, por ejemplo, para la expresión censurada de insultos o imprecaciones, o para sugerir los pensamientos no expresados de los personajes (e. g. "¡grftjxs!"). Otro ejemplo utilizado más allá de las fronteras de nuestro país es el dibujo de estrellas en torno a un personaje que acaba de recibir un golpe. El uso de tales recursos expresivos suele tener carácter internacional dentro del género, aunque en ciertas ocasiones representan expresiones idiomáticas que necesitan de una traducción, por ejemplo, cuando en lugar de estrellas aparecen velas, como ocurre en el álbum francés *Asterix y Cleopatra*. En tales casos el traductor necesitará dar una explicación puesto que un componente importante de su labor es respetar el efecto pretendido.

La representación del sonido es, sin duda, un elemento fundamental en el comic que adopta formas muy diferentes en las diversas lenguas. Como señala Isaac Bashevis Singer (Singer, 1968: 85-86):

Cockadoodledoo! In your language this means good morning, time to get up, day is breaking in Pinchev. (...) We even have what you call dialects. A Litvak rooster crows cookerikoo, a Polish rooster crows cockerikko. Each has a style inherited from generations of roosters. Even the same chickens will never crow the same way twice. But for such distinctions you need a good ear.

El traductor debe adoptar soluciones diferentes como, por ejemplo, buscar su equivalente en la otra lengua ("owwoow!" traducido como "¡oh, ohoh!"), adaptar la ortografía ("hi, hi, hi" traducido por "ji, ji, ji", o "heh, heh", traducido como "je, je", o "ha haa" traducido por "ja,

jaa”), o bien conservar la forma original (“klok”, “bang”, “splash” o “ring”), entre otros recursos. Se puede hablar de un verdadero arte de la onomatopeya y nuestra intención es analizar los problemas que plantea su traducción a través de la comparación de textos originales en inglés y textos traducidos en español, para un estudio posterior del uso que de estas formas hace el creador español.

Es de todos reconocida la gran capacidad del inglés en cuanto a la reproducción de sonidos inarticulados y creación de onomatopeyas, mientras que el español y, en general las lenguas romances, encuentra más dificultad en este aspecto. En ello influye, sin duda alguna, el carácter más sintético del inglés frente al carácter más analítico de nuestra lengua, así como la gran tradición americana en la producción de comics, sus creadores indiscutibles. Por ello no es de extrañar que el contacto entre el inglés y estas lenguas se dé predominantemente en la dirección inglés-lengua romance, y, de un modo más concreto, a través de los comics y tebeos. Dicho fenómeno no se limita a las fronteras de habla hispana, sino que va más allá, como lo corrobora el hecho de que el francés Robert Benayoun (*Le ballon dans la bande dessinée*, 63-64, citado por R. Gubern en *El lenguaje de los comics*, Barcelona: Ediciones Península, 1972: 155) al establecer sus listas de onomatopeyas de comics, contaba hasta 103 onomatopeyas de expresión inglesa y sólo 58 francesas. O en el caso de la traducción del comic francés *Asterix y Obelix* al español y al inglés, observamos que mientras el texto español reproduce (fr. “tchrrriiii” > esp. “tchrrriiii”) o adapta algunas de las onomatopeyas o representación de sonidos franceses (fr. “cotcotcotcot!” > esp. “¡toctoctoctoc!,” fr. “kaikaikaikai!” > esp. “¡guau! ¡guau!”; fr. “ouah!” > esp. “¡ouah!”), el texto inglés busca siempre una representación más fiel de tales recursos (ing. “screeech!”; “cluck, cluck, cluck;” yelp, yelp, yelp!” o “woof!” respectivamente.

El tebeo, el comic o la historieta ilustrada son el medio más adecuado para el uso de estas formas ya que constituye una de sus características fundamentales. A ello se une la gran cantidad de recursos expresivos y originalidad de los que puede hacer gala el autor para dotarles de un valor icónico concreto, ausente en otros géneros. Recursos tales como la prolongación de sonidos mediante la repetición de letras y signos de admiración o interrogación, las diferentes tipografías utilizadas, los distintos tamaños de las letras, el evitar escribir en línea recta, etc. Todo ello hace que sean elementos necesarios para completar la significación del texto, no sólo dentro del globo o bocadillo, sino fundamentalmente fuera de él puesto que su gran valor artístico les proporciona una interacción orgánica natural dentro del pictograma.

Durante muchos años, el mercado español de los tebeos dependía en gran medida de los comics importados de países de habla inglesa, y fundamentalmente de Estados Unidos. Los traductores, por norma general, no traducían las onomatopeyas que no se encontraran incluidas en el texto, puesto que ello supondría, en la mayoría de los casos, volver a dibujar la viñeta en cuestión y, en consecuencia, el precio de la publicación aumentaría considerablemente, aunque, en ocasiones, se manipulaba el dibujo alargando la falda de la heroína o cubriendo otras partes por razones de censura.

Otra razón que parece determinar la gran aceptación de las representaciones inglesas es el hecho de que el español contaba con un caudal menor del que dispone hoy en día. El resultado de tal actitud, y no sólo en nuestra lengua, fue la entrada masiva de onomatopeyas del inglés al español. De este modo los comics cumplieron una doble función, por un lado, sirvieron para exportar las fórmulas del modo de vida americano, y por otro lado, sirvieron para llevar fuera de sus fronteras los sustantivos y verbos ingleses convertidos en onomatopeyas, junto con otros sonidos bárbaros (p. e. -sh, ck o -ng) que, sin embargo, fueron aceptados por los lectores debido a la elocuencia acústica de la acción (e. g. *boom* como representación gráfica de *bum*, que correspondería a una pronunciación aproximada en nuestra lengua). Como muy bien señala Román Gubern (Gubern, 1972: 155): "El colonialismo lingüístico de Estados Unidos ejercido a través de los canales de sus Sindicatos, salta a la vista en éste como en otros campos de la comunicación de masas (canción, cine, etc.)."

Eran los primeros tiempos de la gran difusión del comic (década de los 50 y 60) y el español encontraba dificultades para crear onomatopeyas o representación de sonidos con tanta rapidez. E incluso en aquellos casos en los que el español tenía una forma tradicional equivalente (*pam*, *blam*, *rin*), había cierta competencia con las formas inglesas (*bang*, *slam*, *ring*) en muchas ocasiones por esnobismo o necesidad de exotismo y color local, y en otras por una menor pericia del traductor, a lo que habría que añadir también los problemas técnicos que planteaba su traducción cuando se hallaba fuera del bocadillo. Podía también ocurrir que no existiese un equivalente español, como por ejemplo la forma de expresión del cerdo *oink*, comúnmente utilizada en la actualidad (e. g. Juan Carlos Eguillor en "Potolos," *El Pequeño País*, nº 574, pp. 8-9 o en *Mortadelo y Filemón*, nº 27, p. 15B).

Todo ello favoreció la permanencia de formas prestadas. Y no resulta extraño ver cualquier comic original español que leamos, desde *Mortadelo y Filemón* o *Pepe Gotera* a *Leo Verdura*, lo mismo que cualquier otra traducción, ya sea *Transformers*, *Spiderman* o *Superman*, originalmente en inglés, o *Asterix y Obelix* o *Tintín* en francés, llenos de estas formas que denuncian muy a las claras la procedencia de sus frecuentes "boom", "click". "crash", "clap", etc. Los trabajos de Santoyo (1985) y Mayoral (1984, 1992) son reveladores en este sentido.

Los traductores, ante la imposibilidad de reproducir esas onomatopeyas gramaticalizadas en español han optado por utilizar los préstamos correspondientes del texto original, ya sea en su forma original o adaptándolos, como es el caso de "coff", del verbo inglés "to cough", para indicar a alguien que está tosiendo.

Los avances técnicos experimentados en la edición de tebeos permiten, sin embargo, hoy en día separar el dibujo del texto del diálogo y del texto narrativo, así como de los demás elementos que les acompañan, haciendo posible la traducción de la onomatopeya, incluso cuando se halla fuera del bocadillo, en un porcentaje de casos mucho más elevado. A ello ha contribuido también una cierta reacción experimentada a favor de la defensa del español. Son interesantes en este aspecto los estudios de Emilio Lorenzo: "El anglicismo en el español de hoy", en *El español de hoy, lengua en ebullición* (Madrid: Gredos, 1980); de Ch. Pratt: *El anglicismo en el español peninsular contemporáneo*. Madrid: Gredos, 1980; de P. J. Marcos

Pérez: *Los anglicismos en el ámbito periodístico* (Valladolid, 1971); o de V. Ozores: "Anglicismos y electrónica. Una situación paradójica del intérprete de conferencias", en *Cuadernos de Traducción e Interpretación* (1984, nº 4, pp. 91-95). Este interés ha influido en la creación de muchas formas anteriormente inexistentes en nuestra lengua, así como la revitalización de las formas castizas españolas.

Existe asimismo una postura intermedia entre la aceptación de las formas importadas y la recuperación de las formas tradicionales materializada en la creación de nuevas formas diferentes a las dos anteriores, ya sea sobre una base nueva o bien como híbrido de ambas. Por ejemplo, encontramos la palabra *groar* para designar el rugido del león como híbrido de *grrr* y *roar* en una de las viñetas de "Leo Verdura", (*El Pequeño País*, nº 359, p. 3).

Descendiendo al nivel práctico, nuestro estudio se basa en el análisis del texto y la traducción de una selección, por un lado, de comics de acción y, por otro lado, de comics underground americanos, dadas las diferencias entre ellos. Entre los primeros se hallan los comics de la Marvel Comics Company *Guardians of the Galaxy*, nº 12, 1991, traducido por Xavi Marturet, texto original *The Guardians of the Galaxy*, nº 1, v. 1, 1991; *Veneno*, nº 2 de 3, 1994, traducido por Celia Filipetto, texto original: *USA Venom: Funeral Pyre*, v. 1, nº 2, 1993; *Wonder Man. Espejo*, nº 12, traducido por Madelón, texto original *Wonder Man*, nº 15 (XI, 1992), ¿Y si ... ? *Los vengadores.*, parte 2 de 2, nº 64, traducido por Xavi Marturet, texto original *Punisher 2099*, v. 1, nº 5, 1993; *El origen de la máquina de guerra*, nº 1 de 6, traducido por E. Braun, texto original *Iron Man*, nº 280 y 281, 1992. Todos estos comics son propiedad de la Marvel Company y en España han sido publicados por Planeta Agostini, Barcelona.

Dentro del género de comics underground hemos analizado *Mis problemas con las mujeres*, (*My trouble with women I & II*) y *Si yo fuera rey* (*If I Were King*) del autor americano Robert Crumb. Cada uno de los títulos arriba mencionados recogen varias historietas cuyo tema principal gira en torno a los sentimientos y el deseo sexual. Su traductor es Narcís Fradera y se publicaron en la Editorial La Cúpula, Colección El Vïbora, Barcelona, en 1987.

Este estudio se completa con el análisis de varios tebeos de *Mortadelo y Filemón* y *Pepe Gótera* y *Otilio* de F. Ibañez, así como el estudio de *Super López* de Jan, varios números de *Zipi* y *Zape* de Escobar y una selección del *Pequeño País* dominical y del *Mini Mundo* dominical.

A nivel general, si comparamos los datos obtenidos con los datos surgidos de los trabajos de Santoyo y Mayoral mencionados anteriormente y referidos a una época anterior (últimos años de la década de los 70 y comienzos de los 80), podemos comprobar que el español ha evolucionado con cierta rapidez en cuanto a la creación, o mejor dicho adaptación, de formas onomatopéyicas, principalmente inglesas. Podríamos decir que en la actualidad es una lengua más productiva en este aspecto.

El inglés sigue siendo, sin duda alguna, una lengua más activa en cuanto a la creación de formas onomatopéyicas o representación de ruidos que el español, el cual carece de la facilidad que posee la lengua inglesa para la gramaticalización de las representaciones y su conversión en verbos o sustantivos sin la ayuda de desinencias o ningún otro tipo de modificación. Como

consecuencia de ello se da un uso muy extendido de verbos onomatopéyicos ingleses en los comics, como ya apuntaba J. C. Santoyo (Santoyo, 1985: 169-172) en su estudio comparativo de una serie de comics publicados en 1977 en los que, con cierta frecuencia, hallaba onomatopeyas que proceden directamente de formas léxicas inglesas integradas en la viñeta, tales como: *creek* < ing. to creak; *bump* < ing. to bump; *smash* < ing. to smash; *zip* < ing. to zip; *crash* < ing. to crash; *snap* < ing. to snap; *click* < to click; *boommm* < to boom. etc. .

El inglés sigue siendo también más rico que nuestra lengua en los procesos de metafORIZACIÓN e idiomatismo, pero pueden observarse grados diferentes de imitación en el español. Digamos que, tanto en la traducción de comics, como en la producción original de tebeos, se suele recurrir a formas autóctonas cuando se trata de la representación de sonidos emitidos por animales, aunque el tradicional cariño de la población angloparlante por los animales domésticos ha influido también en el desarrollo de un abanico más amplio de sonidos, por ejemplo en el caso del perro podemos encontrar *bow-wow*, *woof-woof*, *roof-roof*, *yap*, *yelp*, *yip*, *grr*, ... etc., mientras que en español las representaciones se limitan a *guau-guau*, *grr*, *grñ*, o *auuu-auuuu*. El sonido emitido por el gato puede ser representado como *meow*, *yoewl*, *secreech*, *purr* or *rrr*, mientras que en español tenemos *miau-miau*, *marramiau* o *rrr*. Un pajarito, en español suele “decir” *pío-pío*, mientras que en inglés podemos encontrar *tweet-tweet*, *cheep-cheep*, *schreech-schreech*, *fwee*, *zip*, *sweet*, *caw-caw*, *twitter-twitter*, *croak*.

Los sonidos inarticulados producidos por humanos suelen traducirse por su equivalente español en aquellos casos en los que contamos con una forma, aunque no es difícil encontrar también la forma inglesa. De este modo hallamos para “abofetear”: ing. *smack* > esp. *plaf*; “carraspear”: ing. *ahem* > esp. *ejem*, “estornuar”: ing. *atchus*, *a-tissue* > esp. *aatchis*; o “llorar”: ing. *boo-hoo* > esp. *buaa*, o la acción de burbujear que se representa en español como *glu-glu* y en inglés como *bubble*, términos todos ellos que, en ocasiones, son copiados por los traductores e igualmente utilizados por los propios autores españoles.

La búsqueda de un equivalente en español ocurre en un alto porcentaje de casos cuando se trata de sonidos que denotan sentimiento o actitud. Por ejemplo, alivio suele representarse en inglés como *phew* y es traducido en la mayoría de los casos como *uf*; o para demostrar entusiasmo ante la comida encontramos con frecuencia en inglés *yummy-yummy*, y en español *ñam*, *ñam*; para indicar que tenemos frío el inglés utiliza *fff* o *brr* y el español *brrr*; cuando se quiere expresar miedo en inglés solemos encontrar *aargh* y en español *uy*; o para indicar alegría o satisfacción podemos encontrar en inglés *wow*, *hm* o *yip-pee* y en español *yupi*, o cuando queremos llamar la atención o indicar sorpresa encontramos en inglés *hey!* y en español *¡ay!*, y ante una sensación de agobio encontramos en inglés *uwuff* y en español *uff*. En ocasiones encontramos adaptaciones de la forma inglesa, no sin vacilaciones, como por ejemplo cuando el personaje tropieza, y encontramos dos realizaciones diferentes: *ouch* o *ouck*.

No ocurre así con los sonidos artificiales donde la presencia extranjera se da con más frecuencia y las representaciones de sonidos son más similares en ambas lenguas. Por ejemplo, para la acción de cerrar la puerta, las dos lenguas suelen coincidir en el uso de *blam*, *slam* o *bang*; al hablar de la acción de golpear, el español cuenta con las formas *pam*, *pum*, *clac* o

toc, pero es más frecuente ver en los comics el uso de *crack, bump, punch, knock, bang, beat, tap* o *pound*, formas léxicas de origen netamente inglés. Para la acción de tocar el claxon, la representación más netamente española es *pií-pií* o *po-po*, pero solemos encontrar también *bleep, beep, honk* o *peep-peep*. En ocasiones contamos con una representación que el traductor prefiriere ignorar por razones muy diversas que pueden ir desde el aspecto meramente económico, a la inexperiencia del traductor en el tratamiento de dichas formas o a problemas derivados de la estructura de las viñetas, como ya hemos mencionado anteriormente.

Una consecuencia directa de tal actitud se da en el hecho de que los dibujantes españoles que componen sus propias viñetas introducen en ellas, con frecuencia por mimetismo, onomatopeyas extranjeras. No es difícil encontrar en alguna de las viñetas del famoso dibujante y humorista F. Ibáñez y su *Pepe Gotera* y *Otilio* o en *Mortadelo* y *Filemón*, formas onomatopéyicas como *snif, crac, crunch, boom* o *clap*. Dicho calco se reduce tanto en el uso de sustantivos con carácter onomatopéyico, como en la representación de sonidos inarticulados que denotan sentimiento o actitud, en cuyo caso el español se muestra más creativo, como comenta R. Mayoral en su artículo "Formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en inglés y español. Problemas de traducción" (*Sendebarr*, 3, 1992: 107-139).

Si nos detenemos de un modo más detallado en la comparación de los comics de Robert Crumb en inglés y su traducción al español, por responder a un tipo de comics- el comic underground- en el que la expresión de sentimientos o acciones rutinarias tiene más importancia que la violencia, observamos que el traductor, Narcís Fradera, ha llevado a cabo un trabajo consciente en este aspecto, aunque con diversos grados de aproximación al español en la búsqueda de un equivalente. Encontramos ejemplos de onomatopeyas que son "oídos" de igual forma en ambas lengua y el traductor únicamente tiene que adaptar la grafía: *heh, heh* traducido como *je, je*; o *ha!* traducido como *¡aja!*. En la representación de sonido metálicos, observamos una copia casi sistemática de la forma inglesa: *smak, click, squirt, clasp*, e igualmente ocurre en algunos otros casos de sonidos inarticulados producidos por el hombre, aunque en menor proporción, como es el caso de *slub, blub, gasp*, coincidiendo con la tendencia que mencionábamos en el párrafo anterior, aunque habría que tener también en cuenta que se trata de casos en los que el "texto" se halla fuera del bocadillo.

En cuanto a los sonidos que son "oídos" de diferente forma en ambas lenguas, nos encontramos con el típico ejemplo del canto del gallo que en español se representa como *kikiriki* o *cocorico*, mientras que en inglés encontramos *cock-a-doodle-doo*. En esta ocasión el traductor conserva la forma inglesa debido, con cierta seguridad, al hecho de que dicha onomatopeya ocupa un lugar central en la viñeta y su traducción hubiese supuesto volver a dibujar la viñeta por completo, lo cual dificulta y encarece el producto final, hecho muy tenido en cuenta en este tipo de publicaciones, no demasiado asequibles ya de por sí. No es esa la técnica seguida por el traductor cuando puede evitarlo, ya que también encontramos el equivalente español del sonido emitido por el perro: *wow*, traducido por *guau*.

Cuando se trata de la representación de formas articuladas, solemos encontrar la forma equivalente española. De este modo encontramos: *beep, beep!* traducido como *¡moc, moc!*; o

bien *giggle* como *ji, ji, ji*; o *kissy, kissy* como *mmuá, mmuá*; *bounce* como *ñik, ñik*, o *munch* como *ñam*, aunque las limitaciones técnicas, una larga tradición y ciertas convenciones establecidas le llevan a hacer uso, en ocasiones, de calcos o copia de las formas inglesas, pero no en los términos expresados por J. C. Santoyo (Santoyo, 1985: 170) al referirse a la traducción de Luis Vigil de *Las Famosas Aventuras de los Freak Brothers*, de Gilbert Shelton, publicadas en 1977 por Producciones Editoriales (Barcelona), en la cual se copian sin ningún cuidado todo tipo de onomatopeyas (*jab, crunch, blink, tweet, bounce, burp, etc.*), y se dejan de traducir muchos de los elementos léxicos que integran cada viñeta.

Esta tendencia se halla mucho más pronunciada en los comics de la Marvel Company estudiados y donde la acción ocupa el primer plano con viñetas enteras en las que no hay ningún otro texto que no sea la representación de un golpe, un disparo, una explosión o la desintegración del malvado y que son idénticas en inglés y en español porque el traductor no ve la necesidad de intervenir y porque se trata de representaciones gráficas con el mismo valor y dificultad que la imagen misma. Es por ello por lo que las traducciones de los comics de acción llevadas a cabo por Fillipeto, Madelón o Xavi Marturet se hallan llenas de estos calcos, sobre todo cuando la representación del sonido-- fundamentalmente sonidos metálicos--se halla fuera de los bocadillos.

En este tipo de comics hemos observado que hay una cierta continuidad en la adaptación de préstamos, junto con otras "curiosidades de la traducción"- como las llama J. C. Santoyo- refiriéndose a términos tan ingleses y poco castellanos como: *400 watts, freezer, TV Repairs, Happy New Year o Rand Corporation* en los comics estudiados por Santoyo y, aunque en un porcentaje menor, seguimos leyendo *Heart of Gold, A Real Silver Lining, Okland Sewer o Stark Enterprises*, pero conviviendo con *Control Remoto, Armas, Sensores o Estado: Movil*. Son casi diez años los que separan estas traducciones y, aunque habría que considerar también la labor del traductor, sin embargo cabría admitir que el español ha evolucionado en este aspecto y se presenta más dinámico a la hora de crear o uniformar el uso de determinadas onomatopeyas o representaciones de sonidos.

Si centramos nuestra atención por un momento en la producción nacional, la tendencia que se observa es hacia la uniformidad por parte de los creadores en cuanto a las representaciones de sonidos inarticulados y onomatopeyas.

Hay, sin embargo, ciertas diferencias en cuanto a la adaptación de dichas representaciones. Así, mientras Escobar en su querido tebeo *Zipi y Zape* opta por una total adaptación al español, evitando grafías extrañas, F. Ibáñez, tanto en *Mortadelo y Filemón*, como en *Pepe Gotera y Otilio*, o Jan en *Super López*, muestran una menor uniformidad y utilizan con frecuencia grafías inglesas. De este modo en *Zipi y Zape* hallamos *plas, plop, clinc, bumm* frente a *plash, boom, blimp, flash o floash* en *Mortadelo y Filemón* o *Super López*, conviviendo con *plaf, borrombom* o *crac*. Rafa, en su página dominical con *Sir Tim O'Theo*, de marcado ambiente inglés, usa *ñiiceec, tap, tap, tap, bloff, plinc, glub* junto a *sniff, bang* o *slurp*. Y Vázquez en su *Angelito* prefiere *blam, jo, jo, jo, ay* o *zaas*.

A modo de resumen podemos decir que el traductor de comics se enfrenta, además de a los problemas típicos de este género derivados de las limitaciones de espacio y uso de otros recursos técnicos que le sirven para dar mayor expresividad al texto, a ciertos problemas derivados de diferencias culturales y lingüísticas en la representación de los sonidos y onomatopeyas. Las soluciones adoptadas por los traductores son diversas y su influencia en los creadores nacionales es ineludible.

Entre los procedimientos más utilizados podemos citar:

1. - Tendencia a buscar la equivalencia en español cuando se trata de representaciones de sonidos inarticulados producidos por humanos y que denotan sentimiento o actitud.
2. - Tendencia a buscar igualmente la equivalencia en español cuando se trata de representaciones de sonidos emitidos por animales.
3. - Una mayor tendencia a copiar del inglés la representación de sonidos artificiales, aún cuando haya un equivalente español.
4. - Abundancia de préstamos léxicos sin ningún tipo de adaptación para las representaciones de sonidos que indican violencia y lucha, cuando son parte central del dibujo y no se hallan dentro del bocadillo.
5. - Cierta tendencia a uniformar el uso de dichas representaciones inglesas entre los traductores y los escritores españoles.
6. - Adaptación de los dichos préstamos léxicos por los humoristas españoles en sus producciones.
7. - Uso, no muy frecuente, de otros recursos por los que el traductor intenta conseguir el mismo efecto en el TT que en el TO, como por ejemplo, omisión de la traducción cuando no hay equivalencia; buscar la compensación por medio de otros signos ortográficos, o añadir un texto explicativo al servirse de lenguaje verbalizado en lugar de la onomatopeya, por ejemplo: "oops", traducido como "lo siento, que torpe soy".

En conclusión, en la representación de sonidos y onomatopeyas el inglés sigue siendo la fuente indiscutible, sin embargo hay diferentes esferas de influencia y la tendencia a la uniformidad es cada vez más visible.

Carmen Valero Garcés
Universidad de Alcalá de Henares

REFERENCIAS

- Benayoun, Robert: *Le ballon dans la bande dessinée*, 63-64, citado por R. Gubern en *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Ediciones Península, 1972: 155.
- Chapman, Raymond 1984: *The Treatment of Sounds in Language y Literature*. London: Blackwell / Deustch.
- Gubern, Roman. 1972. *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Ediciones Península, pp. 155.

- Mayoral, R, y Kelly, D. 1984: Notas sobre la traducción de comics. *Babel, Revista de los estudiantes de la EUTI*, nº 1: 92-101.
- Mayoral, Roberto 1984: Los comic: de la reproducción gráfica de sonidos a los verbos dibujados en inglés. Más sobre problemas de traducción. *Babel: Revista de los estudiantes de la EUTI*, nº 2: 120-130.
- Mayoral, Roberto 1992: Formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en inglés y español. Problemas de traducción. *Sendebarr*, 3: 107-139.
- Rosenman, J. 1982: *Onomatopoeia and word origins*. Austin, Texas: J. Rosenman.
- Santoyo, J. C. 1984: *El delito de traducir*. León: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de León.
- Singer, Isaac Bashevis 1968: Cockadoodledoo. *The Séance and Other Stories*. Nueva York: Farrar, Straus & Giroux, 1968: 85-86.

* * *