



Universidad de Belgrano

Escuela de Lenguas y Estudios Extranjeros

Traductorado Público, Literario y Científico-Técnico de Inglés

**La traducción de cómics: juegos de palabras,  
onomatopeyas y el espacio en los bocadillos**

Tutora: Adriana Lafulla

Autora: Rosario María Plohn

Número de matrícula: 000-15-4335

2021

## Resumen

El presente trabajo académico postula la traducción del inglés al español de los juegos de palabras y las onomatopeyas en la traducción de cómics, así también el espacio del que dispone el traductor en el bocadillo. El corpus del trabajo abarca la traducción de cuatro historias del cómic *Canteen Kate*, escrito por Matt Baker. Asimismo, el análisis propone la investigación de tres problemas de traducción pertinentes que imponen dificultades para el traductor tanto a nivel léxico como semántico en la traducción de tebeos. Se ha concluido que hay una intrínseca relación entre los códigos lingüísticos y extralingüísticos presentes en un cómic, los cuales limitan la elección del traductor sobre las soluciones disponibles que posee ante diversos problemas de traducción.

*Palabras clave:* dificultades del traductor, estrategias de traducción, juegos de palabras, traducción subordinada, cómics.

## Abstract

The present academic work addresses the translation from English to Spanish of puns and onomatopoeias in comic books. In addition, it deals with the difficulties that the translator faces due to the space he has available in the balloons. The corpus of the work covers the translation of four stories from the comic book *Canteen Kate*, written by Matt Baker. Furthermore, the analysis deals with the investigation of the problems since they impose difficulties at lexical and semantic levels. Overall, it was concluded that there is an intrinsic relationship between the linguistic and extra-linguistic codes, which are present in a comic book. These limit the translator's decision-making over the available solutions in the face of various translation problems.

*Key words:* translator's difficulties, translation strategies, puns, subordinate translation, comic books.

## Índice

|  |    |
|--|----|
| 1. Introducción .....  | 4  |
| 2. Desarrollo .....  | 5  |
| 2.1 Encargo .....  | 5  |
| 2.2 Texto base y texto meta .....  | 6  |
| 2.2.1 Historia N. ° 1 .....  | 6  |
| 2.2.2 Historia N. ° 2 .....  | 12 |
| 2.2.3 Historia N. ° 3 .....  | 18 |
| 2.2.4 Historia N. ° 4 .....  | 24 |
| 3. Análisis y fundamentación de los problemas de traducción .....              | 32 |
| 3.1 Primer problema: juegos de palabras .....                                  | 33 |
| 3.2 Segundo problema: la traducción subordinada; el espacio en el bocado ..... | 38 |
| 3.3 Tercer problema: la traducción subordinada; onomatopeyas .....             | 47 |
| 4. Conclusión .....  | 50 |
| 5. Referencias .....   | 51 |
| 6. Anexo .....   | 52 |
| 6.1 Historia N. ° 1 .....  | 52 |
| 6.2 Historia N. ° 2 .....  | 58 |
| 6.3 Historia N. ° 3 .....  | 65 |
| 6.4 Historia N. ° 4 .....  | 71 |

## 1. Introducción

El objeto del presente trabajo académico es el análisis de ciertos problemas de traducción que enfrenta el traductor ante el trasvase de un cómic. En este caso, se tratará la traducción del cómic *Canteen Kate* escrito por Matt Baker. En consecuencia, se aspira a obtener soluciones con la debida fundamentación de autores reconocidos y expertos en esta disciplina. Para lograr este cometido, el traductor deberá comprender el encargo, investigar sobre la tipología del texto origen y producir un texto meta acorde a los conocimientos que fueron adquiridos durante su profesionalización y a la investigación correspondiente.

Siguiendo la línea de pensamiento de Barrero (2011), los cómics son «narraciones dibujadas con imágenes fijas, e impresas para su difusión múltiple, que contienen elementos verbo icónicos articulados entre sí con el propósito de emitir un relato autónomo» (p. 15). Por ende, la traducción de un cómic implica diversos desafíos para el traductor debido a una gran variedad de factores.

Por un lado, la clasificación de esta tipología textual es imprecisa, puesto que diversos autores la clasifican de diferentes maneras. Unos establecen que el cómic se podría clasificar como género audiovisual, mientras que otros la categorizan como género literario. Esto brinda un marco teórico un tanto impreciso para la investigación del traductor. Por otro lado, es posible afirmar que el sentido de un cómic se realiza a partir de la interacción de diferentes códigos, como el lingüístico y el icónico. La tarea del traductor se verá determinada por la interrelación de los códigos, ya que para poder transmitir el sentido del cómic el traductor deberá tenerlos en cuenta como si fueran uno. Por ende, un rasgo inequívoco de los cómics es su característica de traducción subordinada, factor que, nuevamente, condicionará la labor del traductor.

La estructura del presente trabajo se organizará de la siguiente manera: encargo de traducción de un cliente, quien solicita la traducción de un cómic, traducción del texto seleccionado, análisis y fundamentación de tres problemas de traducción relevantes, y las conclusiones que se alcanzaron. Por último, se expondrán las referencias correspondientes y se presentará un anexo que contendrá el texto origen en su totalidad.



## 2. Desarrollo

### 2.1 Encargo

Cliente: el cliente es un profesor muy reconocido de la materia Lengua y Literatura de diversas carreras de grado en la Universidad Católica Argentina (UCA). Ha realizado una maestría en Administración de la Educación y en Políticas Educativas, en la Universidad Torcuato Di Tella, y una especialización en la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera, en la Universidad de Buenos Aires. En la actualidad, dicta el siguiente curso: Literatura Estadounidense en la UCA.

Texto base: el cliente desea leer, interpretar y realizar actividades de análisis crítico con sus alumnos sobre la primera edición del cómic *Canteen Kate*, el cual fue publicado en 1952 por el escritor estadounidense Matt Baker. La historieta está compuesta por siete historias a lo largo de treinta y seis páginas. Debido a su extensión, el profesor ha solicitado la traducción al español rioplatense de cuatro historias pertinentes. Sin embargo, no ha requerido la edición del cómic puesto que el cliente cuenta con un editor que se ocupará de ello.

Destinatario: los destinatarios del curso son los alumnos de las carreras de grado del Profesorado de Lengua y Literatura, Letras, Comunicación Social, Periodismo, Diseño y Comunicación Visual, y Relaciones Internacionales. El curso de nueve meses de duración tratará temáticas relevantes del siglo XX, como la Primera y Segunda Guerra Mundial, la Guerra de Corea, el rol de las mujeres y la representación de las mismas a través de novelas, cuentos y cómics.

Motivo del encargo: el cómic trata sobre las aventuras de Kate, quien trabaja en el ejército, pero busca constantemente la manera de pasar tiempo con su novio Al. La historieta fue publicada durante la Guerra de Corea, con lo cual el docente la utilizará para llevar a cabo una de sus clases, en la que analizará dicha guerra y el rol de la mujer en el ejército. Luego, los alumnos utilizarán el texto meta y otras historietas de la época para realizar un trabajo de campo sobre la influencia del cómic en la población estadounidense en el contexto de la guerra. Por este motivo, ha solicitado que se respete la cultura, la época y las características de la sociedad de ese entonces.

## 2.2 Texto base y texto meta

### 2.2.1 Historia N. ° 1

Canteen Kate in “Yokohama melodrama”

OH! We're off to Yokohama where nothing can ever harm ya...

...where there are girls galore if a guy knows the score...

...no buglers calling... no sergeants bawling...

HUH?

What's going on? You'd think you were getting a discharge?

We are!

Yeah! For two days.

An' we're getting a free ride on an army bomber!

Get me a lift to Yokohama too, Al—

Don't be silly, Kate! Do you think the marines are running a **PRIVATE TAXI SERVICE?**

So long, Kate!

We'll bring you back a souvenir!

If that excuse for a marine thinks he's going without me, he's crazy!! **/// STOWAWAY!!**

At the airstrip twenty minutes later...

Going somewhere, lady?

OOPS!

Can't you read signs? This is a restricted area... No dames allowed!

Where there's a will there's a way! ...I'll hide in this truck and let the driver smuggle me in!

What's in that trunk, Leatherneck?

Nothing but a mess of old, worn regulation shoes, Sarge!

UNNH-H-?

Look, lady, the *marine* corps has nothing personal against you, but won't you kindly **GO AWAY—**

**—AND STAY AWAY!!**

La cantina de Cata en «el melodrama en Yokohama»

MM. Nos vamos a Yokohama donde nada te va a joder...

... Donde abundan mujeres si te portas como debes...

...Ningún trompa llamando... Ningún sargento gritando...

¿EEH?

¿Qué pasa? ¿Piensan que les van a dar una licencia?

¡Así es!

Sí, y por 2 días.

Nos llevan gratis en unos de los aviones.

Ale, llévame a mí también a Yokohama.

No seas absurda, Cata. ¿Pensas que los marines somos **taxistas**?

Tanto tiempo, Cata.

Te vamos a traer regalos.

Si ÉL se piensa que se va a ir sin mí, ¡está loco! Me voy a **COLAR**.

20 minutos después en la pista de aterrizaje...

¿A dónde va, señorita?

¡AY!

¿No sabe leer? Es una zona restringida, ¡prohibido el paso de las mujeres!

Querer es poder. Me voy a subir a ese camión y el chofer me meterá de contrabando.

¿Qué hay en el baúl, recluta?

No más que un desorden de zapatos viejos y usados, sargento.

¡¿OTRA VEZ?!

Mire, señorita, no tenemos nada en contra suyo, pero podría amablemente **IRSE...**

**Y NO VUELVA MÁS.**

ER-I don't mean to be curious, but would you tell me what you're doing?

I'm washing my extra uniform, m'am!!

You poor boy! You shouldn't be doing that kind of work! That's a woman's job! Let me do it for you!!

**Gosh!! Thanks!**

Boy!! What a break!! This beautiful doll walks up to me an' says, mister, may I wash your uniform!!

That I gotta see!

There she is--Hey, wait a minute!

She's not washing it, she stealing it!

Just a minute, marine—what's the password?

Password? Er--Oh, yes, the password!

How about "**open sesame**"?

Try again!

Er--"Rumplestiltskin"!

Are you finished playing games, marine?

Why—ER--

OK!! You can go through!!

B-but-

I thought you'd never say "**WIRE**"!

KATE!

**SH-SH!!** Be quiet, Al!

Did I hear you call this marine, **KATE?**

GULP! **NO!** I said **MATE!** We're old shipmates!

Aye, aye, sir!

Kate, you gotta get out of here!! If they catch you it's gonna be too bad!!

I'm going to Yokahama if it's the last thing I do!!

Hey, **YOU!** You're on the wrong line!!

HUM. No quiero entrometerme, pero ¿qué estás haciendo?

Estoy lavando mi uniforme extra, doña.

¡Pobrecito! No te corresponde hacerlo, ¡es la tarea de una mujer! Dejame hacerlo por vos.

Ay Dios, gracias.

¡Qué locura, amigo! Una nena hermosa se me acercó y me preguntó si podía lavarme el uniforme.

¡Si no lo veo no lo creo!

Ahí está. ¡Eu, esperá!

¡Te lo robó!

Frene, marine ¿Contraseña?

¿Contraseña? Hum. Ah, sí, la contraseña.

¿Ábrete sésamo?

¡Error!

Hum. Rasputín.

¿Seguirá haciendo chistes, soldado?

HUM

Bueno, ¡puede pasar!

P-pero...

Nunca diría «**ALAMBRE DE PÚAS**».

CATA

CHSS-CHSS. Callate, Ale.

¿Lo escuché llamar a ese marine **CATA**?

GLUB. **NO**. ¡Dije **RATA**! Somos todos como ratas en un barco.

Sí, señor.

Cata, ¡tenes que rajar de acá! Si te atrapan, te va a ir mal.

Voy a ir a Yokahama aunque sea lo último que haga.

Ey, **VOS**. Esa no es tu fila.

WHO ME!!

Yes, **YOU!** This is your line!! Step lively now!

Where is this plane going to, anyway?

We're heading toward Yokahama!!

Just wait till Al sees me! Will he be suprised!!

We're getting pretty close now!!

Say, where does this plane land?

Land? Buddy, I don't know where or when - but what difference does it make **WHERE** the plane lands?

All that matters is where the **PARAMARINES** land!!

The **PARAMARINES!!!**

YEAH! You'd better get into a chute!

And twenty frustrating minutes later—

OK!! **JUMP!** We're nearly over Yokahama!

Over Yokahama is right! I've never been so far **OVER** anything in my life!

This can't be happening to me! Whoever heard of spending a two-day vacation in a tree!

THE END

¡¿YO?!

Sí, VOS. Ésta es tu fila. Rapidito.

Buen, ¿a dónde va este avión?

¡A Yokohama!

¡Sí, Ale se va a sorprender cuando me vea!

Ya estamos bastante cerca.

Decime, ¿dónde aterriza el avión?

¿Aterrizar? Amigo, no sé dónde ni cuándo, pero ¿qué diferencia hay **DÓNDE** aterriza?

Lo único que importa es dónde cae el **PARACAIDISTA**.

**EL PARACAIDISTA.**

Sí. Deberías ponerte un paracaídas.

20 frustrantes minutos después...

**SALTÁ.** Estamos casi sobre Yokahama.

Sobre Yokahama está bien. ¡Nunca estuve tan por **ENCIMA** de algo!

No me puede estar pasando esto. Quién hubiera pensado estar 2 días en un árbol.

FIN

### 2.2.2 Historia N. ° 2

Canteen Kate in "Tanks for the memories"

**HEY!** What are you two doing on the tank proving grounds?

J-just having a nice, quiet picnic, Sir!

What's the matter up front, Lieutenant?

I don't know, Sir! I'll check!

Hop in! We'll both check!

Canteen Kate and Private Smith... I might have known! Clear out of here **QUICK!** And forget what you saw!

Yes, Sir! Yes, Major Herringbone!

Why did Major Herringbone want us to forget about the tank? It's pretty big to forget!

It's the new secret tank! If the Major hadn't known us, we'd be in trouble!

OOPS!!

OH-OH! I spoke too soon!

Al! **Help me!**

You make the craziest requests at the most impossible times!

That evening...

Well, Kate! Did this dinner sorta make up for our picnic?

Sure, Al... Now quiet, while I make a wish!

Okay, pull!

Hey, Kate! Come back here!

That dame! Whoever heard of falling head over heels for a wishbone!

Al, why didn't you tell me that chicken still had fight in him?

Are you all right?

I'm sorry I pulled everything off your table, Mister! I'll pick it up!

...and here are your papers... Well, whatta you know?

Here, miss!



La cantina de Cata en «tanque de recuerdos»

¡EY! ¿Qué hacen en el campo de instrucción de tanques?

E-Estábamos haciendo un pícnic, señor.

¿Qué sucede en el frente, teniente?

No lo sé, señor. Me fijaré.

Súbase. Chequearemos juntos.

Cata la cantinera y el soldado Pérez Fernández. No me sorprende. Retírense, **YA**. Y olvidense de lo que vieron.

Sí, señor. Sí, mayor García.

¿Por qué el comandante quiere que nos olvidemos del tanque? Es bastante notorio como para olvidarlo.

Es el nuevo tanque, pero es un secreto. Si el comandante no nos conociera, estaríamos en problemas.

¡AY!

UUUUUY. Para qué lo dije.

Ale, **ayúdame**.

Ay, Cata. Me pedís cosas imposibles en los momentos menos indicados.

A la noche...

¿Y, Cata? ¿Esta cena compensó nuestro pícnic de alguna manera?

Si, Ale. Hací silencio mientras pido un deseo.

Listo. Tirá.

¡Ey, Cata! Volvé.

¡Qué chica! Adonde el corazón se inclina la torpeza te encamina.

¿Por qué no me dijiste que la gallina seguía viva, Ale?

¿Estás bien?

Discúlpeme, señor, le tiré todo de la mesa. Yo lo levanto.

Tome sus papeles... ¿Quién lo hubiera dicho?

Démelos, señorita.

I'll take those!

*GULP*

Al, you should have seen those papers! Know what they were... Plans for a new tank! They're probably spies or somethin'!

What would spies be doing in here?

I don't know, but I'm going to find out!

For heaven's sake, Kate! Stop being so obvious! Come back here!

SH-H!

These are the plans for the new tank! What do you think of them?

They should be worth a fortune!

You can be mighty proud of yourself for this job, Miller!

I am, Ebling. I never thought I'd be able to pull it off!

Did you lose something, miss?

ER, no! I was just admiring your potted palm!

I must ask you to come with me, miss.

But I haven't finished admiring it!

She must have been eavesdropping!

What the- -

I think girl trying to make off with potted palm, Missy!

No! No! Honest!

Leave!

But, Al, those two men **DID** have plans for the new tank! I heard them talking about it!

Well, I hope you're satisfied now that you got us thrown out of there!

Kate! Are you absolutely sure? Sometimes you get things twisted, you know.

Well, there's something twisted about this, but it's not me! **LOOK!** They're leaving! We better follow them and get those plans!

Now be ready to run! We'll hang on to the back of their car!

YO me ocupo.

GLUP

Ale, tendrías que haberlos visto. Sé que son: planos para un tanque nuevo. Seguro son espías o algo así.

¿Por qué habría espías acá?

No lo sé, pero lo voy a averiguar.

Por el amor de dios, Cata. ¡No seas tan obvia! Vení para acá.

¡CHSS!

Son los planes para el tanque nuevo. ¿Qué opinás?

Deberían valer una fortuna.

Deberías estar muy orgulloso de tu trabajo, Sánchez.

Sí, lo estoy. Nunca pensé que iba a lograrlo.

¿Se le perdió algo, señorita?

MMM, no. Estoy admirando la palmera.

Acompáñeme, señorita.

Pero no terminé de admirarla.

Nos debe haber escuchado a escondidas.

Pero qué...

Creo chica querer robar palmera, Meli.

No, no. Honesta.

ANDATE.

Pero, Ale, esos hombres **TENÍAN** los planos para el nuevo tanque. Los escuché.

Bueno, espero que estés contenta ahora que nos echaron.

Cata, ¿estás segura? A veces confundís las cosas, sabés.

Hay algo confuso en todo esto, pero yo no soy. **MIRÁ**. Se van. Sigámoslos y consigamos esos planos.

Preparáte para correr. Nos vamos a colgar de la parte de atrás del auto.

Why don't we just take their license number and phone for help!

We can't take the chance of letting them get away! C'mon, they're starting!

And I used to think a jeep was uncomfortable!

The General will probably give you a medal for this, Al!

Yeah, I can just see it... A big Purple Heart!

They've stopped! When they step out, you tackle them and I'll grab the plans!

Don't you think that's a big order for a skinny runt like me?

You're a marine, aren't you? Besides, I'll be confusing them so they'll think a whole squadron is here!

Ready, men! **ATTACK!** Bring up the reserves! **MOW 'EM DOWN!**

Ebling! It's that wild girl from the restaurant! She's stealing the plans!

Hurry, Kate! Let's get outa here!

Hurry, Kate! I've got it started! Jump on the running board!

We've got to stop them, Miller! Let's grab that station wagon over there!

Fifteen minutes later, Al and Kate roar into the marine base with Ebling and Miller pursuit...

Be careful, Al! That jeep!

Why, Major Herringbone! You're just in time!

Seize those men! They stole the plans for the new tank. Here they are!

They did? Let me look at them?

She's crazy, Major! First she eavesdrops... Then they attack us... Then they steal our tank plans... Then they wreck our car!

And who are you?

I'm Ebling! President of the National Motors Company!

Oh... And these are your new tank plans that General Harford said you were bringing to me...

**WELL...**

Excuse me, Mr. Ebling! Before going into the tanks, there's another little business I must attend to!

I-I think he means **US**, Al!

¿Por qué no anotamos la patente y llamamos para pedir ayuda?

No nos podemos arriesgar a que se escapen. Rajemos, están arrancando.

Y yo que pensaba que los Jeep eran incómodos.

Seguro que el general te va a dar una medalla, Ale.

Sí, me la imagino. Un Corazón Púrpura enorme.

Frenaron. Cuando baje, vos los atacás y yo agarro los planos.

¿No pensas que es mucho para un flacucho como yo?

¿No sos un marine? Además, yo los voy a confundir para que piensen que los ataca un escuadrón entero.

**ATAQUEN.** Suban las reservas. **HÁGANLOS PURÉ.**

López. Es la loca del restaurante. Nos está robando los planos.

Apurate, Cata. Rajémonos de acá.

Rápido, Cata. Ya arranqué el motor, subite al estribo.

Tenemos que atraparlos, Sánchez. Agarreemos ese auto.

15 minutos después, Cata y Ale entran pisteano a la base de los marines. López y Sánchez los siguen...

Cuidado con ese Jeep, Ale.

Ay, Mayor García, llegó justo a tiempo.

Arreste a esos hombres. Robaron los planes para el tanque nuevo. Tome.

¿Ah, sí? Déjeme verlos.

Está loca, comandante. Primero, ella nos espía. Después, nos atacan. DESPUÉS, nos roban nuestros planos. Y DESPUÉS, nos chocan el auto.

¿Y quién es usted?

López, el presidente de la Compañía Nacional de Motores.

Discúlpeme, Sr. López. Antes de dedicarnos a los tanques, debo ocuparme de un asunto.

C-creo que se refiere a **NOSOTROS**, Al.

### 2.2.3 Historia N. ° 3

Canteen Kate in "Calamity Cake"

**OH!** There goes Major Herringbone's birthday cake!

OH-OH!

The Mess Sergeant will murder me when he finds out! He spent hours making that cake for the party tonight.

But the Mess Sergeant need never find out, Al!

Not find out? How can he help it? **LOOK!**

I can bake a cake just like it... And you can deliver it to the Major's house and the Mess Sergeant will never know the difference.

Your run inside and clean up, the cake will be ready in two hours.

You're wonderful, Kate!

Al! It's the Mess Sergeant! He's coming here!

Holy smokes! He mustn't see me!

Where can I hide? Where can I hide?

Let's see! Behind the counter? No... Too obvious! I know...

In the washing machine! It'll be a tight squeeze, but you can make it!

Any port in a storm!

But, Kate it's **FULL** of water!

Oh, I forgot I filled it! I was going to wash my clothes! But there's no time to back out now! Get in-  
- **HURRY!**

Just keep your head above water, Al. I'll let you out as soon as I get rid of the Sergeant!

Make it snappy! I feel like a leaky submarine!

Hello, Kate. Things are a little slack over at the mess hall. I thought I'd pay you a visit.

W-why, hello, Sergeant.

Whatcha doing with the washer?

I was just about to wash my clothes when you came in.

La cantina de Cata en «la torta desastrosa»

**AY.** Se arruinó la torta del mayor García.

UUUY

El sargento de cocina me va a matar cuando se entere. Pasó mil horas haciéndola para el festejo de hoy a la noche.

Pero Ale, no tiene por qué enterarse.

¿No enterarse? ¿Cómo? **MIRA.**

Yo puedo hacer una torta igual. Después vos se la das al mayor y el sargento de cocina jamás se dará cuenta de la diferencia.

Entrá y limpiá. La torta va a estar lista en 2 horas.

Sos una genia, Cata.

Ale, está viniendo el sargento de cocina.

Dios mío. No puede verme.

¿Dónde me puedo esconder? ¿DÓNDE?

A ver... ¿Atrás de la mesada? No, muy obvio. ¡Ya se!

En el lavarropas. Vas a estar un poco apretado, pero vos podés.

A grandes males, **GRANDES** remedios.

Pero Cata, está **LLENO** de agua.

Ay, sí. Me olvidé que lo llené para lavar la ropa. Pero no queda otra. Entrá... **APURATE.**

Mantené la cabeza afuera del agua, Ale. En cuanto me deshaga del sargento te dejo salir.

Apurate, me siento como en un submarino con goteras.

Hola, Cata. Las cosas están muy tranquilas en el casino de suboficiales, así que vine a visitarte.

Ah. Eeh. Hola, sargento.

¿Qué pasa con el lavarropas?

Justo estaba por lavar la ropa cuando usted llegó.

Here, I'll turn it on for you, Kate!

CLICK!

**NO!!** Don't do that! I mean, there's no hurry! I have all day... ER... I'd rather just talk to you anyway!

That's nice of you to say, Kate. But we can talk and do your wash at the same time!

HMM... It sound a little sluggish! I'd better have a look at it!

It s-s-sounds *fine* to me! Please don't go to any trouble!

No trouble at all! Probably something simple... I'll fix it in a jiffy!

R-RRING!

Wait! The phone!

It's for you, Sergeant. The mess hall calling!

The Major just phoned, Sergeant. He hasn't received the cake yet.

That's funny. Al left with it a half-hour ago.

We'll have to postpone our talk, Kate. I have to find that lame-brain Al. He's probably loitering around somewhere!

You can come out now, Al! **AL!!** Where are you?

I feel sea-sick!

Well, at least you're clean! Now I'll bake the cake. Oh, shucks! I'm low on powdered sugar for the icing!

Al! Rush down to the supply room and get me a can!

I'll go, but in my condition, I'll stagger!

Hiya, Al! Hey--You look as if you've been in swimming with your clothes on!

Please don't remind me! I feel bad enough! I want a can of powdered sugar for Kate!

O.K. -- Here! And would you mind dropping this other can off at the engineers' barracks?

Sure.

Sailing... sailing... over the bounding main...

Here I am, sugar!

Fine! Pour it into that big bowl!



Dejá, yo lo prendo, Cata.

CLICK

**NO.** No haga eso. No hay apuro, tengo todo el día. EM. Prefiero hablar con usted.

Que amable, cata. Pero podemos hablar y lavar la ropa al mismo tiempo.

EMM. Parece un poco lento. Mejor lo reviso.

Para mí suena b-b-bien. Por favor, no se moleste.

Ninguna molestia. Seguro es algo fácil. Lo arreglo en un santiamén.

R-RRING

Espere. Suena el teléfono.

Lo llaman del casino de suboficiales, sargento.

Llamó el mayor, Sargento. Todavía no recibió la torta.

Qué raro. Ale se la llevó hace 30 minutos.

Charlamos más tarde, Cata. Tengo que encontrar al descerebrado de Ale. Seguro esté papando moscas por ahí.

Ya poder salir, Ale. ¡**ALE!** ¿Dónde estás?

Estoy mareado.

Bueno, por lo menos estás limpio. A ver, voy a hacer la torta. Me queda poca azúcar impalpable para el glaseado.

Ale, andá rápido a la despensa y traéme una lata.

Bueno, voy, pero en estas condiciones puedo caerme.

Epa, Ale. Eu. Parece que hubieras estado nadando vestido.

No me hagas acordar. Ya me siento bastante mal. Necesito una lata de azúcar impalpable para Cata.

O.K. Acá tenes. ¿Podrías dejar esta otra lata en la cuadra de los ingenieros?

Dale.

Rema... rema tu bote... vamos a navegar...

Acá estoy, mi terroncito de azúcar.

Bien. Ponéselo a ese pote.

Now I have to deliver this other can to the engineers. I'll be back to pick up the cake.

POWDERED SUGAR XXX

Don't get lost. It'll be ready in an hour!

I'll give Major Herringbone an icing he'll **NEVER** forget!

And an hour later...

Kate, I'm proud of you! It's the exact image of the Mess Sergeant's cake!

It should be good, too!

So **THERE** you are! I've been looking all over for you! Give me that cake--I'll deliver it myself!

Gosh, he sure was sore! But think how sore he'd be if he knew I'd ruined his cake!

What he doesn't know can't hurt **you!**

Hey, Al--You turning into a practical joker? That can you left at our barracks was powdered sugar.

We can't blast stumps with that!

**POWDERED SUGAR!**

Back in Kate's kitchen....

Al! You must have poured gunpowder into the mixing bowl! And I **ICED** the cake with it!

Quick! We have to get to the Major's house...

...before he lights those candles!

PLOSIVE

He must have lit the candles!

BOOM!

BOOM!

Do you think he'd forgive us if we sang happy birthday very loud!

Ahora tengo que llevarles a los ingenieros esta otra lata. Vuelvo para buscar la torta.

AZÚCAR IMPALPABLE XXX

No te distraigas. Va a estar lista en 1 hora.

Le voy a hacer un glaseado que **JAMÁS** se va a olvidar.

1 hora después...

Cata, estoy muy orgulloso de vos. Es igual a la que hizo el sargento de cocina.

Debería tener buen sabor, también.

**AHÍ** está. Lo busqué por todos lados. Deme la torta. Se la llevaré yo mismo.

La pucha que estaba enojado. Pensá lo enojado que hubiera estado si se hubiera enterado.

Ojos que no ven, corazón que no siente.

Eu, Ale. ¿Sos chistoso? La lata que nos dejaste era azúcar impalpable. No podemos hacer explosivos con eso.

**AZÚCAR IMPALPABLE**

En la cocina de Cata...

Ale, debes haber puesto pólvora en la torta. Y yo **CUBRÍ** la torta con eso.

Rápido. Tenemos que ir al casino de suboficiales...

Antes de que el Mayor García que prenda las velas.

EXPLOSIVO

Me parece que prendió las velas.

¡BUM!

¡BUUUUUUUUUUM!

¿Te parece que nos perdonará si le cantamos el feliz cumple **BIEN** fuerte?

#### 2.2.4 Historia N. ° 4

Canteen Kate in "Sleepy-Time Girl"

(YAWN) Gee, Kate, it's only the middle of the afternoon and I'm so tired, I'm ready for the sack. I'm asleep on my feet.

Am I beginning to bore you, Al! You used to come in here with your eyes as big as saucers...

You know you don't, Kate. It's just that bugler... He gets up too early.

What Al needs is a good shock! Maybe this'll do it!

**HEY! WHEW! HALP!**

It did!

Speak of the **DEVIL!** Here comes the bugler now!

Thank's for the lift, Major Herringbone.

He seems like such a nice boy perhaps if you spoke to him and told him he was disturbing your sleep- -

Come on, Kate. You don't understand this man's army!

Well, I understand one thing - either you get more sleep or you get yourself a new girlfriend! I'll help you figure out a way.

Everytime you start figuring I start worrying.

But I've got a surefire scheme, Al! Which is the bugler's barracks?

That one, why?

We'll go inside and **HIDE** the bugler's bugle!

You're out of your mind, Kate. We can't get away with anything like that. I want no part of it!

Without his bugle, the bugler can't sound Reveille and you can sleep as long as you like.

I'll be sleeping in the brig if they find out I took it.

Give me your barracks bag. I'll hide the bugle in it. You stand guard! If anybody comes just **WHISTLE!**

All right, but it's against my better judgement.

Ah, here's the bugle! I always wanted to play one one of these things

I'll put this t-shirt in the bugle so it will blow softly.

La cantina de Cata en «la defensora del descanso»

(UAAH). Caramba, Cata. Estoy agotado y recién estamos a media tarde. Me quiero ir a la cama. Me quedo dormido parado.

¿Te aburro, Ale? Antes venías con los ojos como unos platillos.

Sabes que no, Cata. Es por el trompa. Se levanta muy temprano.

Necesita un buen susto. Quizás esto lo logre.

**¡EY! ¡AJ!**

Funcionó.

Hablando de roma... Está viniendo el trompa.

Muchas gracias por traerme, Mayor García.

Parece un buen chico. Quizá podrías hablar con él y explicarle que no te deja dormir.

Basta, Cata. No entendés cómo funciona el ejército de este hombre.

Bueno, esto es así: o dormis más o te conseguís una nueva novia. Yo te voy a ayudar.

Cada vez que me querés ayudar, yo me empiezo a preocupar.

Pero tengo un plan infalible, Ale. ¿Cuál es la cuadra del trompa?

Esa. ¿Por qué?

Vamos a entrar y a **ESCONDER** la corneta del trompa.

Estás loca, Cata. Eso jamás podría salir bien. No voy a participar.

Sin la corneta, el trompa no va poder tocar el Toque de Diana y vas a poder dormir.

Voy a dormir en el **CALABOZO** si se enteran que saqué la corneta.

Dame tu bolsón. La voy a esconder ahí. Vos hace guardia. Si viene alguien, **SILVÁ**.

Bueno, pero contra mi voluntad.

Acá está. Siempre quise tocar una de estas cosas.

Voy a ponerle esta remera así suena bajito.

PUFF! PUFF! WHEW! It takes more wind than I thought!

TA – TA – TA

Oh my gosh! Of all the fool tricks! Kate's blowing the bugle! I hope nobody hears her!

It's the bugler. He heard it! Now we're sunk!

Someone's fooling around with **MY BUGLE!**

No! Wait! That was just me fooling around with **MY WHISTLE!**

Maybe! But I'm going inside and make sure!

Well, I'll be! There's nobody in here.

You sound as if you expected to see somebody.

No, of course not. I told you nobody would touch your bugle.

They wouldn't, HUH! Well how come it's **GONE?**

I'll report it to Major Herringbone! He'll get to the **BOTTOM** of this! Then somebody's name will be **MUD!**

Kate! Kate! Come out! Where are you?

In your barracks bag and I've got the **BUGLE**, too!

We have to get out of here before Major Herringbone comes. Duck down in that bag again!

Oh, you're going to smuggle me out! Well, don't be rough!

The treatment you get will be a lot rougher if Herringbone gets hold of you, babe!

Holy smokes! It's the Major! Don't move a muscle, Kate!

I couldn't if I wanted to.

What have you in the barracks bag, private?

Why, ER- -nothing, sir! That is, nothing but some dirty clothes I was taking to the laundry.

Well, throw it in the back of my jeep. I'm driving past the laundry. I'll give you a lift but first come into the barracks and help us look for a bugle that's been lost

ER, yes sir. Thank you, Sir.

¡TUR! ¡TUR! ¡UUR! Tengo que soplar más de lo que pensaba.

¡TURURÚ!

Ay, dios mío. Me está tomando el pelo. Está tocando la corneta, espero que nadie la escuche.

El trompa. La escuchó. Ahora sí, sonamos.

Alguien agarró **MI CORNETA**.

No, espere. Era yo que estaba jugando con **MI SILBATO**.

Quizá. Pero, entraré y me fijaré.

Yo también revisaré. No hay nadie aquí.

Parece que esperaba encontrar a alguien.

No, claro que no. Le dije que nadie tocaría su corneta.

A qué no, ¿EH? Entonces, ¿cómo puede ser que **NO ESTÉ**?

Lo voy a elevar al mayor García. Él llegará al fondo de este asunto. Alguna cabeza va a **RODAR**.

Cata. Salí. ¿Dónde estás?

En tu bolsón y también tengo la **CORNETA**.

Tenemos que irnos de acá antes de que llegue el mayor García. Escondete en el bolsón de nuevo.

Mm, me vas a sacar a escondidas. Bueno, no seas bruto.

Amor, si el mayor García te descubre te va tratar MUCHO peor.

Dios mío. Llegó el mayor. No muevas ni un solo pelo, Cata.

No podría ni aunque quisiera.

¿Qué tiene en el bolsón, soldado?

EHH. Nada, señor. Nada más que ropa sucia para llevar a la lavandería.

Bueno, póngala en el baúl de mi Jeep. Yo lo dejo de pasada en la lavandería, pero primero ayúdenos a encontrar una corneta que se perdió en las cuadras.

EM, sí, señor. Gracias, señor.

**OUCH!**

What did you say?

I said "that's a nice tobacco **POUCH!**"

I'd better get out of here while the getting is good but what to do with this bugle?

Good grief they're coming out already! I'll just toss it under the seat.

The bugle's gone alright! Are you sure you didn't mix it up with your laundry?

GULP! Yes, sir! I mean no, sir!

HUMPH! You're right! But there's something fishy about this and I intend to find out what it is!  
We'll find that bugle if we have to look **ALL NIGHT!**

OH, there you are! You sure fixed things. Quick, get the bugle and sneak it back into the barracks.

I can't Al! It's in the Major's jeep!

In the Major's jeep! Why did you put it **THERE** of all places?

I didn't have a chance to hide it anywhere else.

That night...

I don't care how tired everybody is, Sergeant! Nobody sleeps till we find that bugle.

You and your hair-brained schemes. Now I'll never be able to hit the sack.

At least you've got lots of company!

Report to me as soon as you lay your hands on that confounded instrument!

Yes, Sir!

Al! The bugle! It popped out of the Major's jeep!

OH, migosh! Now we're **REALLY** in for it!

Whose t-shirt is this stuffed in the horn?

I don't know, sir! It's not mine!

Private Al Brown! Your name's stencilled on this! What have you got to say for yourself?

W-why, somehow, Sir, I'm sorta lost for words!

It wasn't really Al's fault, Major! You're not going to be too hard on him, are you?



**¡AAIA!**

¿Qué dijo?

Dije «cuidado no se **CAIGA**».

Tengo que escaparme mientras pueda, pero ¿qué hago con esta corneta?

Dios santo, ya están viniendo. La voy a tirar abajo del asiento.

La corneta se esfumó. ¿Está seguro que no la mezcló con su ropa sucia?

GLUP. Sí, señor. Perdón, no, señor.

UF. Tiene razón. Pero hay algo sospechoso y lo averiguaré. La encontraremos, aunque nos lleve **TODA LA NOCHE**.

AH, ahí estás. Si sabrás arreglar las cosas. Rápido, agarrá la corneta y ponela de nuevo en su lugar.

No puedo, Ale. Lo puse en el Jeep del comandante.

En su Jeep. Con todos los lugares que había para ponerlo, ¿lo pusiste **AHÍ**?

No lo pude esconder en otro lugar.

Esa noche...

No me importa cuán cansados estén, sargento. Nadie se duerme hasta que aparezca la corneta.

Vos y tus ideas maravillosas. Ahora sí que no me duermo más.

Por lo menos no estás solo.

Réportese en cuanto tenga ese bendito instrumento en sus manos.

Sí, señor.

Ale, se cayó la corneta del Jeep del mayor.

Ay, dios mío. **AHORA SÍ, AGARRATE CATALINA...**

¿De quién es esta remera que está en la campana?

No lo sé, señor. Mía no es.

Soldado Alejandro Pérez Fernández. Su nombre está aquí bordado. ¿Qué tiene para decir al respecto?

Ah-eeh. No tengo palabras, señor.

Ale no tiene la culpa, mayor. No será muy duro con él, ¿no?

I'm an honest and just man, young lady! The punishment will fit the crime!

The next day...

Gee, Al, you look more tired than ever! What did the Major do?

Just what he said he'd do... And the payoff is that now I'm the guy who gets the bugler up!

Soy un hombre justo y honesto, señorita. El castigo será acorde al delito.

El día siguiente...

Dios mío, Ale. Parecés muerto. ¿Qué te hizo el mayor?

Lo que dijo que iba a hacer... Y para rematar, ahora soy YO el que despierta al trompa.

### 3. Análisis y fundamentación de los problemas de traducción

La traducción de los cómics implica diversas dificultades para el traductor debido a factores culturales, gramaticales, lingüísticos, estilísticos y de edición. Estos desencadenan la investigación de diferentes aspectos lingüísticos, tales como los juegos de palabras y refranes, las reglas ortotipográficas, la traducción del humor y la traducción subordinada, entre otros. Debido a la extensión del presente trabajo, se han escogidos tres problemas relevantes para su análisis y fundamentación.

#### **Términos comunes**

TM: Texto meta.

TO: Texto origen.

### 3.1 Primer problema: juegos de palabras

Existe una gran variedad de definiciones sobre el juego de palabras (en adelante denominado JP). Sin embargo, el autor Delabastita (1996) define el fenómeno de la siguiente manera:

*Wordplay is the general name indicating the various textual phenomena in which structural features of the language(s) used are exploited in order to bring about a communicatively significant confrontation of two (or more) linguistic structures with more or less similar forms and more or less different meanings.* (p. 128)

Delabastita plantea la idea de utilizar dos conceptos, por medio de la contraposición, que poseen formas lingüísticas similares, pero significados diferentes. Debido a la disparidad entre el sentido literal y el sentido figurativo de las palabras, los JP funcionan dentro del contexto situacional del texto, es decir, jamás pueden analizarse de manera aislada ya que, por el contrario, las palabras funcionarían como unidades individuales y tendrían un significado ambiguo. Por ende, los JP no son una simple casualidad, sino que son premeditados. Asimismo, según Díaz Pérez (2008) los JP poseen una función comunicativa, ya sea humorística, poética, persuasiva o de otro tipo. Generalmente, a través de un JP se transmite el humor de una broma porque el humor suele ser un factor esencial que acompaña a los JP.

Sobre la base de la clasificación de Delabastita (1993), Díaz Pérez (2008) propone la siguiente clasificación de los JP a partir de dos criterios: el general y el lingüístico.

Por un lado, el criterio general define dos clases de JP, el vertical y el horizontal. El JP vertical establece que la relación entre las palabras sucede en el nivel paradigmático, por ende, una palabra o sintagma posee más de un significado en sí mismo. Por ejemplo, la palabra «banco» puede referir tanto a la entidad bancaria como al elemento que se utiliza para sentarse. El JP horizontal se da en el nivel sintagmático, es decir, los componentes de JP se encuentran ubicados en la misma porción de texto. Díaz Pérez (2008) propone el siguiente ejemplo «**al diablo con el Diablo**» (p. 38).

Por otro lado, en el criterio lingüístico se establecen cinco clases de JP:

1. JP fonológicos: JP compuesto por palabras que poseen el mismo fonema. Sin embargo, no comparten otros rasgos (semántico u etimológico). Se dan a través de la homofonía, homografía, homonimia o paronimia.
2. JP polisémicos: JP compuesto por una palabra que posee más de un significado. Se busca generar una contraposición de los diversos significados de la palabra.
3. JP idiomáticos: JP compuesto por una expresión idiomática. Puede ser modificado o se puede jugar con su significado literal o figurado. La siguiente imagen de Lavado Tejón (1989, como se citó en Cuaderno de Cultura Científica, 2017) es un claro ejemplo de lo establecido:



4. JP sintáctico: JP conformado por sintagmas que pueden ser analizados a nivel sintáctico de diferentes maneras. Por ejemplo: en el JP, una misma palabra puede funcionar como un verbo o un sustantivo, lo cual provee diferentes significados.
5. JP morfológicos: JP compuesto por dos o más palabras que se pueden relacionar gracias a mecanismos morfológicos, como la derivación o composición.

Los juegos de palabras implican grandes dificultades para el traductor debido, muchas veces, a la imposibilidad de lograr una equivalencia terminológica entre una cultura y otra, lo que genera una pérdida semántica en el TM. Sin embargo, sobre la base de las técnicas de traducción propuestas por Delabastita (1993), Díaz Pérez (2008) propone las siguientes estrategias para la traducción de los JP:

1. JP por JP;
2. JP por falta de JP;
3. JP por *punoid*;
4. Copia directa;
5. Transferencia;
6. Falta de JP por JP;
7. Combinación de calco y otras estrategias.

A continuación, se explicarán únicamente las técnicas utilizadas en el presente trabajo:

1. Falta de JP por JP

| TEXTO ORIGEN                                   | TEXTO META  |
|--|---|
| OH, migosh! Now we're <b>REALLY</b> in for it! | Ay, dios mío. <b>AHORA SÍ, AGARRATE CATALINA...</b> |

En este caso, se optó por la elección de la estrategia de traducción falta de JP por JP ya que en el TM había una expresión idiomática que se adecuaba al contexto del cómic. Si bien el JP era inexistente en el TM, hay una relación directa entre el dicho «agarrate Catalina» y el cómic, ya que la protagonista de la historia se llama Catalina (*Kate*) y el contexto de ese diálogo era una situación de aprietos. Se juega entre el significado literal del dicho y el nombre de la protagonista. Asimismo, se puede analizar el criterio lingüístico con un JP idiomático. Esta estrategia de traducción aporta humor al cómic y refuerza la función comunicativa del tebeo.

## 2. JP por falta de JP

El TO posee un JP que no se puede trasladar al TM. En consecuencia, el JP puede ser:

- a. No selectivo: se mantiene el significado de los sintagmas del JP del TO en el TM, pero no se logra un JP en el TM.
- b. Selectivo: se pierde el JP ya que no se logran traducir todos los sintagmas del TO.
- c. Parfraseo: se pierde el significado del JP del TO.

El siguiente extracto del título de la historia N. ° 2 es un claro ejemplo:

| TEXTO ORIGEN   | TEXTO META  |
|--|---|
| Canteen Kate in “ <b>Tanks</b> for the <b>memories</b> ” | La cantina de Cata en « <b>tanque</b> de <b>recuerdos</b> » |

En el TO se puede contemplar un JP entre las palabras «tanks» y la forma de agradecimiento «thanks», ya que la historia N. ° 2 narra la aventura de Cata y Ale en la que Cata confundió a los dueños de los planos de un tanque por espías y creía que ellos querían robarle los planos del nuevo tanque de guerra a los marines. Por ende, se hace alusión al agradecimiento de los recuerdos sobre a quién le pertenecían los planos del tanque de guerra, elemento que conforma el problema principal de la historia.

Para resolver el JP del TM, se buscó un equivalente en español para una forma de agradecimiento, *de nada*, y un arma de guerra, *granada*. Se propuso traducir el JP del TM por: Granadas de recuerdos. Sin embargo, esta traducción no fue posible ya que el título de la historia remite a un elemento esencial de la historia N. ° 2 y debería modificarse la narración en su totalidad. Además, como se puede observar en la imagen a continuación, la portada de la historia es un tanque de guerra y, si se quisiera aplicar la traducción propuesta, debería editarse la imagen del cómic.



Siguiendo esta línea de pensamiento, se optó por utilizar la estrategia de traducción JP por falta de JP no selectivo, ya que se buscó mantener los sintagmas del JP en el TM para favorecer la imagen y narración del cómic. Sin embargo, se perdió el JP en el TM. Asimismo, se tuvo que recurrir a la literalidad dado que no hubo manera de conservar el JP del TO. En otras palabras, se tuvo que sacrificar el JP en el TM. Entonces, se optó por traducirlo como «tanque de recuerdos». Sin embargo, ante la ausencia de resolución del presente JP en el TM, se considera que esta se ve compensada por el agregado de un JP la historia N.º 4: «**AHORA SÍ, AGARRATE CATALINA...**».

3. JP por *punoid*: se busca trasladar el efecto del JP del TO a través de recursos literarios, como la repetición y aliteración, entre otros. Delabastita denomina este concepto *punoid*.

En los siguientes extractos del texto, se aplicó la estrategia de traducción JP por *punoid*:

- Ejemplo A



| TEXTO ORIGEN  | TEXTO META  |
|---|---|
| Did I hear you call this marine, <b>KATE</b> ?            | ¿Lo escuché llamar a ese marine <b>CATA</b> ?                           |
| GULP! <b>NO!</b> I said <b>MATE!</b> We're old shipmates! | GLUB. <b>NO.</b> ¡Dije <b>RATA!</b> Somos todos como ratas en un barco. |

En el ejemplo A, el TO posee un JP entre las palabras «Kate», nombre de la protagonista de la historia, y «mate», un amigo. Se optó por utilizar la estrategia de traducción JP por *punoid* ya que se quiso trasladar el efecto humorístico del JP del TO al TM para enriquecerlo. Para lograrlo, se utilizó el recurso literario de la rima, a través de la cual se plasmó una consonancia entre el personaje principal «Cata» y un animal «rata». Por otro lado, se aplicó el criterio lingüístico con un JP fonológico porque se juega entre los fonemas que comparten los sintagmas «Cata» y «rata» en el TO.

- Ejemplo B

| TEXTO ORIGEN                                  | TEXTO META                          |
|---|-------------------------------------|
| <b>OUCH!</b>                                  | ¡ <b>AAIA!</b>                      |
| What did you say?                             | ¿Qué dijo?                          |
| I said "that's a nice tobacco <b>POUCH!</b> " | Dije «cuidado no se <b>CAIGA</b> ». |

Nuevamente, se utilizó la estrategia de traducción JP por *punoid* ya que se buscó trasladar el efecto humorístico del TO al TM. Para eso, se estableció una rima en el TM a través de la onomatopeya «AAIA» y «caiga». Se puede analizar el criterio lingüístico con un JP fonológico que se resuelve gracias a los fonemas que comparten los sintagmas.

### 3.2 Segundo problema: la traducción subordinada; el espacio en el bocadillo

Valero Garcés (1995, como se citó en Villena Álvarez, 2000) propone la siguiente definición de un cómic:

Los cómics, como las películas o los dibujos animados, son un género en el que imagen y lenguaje están unidos, entendiendo el concepto de lenguaje en su sentido más amplio, es decir, lenguaje articulado (palabras, oraciones, etc.) y lenguaje inarticulado (representación de sonidos y onomatopeyas). (p. 509)

Siguiendo esta definición, se puede inferir que el cómic está compuesto por diversos elementos, los verbales y los no verbales, que hacen a su significado, es decir, tanto el lenguaje como la imagen están intrínsecamente unidos. La traducción de un cómic está limitada, entre otros factores, por la traducción subordinada. Mayoral Asensio (1997) define la traducción subordinada como:

Aquella que se ve sometida a dos tipos de circunstancias condicionantes:  
- La existencia de varios sistemas de comunicación distintos (mensaje constituido por el sistema lingüístico más música, imagen, etc.), que impone diferentes tipos de sincronismo entre todos ellos;  
- El cambio del canal visual al auditivo (adaptación del mensaje a las pautas de la lengua oral). (p. 1)

Por ende, el traductor debe contemplar varios elementos esenciales que componen al cómic para lograr una traducción satisfactoria, ya que el comic posee diversos niveles de comunicación que al ser inseparables construyen un significado en particular. Si el traductor no tuviera esto en cuenta, entonces su traducción no sería acorde a la relación lenguaje-imagen y afectaría a estos niveles de comunicación, ya que el significado de uno depende del otro. Esta relación intrínseca enriquece a la traducción y facilita el trabajo del traductor, debido a que el significado de uno se complementa con el del otro.

Sin embargo, Hurtado (2004) establece que la traducción subordinada impone ciertas dificultades, dado que:

La traducción de comics está condicionada por las limitaciones de espacio (bocadillo) y de la propia imagen, que es inalterable y puede contar con elementos idiosincráticos (gestos, costumbres, etc.), y por las características propias de lenguaje de los comics (uso de onomatopeyas, interjecciones, argot, etc. (p. 65)

Por lo tanto, el traductor debe tener en cuenta, al momento de traducir, el espacio del que dispondrá en el TM para traducir los bocadillos del cómic, ya que la traducción del inglés al español implica un 30 % más de palabras en español. En consecuencia, el traductor está condicionado por la dimensión del bocadillo del TO. Sin embargo, no es ética ni moralmente

correcto que el traductor edite la obra original del autor, es decir, que agrande o achique el bocadillo, sin el consentimiento del autor y gran parte de las veces el traductor no tiene comunicación con él. Además, las obras suelen estar protegidas por los derechos de propiedad intelectual, los cuales le pertenecen al autor o ilustrador del cómic, de modo que el traductor no puede transgredir las leyes. Asimismo, al tratarse de un texto con ilustraciones, Castillo Cañellas (1996) establece que se debe tener en cuenta que «el espacio en blanco del cómic original puede estar desempeñando una función comunicativa tan importante como la del texto. En muchos casos, un espacio que parece disponible debería mantenerse intacto en aras del funcionamiento correcto del mensaje» (p. 18).

La elección de las palabras es otra dificultad que enfrenta el traductor debido a la forma que posee el bocadillo: no siempre poseen formas regulares o del mismo tamaño. Por ejemplo, puede suceder que haya una serie de bocadillos pequeños en los que solo se pueda insertar una palabra y el traductor deberá ajustar la longitud del texto al espacio disponible.

En consecuencia, varios autores buscaron soluciones a estos problemas. Mayoral Asensio, Kelly, y Gallardo (1986) proponen implementar la ley de economía, mientras que Castillo Cañellas (1996) propone diversas estrategias que se pueden aplicar en la lengua española:

- Modificación considerable de la estructura de la oración e incluso del significado;
- Eliminación de redundancias;
- Uso de deícticos;
- Omisión de los signos de admiración;
- Elección sistemática de la fórmula más breve dentro de las posibles (*recordar* y *no acordarse de*);
- Eliminación de puntos suspensivos en favor de puntos sencillos;
- Omisión del punto y aparte, cuya ausencia dentro del bocadillo no se acusa gravemente;
- Supresión de perífrasis;
- Representación de los números en cifras y no con letras;
- Utilización de la variante no pronominal de un verbo cuando este puede emplearse como pronominal o no pronominal (*acabar* por *acabarse*). (p. 17)

Debido a la extensión del presente trabajo, se han seleccionado ejemplos significativos de determinadas estrategias para ilustrar el problema de cómo ajustar el TM al espacio disponible en un bocadillo.

Por un lado, teniendo en cuenta lo expuesto previamente en cuanto a la intervención de la obra del autor, no se considera adecuado modificar el significado de una oración, como fue propuesto por Castillo Cañellas. Sin embargo, se sugiere realizar una paráfrasis, es decir, reformular la

oración siempre y cuando se mantenga el significado del TO. Esta técnica se utilizó en los siguientes fragmentos:

| TEXTO ORIGEN   | TEXTO META  |
|--|---|
| Where there's a will there's a way! ...I'll hide in this truck and let the driver smuggle me in!                               | Querer es poder. <b>Me voy a subir a ese camión y el chofer me meterá de contrabando.</b>   |
| Just a minute, marine—what's the password?   | <b>Frene</b> , marine. ¿Contraseña?   |
| <b>OH!</b> There goes Major Herringbone's birthday cake!   | ¡ <b>AY!</b> <b>Se arruinó la torta del mayor García.</b>                                   |
| Canteen Kate in "Sleepy-Time Girl"   | La cantina de Cata en « <b>la defensora del descanso</b> ».                                 |
| It's for you, Sergeant. The mess hall calling!   | <b>Lo llaman del casino de suboficiales, sargento.</b>                                      |
| Well, I understand one thing – either you get more sleep or you get yourself a new girlfriend! I'll help you figure out a way. | Bueno, <b>esto es así:</b> o dormís más o te conseguís una nueva novia. Yo te voy a ayudar. |

Asimismo, se aplicó la eliminación de redundancias como estrategia de traducción, ya que en diversas ocasiones, gracias a la relación texto-imagen, el sentido del bocadillo se completa con las ilustraciones. No es necesario nombrar elementos que se encuentran ilustrados como en el siguiente caso: en la historia N. ° 3, como Ale estaba muy cansado, Cata quería tirarle una jarra de líquido para despabilarlo. Mientras que en el TO Cata dice «What Al needs is a good shock! Maybe this'll do it!», en el TM se optó por traducirlo como «Necesita un buen susto. Quizás esto lo logre». Así, no hizo falta nombrar el elemento que utiliza Cata, la jarra, ya que se visualiza en la imagen.



En la siguiente tabla se pueden observar casos en los que se implementó la eliminación de redundancias como estrategia de traducción:

| TEXTO ORIGEN   | TEXTO META   |
|--|--|
| (1) <b>Aye, aye</b> , sir!   | <b>Sí</b> , señor.   |
| (2) <b>WHO ME!!</b>  | ¡¿YO?!   |
| (3) You <b>run inside</b> and clean up, the cake will be ready in two hours. | <b>Entrá</b> y limpiá. La torta va a estar lista en 2 horas. |

En el ejemplo (1) de la tabla, se puede observar la repetición del sintagma «aye, aye», uno de los cuales puede ser elidido en la traducción. El TO posee muchas repeticiones que no podrán trasladarse en el TM debido al espacio disponible en el bocadillo.

En el ejemplo (2), nuevamente se suprimió uno de los sintagmas, ya que es redundante en el TM decir «¿Quién? ¿Yo?». Se optó por aplicar la ley de economía puesto que no afecta al significado del bocadillo. Por último, en el ejemplo (3) sería incorrecto y redundante realizar una traducción literal. Nuevamente, se optó por aplicar la ley de economía.

Por consiguiente, también se utilizó el uso de deícticos con el fin de ahorrar espacio. Gracias al contexto que proveen los bocadillos y las ilustraciones, se pueden encontrar las referencias de los sintagmas en las imágenes. En los siguientes ejemplos se pueden observar la utilización del uso de deícticos como estrategia de traducción:

| TEXTO ORIGEN  | TEXTO META  |
|---|---|
| (1) If that excuse for a marine thinks he's going without me, he's crazy!! I'll <b>STOWAWAY!!</b> | Si <b>ÉL</b> se piensa que se va a ir sin mí, ¡está loco! Me voy a <b>COLAR</b> . |

|  |  |
|--|--|
| (2) The Mess Sergeant will murder me when he finds out! He spent hours making that cake for the party tonight. | El sargento de cocina me va a matar cuando se entere. Pasó mil horas haciéndola para el festejo de hoy a la noche. |
| (3) Kate, I'm proud of you! It's the exact image of the Mess Sergeant's cake!                                  | Cata, estoy muy orgulloso de vos. Es igual a la que hizo el sargento de cocina.                                    |

El ejemplo (1) hace referencia a una soldado que le hizo un comentario de mal gusto a Cata. Gracias a los elementos paratextuales del texto se puede encontrar el referente del deíctico <ÉL>, ya que, en este caso en particular, el recuadro posee una flecha que indica hacia dónde dirigir la lectura.



Tanto el ejemplo (2) como el (3) hacen referencia a una torta. En el ejemplo (2), a Ale se le cayó la torta al piso. Se optó por utilizar el deíctico «la» para hacer referencia a «la torta». Esta se puede observar en el recuadro posterior.





En el ejemplo (3) sucede algo similar. Se optó por utilizar el deíctico «la» para hacer referencia a «la torta». En este caso, se puede encontrar la referencia del deíctico en el recuadro ya que Ale sostiene la torta.



La omisión de signos de admiración, la eliminación de puntos suspensivos en favor de puntos sencillos, y la representación de los números en cifras en vez de letras son técnicas que también fueron aplicadas en la traducción en favor de obtener más espacio. Sin embargo, algunos aspectos de la traducción fueron exentos de estas, ya que había suficiente espacio y se consideraba que enriquecían el bocado. Asimismo, para compensar en el TM la eliminación de otros signos de puntuación, como la de los signos de admiración y los puntos suspensivos, se optó no implementar la omisión del punto y aparte como estrategia de traducción ya que se considera que completa al bocado en el TM y, además, se logra respetar la ortografía del idioma del TM.

La siguiente tabla ilustra un ejemplo de cada estrategia:

| ESTRATEGIA   | TEXTO ORIGEN  | TEXTO META   |
|--|---|--|
| Omisión de los signos de admiración                            | Well, at least you're clean! Now I'll bake the cake. Oh, shucks! I'm low on powdered sugar for the icing! | Bueno, por lo menos estás limpio. A ver, voy a hacer la torta. Me queda poca azúcar impalpable para el glaseado. |
| Eliminación de puntos suspensivos en favor de puntos sencillos | Sure, Al... Now quiet, while I make a wish!   | Si, Ale. Hacé silencio mientras pido un deseo.   |
| Representación de los números en cifras en vez de letras       | Don't get lost. It'll be ready in an hour!  | No te distraigas. Va a estar lista en 1 hora.  |

Además, se aplicó en el TM la estrategia de traducción en la que se favorece la fórmula más breve posible. En el siguiente ejemplo, se puede observar la elección de los sintagmas «entraré» y «me fijaré» en vez de «voy a entrar» y «me voy a fijar». Ambos sintagmas reducidos cumplen con el registro del personaje, en este caso, el trompa, quien es uno de los superiores del soldado Ale. Véase el siguiente ejemplo:

| TEXTO ORIGEN   | TEXTO META  |
|--|---|
| Maybe! But I'm <b>going inside</b> and <b>make sure!</b> | ¡Quizá! Pero, <b>entraré</b> y me <b>fijaré</b> . |



La estrategia de supresión de perífrasis impuso ciertas dificultades. Por un lado, en ciertos diálogos se podía aplicar de manera correcta la supresión de la perífrasis sin que cambie el registro del personaje. En el ejemplo (1) de la siguiente tabla, el Sargento estaba dirigiéndose a Cata. Por lo tanto, se mantiene el registro formal a través del sintagma propuesto: «seguirá» en vez de «va a seguir», sintagma que no respetaría la formalidad con la que habla un Sargento. Sin embargo, no sucede lo mismo en el ejemplo (2). En este caso, no se puede suprimir la perífrasis verbal ya que cambia el registro del personaje. Cata estaba hablando con su novio, Ale. Por lo tanto, es evidente que el registro es informal. Si se quitase la perífrasis y se tradujera por «entraremos y esconderemos» el registro sería formal y no se respetarían las características del personaje ni el encargo de traducción, el cual establecía la traducción al español rioplatense.

| TEXTO ORIGEN  | TEXTO META  |
|---|---|
| (1) <b>Are you finished</b> playing games, marine?      | ¿ <b>Seguirá</b> haciendo chistes, soldado?               |
| (2) We'll go inside and <b>HIDE</b> the bugler's bugle! | Vamos a entrar y a <b>ESCONDER</b> la corneta del trompa. |

Lo mismo sucede en el ejemplo (3), pero en este caso se trata de la estrategia de traducción que propone utilizar la variante no pronominal de un verbo. Nuevamente, se optó por no aplicar esta estrategia ya que modificaba el registro del personaje.

| TEXTO ORIGEN  | TEXTO META   |
|---|--|
| (3) You're a marine, aren't you? Besides, I'll <b>be confusing</b> them so they'll <b>think</b> a whole squadron is here! | ¿No sos un marine? Además, <b>yo los voy a confundir</b> para que <b>piensen</b> que los ataca un escuadrón. |

Si bien se han aplicado diversas estrategias de traducción para resolver el problema del espacio disponible que posee el traductor en el bocadillo del TM, también se han realizado excepciones en favor de la comprensión de ciertos elementos textuales, como canciones y subtítulos. Por ejemplo, en el comienzo de la historia N. ° 1, los soldados cantan una canción y se optó por no suprimir los puntos suspensivos puesto que poseen marcas de la oralidad del tipo lingüísticas que indican supuestos como frases inconclusas, duda e interrupciones. Otro caso es cuando el tebeo cambia de espacio temporal y se presenta un subtítulo que lo indica. Por ejemplo, la historia N. ° 2 comienza en el mediodía, pero luego se cambia de espacio temporal a la noche, por ende, el TM posee como subtítulo: «That evening...» y se tradujo por: «A la noche...». En

este caso se optó nuevamente por no suprimir los puntos suspensivos puesto que indican que la historia continúa. Asimismo, también se han realizado excepciones respecto a la puntuación de las onomatopeyas. En diversos casos del TM se optó por no aplicar el punto y aparte a las onomatopeyas y, en otros casos, se optó por mantener los signos de puntuación, como las exclamaciones, en favor de las marcas de la oralidad del tipo paralingüísticas fonológicas que poseen. Por ejemplo, en la historia N. ° 1, la onomatopeya «OOPS!» se tradujo por «¡AY!» y se optó por mantener los signos de exclamación ya que indican el volumen de voz del hablante y se hace un énfasis en la oralidad. Debido a la extensión del presente trabajo, solo se han expuesto tres ejemplos. Sin embargo, el TM presenta diversas excepciones a las estrategias utilizadas.

Todas las estrategias propuestas por los autores demuestran la intrínseca relación que poseen el texto y la imagen, ya que, por ejemplo, para poder hacer referencia al uso de un deíctico debe estar presente el contexto en el que sucede, es decir, el lector debe ver la imagen para reconocer su referencia. Del mismo modo, el contexto en el que está ubicado el bocadillo es de vital importancia al momento de traducir.

### 3.3 Tercer problema: la traducción subordinada; onomatopeyas

Como se ha establecido en el análisis del segundo problema, la traducción del cómic está condicionada por la traducción subordinada, dado que no solo impone limitaciones de espacio, sino también limitaciones lingüísticas, como el uso y la traducción de onomatopeyas, interjecciones, entre otras.

Lázaro Carreter (1981) define a la onomatopeya como un «fenómeno que se produce cuando los fonemas de una palabra describen o sugieren acústicamente el objeto o la acción que significan» (p. 301). En otras palabras, el autor establece que la onomatopeya replica la realidad, ya que al escucharlas el oyente se imagina un sonido de la realidad.

Asimismo, diversos autores han clasificado a las onomatopeyas de diferentes maneras, pero en este caso se expondrá la clasificación propuesta por Chapman (1984, como se citó en Mayoral Asensio, 1992) que se basa en la semántica de las onomatopeyas y por medio de qué clase de sonidos se advierten:

1. Vocalizaciones no-verbales (humanas)
2. Sonidos naturales no-humanos:
  - i. Producidos por animales
  - ii. Producidos por fenómenos naturales
3. Sonidos artificiales
  - i. Producidos por instrumentos mecánicos,
  - ii. Producidos por la música
  - iii. Producidos por la interferencia del hombre con objetos naturales. (pp. 107-139)

Cabe destacar los siguientes aspectos. Por un lado, las vocalizaciones no-verbales (humanas) refieren a los sonidos que efectúa el hombre al comunicarse, particularmente aquellos que demuestran sus emociones. Estos se podrían identificar como interjecciones. Sin embargo, Chapman no establece distinción alguna entre onomatopeyas e interjecciones. Además, el contexto cumple un rol esencial en esta clase de sonidos, ya que, por ejemplo, la exclamación «¡ay!» puede remitir tanto a una expresión de dolor como de miedo. Por otro lado, el autor indica que es frecuente reconocer palabras que provengan de sonidos naturales no-humanos producidos por animales, como por ejemplo maullar.

La traducción de onomatopeyas impone diversos problemas para el traductor. Primero, si se tiene en cuenta que una onomatopeya se produce a partir de lo que un oyente escucha en su entorno, entonces se puede concluir que las onomatopeyas se reproducirán o sonarán de diferente manera acorde a cada lengua y cultura. Por ejemplo, mientras que en inglés el sonido de un estornudo es «achoo», en español se reconoce el mismo sonido como «achís». Segundo, Mayoral Asensio (1992) establece que los mismos sonidos se escucharán de diferente manera

incluso por los hablantes de la misma lengua. Esto es así porque cada hablante posee experiencias de vida propias, lo que podría resultar en diferentes interpretaciones de la realidad. Por ejemplo, si un hispanohablante se fuera a vivir a un país anglosajón, luego de período de tiempo y debido a sus nuevas interpretaciones de la realidad, cuando el hispanohablante escuche el sonido de un pájaro probablemente lo interprete como «cheep-cheep» en vez de la reproducción fonológica española «pío». Por ende, el traductor deberá tener en cuenta estos aspectos al momento de traducir.

Mayoral Asensio (1992) propone los siguientes procedimientos de traducción para lidiar con el problema de la traducción de onomatopeyas:

- a. Omisión de la traducción (en caso de no existir equivalencia), si se da redundancia en el significado, dejando la transmisión de éste a los otros signos (dibujo, texto explicativo, diálogo, signos convencionales, metáforas visualizadas, etc...).
- b. Compensación, trasladando el significado a otra parte del mensaje (diálogo, texto explicativo).
- c. Traducción a lenguaje verbalizado: *oops* > lo siento, que torpe soy.
- d. Equivalencia, buscando la forma que en español significa lo mismo en el mismo contexto y situación.
- e. Préstamos «léxico», limitándose a mantener la misma forma inglesa (en nuestra opinión es un procedimiento que en general se debe evitar). (p. 139)

Debido a la extensión del presente trabajo, se han seleccionado tres ejemplos pertinentes que serán analizados a continuación.

| <b>ONOMATOPEYA<br/>TO</b> | <b>ONOMATOPEYA<br/>TM</b> | <b>SIGNIFICADO</b>  |
|---------------------------|---------------------------|---|
| (1) <b>SH—SH</b>          | <b>CHSS—CHSS</b>          | Onomatopeya que reproduce el sonido que hace una persona para callar a otra.      |
| (2) <b>WHY—ER</b>         | <b>EHH</b>                | Onomatopeya que reproduce el sonido que realiza una persona cuando está pensando. |
| (3) <b>TA – TA – TA</b>   | <b>¡TURURÚ!</b>           | Onomatopeya que reproduce el sonido que hace una trompeta/corneta.                |

Acorde a la clasificación de Chapman, los casos (1) y (2) exponen la traducción de una vocalización no-verbal (humana). El ejemplo (1) pertenece a la historia N. ° 1, en la cual Ale vio a Cata en un lugar donde no debería estar. Entonces, le gritó su nombre y Cata lo calló para que

el Comandante no se diera cuenta de que Cata estaba allí. En este caso, se optó por utilizar la equivalencia como estrategia de traducción, por ende, se tradujo como «CHSS—CHSS». Asimismo, acorde a la gramática española, se unieron los fonemas con guiones puesto que representan una sucesión continua.

El ejemplo (2) pertenece a la historia N. ° 4, en la cual Ale estaba pensando qué contestarle al Mayor para que no revisara su bolso, en el cual estaba escondida Cata. Se optó la omisión parcial como estrategia de traducción, ya que se considera que ambos sonidos pueden ser traducidos como uno solo a través de «EEH».

Por último, el caso (3) ilustra la traducción de un sonido artificial producido por la música. Este ejemplo pertenece a la historia N. ° 4 y se presenta cuando Cata entró a la cuadra del trompa para robarle la corneta. Allí, decidió tocar el instrumento y, en consecuencia, produjo la siguiente onomatopeya «TA – TA - TA». Nuevamente, se seleccionó una equivalencia como estrategia de traducción y se tradujo por «¡TURURÚ!».

## 4. Conclusión

Para llevar a cabo la traducción del presente trabajo, se ha realizado una investigación exhaustiva del texto origen con el fin de poder identificar las principales dificultades a las que se enfrentaría el traductor en base al encargo del cliente. Por consiguiente, se investigó el texto origen y dichos problemas de traducción con el fin de establecer estrategias que se adecuasen al encargo y así producir un texto meta acorde. Esto le permitió comprender al traductor el amplio marco teórico del que se dispone para la solución de dichos problemas, a pesar de la diversidad de clasificación de los tebeos.

Se puede concluir, entonces, que los problemas seleccionados imponen dificultades de traducción ya que la traducción de cómics establece una relación entre los códigos lingüísticos y extralingüísticos. En el caso de los juegos de palabras, no solo se deben tener en cuenta las culturas con el fin de lograr una equivalencia terminológica, sino también la intrínseca correspondencia entre el juego de palabras y la imagen, puesto que el traductor generalmente no tiene permitido modificar la imagen de un cómic. Entonces, en ciertas ocasiones deben sacrificarse los juegos de palabras. Esta dificultad también afecta la toma de decisiones del traductor sobre la elección de las estrategias que dispone ante la traducción subordinada. Por un lado, el espacio del bocadillo es estático, lo que implica que el traductor posee un espacio de traducción limitado en el texto meta. Por otro lado, el encargo toma especial relevancia ya que establece que se respete la época de ese entonces. Ergo, debe respetarse el registro social de cada personaje, lo que condiciona nuevamente las estrategias de traducción que utilizará el traductor. En el último caso, la traducción de onomatopeyas, se presentan dificultades de tipo cultural porque se deben investigar equivalencias entre culturas. Además, generalmente no se pueden modificar cuando se encuentran insertadas en la imagen.

Queda abierto el camino para quien quiera seguir investigando la traducción de tebeos ya que existe un abanico de diversos problemas que enfrenta el traductor, como la traducción de refranes, canciones, insultos, nombres propios, las reglas ortotipográficas y la función lúdica del texto origen. Se espera haber aportado un marco teórico significativo, preciso y claro que haya contribuido con significativas soluciones ante los problema de traducción planteados en el presente trabajo académico.

## 5. Referencias

- Barrero, M. (2011). Orígenes de la historieta española, 1857-1906. *Arbor Ciencia, Pensamiento y Cultura*. 15-42.  
[https://www.researchgate.net/publication/270082772\\_Origenes\\_de\\_la\\_historieta\\_espanola\\_1857-1906](https://www.researchgate.net/publication/270082772_Origenes_de_la_historieta_espanola_1857-1906)
- Castillo Cañellas, D. (1996). *Limitaciones en la traducción de tebeos*.  
<https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Academico/01/tebeostraduccion.pdf>
- Cuaderno de Cultura Científica. (01 de mayo de 2017). *La naturaleza humana*. Cuaderno de Cultura Científica. <https://culturacientifica.com/2017/05/01/errar-es-humano/>
- Delabastita, D. (1993). *There's a double tongue: an investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet*. Ámsterdam: Rodopi.
- Delabastita, D. (1996). *Wordplay and Translation. Special Issue of "The Translator". Studies in Intercultural Communication* (2ª ed., Vol. 2). Routledge.
- Díaz Pérez, F. J. (2008). *Wordplay in film titles. Translating English puns into Spanish*. [Tesis de doctorado University of Jaén]. *Babel*, 36-58.
- Hurtado Albir, A. (2004). *Traducción y Traductología. Introducción a la Traductología*. Madrid: Cátedra Lingüística.
- Lázaro Carreter, F. (1971). *Diccionario de Términos Filológicos*. Madrid: Editorial Gredos, S. A.
- Mayoral Asensio, R. (1997). *Sincronización y traducción subordinada: de la traducción audiovisual a la localización de software y su integración en la traducción de productos multimedia*. Universidad de Granada.
- Mayoral Asensio, R. (1992). *Formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en inglés y español. Problemas de traducción*. Granada: Sendeban.
- Mayoral Asensio, R., Kelly, D., & Gallardo, N. (1986). *Pasado, presente y futuro de la lingüística aplicada en España. Actas del III Congreso Nacional de Lingüística Aplicada Concepto de traducción subordinada (cómic, cine, canción, publicidad). Perspectivas no lingüísticas de la traducción (I)*. A.E.S.L.A. Universidad de Valencia.
- Villena Álvarez, I. (2000). *Peculiaridades de la traducción subordinada de cómic*. Centro Virtual Cervantes. Universidad de Málaga.



6. Anexo

6.1 Historia N. ° 1











LOOK, LADY, THE MARINE CORPS HAS NOTHING PERSONAL AGAINST YOU, BUT WON'T YOU KINDLY *GO AWAY*-



*-AND STAY AWAY!!*



ER-I DON'T MEAN TO BE CURIOUS, BUT WOULD YOU TELL ME WHAT YOU'RE DOING?

I'M WASHING MY EXTRA UNIFORM, M'AM!!



YOU POOR BOY! YOU SHOULDN'T BE DOING THAT KIND OF WORK! THAT'S A WOMAN'S JOB! LET ME DO IT FOR YOU!!

GOSH!! THANKS!



BOY!! WHAT A BREAK!! THIS BEAUTIFUL DOLL WALKS UP TO ME AN' SAYS, MISTER, MAY I WASH YOUR UNIFORM!!

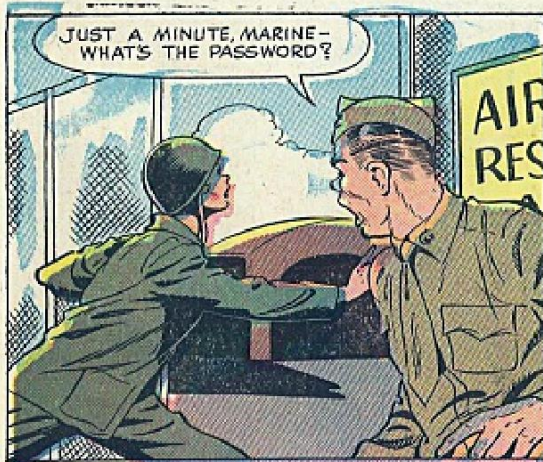
THAT I GOTTA SEE!



THERE SHE IS-- HEY, WAIT A MINUTE!

SHE'S NOT WASHING IT, SHE'S STEALING IT!









**KATE!**

SH-SH!!  
BE QUIET,  
AL!



DID I HEAR  
YOU CALL THIS  
MARINE,  
**KATE?**

GULP! **NO!**  
I SAID **MATE!**  
WE'RE OLD  
SHIPMATES!

AYE, AYE,  
SIR!



KATE, YOU GOTTA  
GET OUT OF HERE!!  
IF THEY CATCH YOU  
IT'S GONNA BE  
TOO BAD!!

I'M GOING TO YOKAHAMA  
IF IT'S THE LAST THING I DO!!



HEY, **YOU!!**  
YOU'RE ON  
THE WRONG  
LINE!!

WHO  
**ME!!**



YES, **YOU!!** THIS  
IS YOUR LINE!!  
STEP LIVELY  
NOW!



WHERE  
IS THIS  
PLANE  
GOING  
TO,  
ANYWAY?

WE'RE  
HEADING  
TOWARD  
YOKAHAMA!!





WE'RE GETTING PRETTY CLOSE NOW!!

JUST WAIT TILL AL SEES ME! WILL HE BE SURPRISED!!



SAY, WHERE DOES THIS PLANE LAND?

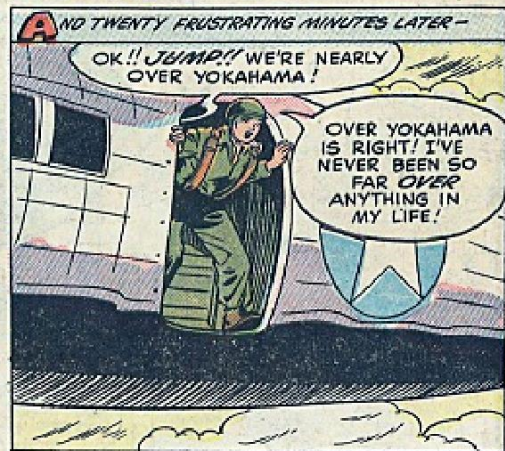
LAND? BUDDY, I DON'T KNOW WHERE OR WHEN - BUT WHAT DIFFERENCE DOES IT MAKE *WHERE* THE PLANE LANDS?



ALL THAT MATTERS IS WHERE THE *PARAMARINES* LAND!!

THE *PARAMARINES*!!!

YEAH! YOU'D BETTER GET INTO A CHUTE!



AND TWENTY FRUSTRATING MINUTES LATER -

OK!! *JUMP!*!! WE'RE NEARLY OVER YOKAHAMA!

OVER YOKAHAMA IS RIGHT! I'VE NEVER BEEN SO FAR *OVER* ANYTHING IN MY LIFE!



THIS CAN'T BE HAPPENING TO ME! WHOEVER HEARD OF SPENDING A TWO-DAY VACATION IN A TREE!

THE END.









WHY DID MAJOR HERRINGBONE WANT US TO FORGET ABOUT THE TANK? IT'S PRETTY BIG TO FORGET!

IT'S THE NEW SECRET TANK! IF THE MAJOR HADN'T KNOWN US, WE'D BE IN TROUBLE!



OOPS!!

OH-OH! I SPOKE TOO SOON!



AL! HELP ME!

YOU MAKE THE CRAZIEST REQUESTS AT THE MOST IMPOSSIBLE TIMES!



THAT EVENING...

WELL, KATE! DID THIS DINNER SORTA MAKE UP FOR OUR

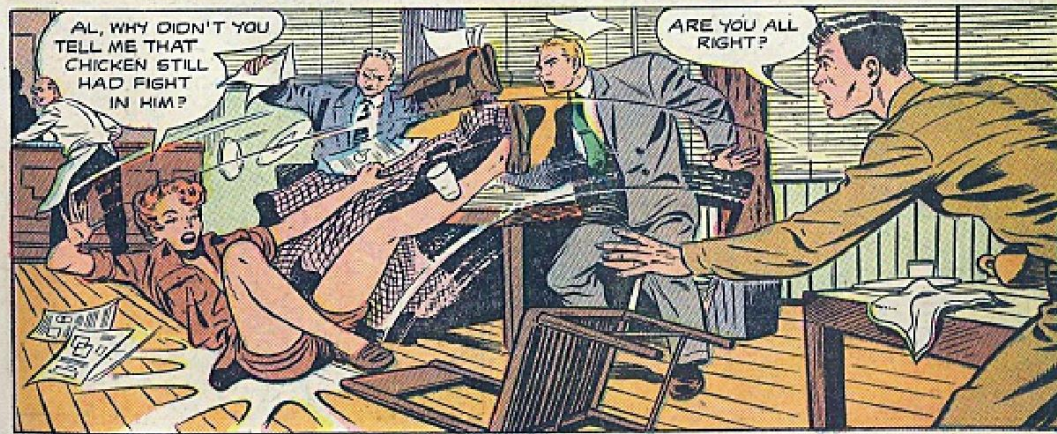
SURE, AL... NOW QUIET, WHILE I MAKE A WISH!

OKAY, PULL!



HEY, KATE! COME BACK HERE!

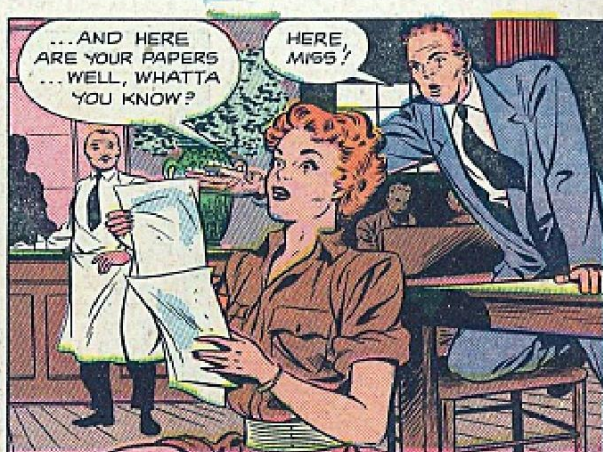
THAT DAME! WHOEVER HEARD OF FALLING HEAD OVER HEELS FOR A WISHBONE!



AL, WHY DIDN'T YOU TELL ME THAT CHICKEN STILL HAD FIGHT IN HIM?

ARE YOU ALL RIGHT?

















THEY'VE STOPPED! WHEN THEY STEP OUT, YOU TACKLE THEM AND I'LL GRAB THE PLANS!

DON'T YOU THINK THAT'S A BIG ORDER FOR A SKINNY RUNT LIKE ME?

YOU'RE A MARINE, AREN'T YOU? BESIDES, I'LL BE CONFUSING THEM SO THEY'LL THINK A WHOLE SQUADRON IS HERE!



READY, MEN! ATTACK! BRING UP THE RESERVES! MOW 'EM DOWN!



EBLING! IT'S THAT WILD GIRL FROM THE RESTAURANT! SHE'S STEALING THE PLANS!

HURRY, KATE! LET'S GET OUTA HERE!



HURRY, KATE! I'VE GOT IT STARTED! JUMP ON THE RUNNING BOARD!



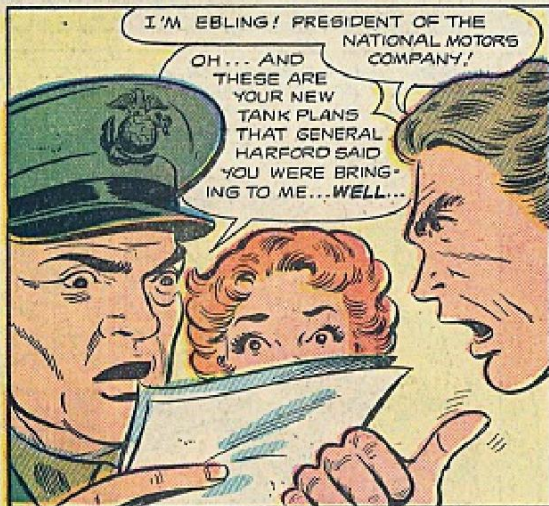
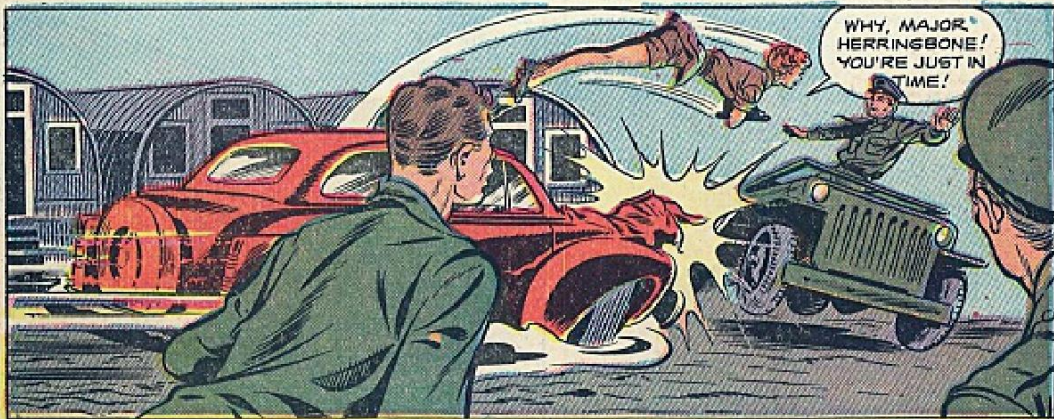
WE'VE GOT TO STOP THEM, MILLER! LET'S GRAB THAT STATION WAGON OVER THERE!



FIFTEEN MINUTES LATER, AL AND KATE ROAR INTO THE MARINE BASE WITH EBLING AND MILLER IN CLOSE PURSUIT...

BE CAREFUL, AL! THAT JEEP!

















HELLO, KATE. THINGS ARE A LITTLE SLACK OVER AT THE MESS HALL. I THOUGHT I'D PAY YOU A VISIT.

W-WHY, HELLO, SERGEANT.



WHATCHA DOING WITH THE WASHER?

I WAS JUST ABOUT TO WASH MY CLOTHES WHEN YOU CAME IN.



HERE, I'LL TURN IT ON FOR YOU, KATE!

NO!! DON'T DO THAT! I MEAN, THERE'S NO HURRY! I HAVE ALL DAY... ER... I'D RATHER JUST TALK TO YOU ANYWAY!

CLICK!



THAT'S NICE OF YOU TO SAY, KATE. BUT WE CAN TALK AND DO YOUR WASH AT THE SAME TIME!



HMM... IT SOUNDS A LITTLE SLUGGISH! I'D BETTER HAVE A LOOK AT IT!

IT S-S-SOUNDS FINE TO ME! PLEASE DON'T GO TO ANY TROUBLE!

CLICK!



NO TROUBLE AT ALL! PROBABLY SOMETHING SIMPLE... I'LL FIX IT IN A JIFFY!

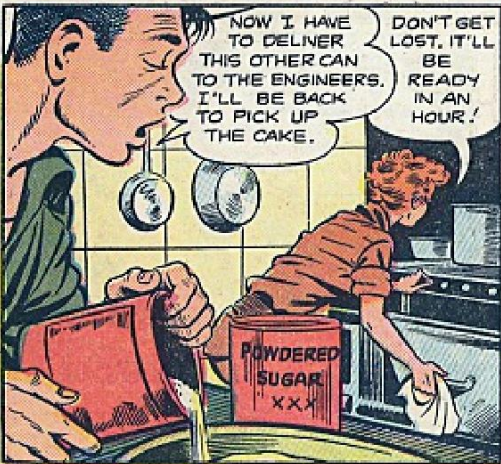
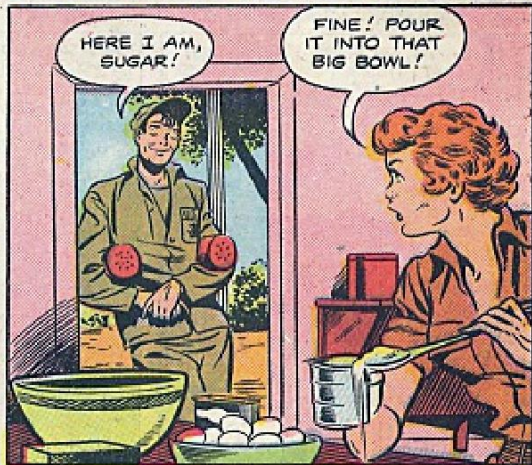
R-R-RING!!

WAIT! THE PHONE!





















SPEAK OF THE **DEVIL!** HERE COMES THE BUGLER NOW!

THANK'S FOR THE LIFT, MAJOR HERRINGBONE.



HE SEEMS LIKE SUCH A NICE BOY. PERHAPS IF YOU SPOKE TO HIM AND TOLD HIM HE WAS DISTURBING YOUR SLEEP--

COME ON, KATE, YOU DON'T UNDERSTAND THIS MAN'S ARMY!



WELL, I UNDERSTAND ONE THING - EITHER YOU GET MORE SLEEP OR YOU GET YOURSELF A NEW GIRLFRIEND! I'LL HELP YOU FIGURE OUT A WAY.

EVERYTIME YOU START FIGURING I START WORRYING.



BUT I'VE GOT A SUREFIRE SCHEME, AL! WHICH IS THE BUGLER'S BARRACKS?

THAT ONE, WHY?



WE'LL GO INSIDE AND **HIDE** THE BUGLER'S BUGLE!

YOU'RE OUT OF YOUR MIND, KATE. WE CAN'T GET AWAY WITH ANYTHING LIKE THAT. I WANT NO PART OF IT!



WITHOUT HIS BUGLE, THE BUGLER CAN'T SOUND REVEILLE AND YOU CAN SLEEP AS LONG AS YOU LIKE.

I'LL BE SLEEPING IN THE BRIG IF THEY FIND OUT I TOOK IT.









WELL, I'LL BE! THERE'S NOBODY IN HERE.

YOU SOUND AS IF YOU EXPECTED TO SEE SOMEBODY.



NO, OF COURSE NOT. I TOLD YOU NOBODY WOULD TOUCH YOUR BUGLE.

THEY WOULDN'T, HUH! WELL HOW COME IT'S GONE?



I'LL REPORT IT TO MAJOR HERRINGBONE! HE'LL GET TO THE **BOTTOM** OF THIS! THEN SOMEBODY'S NAME WILL BE **MUD!**



KATE! KATE! COME OUT! WHERE ARE YOU?

IN YOUR BARRACKS BAG AND I'VE GOT THE **BUGLE**, TOO!



WE HAVE TO GET OUT OF HERE BEFORE MAJOR HERRINGBONE COMES. DUCK DOWN IN THAT BAG AGAIN!

OH, YOU'RE GOING TO SMUGGLE ME OUT! WELL, DON'T BE ROUGH!



THE TREATMENT YOU GET WILL BE A LOT ROUGHER IF HERRINGBONE GETS HOLD OF YOU, BABE!





HOLY SMOKES! IT'S THE MAJOR!  
DON'T MOVE A MUSCLE, KATE!  
I COULDN'T  
IF I WANTED  
TO.

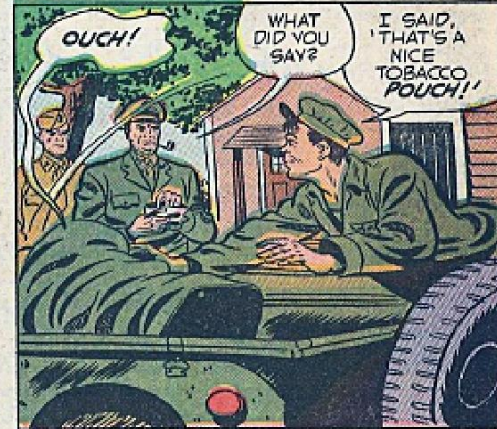


WHAT  
HAVE YOU  
IN THE  
BARRACKS  
BAG,  
PRIVATE?  
WHY, ER-- NOTHING, SIR! THAT IS,  
NOTHING BUT SOME DIRTY CLOTHES  
I WAS TAKING TO THE LAUNDRY.



WELL, THROW IT IN THE BACK OF MY  
JEEP. I'M DRIVING PAST THE LAUNDRY, I'LL  
GIVE YOU A LIFT BUT FIRST COME INTO THE  
BARRACKS AND HELP US LOOK FOR A  
BUGLE THAT'S BEEN LOST.

ER, YES  
SIR  
THANK  
YOU,  
SIR...



OUCH!

WHAT  
DID YOU  
SAY?

I SAID,  
'THAT'S A  
NICE  
TOBACCO  
POUCH!'



I'D BETTER GET OUT OF HERE  
WHILE THE GETTING IS GOOD  
BUT WHAT TO DO WITH  
THIS BUGLE?



GOOD GRIEF THEY'RE  
COMING OUT ALREADY!  
I'LL JUST TOSS IT  
UNDER THE SEAT.





THE BUGLE'S GONE ALRIGHT! ARE YOU SURE YOU DIDN'T MIX IT UP WITH YOUR LAUNDRY?

GULP! YES, SIR! I MEAN NO, SIR!



HUMPH! YOU'RE RIGHT! BUT THERE'S SOMETHING FISHY ABOUT THIS AND I INTEND TO FIND OUT WHAT IT IS! WE'LL FIND THAT BUGLE IF WE HAVE TO LOOK ALL NIGHT!



OH, THERE YOU ARE! YOU SURE FIXED THINGS. QUICK, GET THE BUGLE AND SNEAK IT BACK INTO THE BARRACKS.

I CAN'T AL! IT'S IN THE MAJOR'S JEEP!



IN THE MAJOR'S JEEP! WHY DID YOU PUT IT THERE OF ALL PLACES?

I DIDN'T HAVE A CHANCE TO HIDE IT ANYWHERE ELSE.



I DON'T CARE HOW TIRED EVERYBODY IS, SERGEANT! NOBODY SLEEPS TILL WE FIND THAT BUGLE!



YOU AND YOUR HAIR-BRAINED SCHEMES. NOW I'LL NEVER BE ABLE TO HIT THE SACK.

AT LEAST YOU'VE GOT LOTS OF COMPANY!





REPORT TO ME AS SOON AS YOU LAY YOUR HANDS ON THAT CONFOUNDED INSTRUMENT!

YES, SIR!



AL! THE BUGLE! IT ROPPED OUT OF THE MAJOR'S JEEP!

OH, MIGOSH! NOW WE'RE REALLY IN FOR IT!



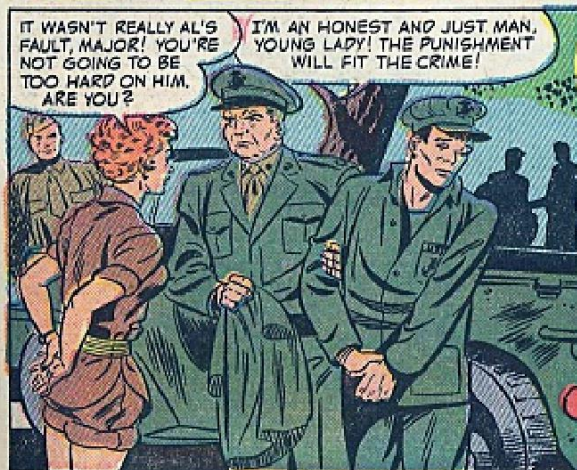
WHOSE T-SHIRT IS THIS STUFFED IN THE HORN?

I DON'T KNOW, SIR! IT'S NOT MINE!



PRIVATE AL BROWN! YOUR NAME'S STENCILLED ON THIS! WHAT HAVE YOU GOT TO SAY FOR YOURSELF?

W-WHY, SOMEHOW, SIR, I'M SORTA LOST FOR WORDS!



IT WASN'T REALLY AL'S FAULT, MAJOR! YOU'RE NOT GOING TO BE TOO HARD ON HIM, ARE YOU?

I'M AN HONEST AND JUST MAN, YOUNG LADY! THE PUNISHMENT WILL FIT THE CRIME!



**T**HE NEXT DAY...  
GEE, AL, YOU LOOK MORE TIRED THAN EVER! WHAT DID THE MAJOR DO?

JUST WHAT HE SAID HE'D DO... AND THE PAYOFF IS THAT NOW I'M THE GUY WHO GETS THE BUGLER UP!