

Onomatopeyas en la traducción inglés-español de cómics

María de los Ángeles Pérez Hernández

angelesmph21@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-1238-5107>

Eleazar Morales Vázquez

eleazarmove@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-1596-5043>

Maritza Aguilera Ramírez

maritzaguilera75@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-8161-667X>

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Villahermosa – México

RESUMEN

La traducción de cómics se puede ubicar dentro de lo que se conoce como traducción subordinada, en la cual elementos no lingüísticos forman parte esencial para la comprensión del mensaje y asimismo para las decisiones que el traductor deberá tomar durante el ejercicio de traducción. Estos elementos subordinantes pueden ser imágenes, tipografías, distribución de ilustraciones y textos, entre otros. Por lo tanto, ya que las onomatopeyas son palabras que deben representar sonidos de elementos designados muy específicos, su traducción se considera uno de los problemas que ocasiona más dificultades para el traductor. Debido a esto, en el presente artículo se buscó analizar las onomatopeyas originales en inglés identificadas en el cómic La muerte de Superman y sus respectivas traducciones en la versión en español, con el fin de determinar los aspectos que repercuten para que el traductor se decante por la técnica de traducción más adecuada en este tipo de elementos (equivalencia) o por el uso de préstamos de la lengua fuente, en este caso inglés. Los resultados indicaron que la mayoría de las onomatopeyas en la versión traducida son préstamos adaptados ligeramente y que estas suelen formar parte de las ilustraciones, lo que sugiere una limitación para la intervención del traductor durante su trabajo.

Palabras clave: *ciencia ficción; edición de textos; traducción subordinada.*

Correspondencia: rocio.castillo@ujed.mx

Artículo recibido 05 enero 2023 Aceptado para publicación: 26 enero 2023

Conflictos de Interés: Ninguna que declarar

Todo el contenido de **Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar**, publicados en este sitio están disponibles bajo

Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 

Cómo citar: Pérez Hernández, M. de los Ángeles, Morales Vázquez, E., & Aguilera Ramírez, M. (2023). Onomatopeyas en la traducción inglés-español de cómics. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 4762-4779. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4798

Onomatopoeias in the english-spanish translation of comics

ABSTRACT

Translation of comics can be located within what is known as subordinate translation, in which non-linguistic elements are an essential part for understanding the message and also for the decisions that the translator must make during the translation exercise. These subordinate elements can be images, fonts, distribution of illustrations and texts, among others. Therefore, since onomatopoeias are words that must represent sounds of very specific designated elements, their translation is considered one of the most difficult problems for the translator. Due to this, in this article was sought to analyze the original onomatopoeias in English identified in the comic The Death of Superman and their respective translations in the Spanish version, in order to determine the aspects that have repercussions so that the translator opts for the most appropriate translation technique in this type of element (equivalence) or by the use of loanwords from the source language, in this case English. The results indicated that most of the onomatopoeias in the translated version are slightly adapted loanwords and that these are usually part of the illustrations, which suggests a limitation for the translator's intervention during his work.

Keywords: *science fiction; text editing; subordinate translation.*

INTRODUCCIÓN

Los cambios en la humanidad son constantes y con ello las lenguas evolucionan. Estas pueden considerarse un fenómeno vivo que cambia para ajustarse a lo que experimentan los hablantes con el fin de que puedan expresarse plenamente (Cescato, 2017). Debido a lo anterior, en cada sociedad existen formas de expresión que pueden ser totalmente nuevas o desconocidas para culturas distintas.

Es entonces donde los traductores juegan un papel fundamental para procurar el entendimiento entre comunidades que son diferentes, especialmente al trasladar ideas y percepciones de una sociedad a través de productos textuales o audiovisuales. Su rol en la evolución humana ha sido tan importante que han sido nombrados mediadores de la cultura, pues han contribuido a los intercambios culturales y a la preservación de la historia de la humanidad sobre el papel (Carrera, 2013).

Dentro de los productos textuales que se han considerado como un recurso con un componente artístico especialmente interesante para enseñar la cultura se encuentra el cómic, dada su autonomía por sus características y estructura propia con respecto a otros géneros literarios (Brines, 2012).

El cómic fue considerado por Prado (1995) como un tipo de publicación importante debido a su papel en la formación de la juventud, ya que su lectura solía anteceder la de obras literarias mayores gracias a la atracción que las ilustraciones ocasionaban. Además, otros aspectos como el hecho de ser un género motivador, el desarrollo secuencial que posee y la combinación de diversos códigos (textos e imágenes y otros recursos gráficos) en su lenguaje permitían augurar para el cómic ser un buen recurso didáctico en las áreas de lenguas y literatura.

Esta idea se planteaba para los métodos de enseñanza enfocados en adolescentes durante la primera década del presente siglo (Gutiérrez, 2006). Después, se introdujo formalmente en las instituciones universitarias, pero aún se seguía señalando que el cómic no había sido suficientemente fomentado como un recurso didáctico a pesar del potencial innegable que poseía como producto gráfico-textual (Arango et al., 2009).

Posteriormente, su importancia en la enseñanza se siguió secundando en investigaciones como la de Paré y Soto-Pallarés (2017), quienes defendieron su postura de que el cómic no debía continuar siendo considerado como un producto literario menor, sino como un

género de lectura como cualquier otro con un valor icónico verbal importante para fomentar la lectura y para crear una diversidad de materiales para el aula.

Este argumento ha sido sostenido aún en estudios recientes por autores como Jiménez et al. (2019), quienes arguyeron que el cómic es una herramienta de la que se le pueden conseguir muchos beneficios debido a sus características y a la facilidad con la que los niños y jóvenes se inmiscuyen en el mundo de este género.

Ahora bien, al hablar del cómic y su participación en los estudios sobre el lenguaje, en especial dentro del área de la traducción, se debe comenzar por abordar el hecho de sus orígenes como producto. La mayoría de los cómics que son publicados en español son traducciones extranjeras de idiomas como el inglés, el japonés o el francés. Por ende, los traductores son un elemento clave para poder introducirlos en una cultura (Lago, 2011). Empero, anteriormente elementos relevantes como las onomatopeyas en los cómics importados, principalmente de Estados Unidos, no solían traducirse (se recurría al extranjerismo) debido a que se debía volver a hacer un trabajo de diseño de las viñetas, además de que en español había menos onomatopeyas de las que existen actualmente, entre otros factores para no traducirlas, como mostrar un producto exótico o debido a una menor capacidad traductológica del traductor (Valero, 1996).

El término extranjerismo era en un principio definido simplemente como una palabra proveniente de una lengua extranjera (Benavent e Iscla, 2001). Sin embargo, debido a consideraciones respecto a la introducción de palabras nuevas de origen extranjero en las sociedades hispanohablantes y su aceptación en la lengua española, la Real Academia Española (2022) reconsideró el concepto de extranjerismo, indicando que estos términos se consideran dentro de la lingüística como préstamos no adaptados. En otras palabras, son asimiladas de esta forma las palabras que conservan sus formas gráficas y fonéticas en la lengua de la que provienen: que se toman prestadas tal y como son originalmente. Sin embargo, recurrir de forma indiscriminada al uso de préstamos para traducir las onomatopeyas ha sido tema de debate, pues autores como García (2019) señalan que no es conveniente el uso de una onomatopeya en su lengua origen dentro de un producto destinado para otra cultura, puesto que no reflejaría la realidad con la que dicha cultura está familiarizada.

Ahora, debido a que los cómics son productos relativamente recientes dentro del auge editorial, se puede manifestar que los traductores no siempre cuentan con lineamientos

precisos respecto a los criterios que deben asumir durante la traducción de este género, ya que existe poca literatura sobre ello (Gil, 2016; Husillos, 2018), lo que les permite cierta libertad al momento de tomar decisiones para la traducción de elementos complejos, como lo son en este caso las onomatopeyas, que juegan un papel importante dentro de la transmisión del mensaje global del cómic y, además, tienen características muy particulares tanto por las connotaciones que pueden brindar como por su colocación dentro del texto.

Lamentablemente, su estudio dentro del campo de la lingüística y la traducción también es escaso y tampoco hay suficiente información al respecto en diccionarios o manuales, en vista de que son palabras difíciles de definir gramaticalmente y cuya pertinencia se encuentra en un registro coloquial (Márquez, 2016).

En suma, algunos autores como Encizo (2020) consideran que los editores les brindan poca importancia a las traducciones de cómics, pues no son tan minuciosos al buscar traductores preparados para esta labor, sino que solo tienen como objetivo primordial la venta del producto, lo cual resalta las complicaciones a las que se enfrentan los traductores por la irrelevancia general que se atribuye a esta temática.

Por ello, en este análisis se pretende identificar cómo se traducen las onomatopeyas del inglés al español en un cómic, tomando en cuenta sus características respecto al elemento que designa y su colocación en el texto. Asimismo, se busca determinar las técnicas de traducción empleadas durante la traducción al español y las posibles causas para su uso considerando los aspectos anteriores con la finalidad de esclarecer el panorama respecto a la manera en la que los traductores deben enfrentar la traducción de estos elementos en este tipo de producto editorial.

Para profundizar en el tema, es necesario tener claro que, según la Real Academia Española (2021), la onomatopeya es una: "palabra cuya forma fónica imita el sonido de aquello que designa". A su vez, estas pueden dar paso a formación de palabras nuevas.

Por otro lado, el cómic es un producto en expansión progresiva en el mercado editorial actual, debido a sus características particulares respecto al lenguaje utilizado, ya que su discurso es una realidad lingüística y extralingüística gracias a la presencia de texto e imagen, sin que uno de los elementos sea más importante que el otro, siendo así de naturaleza híbrida (Lago, 2011; Gil, 2016). En otras palabras, el conjunto de los elementos dentro de un cómic forma el mensaje pretendido para la audiencia a la que está dirigido.

Por ello, para comprender el mensaje global de un cómic, el lector debe tomar en cuenta el discurso tanto gráfico como textual que resulta en una síntesis especial donde las descripciones son limitadas y abunda la presencia de onomatopeyas que en ocasiones forman parte significativa de las imágenes para lograr una intensidad más reluciente, lo que hace del discurso del cómic algo muy dinámico (Lago, 2011). Por lo tanto, se puede considerar que las onomatopeyas juegan un papel significativo para lograr la comprensión del mensaje y son así uno de los elementos característicos de este producto editorial.

Las onomatopeyas que se pueden encontrar en los cómics son diversas, pues pueden reproducir sonidos naturales, de seres humanos o animales, de acciones ya sea de humanos, animales u objetos, y también sonidos artificiales. En suma, las interjecciones suelen ser usadas en los cómics como onomatopeyas para designar expresiones de humanos, aunque la diferencia principal entre ambos elementos recae en que estas últimas se consideran un signo lingüístico y no una categoría gramatical como lo son las interjecciones (Husillos, 2018). Además, es común que para que estas interjecciones muestren mayor énfasis o impacto visual, se recurra a la repetición de las vocales sin un patrón regulado, lo cual les da una característica levemente diferente a la que tendría una interjección utilizada de forma común.

Así, los elementos característicos de un cómic se resumen en la inherencia entre texto e imagen para denotar el mensaje global y el habla coloquial en su discurso (Gil, 2016). Para que esta habla coloquial pueda ser recreada dentro del texto de un cómic, existen ciertos elementos que enfatizan las situaciones representadas como lo son las exclamaciones, las onomatopeyas, entre otros.

Por otra parte, a menudo las onomatopeyas se encuentran como texto impreso sobre una imagen, por lo que forman parte del lenguaje icónico que no está ubicado dentro de globos sino mezclado dentro de las ilustraciones, lo que puede tener consecuencias en la mecánica de traducción del cómic, ya que tiene implicaciones económicas, técnicas e incluso éticas (Lago, 2011). Por ejemplo, si se debiera rediseñar o reubicar un elemento, ya sea una imagen o un texto, esta modificación no solo representaría pérdidas económicas para la editorial, sino también complicaciones durante el proceso traductor y el tiempo estimado para ello e incluso comprende dilemas éticos, ya que las

ilustraciones también tienen una autoría original que debe respetarse en la medida de lo posible como en todo producto destinado para traducirlo.

Así, de acuerdo con Valero (1996), los cómics pueden ser ubicados entre los productos que se traducen dentro lo que se conoce como *traducción subordinada*, puesto que el texto aparece subordinado a los elementos visuales, lo cual restringe el ejercicio del traductor. Esto da por sentado que tanto las imágenes como el texto deben considerarse en conjunto para cualquier decisión tomada durante la traducción. A su vez, las traducciones subordinadas se subdividen en traducción de canciones, de historietas, de publicidad y traducción audiovisual (García, 1998, citado en Irabien, 2003).

Por otra parte, a pesar de que se pudiera pensar que las onomatopeyas son elementos simples y pequeños que tan solo representan ciertos sonidos, es preciso hacer hincapié en que las onomatopeyas se forman a partir de la sensación fónica que se percibe, así que al tener cada lengua sus propias reglas fonológicas, es evidente que la transcripción de sonidos es distinta (Márquez, 2016), lo que hace de su traducción algo sumamente complejo.

En el campo profesional de la traducción, las onomatopeyas se catalogan entre los elementos léxicos que pueden encontrarse como expresiones fijas o fórmulas asociadas a situaciones concretas que deben traducirse mediante la técnica de *equivalencia*, considerando para esta última el concepto de Vinay y Darbelnet (1958, citado en Hurtado, 2001), la cual debe cumplir con expresar el mismo significado pragmático que la expresión original que se traduce. Es decir, el traductor debe mantener la intencionalidad del autor original adaptándose a lo conocido en la cultura meta y tomando en cuenta los aspectos circunstanciales que rodean al elemento traducido.

No obstante, la traducción de onomatopeyas no es un asunto tan estandarizado como lo sería recurrir siempre al uso de equivalencias en la lengua meta. Según el estudio de Encizo (2020), la traducción de onomatopeyas se encuentra entre los problemas lingüísticos más constantes identificados en los cómics, así como la traducción de interjecciones, debido principalmente a la dificultad que representa identificar la pertinencia real de estos elementos en cada idioma y después determinar sus equivalentes. Aunque, si dichos equivalentes no son identificados, es posible que el traductor deba recurrir a la explicación o a la omisión de estos elementos, tal y como

ocurre con cualquier otra palabra difícil de traducir por falta de opciones en la lengua meta o por no tener claro el significado original (Márquez, 2016).

En concordancia con lo expuesto por Husillos (2018), a pesar de que existe una evolución en la adaptación y creación de onomatopeyas en español, en la traducción de cómics sigue prevaleciendo el uso de las voces inglesas. En muchas ocasiones, los traductores deciden emplear préstamos de onomatopeyas de dicho idioma, debido a que en este existe más cantidad que en español y, además, suelen apegarse más a los sonidos originales, a diferencia de las existentes en español que a menudo son de carácter simbólico y pueden resultar más complejas para su comprensión. Aunado a esto, dado que el inglés es una lengua mundialmente reconocida, esto puede ser un factor que oriente al traductor a permitirse el uso de préstamos al considerar que pueden ser entendidas con facilidad en la cultura meta (Lago, 2011).

Añadido a lo anterior, de acuerdo con Castillo (1995, citado en Gil, 2016), el espacio es uno de los problemas más importantes en la traducción de cómics, porque estos son diseñados especialmente para los textos originales, así que las modificaciones en la lengua traducida podrían complicar la adecuación de dicho espacio, ya que el traductor solo puede intervenir en el texto, mas no en las imágenes. Esto representa sin duda una problemática importante para los traductores, pues las onomatopeyas deben ser consideradas como una conexión entre imagen y sonido (Husillos, 2018).

Por ende, en ocasiones los traductores se ven limitados por el espacio con el que cuentan para realizar las traducciones, por lo que recurren al uso de los elementos originales en la lengua fuente, en este caso el inglés, dado que la lengua inglesa es más sintética que el español, por lo que es capaz de representar más sonidos de forma eficaz (Márquez, 2016; Valero, 1996).

METODOLOGÍA

El cómic seleccionado para realizar el presente análisis fue *The Death of Superman*, edición publicada originalmente en inglés por *DC Comics* en 1993, Nueva York, Estados Unidos. La versión en español utilizada fue *La muerte de Superman*, edición *Deluxe*, compilado por *DC Comics*, publicado por ECC Ediciones en el 2019, en Barcelona, España, y traducido por Francisco San Rafael Simó.

Se eligió el primer capítulo de dicho cómic, desde la página 3 a la página 28, para seleccionar las onomatopeyas empleadas en esta sección. Se obtuvo un total de 39, de

las cuales 5 se encontraron en más de una ocasión. Se identificaron aquellas que formaban parte de las ilustraciones y aquellas que se ubicaban en globos con el objetivo de tomar en cuenta en su posterior análisis si este aspecto repercutía en la traducción final de dicha onomatopeya y se especificó la cantidad de veces que aparecía cada una. Seguidamente, mediante la lectura minuciosa y la observación de las ilustraciones, diálogos y tipos de globos, se identificó el sonido al que representaba cada onomatopeya. En adición, se identificaron las formas empleadas en la versión en español del cómic para determinar si estas habían sido traducidas y, si era así, si se había recurrido a un préstamo o equivalencia, o si se había recurrido a utilizar la misma forma que en el cómic en inglés sin hacer ninguna modificación.

Para identificar el tipo de técnica de traducción utilizada, se recurrió al libro Traducción y Traductología de Hurtado (2001), el cual recopila información sobre diferentes técnicas, estrategias y recursos empleados durante el ejercicio del traductor y también contiene información relevante acerca de la traducción subordinada, en la que se puede ubicar la traducción de cómics. Los casos en los que se utilizó un préstamo con una adaptación gramatical en español se identificaron con un asterisco (*) y aquellos en los que dicha adaptación es incorrecta se identificaron con dos asteriscos (**) para realizar un análisis específico de estos.

Posteriormente, se realizó un análisis detallado en el cual se consideraron los elementos mencionados anteriormente y se determinaron las posibles causas para seleccionar un tipo de técnica de traducción en cada caso, haciendo hincapié en los aspectos que se señalaron como influyentes en la decisión del traductor durante el desarrollo teórico de este trabajo.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados del análisis realizado se presentan, primeramente, de forma resumida en la Tabla 1, en la que se incluyó el total de las onomatopeyas seleccionadas, la cantidad de apariciones de cada una tanto en globos como parte de las ilustraciones, los sonidos que representan, las formas empleadas en la versión en español del cómic y la técnica de traducción utilizada en cada caso.

Es necesario mencionar que en los recuadros donde se menciona a *Doomsday*, se hace referencia al monstruo villano principal de esta secuencia, quien tiene el cometido de atacar a Superman. Mientras *Doomsday* escapa y va por la ciudad destruyendo todo a su

paso, los monstruos subterráneos intentan apoderarse de la electricidad usando su perforadora para hacer túneles y distintas máquinas de guerra y con ello invadir la Metrópolis, hasta que Supermán se enfrenta a ellos.

Tabla 1.

Apariciones, equivalentes en español y traducción empleada de onomatopeyas en el cómic <i>The Death of Superman/La muerte de Supermán</i>					
Onomatopeya en la versión en inglés	En globo	Como parte de la ilustración	Sonido que representa	Onomatopeya en la versión en español	Técnica de traducción empleada
1. Kraang!		15	Pared metálica siendo golpeada y rompiéndose por un golpe de Doomsday.	¡Kraang!	Préstamo*
2. Kriink!		1	Pared metálica empezando a agrietarse.	¡Kriink!	Préstamo*
3. Kraak!/ Kraakk!		4	Pared metálica atravesada/Rocas partidas.	¡Kraak!/ ¡Kraakk!	Préstamo*
4. Kroom!		1	Pared metálica atravesada por Doomsday.	¡Kroom!	Préstamo*
5. Squack!		4	Patos graznando al huir volando.	¡Squack!	Préstamo*
6. Krakoom!		1	Pared metálica atravesada completamente con fuerza por Doomsday.	¡Krakoom!	Préstamo*
7. Karaakk!		1	Rocas partiéndose.	¡Karaakk!	Préstamo*
8. Kraka-doom!		1	Rocas volando en pedazos por un golpe de Doomsday.	Kraka- ¡Doom!	Préstamo**
9. Psssr		1	Pintura en aerosol sobre una pared.	Psssr	Préstamo
10. Cheep		7	Pájaros cantando mientras vuelan a lo lejos.	Cheep	Préstamo
11. Blorch		1	Pájaro aplastado dentro del puño de Doomsday.	Blorch	Préstamo
12. Hah... ha ha haaa/ ¡Ha-ha-ha-ha!		3	Carcajada de Doomsday.	Ja... ja, ja, jaaa.../ ¡Ja, ja, ja, ja!	Equivalencia
13. Tak-tap-tak-tap!		1	Persona usando una computadora.	¡Tak-tap-tak-tap!	Préstamo*
14. Yeaaa!		1	Afirmación de monstruos subterráneos celebrando.	¡Yeaaa!	Préstamo*
15. Thudd!		1	Patada de una chica a un monstruo subterráneo de roca.	¡Thudd!	Préstamo*
16. Ouch!	1		Lamento de dolor de una chica.	¡Au!	Equivalencia
17. Kraam!		1	Árbol atravesado por Doomsday y volando en pedazos.	¡Kraam!	Préstamo*

Onomatopeyas en la traducción inglés-español de cómics

18. Ffssstt		1	Pintura en aerosol sobre el suelo.	-	Omisión
19. Fpsssstt		1	Pintura en aerosol sobre el suelo.	Fpsssstt	Préstamo
20. Skrrrshrrzam!		1	Interrupción abrupta de una tuneladora perforando un lecho rocoso.	¡Skrrrshrrzam!	Préstamo*
21. Skreedh!		1	Tuneladora perforando y siendo detenida por Supermán.	¡Skreedh!	Préstamo*
22. Bwaamf!		1	Explosión de una granada en la boca de un monstruo subterráneo de roca.	¡Bwaamf!	Préstamo*
23. Shrakt!		1	Máquina de guerra disparando un rayo láser contra Supermán.	¡Shrakt!	Préstamo*
24. Tk-tk Tk-tk		3	Máquinas de guerra disparando como ametralladoras.	Tk-tk Tk-tk	Préstamo*
25. Brakadrumvf!		1	Supermán siendo arrojado con fuerza por los disparos.	Brakadrumvf!	Préstamo*
26. Rrrpt!		1	Supermán levantando una estructura metálica de una de las máquinas de guerra.	¡Rrrpt!	Préstamo*
27. Whakt!		1	Supermán golpeando a un monstruo subterráneo en la cara.	¡Whakt!	Préstamo*
28. Whuff!	1		Jadeos débiles de un monstruo subterráneo después de un golpe.	Uuuf	Equivalencia
29. Hurf!	3		Jadeos débiles de un monstruo subterráneo después de un golpe.	¡Urf!	Equivalencia
30. Krazzzh!		1	Máquina de guerra cayendo.	¡Krazzzh!	Préstamo*
31. Pound!		1	Supermán golpeando a un monstruo subterráneo en el abdomen.	¡Pound!	Préstamo*
32. Wham		1	Golpe.	Wham	Préstamo
33. Hunf?		1	Murmuración inquisitiva de Doomsday.	¿Hunf?	Préstamo*
34. Har!		1	Jadeo con fuerza de Doomsday.	¡Har!	Préstamo*
35. Ka-doom!		1	Puente metálico derrumbándose.	¡Ka-doom!	Préstamo*
36. Krak-krak!		1	Estructura de piedra siendo destruida por Doomsday.	¡Krak-krak!	Préstamo*
37. B-dam		1	Disparo de arma.	B-dam	Préstamo
38. Vroom!		1	Tráiler sobre una carretera a alta velocidad.	¡Vroom!	Préstamo*
39. Krshwam!		1	Tráiler siendo interceptado y destruido por Doomsday.	¡Krshwam!	Préstamo*

Fuente: elaboración propia.

En primer lugar, lo que puede destacarse más del análisis realizado es que la mayoría de las onomatopeyas empleadas en la versión en español del cómic fueron préstamos de la versión original en inglés. Estos préstamos se realizaron en casi todos los casos (27) con una leve modificación gramatical que consistió en añadir el signo de exclamación de apertura, sin afectar el espacio de la ilustración ni las letras, puesto que en inglés únicamente correspondía el uso del signo de cierre. Pero, en un mínimo de casos (6) se utilizaron las onomatopeyas sin modificación alguna. Las onomatopeyas que no se intervinieron durante el préstamo no contenían signos de puntuación ni ortográficos que necesitaran modificarse en la versión en español.

Para continuar, otro aspecto destacable del uso de préstamos es que en todos los casos las onomatopeyas aparecían como parte de las ilustraciones, lo cual podría indicar que este factor influyó en la decisión de mantener la versión original de la onomatopeya en inglés, mientras que los casos de equivalencia se hallaron en aquellas que estaban en globos y formaban parte de los diálogos de los personajes. Sin embargo, se pudo notar que no siempre se presentó constancia respecto al criterio de la dificultad para intervenir la onomatopeya por la ubicación, ya que hubo un caso de omisión, en la onomatopeya número 18, donde esta no se incluyó en la versión en español a pesar de que en la versión en inglés se encontraba en un espacio en blanco dentro de la ilustración y esto no repercutía ni en su edición ni en su conservación en la forma original.

Por otra parte, también se identificó que hubo un caso en el que la adaptación gramatical durante el préstamo fue incorrecta, en la onomatopeya número 8 de la tabla, ya que en la versión original esta se divide con un guion corto para enfatizar una pausa, puesto que cada parte se colocó en un sitio diferente de la viñeta con distinto tamaño para destacar su final, lo cual implicaba que esta debía tomarse como una onomatopeya completa; empero, en la traducción el uso del signo de exclamación de apertura se utilizó desde la segunda parte de la onomatopeya después del guion corto y se consideró así como elementos separados.

Además, se debe señalar que la mayoría de los casos donde se recurrió al préstamo fueron de onomatopeyas que representaban sonidos artificiales ocasionados por objetos, sonidos de animales o sonidos ocasionados por movimientos de personas y monstruos. Por lo contrario, los casos donde se recurrió a la equivalencia fueron de onomatopeyas que representaban sonidos emitidos vocalmente por personas (y

monstruos) o interjecciones. Aunque este criterio tampoco es constante, puesto que se ubicaron casos irregulares de sonidos emitidos por alguien en los que se pudo haber recurrido a una equivalencia en lugar de un préstamo, como en la onomatopeya 14, donde se pudo recurrir al uso de la exclamación “¡Sííí!”, emitida por los monstruos en señal de celebración, en lugar del préstamo “¡Yeaaa!”. También las onomatopeyas 33 y 34 representaban sonidos emitidos por Doomsday y pudieron equipararse con interjecciones en español. Sin embargo, al estar todas estas ubicadas dentro de las ilustraciones, puede considerarse como unos de los elementos que el traductor prefirió intervenir lo menos posible. Algo similar sucede con las onomatopeyas que representan sonidos de animales: “Squack” y “Cheep”, que pudieron haber sido equiparadas con las onomatopeyas en español “Cua” y “Pio”, pero se ubicaban dentro de las ilustraciones y además se repetían varias veces, lo que sugiere que se decidió no intervenir en la edición de esa ilustración.

Por otra parte, la mayoría de las onomatopeyas que representaban sonidos artificiales de máquinas u otros objetos como disparos, explosiones y roturas, o de golpes ocasionados por personas o monstruos, pudieron equipararse con las versiones en español, como “¡Pum!”, para disparos de máquinas de guerra; “¡Bang!”, para disparos de pistolas; “¡Buuuum!”, para estallidos; “¡Cataplán!” o “¡Plum!” para golpes en general; “¡Plaf!” o “¡Clonc!” para golpes contra el suelo; “¡Zas!”, para puñetazos; “¡Crag!”, para rotura de objetos; “¡Ra-ta-tá!”, para ametralladoras; “Clic clic”, para el uso de una computadora, entre otros. Si bien algunos de los casos se hallaban dentro de las ilustraciones y ocupaban espacios considerables para su intervención en la ilustración, como se ha mencionado; en otros, como las máquinas disparando como ametralladoras, las onomatopeyas se encontraban en globos que compartían espacio con diálogos de los monstruos subterráneos y pudieron modificarse, ya que de igual forma se realizó la traducción de dichos diálogos, lo que orilla a considerar que las decisiones realizadas para la traducción de las onomatopeyas en sus formas equivalentes o su conservación como préstamos de los originales responde a criterios variados y no sujetos a un juicio constante sobre todos los casos.

A pesar de que en la actualidad el español cuenta con más cantidad de onomatopeyas propias, el inglés es una lengua que se encuentra más activa que el español en la creación de onomatopeyas y representación de ruidos (Gil, 2016). Esto sugiere que las opciones

para homologar las formas empleadas en la traducción de estos elementos en español siguen siendo reducidas en comparación con las grandes cantidades que se encuentran originalmente en la lengua inglesa.

Con este análisis se pudo determinar que, en efecto, muchas de las onomatopeyas del idioma inglés conservadas en la versión en español del cómic analizado no cuentan con un equivalente tan preciso en esta lengua, como bien señala Lago (2011), ya que muchas representan no solo un sonido sino una gran variedad de estos, como las onomatopeyas “Buum” y “Puum” en español, que pueden ser usadas para designar varios tipos de sonidos relacionados con golpes y estallidos, pero cuya intensidad no es específica, así como tampoco lo es la procedencia de dicho sonido (de un arma pequeña, de un tanque de guerra, de una granada, etc.), por lo que el préstamo por parte del traductor en estos casos puede considerarse como un recurso debido a la inexactitud en el sentido final del mensaje, añadido a la decisión de intervenir lo menos posible las ilustraciones.

En suma, una característica peculiar que pudo notarse en las onomatopeyas relacionadas con golpes contra objetos y roturas de estos es que en inglés los sonidos metálicos suelen representarse utilizando los fonemas /ŋ/, /n/ y /m/, como en “Kraaang!”, “Kriink!” y “Krakoom!”, los cuales propician sonidos más nasales (que son considerados también sonidos metálicos), a diferencia de aquellos cuya representación es de golpes contra objetos o roturas de estos cuyo material es roca, en los que suelen predominar los fonemas /k/ y /r/, como en “Kraak!” y “Karaakk!”. Estas distinciones no son tan específicas en español, puesto que los sonidos son más generales. Por ende, es preciso enfatizar lo argumentado por Márquez (2016), quien considera que, debido a que las onomatopeyas representan sonidos en una lengua, dicha lengua tiene influencia es los sonidos sobresalientes que se perciben por parte de sus hablantes dependiendo de sus sistemas fonológicos y sus normas.

En añadidura, si se toma en consideración que este tipo de traducción se ubica dentro de la traducción subordinada (Valero, 1996), son muchos los elementos que juegan un papel importante: imágenes, símbolos, tipos de globos, distribución de las viñetas y textos descriptivos, colores, tipografías, etc. Estos elementos son subordinantes al momento de traducir el texto a una lengua tan distinta al inglés como lo es la lengua española, pues se tiene que asumir el reto de homologar de la mejor manera posible no solo el mismo sentido del texto sino también el mismo impacto que logran todos los aspectos del cómic

en conjunto mediante la conservación del aspecto visual, lo cual repercute en la decisión del traductor para intervenir lo menos posible en las ilustraciones que, de no ser así, podrían alterar totalmente el objetivo de la versión original.

Desde otro punto de vista, al ser este producto editorial cada vez más popular entre las audiencias de diferentes características, es evidente que durante la traducción se debe tener en mente que, al final de cuentas, las decisiones tomadas tendrán una consecuencia directa en la venta del producto, pues el público meta espera encontrarse con un cómic que cumpla con sus expectativas y sea tal cual como lo habían imaginado (desde la percepción afectiva de los lectores y su conocimiento sobre el tema). Esto conlleva que las editoriales, como bien señala Encizo (2020), brinden menos relevancia, o al menos no suficiente, al proceso de traducción de este tipo de productos, lo que paulatinamente también influye en el ejercicio del traductor.

Para finalizar, contrario a lo que plantea García (2019) sobre el uso de onomatopeyas prestadas y la falta de familiaridad que tiene un público meta con ellas, es necesario cuestionarse si, en este caso, el público destinado para el consumo de este producto editorial cuenta con las habilidades necesarias para comprender el mensaje de una historia con las onomatopeyas originales, ya que se ha podido observar que dentro de la cultura popular la audiencia a la que se encuentran destinados estos productos suelen prepararse en torno a este “mundo” lo suficiente para lograr comprender los mensajes que tal vez ni siquiera el traductor podía haber descubierto. Por supuesto, esta temática correspondería a otra línea de investigación en la que sería necesario profundizar en las experiencias de los lectores de cómic y sus perspectivas y consideraciones acerca del uso de onomatopeyas en lengua inglesa y otros elementos extranjeros, lo cual sería un gran aporte para las editoriales y asimismo los traductores que participen en este tipo de labor.

CONCLUSIONES

La traducción de cómics implica que el traductor encargado deba tomar decisiones respecto a las técnicas de traducción empleadas durante su labor, y estas decisiones se encontrarán relacionadas con el producto que tiene en sus manos. Esto conllevará que contemple todos los elementos que formen parte del producto y que a su vez sean parte importante del mensaje global pretendido para la audiencia meta.

Por esta razón, al traducir onomatopeyas desde la lengua inglesa a la lengua española, es de suma importancia que se consideren los aspectos no lingüísticos que también conforman el mensaje original. Estos elementos no solo corresponden a imágenes, sino también a símbolos, espacios, globos, colores, entre otros, que complementan lo que se narra en la historia y asimismo los diálogos de los personajes. Dependiendo de todos estos aspectos, el traductor debe asumir la responsabilidad de mantener el sentido original del mensaje. Para ello, se puede encontrar en la necesidad de recurrir al uso de préstamos a la lengua fuente y de esta forma conservar, dentro de lo posible, el impacto visual que el o los autores originales tanto del texto como de las ilustraciones y otros elementos consideraron en un principio para el producto editorial.

LISTA DE REFERENCIAS

- Arango Johnson, J. A., Gómez Salazar, L. E. y Gómez Hernández, M. M. (2009). El cómic es cosa seria. *Anagramas*, 7(14), 13-32.
- Benavent, R. A., e Iscla, A. (2001). Problemas del lenguaje médico actual (I) Extranjerismos y falsos amigos. *Papeles Médicos*, 10(3), 144-149.
- Brines Gandía, J. (2012). La rentabilidad del cómic en la enseñanza de la cultura en E/LE. *Foro de profesores de E/LE*, 8, 1-8.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4879316>
- Carrera Fernández, J. (2013). El papel del traductor como mediador cultural. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/3913>
- Cescato, C. (2017). *Neologismos: pros y contras en la evolución del español* (Trabajo de fin de grado, Universidad Autónoma de Barcelona).
<https://1library.co/document/yn4p9npz-neologismos-pros-contras-evolucion-espanol.html>
- Encizo, N. (2020). *Estudio sobre los problemas de traducción en cómics, tomando como referente el cómic Garfield de inglés a español* (Tesis de grado). Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48404>
- Gil, C. (2016). *La traducción de cómic. Análisis traductológico de V de Vendetta* (Trabajo de fin de grado). Universidad Jaime I. <http://hdl.handle.net/10234/164764>
- García, M. (2019). *Tratamiento lexicográfico de las reduplicaciones onomatopéyicas: Análisis contrastivo en inglés y español* (Trabajo de fin de grado). Universidad de Alicante. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/93329?locale=en>

- Gutiérrez Párraga, T. (2006). El cómic en los adolescentes. Estudio y práctica en el aula. Una propuesta de evaluación. *Arte, Individuo y Sociedad*, 18, 29-56. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=513551274002>
- Hurtado, A. (2001). Traducción y Traductología. Introducción a la Traductología. Ediciones Cátedra, Madrid. https://www.academia.edu/44576248/Amparo_Hurtado_Albir_Traducci%C3%B3n_y_Traductologia
- Husillos, A. (2018). Las pequeñas palabras y su traducción: glosario trilingüe de onomatopeyas (español-inglés-francés) (Trabajo de fin de grado). Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/33979/TFG-O-1429.pdf?sequence=1>
- Irabien de Raiko, D. B. (2003). E/LE y Traducción Audiovisual. En XIV Congreso Internacional de ASELE, Abo Akademi y Universidad de Turku, Finlandia.
- Jiménez Arriagada, V., Bañales-Faz, G. y Lobos-Sepúlveda, M. T. (2019). Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica. *Revista mexicana de investigación educativa*, 25(85). <https://www.redalyc.org/journal/140/14064761007/html/>
- Lago, S. (2011). *Las dificultades de traducción del tebeo: traducción de "L'enfant de l'Orage" de Manuel Bichebois et Didier Poli* (Trabajo de fin de grado). Universidad Pompeu Fabra. https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/16138/Lago_Ballesteros_Susana_TA.pdf?sequence=1
- Márquez, C. (2016). *La onomatopeya y su traducción* (Trabajo de fin de grado). Universidad Pompeu Fabra. https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/27831/Markquez_2016.pdf?sequence=1
- Onomatopeya. (2021). Real Academia Española. <https://dle.rae.es/onomatopeya>
- Prado Aragonés, J. (1995). Aprender a narrar con el cómic. *Comunicar*, 5, 73-79.
- Paré, C. y Soto-Pallarés, C. (2017). El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, 16(1), 134-143. https://doi.org/10.18239/ocnos_2017.16.1.1300

Real Academia Española. (2022). Extranjerismo. En Diccionario de la lengua española.
<https://dle.rae.es/extranjerismo>

Valero, C. (1996). Análisis comparativo del uso y traducción de formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en comics y tebeos. En *Some Sundry Wits Gathered Together*. I Congreso de Filología Inglesa, S.G. Fernández-Corugedo (Ed.); associate editors, Emma Lezcano, Isabel Moskowich-Spiegel, Adolfo Luis Soto Vázquez (A Coruña, 1995), vol. I, A Coruña: Universidade. <http://hdl.handle.net/2183/9513>