


El sonido del trueno: cómics de dinosaurios y onomatopeya especulativa

A Sound of Thunder: Dinosaur Comics and Speculative Onomatopoeia

CHARLIE CHARMER

IVÁN NARVÁEZ

Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

Charlie Charmer es colaborador desde 2015 en *Koprolitos*, un blog especializado en la recopilación de referencias paleontológicas en la cultura popular, Charlie Charmer es autor del pionero ensayo sobre los cómics de dinosaurios *El Comicsaurio* (Applehead Team, 2021) en el que recoge, estructura y amplía toda la información con la que ha trabajado en el blog, que complementa con un glosario de unos dos mil autores y decenas de miles de cómics. En el terreno de la paleoficción ha escrito la novela *La marca doble del diablo* (Ediciones Koprolitos, 2019), protagonizada por el policía Marcus Wooten, un tiranosaurio de armas tomar.

Iván Narvárez es investigador postdoctoral en el Grupo de Biología Evolutiva de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). Su investigación se centra en los vertebrados mesozoicos, especialmente los crocodyliformes y los dinosaurios. Siempre le ha interesado la proyección de la paleontología en la cultura popular y las diferentes formas en que esta ciencia se difunde en la sociedad. Es editor y autor de los blogs *El Cuaderno de Godzillín* y *Koprolitos*. Ha participado en más de una veintena de publicaciones en revistas científicas de alto impacto y es coautor de los libros *Dinosaurios maravillosos de Cuenca* (Diputación Provincial de Cuenca, 2015), *De Gwangi a Concavenator. 50 años de paleontología en Cuenca* (Museo de Paleontología de Castilla-La Mancha, 2019) y autor del libro de relatos de ficción *Excavamos más profundo* (2Cabezas, 2022)

Fecha de recepción: 28 de octubre de 2023

Fecha de aceptación definitiva: 26 de enero de 2024

DOI: 10.37536/cuco.2024.22.2339

Resumen

La onomatopeya es un recurso expresivo fundamental en el cómic que sintetiza texto e imagen. Su principal función es representar sonidos inarticulados extraños al lenguaje, como pueden ser las voces de los animales. Cuando se trata de criaturas extintas de las que no existen registros sonoros, como en el caso de los dinosaurios y otros animales mesozoicos, la onomatopeya adquiere una dimensión especulativa cuya concreción dependerá de la imaginación tanto del autor como del lector. La técnica más habitual ha sido utilizar referentes actuales, pero existen obras más personales que han creado un universo particular.

Palabras clave: cómic, onomatopeya, paleontología, dinosaurios, ficción especulativa.

Abstract

Onomatopoeia is a fundamental expressive resource in comics that synthesizes text and image. Its main function is to represent inarticulate sounds foreign to language, such as animal voices. When dealing with extinct creatures for whom there is no sound record, as dinosaurs and other Mesozoic fauna, onomatopoeia takes on a speculative dimension whose concreteness depends on the imagination of both the author and the reader. The use of contemporary references is the most common technique, but there are also more personal works that have created their own universe.

Keywords: comics, onomatopoeia, paleontology, dinosaurs, speculative fiction.

Cita bibliográfica

CHARMER, Charlie y NARVÁEZ, Iván. «El sonido del trueno: cómics de dinosaurios y onomatopeya especulativa», en *Cuco, Cuadernos de Cómic*, n.º 22 (2024), pp. 33-55.

Fuentes del registro sonoro virtual mesozoico

Nadie sabe cómo rugía, si es que lo hacía, el *Tyrannosaurus rex*. Su condición de gran depredador parece abocarle a ello, al menos en el imaginario popular, tal como refleja en su título *A Sound of Thunder* (Ray Bradbury, 1952), el relato de ciencia ficción en inglés más reeditado¹ del que hemos tomado prestado el título de este artículo. Por otra parte, la insondable variedad de los cantos de las aves, el único grupo de dinosaurios que sobrevivió a la extinción finicretácica, podría apuntar a una colorida heterogeneidad en la banda sonora del Mesozoico... Pero, ¿qué sabe la ciencia con certeza de este asunto?

Si bien los órganos fonadores son prácticamente inasequibles a la fosilización, los paleontólogos han ido realizando algunos hallazgos que, lejos de terminar de arrojar luz sobre esta materia, presentan un panorama complejo y lleno de interrogantes. Desde hace décadas, se han documentado en el registro fósil órganos con innegables cualidades para la resonancia como la cresta de *Parasaurolophus*, que sería susceptible de emitir bajas frecuencias que podrían alertar del peligro a sus congéneres². Lawrence Witmer trabaja desde 2008 con tomografías computarizadas en cráneos de dinosaurios en los que ha descubierto cámaras complejas que, además de ser útiles para la termorregulación, constituirían auténticas cámaras de resonancia. En 2013, Julia Clarke encontró los restos de una siringe (el órgano vocal de las aves) en el anseriforme *Vegavis iaai*, que vivió a finales del Cretácico y muy probablemente graznó como un ganso³. No obstante, Clarke señaló que aún no se conoce cuándo se originó y cómo evolucionó la siringe, ya que los fósiles de dinosaurios no avianos carecen de esta estructura. *Vegavis* estaría relacionado con especies de aves actuales y, aunque se ha intentado buscar en el registro fósil, hasta ahora no se han encontrado siringes de dinosaurios anteriores.

Hoy conocemos que los dos grupos de animales actuales más estrechamente relacionados con los dinosaurios extintos son las aves (que son dinosaurios) y los cocodrilos. Las aves cantan principalmente desde el pecho (la siringe se encuentra cerca de los pulmones), mientras que los cocodrilos e incluso los humanos tienen las cuerdas vocales en la boca. Por tanto, la mayor parte de las aves vocaliza, canta con la boca abierta, aunque algunas producen sonidos con la boca cerrada. De hecho, en algunos casos, inflan diferentes estructuras que les permiten resonar, a menudo a frecuencias más bajas que muchas otras aves. Por su parte, los cocodrilos braman con la boca cerrada. De esta forma, se cree que los dinosaurios no avianos podrían haber producido vocalizaciones con la boca cerrada inflando el esófago o las bolsas traqueales, emitiendo un

¹ CONTENTO, William G. *Index to Science Fiction Anthologies and Collections, Combined Edition* [base de datos]. S.l., 18 de marzo de 2015. Disponible en <http://www.philsp.com/resources/isfac/0start.htm>

² WEISHAMPEL, David B. «Acoustic Analyses of Potential Vocalization in Lambeosaurine Dinosaurs (Reptilia: Ornithomimidae)», en *Paleobiology*, vol.7, n.º 2 (1981), pp. 252-261. Disponible en <https://doi.org/10.1017/S0094837300004036>

³ CLARKE, Julia *et al.* «Fossil evidence of the avian vocal organ from the Mesozoic», en *Nature*, n.º 538 (2016), pp. 502-505. Disponible en <https://doi.org/10.1038/nature19852>

sonido similar a un silbido, gruñido o un arrullo de tono bajo como actualmente hacen cocodrilos o avestruces, muy diferentes a los cantos con el pico abierto de las aves⁴.

Más recientemente, se ha proporcionado la primera descripción de la laringe de dinosaurios no avianos a raíz del aparato hiolaríngeo del anquilosáurido *Pinacosaurus grangeri* que, al parecer, es similar al de loros y passeriformes que pueden cambiar en gran medida la configuración de la cavidad laríngea de acuerdo con la complejidad de la vocalización⁵. Por otro lado, algunos investigadores también han especulado con la idea de que los dinosaurios saurópodos pudiesen conseguir «booms sónicos» similares al chasquido de un látigo con sus largas colas, ya que podrían ser capaces de superar la barrera del sonido⁶.

Con toda seguridad, el futuro deparará nuevos descubrimientos que arrojen más luz sobre estas incógnitas, pero, hasta hoy, las tesis sobre la sonoridad de los dinosaurios parecen apoyarse en bases algo inestables, por lo que no sería razonable invalidar radicalmente el lema de Bradbury: tal vez, el «rey de los lagartos tiranos» sí sonaba de modo atronador. La literatura no ha sido el único medio en proponerlo.

El cine ha tratado de reproducir los inauditos gorjeos mesozoicos a partir de la manipulación de sonidos actuales. Generalmente, la mayoría de los sonidos asociados a estos grandes reptiles se basan en modelos similares a mamíferos depredadores como leones, tigres u osos. Para el tiranosaurio de *King Kong* (Ernest B. Schoedsack, 1933), el primer dinosaurio en rugir en la gran pantalla, el técnico Murray Spivack mezcló el sonido de un puma con el de un motor de aire comprimido, añadiendo algunos ruidos producidos por su propia garganta. El compositor Akira Ifukube dio voz al dinosauroide mutante Godzilla (1955) frotando un guante manchado con resina en las cuerdas de un contrabajo. Además, los técnicos de sonido de Lucasfilm prepararon varios cócteles sonoros para los dinosaurios de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993)⁷.

Si un medio ha permitido «escuchar» a los dinosaurios con profusión, ese ha sido el cómic. Su capacidad evocadora no está limitada por las posibilidades técnicas del estudio de grabación, sino por la pericia del guionista para transcribir de un modo sugerente el sonido que el dibujante o, en su caso, el rotulista plasmará gráficamente y, por otro lado, por la imaginación del lector a la hora de recibir y decodificar el mensaje para hacerlo «sonar» en su cabeza.

El sonido de las onomatopeyas no es de este mundo, sino que pertenece al de las ideas, a la realidad alternativa a la que Platón daba preponderancia sobre las imperfectas manifestaciones que de ella nos llegan a través de sus encarnaciones en el mundo físico. En este universo ideal, los dinosaurios han recuperado la capacidad de gemir de dolor o placer, gritar para ahuyentar al

⁴ RIEDE, Tobias *et al.* «Coos, booms, and hoots: The evolution of closed - mouth vocal behavior in birds», en *Evolution*, vol.70, n.º 8 (2016), pp. 1734-1746. Disponible en <https://doi.org/10.1111/evo.12988>

⁵ YOSHIDA, Junki, KOBAYASHI, Yoshitsugu y NORELL, Mark A. «An Ankylosaur Larynx Provides Insights for Bird-like Vocalization in Non-avian Dinosaurs», en *Communications Biology*, vol. 6, n.º 152 (2023). Disponible en <https://doi.org/10.1038/s42003-023-04513-x>

⁶ MYHRVOLD, Nathan P. y CURRIE, Philip J. «Supersonic sauropods? Tail dynamics in the diplodocids», en *Paleobiology*, vol. 23, n.º 4 (1997), pp. 393-409. Disponible en <https://doi.org/10.1017/S0094837300019801>

⁷ LÓPEZ SANJUAN, Octavio. *Hace un millón de años: Todo el cine de dinosaurios*. Madrid, Diábolo Ediciones, 2020.

rival o avisar a la manada de un peligro, arrullar a sus crías o atraer a la pareja. En definitiva, vuelven a cobrar vida al reencontrar sus voces. Esta es la magia de la onomatopeya, su tremendo poder de sugestión. Por eso, la capacidad de articulación fonética de los dinosaurios ha constituido un yacimiento explotado ampliamente por los creadores de viñetas.

La onomatopeya como recurso en el cómic

La onomatopeya, del griego «ὄνομα» («nombre») y «ποιέω» («hacer, producir»), es una construcción léxica que imita fonéticamente sonidos diferentes al habla humana, esto es, carentes de significación a través del lenguaje, al que complementan con aquello que le es ajeno. Puede emanar de fenómenos atmosféricos, artefactos o animales, ya sean contemporáneos o desaparecidos. Si al reproducir sonidos actuales la técnica utilizada es la aproximación o imitación, cuando se trata de animales extintos sin registros fósiles sonoros concluyentes nos encontramos en un terreno abierto a la especulación.

El uso de la onomatopeya está ampliamente documentado desde la Antigüedad. Incluso es posible encontrar alguna producida por un dinosaurio, como la que aparece en la comedia de Aristófanes *Las aves* (414 a.C.), cuando el rey Tereo, metamorfoseado en abubilla, ría: «ἐποποῖ ποποποποποποποῖ» («Ἐποροί ποροποροποροποροί!»). Naturalmente, se trata de un dinosaurio aviano actual, por lo que quedaría fuera del campo de la onomatopeya especulativa, solo posible en el supuesto de especies extintas. Una cosa es reproducir y otra elucubrar. A su vez, Aristóteles defendía el uso de la onomatopeya en tanto el lenguaje es insuficiente para describir la realidad, aunque la imitación de sonidos de la naturaleza también puede utilizarse para generar vocabulario, como es apreciable en la obra de Homero⁸, pero una vez integradas en el lenguaje, adquiriendo una significación concreta, dejan de ser onomatopeyas para pasar a formar parte del léxico común. «¡Pío!» no tiene más objeto que la emulación fonética del canto de las aves, en cambio «piar» es un verbo que se refiere a la acción de producir ese canto, se conjuga como cualquier otro verbo y está sometido al imperio de la gramática.

Como tantas otras herencias culturales, los romanos adoptaron la onomatopeya griega y así Varrón o Diomedes distinguen entre *vox articulata* y *vox confusa*, que correspondería a la imitación de los sonidos producidos por animales y no podría representarse mediante la escritura⁹. Más adelante, en el Renacimiento se extendió entre los poetas el uso de la aliteración para sugerir sonidos de la naturaleza, a modo de onomatopeyas¹⁰, y los músicos les secundaron¹¹ e

⁸ REDONDO REYES, Pedro. «Onomatopeya, imitación y poesía en Grecia y Roma», en *Studia Philologica Valentina*, vol. 21, n.º 18 (2019), pp. 209-229. Disponible en https://www.uv.es/sphv/21/12_SPhV_21_Redondo_209-229.pdf

⁹ *Ibid.*

¹⁰ Como Garcilaso de la Vega (1491/1503-1536) en el verso de la «Égloga III» (1543) de «En el silencio solo se escuchaba un susurro de abejas que sonaba» o San Juan de la Cruz (1542-1591) en el del «Cántico espiritual»: «el silbo de los aires amorosos» (1578).

¹¹ En la *chanson* polifónica «Il est bel et bon» (1534) de Pierre Passereau (1509-1547) se canta: «Co, co, co, co, de, petite coquette, qu'est ceci?» y Clément Janequin (1485- 1558) utilizó la figura con frecuencia en su obra.

incluyeron el recurso entre las técnicas habituales del madrigal. Este tipo de figuras retóricas han seguido utilizándose hasta nuestros días.

El medio que ha formalizado la onomatopeya de un modo más sistemático ha sido el cómic, donde se ha convertido en una figura casi imprescindible. De hecho, tratándose de un género que combina texto e imagen, la onomatopeya puede ser considerada como la quintaesencia del mismo, ya que supone una auténtica simbiosis de grafía y dibujo¹², situándose en un punto donde «la palabra se visualiza como imagen y la imagen se lee como palabra»¹³. Su función en los tebeos podría definirse como la de un icono con un valor acústico —que difiere según el idioma— y otro visual¹⁴, pudiendo ser modificado por el tamaño de sus letras, color u otras características formales para sugerir su intensidad sonora, en un ejemplo singular de sinestesia óptico-acústica¹⁵.

Como el bocadillo, la onomatopeya ha aportado modernidad al cómic y le ha servido para establecer sus señas de identidad. Entre los primeros en usar efectos sonoros de este tipo en las viñetas encontramos al británico Tom Browne, padre de *Weary Willie and Tired Tim* (1896)¹⁶. Los pioneros norteamericanos emplearon este recurso de forma ocasional, sin sistematizarlo, con la salvedad de George Herriman que utiliza la onomatopeya de modo recurrente en los ladrillazos que el ratón Ignatz propina a Krazy Kat¹⁷. Se dice que fue Roy Crane, autor de *Wash Tubbs* (1924), quien introdujo en las viñetas expresiones como *bam*, *pow* y *wham*¹⁸. Como se verá, desde comienzos de los años treinta ya es posible encontrar onomatopeyas producidas por dinosaurios —ahora sí, extintos— en tiras de prensa como *Alley Oop*.

Antes incluso de que la intelectualidad redescubriera el cómic en Bordighera e impulsara su reconocimiento como «novenio arte»¹⁹, el pintor Roy Lichtenstein se había dejado seducir por sus onomatopeyas, tratándolas como objeto artístico en cuadros a los que incluso llegan a dar nombre como *Blam* y *Brattata* (1962) o *Whaam!* (1963).

¹² BEARES, Octavio. «La grafía en la historieta: modos, lugares y estética», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 2 (2014), pp. 31-52. Disponible en <https://doi.org/10.37536/cuco.2014.2.1322>

¹³ ALTARRIBA, Antonio y BARTUAL, Manuel (eds.). *Los hijos de Pulgarcito*. Bilbao, Astiberri, 2004.

¹⁴ PEDRANTI, Gabriela. «R. Gubern: “La onomatopeya es imprescindible en el cómic”», en «Suplemento Cultural», *ABC*, 14 de marzo de 2009. Disponible en <http://culturacomiquera.files.wordpress.com/2009/06/cultural-14-03-2009-pagina-0542.pdf>

¹⁵ GASCA, Luis y GUBERN, Román. *Diccionario de onomatopeyas del cómic*. Madrid, Cátedra, 2008.

¹⁶ YLÄ-OUTINEN, Laura. *Les onomatopées anglaises introduites en français par la bande dessinée* [trabajo de Fin de Máster]. Universidad de Jyväskylä, 2013. Disponible en <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/41228/URN:NBN:fi:jyu-201304221475.pdf>

¹⁷ BEARES, Octavio. «La grafía en la historieta: evolución de la combinación de texto y dibujo en los orígenes y primer desarrollo del cómic», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 1 (2013), pp. 63-90. Disponible en <https://doi.org/10.37536/cuco.2013.1.1064>

¹⁸ DEFORREST, Tim. *Storytelling in the Pulps, Comics, and Radio: How Technology Changed Popular Fiction in America*. Jefferson, McFarland, 2004.

¹⁹ PEÑA MÉNDEZ, Miguel. «La desesperante levedad de la consideración artística. Procesos y retrocesos en la artificación del cómic», en *Papeles de cultura contemporánea*, n.º 22 (2019), pp. 9-36. Disponible en <https://doi.org/10.30827/pcc.v0i22.15604>

El tratado teórico *Le ballon dans la bande dessinée* (Robert Benayoun, 1968) incluyó una primera recopilación de onomatopeyas del cómic, a las que la década siguiente Pierre Fresnault-Deruelle calificó de fenómeno ubicado «en las fronteras de la lengua»²⁰. Curiosamente, el ensayo de Benayoun recogía solo cincuenta y ocho onomatopeyas francesas frente a ciento tres inglesas.

Este recurso es especialmente habitual en el cómic anglosajón, en tanto el inglés es un idioma muy proclive a ellas y muchos términos son de origen onomatopéyico. La potente industria del cómic norteamericano supone una influencia innegable en guionistas y dibujantes de todas las latitudes. Si añadimos la circunstancia de que las onomatopeyas a menudo invaden la ilustración y que cualquier intento de traducción pasaría por tener que redibujar toda la viñeta, nos encontramos con que son los fragmentos de texto más representados en su estado original. En consecuencia, muchos autores han optado tradicionalmente por importar las onomatopeyas inglesas en lugar de utilizar los recursos expresivos de sus lenguas maternas o, en su caso, crear sus propias representaciones sonoras. Con todo, los avances técnicos en la edición de tebeos han terminado posibilitando una corriente de recuperación lingüística, rehabilitando expresiones olvidadas y creando otras inexistentes²¹.

El sonido de los dinosaurios y otros animales mesozoicos en las viñetas anglosajonas

La mayoría de las ocasiones en las que un saurio mesozoico aparece en un cómic no pronuncia sonido alguno. Cuando lo hacen, los gruñidos son los mismos de forma general sea la especie que sea, en una uniformidad sonora impropia de cualquier ecosistema. De hecho, ni siquiera se diferenciarían de los estándares utilizados para la fauna actual, ya que el más habitual es *GRRR*, «la forma expresiva más característica utilizada en los cómics para plasmar el gruñido o rugido amenazador de un animal o de una persona encolerizada»²² y sus derivados *GROOO*, *GRAORRR*, *GROAR*... La repetición de letras, habitual en onomatopeyas, sirve para expresar continuidad, reforzar la percepción de los fonemas y marcar pautas prosódicas²³.

Sin embargo, como se ha comentado arriba, a día de hoy no existen evidencias de que los dinosaurios rugiesen. Por ello, la opción mayoritaria puede ser errónea, aparte de poco original. El valor de este convencionalismo estriba en que facilita la transmisión del mensaje, ya que autor y lector parten de las mismas referencias. De este modo, se agiliza la lectura y el relato gana en inmediatez y fluidez.

En otras ocasiones los creadores de cómics han sido más imaginativos, dando al material sonoro un tratamiento específico como parte del proceso artístico. Es precisamente en estos casos donde la onomatopeya ha entrado con mayor propiedad en el campo de la especulación, dejándonos

²⁰ GASCA, Luis y GUBERN, Román. *Op. cit.*

²¹ VALERO GARCÉS, Carmen. «Análisis comparativo del uso y traducción de formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en cómics y tebeos», en MOSKOWICH, Isabel *et al* (coords.). *Some Sundry Wits Gathered Together*. A Coruña, Universidade da Coruña, Servizo de Publicacións, 1997, pp. 227-236.

²² GASCA, Luis y GUBERN, Román. *Op. cit.*

²³ HUSILLOS RUIZ, Araceli. *Las pequeñas palabras y su traducción: glosario trilingüe de onomatopeyas (español-inglés-francés)* [trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Valladolid, 2018. Disponible en <https://uva-doc.uva.es/bitstream/handle/10324/33979/TFG-O-1429.pdf?sequence=1>

viñetas memorables en las que la intuición o directamente la fantasía han transformado a los dinosaurios, aportándoles un carácter que les ha insuflado vida propia, trascendiendo el papel impreso. Si los convencionalismos facilitan la comprensión lectora, una obra personal no tiene por qué ser ilegible. El creador debe efectuar una labor de ponderación entre las distintas posibilidades creativas, manteniendo unos mínimos puntos de referencia para no obtener obras completamente crípticas.

Aunque las series norteamericanas que han incluido dinosaurios en su reparto son innumerables²⁴, los principales clásicos en los que hemos encontrado este tipo de onomatopeyas son la tira de prensa *Alley Oop* (1932-actualidad), la cabecera *Turok, Son of Stone* (1954-1982) y las diferentes adaptaciones tanto a prensa como al *comic book* de las franquicias de *Tarzán* o *Los Picapiedra*, que es como se conoce en España a *The Flintstones*.

Alley Oop

Creada en 1932 por Vincent Trout Hamlin, *Alley Oop* está protagonizada por un troglodita y su mascota, el dinosaurio Dinny, que obtuvo su propia *topper* o tira de complemento en 1934, *Dinny's Family Album*. Al incluir a un animal como coprotagonista, Hamlin debe desarrollar su expresividad a través de la onomatopeya, que pronto se convierte en un importante recurso narrativo. Por ejemplo, el 5 de septiembre de 1933, en la oscuridad de la noche, varias viñetas cuentan a base de onomatopeyas la batalla entre Dinny y otro dinosaurio, creando un perfecto *cliffhanger* que termina con Oop clamando por la suerte de su mascota. La resolución llega en la tira del día siguiente, en la que el saurópodo aparece con una pata de su rival en la boca. Son similares las *sundays* o tiras dominicales del 27 de diciembre de 1953 o el 29 de diciembre de 1963.

Formalmente, las onomatopeyas de Hamlin explotan todas las posibilidades a su alcance: las letras que las integran varían de tamaño de modo creciente o decreciente sugiriendo una modulación del volumen, tienen bruscos contornos rectos o se ondulan en curvas caprichosas, incluyen líneas cinéticas que las hacen más estridentes, escapan de los límites de la viñeta para invadir la contigua y, en los dominicales, son teñidas con todo tipo de colores.

Poco a poco, Hamlin se fue centrando en otros aspectos cómicos de la tira que, por otra parte, desde 1939 reduce la ambientación mesozoica debido a la introducción de la máquina del tiempo del doctor Wonmug. Dave Graue ayudó a Hamlin desde 1950, pero a finales de los años 60 firman juntos y en 1971 se hizo cargo de la tira en solitario, momento en que las onomatopeyas de dinosaurios tendrán mucha menor presencia e importancia. Tampoco han sido muy creativos en este aspecto Jack Bendery su mujer, Carole, que sustituyó a Graue desde 2001, o Joey Alison Sayers/Jonathan Lemon que la desarrollaron desde 2019 e idearon la *sunday* sobre la infancia del protagonista *Little Oop*.

Una de las funciones de la onomatopeya en *Alley Oop* es servir de señal de identidad a animales concretos. En octubre de 1961 irrumpe en la tira el pequeño dinosaurio bípedo Jefferson, cuyo

²⁴ Miles de ejemplos, en CHARMER, Charlie. *El Comicsaurio*. Málaga, Applehead Team, 2021.

graznido característico es un cómico «GLOP!» que «significa en inglés, como expresión informal, comida poco apetecible y sentimentalismo»²⁵. Esta solución no terminaba de encajar con la onomatopeya de Segar documentada como ejemplo por Gasca y Gubern, que representaba la sorpresa y satisfacción de un bebé, si bien aquí sí casa con el espíritu sensible del dinosaurio, que llora y acaba desmayándose al ser capturado por Oop. En junio de 1971 Graue introduce a un dinosaurio reconocible, aparte de por su grotesco aspecto, por la voz «CHEEP!», equivalente a nuestro «¡PÍO!». El pequeño dinosaurio Rocky (1999) grazna «YARP, YARP», un derivado de *YARR*, que «expresa un gruñido o un grito intenso en el curso de los forcejeos de una pelea»²⁶, aunque la cría de tiranosaurio Fang (1989), el pequeño terópodo Brutus (2001) o el dimetrodón Nemrod (1998) se limitan al clásico «GRRRR». Aunque no debe llamar a engaño: por muy básico que sea, un simple gruñido como este puede tener sus matices. En la tira del 16 de febrero de 2013, Pooky acaricia a un tiranosaurio que emite un suave «GRRRR» que hace exclamar al hechicero: «I didn't know a T-rex could purr!»²⁷. En algún caso, la identificación de un espécimen con una onomatopeya puede llegar al punto de bautizar al propio animal, como el hadrosaurio Kakky, que sale del huevo el 8 de abril de 1933 parpando «KAK-KAK!». Esta técnica será adoptada en otras tiras, como *Imagine This* (Lucas Turnbloom), en la que en 2011 aparece el pterosaurio Tweep.

La principal mascota de Oop —al que en España se conoció en un primer momento como el Trucutú²⁸—, Dinny, es fácilmente reconocible, incluso fuera de plano, por su característico graznido «YEEP!», que en 2003 Jack Bender transformó en «EEP!». Si bien «Yep» equivale a la afirmación «Yes» en inglés coloquial, según el contexto puede tratarse de una expresión de sorpresa, asombro o contrariedad²⁹.

Cuando los dinosaurios se convierten en personajes habituales de una serie larga, como Dinny o Dino, la mascota de los Picapiedra, acaban manejando un amplio repertorio de sonidos como el resto del elenco. Estas expresiones inarticuladas quedan fuera del objeto de este estudio al expresar acciones concretas (estornudar, tragar, reír, ronronear, toser u olisquear), según las convenciones del género, sin el ánimo especulativo de buscar un sonido propio a la voz del animal.

Otra cuestión son aquellos casos en los que el dinosaurio trata de articular un lenguaje que no le es propio, en cuyo afán lleva su aparato fonador al límite, de modo que su propia incapacidad lingüística es utilizada para definir los contornos de su voz. Se trata de un recurso específico de los cómics de humor que busca el *gag* precisamente en los hándicaps lingüísticos del animal. Por ejemplo, el 21 de octubre de 1937 el humo de unas extrañas plantas atonta a Dinny y los días siguientes hablará en un idioma extraño: «GEEBLOOK?» («*gee*» equivaldría a «¡caramba!»),

²⁵ GASCA, Luis y GUBERN, Román. *Op. cit.*

²⁶ *Ibid.*

²⁷ «¡No sabía que un T.rex pudiera ronronear!» (traducción propia).

²⁸ En 1964, en la revista *Comic-Boy* de Editorial Dólar. «Trucutú» es un americanismo con dos acepciones: «1. m. *Ec.* Vehículo cisterna, blindado y acondicionado con mangueras de alta presión, que usa la policía para dispersar manifestaciones lanzando chorros de agua. 2. m. *Ho.* Coito». Véase REAL ACADEMIA ESPAÑOLA y ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA (eds.). *Diccionario de Americanismos*. Madrid, Santillana, 2010.

²⁹ GASCA, Luis y GUBERN, Román. *Op. cit.*

«BOOGLE GURK YEEK» (la primera palabra es parecida a «*boggle*», esto es, «quedarse boquiabierto»), «GLOONK TOOG» o «GLING ZOOSH!». El 9 de febrero de 1939 Dinny proclama que ha encontrado un huevo con esta críptica frase: «UH-OOOOGLE! AWK! YOKKA! KADAKKIT!».

En un par de ocasiones, Hamlin ofrece una traducción simultánea de los gruñidos de Dinny. El 16 de octubre de 1937 el saurópodo tiene una animada charla con una hembra de su especie, siendo cada gruñido traducido con una larga parrafada (FIG. 1). El 21 de septiembre de 1956, Oop se presenta vestido de traje y con gafas y Dinny se pregunta «SPLLLFF???»³⁰, que significaría: «¿What kind of four-eyed, two-legged monster is this?»³⁰. Podría concluirse que Hamlin se sirve de la onomatopeya en los dinosaurios de *Alley Oop* tanto para caracterizarlos como para potenciar su expresividad, humanizándolos y haciéndolos cercanos al lector. Lamentablemente, a partir de los años 60 el vocabulario del saurópodo se redujo casi en exclusiva a los mencionados «YEEP!» y «GRRR».



FIG. 1. HAMLIN, Vincent T. *Alley Oop*. Nueva York King Features Syndicate, 16 de octubre de 1937.

Tarzan

Creado en 1912 por el novelista Edgar Rice Burroughs, Tarzán protagonizó desde 1929 una tira de prensa dibujada por Harold Foster, luego por Burne Hogarth y, dos años después, se hizo sitio también en los dominicales a manos de Rex Maxon. Durante 1931-1932, Mason adaptó con guion de R. W. Palmer, en noventa y seis tiras diarias cada una, las novelas «Tarzan at the Earth's Core» (1929) y «Tarzan the Terrible» (1921) que transcurren en los mundos perdidos con dinosaurios de Pelúcidar (objeto de un ciclo independiente de novelas por parte de Burroughs) y Pal-ul-Don, respectivamente. El formato elegido, con los textos a pie de viñeta, no facilitaba la inclusión de onomatopeyas, por lo que no contribuyó a dar un sonido propio al

³⁰ «¿Qué clase de monstruo con cuatro ojos y dos piernas es este?» (traducción propia).

bramido del *gryf*³¹, descendiente carnívoro del triceratops. Algo parecido sucede en «Von Harben and the Elephant's Graveyard» o «Into the Primeval Swamp» (1932), historietas originales de Foster, cuyo estilo ignoraba tanto bocadillos como onomatopeyas.

En 1947, Tarzán pasó al *comic book* y apareció en varias entregas de *Four Color* (Dell Comics, 1939) para, a los pocos meses, pasar a protagonizar su propia revista, *Edgar Rice Burroughs' Tarzan* (1948-1972), a manos del guionista Gaylord Dubois y el ilustrador Jesse Marsh. Russ Manning relevaría a Marsh en 1965 debido a problemas de salud, y dos años más tarde se encargaría también de la tira de prensa. Mientras la mayoría de las onomatopeyas de Marsh se encuentran enmarcadas dentro de globos, recibiendo el mismo tratamiento que el resto de diálogos, Manning las independizó para jugar con su forma y color.

En «The Outlaws of Pal-ul-Don» (1948) aparecen al fin las voces de los *gryfs*: «WHAWNK!», «WHOO-AWNK!», «HUGGLUG-LUG!», «KOKH!», «WHOO-EE!» y «WHEE-OO!». Esta última es la única documentada en la novela de Burroughs, donde no se utiliza como voz animal, sino como grito de guerra de los Tor-o-don, una tribu que ha conseguido domar a los *gryfs*. «WHOO-EE!» es una variante que, dejando a un lado *Tarzan*, suele utilizarse en contextos donde equivaldría a nuestro «¡guau!» admirativo. La primera parte de esta interjección está presente en «WHOO-AWNK!», de la que «WHAWNK!» sería una apócope, de manera que cabe concluir que la mayoría del repertorio sonoro *gryf* se habría inspirado en el relato original. En subsiguientes episodios, este «WHAWNK!» se transformaría en «WONK!» y acabaría derivando en «HONK!» (FIG. 2), expresión que entonces ya era habitual en la serie.



FIG. 2. DU BOIS, Gaylord y MARSCH, Jesse. «The lion of Cathne», en *Edgar Rice Burroughs' Tarzan* #133, 1963, p.7.

En «The Valley of Monsters» (1949) encontramos voces de saurópodos («WHAW-NK!») o pterosaurios («R-R-RAWK!», «AWWK!») similares a las de los *gryfs* que hemos visto en el

³¹ Del que todo lo que se dice en la novela es: «she heard what she thought was the bellow of a bull GRYF» («oyó lo que le pareció el bramido de un toro GRYF», traducción propia).

párrafo previo. Las locuciones que Dubois atribuye a pterosaurios con posterioridad en la serie suelen incluir los sonidos «awk» [ɔ:k] y similares («aak», «ark») o «skree» [skri:]. Además, «The Valley of Monsters» incluye graznidos (en inglés, «honk») de terópodos como «HONK!», «KEE-HONK!», «GAH-HONK!» y «UNK!». ¿Está comparando Dubois a los terribles tiranosaurios con gansos, veinte años antes de que el descubrimiento de *Deinonychus* (Ostrom, 1969) impulse la tesis del origen dinosauriano de las aves o es simplemente una casualidad sonora? En todo caso, la idea no era nueva: en la tira de *Alley Oop* del 7 de julio de 1935, un saurópodo había exclamado «HONK!» y el 4 de julio de 1938 le había secundado un hadrosaurio. Pero *Tarzan* no es una serie humorística y lo que el autor busca es resaltar la ferocidad del animal.

Esta onomatopeya se utiliza también para evocar el claxon de los coches y el diccionario de Cambridge la traduce como «To make a short, loud noise, or to sound a horn to make such a noise»³². Aparte de ser similar morfológicamente a «honk», la palabra inglesa para «bocina» («horn») tiene otra acepción sonora, pues designa al cuerno de las reses. Los cuernos pueden ser utilizados como instrumentos musicales practicándoles los orificios pertinentes y constituyen el antepasado de otro más elaborado de la familia de los metales que emite un sonido parecido y se conoce con el mismo nombre en inglés: la trompa o corno francés. Seguramente, los dinosaurios de Dubois no graznaban como gansos, sino como la mezcla que todos estos sonidos pueden sugerir.

Lo cierto es que, cuando Weishampel reconstruyó la cresta de *Parasaurolophus* en 1981 para comprobar empíricamente la clase de sonido que era capaz de emitir, terminó llamándola *honker*³³ y, al conocer las tesis de Julia Clarke, algunos periodistas escribieron que el fiero *Tyrannosaurus* habría graznado antes que rugido³⁴.

Turok, Son of Stone

En *Turok, Son of Stone*, que comenzó a publicarse en 1954, los dinosaurios son conocidos como *honkers* («graznadores»), lo que ya nos da una idea de la importancia del sonido y la onomatopeya en la serie. Eso sí, la menos habitual es «HONK!», que el primer guionista, Gaylord Dubois, se trajo consigo como herencia de su trabajo en *Tarzan*. Ello se debe a que, a finales de 1957, Dubois abandona *Turok*.

Responsable de más de cuatro mil cómics, superando las 35 600 páginas, Paul S. Newman desarrolló durante veintisiete años la fantástica historia de los dos nativos norteamericanos —Turok y Andar— atrapados en un valle perdido con fauna antediluviana, tratando de ser lo más

³² «Hacer un ruido breve y fuerte, o hacer sonar una bocina para generar tal ruido» (traducción propia).

³³ WEISHAMPEL, David B. *Op. cit.*

³⁴ HABIB, Michael B. «Fossils Reveal When Animals Started Making Noise», en *Scientific American*, vol. 326, n.º 1 (2022). Disponible en <https://www.scientificamerican.com/article/fossils-reveal-when-animals-started-making-noise/> La publicación original fue HABIB, Michael B. «Dawn of the Din», en *Scientific American*, vol. 326, n.º 1 (2022), pp. 42-47.

riguroso posible según el paradigma de la ciencia³⁵. Este afán le llevó a promover la serie divulgativa complementaria *Young Earth* (*Turok, Son of Stone* #9, 1957), donde los lectores podían aprender más sobre la fauna y la flora del Mesozoico.



FIG. 3. NEWMAN, Paul S. y TODARO, Angelo. «Turok, Son of Stone #76». Wisconsin, Gold Key, 1972, p. 8.

Aunque respetó la denominación de *honkers*, Newman no se sintió atado por el estilo de Dubois y pronto los dinosaurios de *Turok* comenzaron a desarrollar sus propias onomatopeyas. Si nos dejáramos guiar por ellas, debería haberseles llamado *wrunners*, ya que la más frecuente en la serie es «WRUUNNNK!» y variantes como «WUNNNK!», «RUNNK!», «GRUNNNK!», «ARUNNK!», «ALUNNNK!», o «GREEUNK!» (FIG. 3). Según los postulados del fonosimbolismo, la terminación «-nk», como también sucede en «HONK!», sugeriría sonidos retumbantes bruscos o que se interrumpen³⁶. Algunos grupos de saurios tienen sus propias señas de identidad sonora como los pterosaurios, en cuyos graznidos abundan las «íes» largas [i:], destacando «KREE!», «REEENK!», «GREENK!» o «YIII!». También cuando los indios anulan las amenazas mesozoicas con sus flechas envenenadas, con independencia de la especie a la que pertenezcan, los gritos agónicos de los dinosaurios suelen ser también comunes, «ARÉEE!» o «AIIIIIEE!», que «se caracteriza también por su polisemia, pues puede expresar jolgorio y algarrabía . . . o bien espanto o ansiedad»³⁷.

La serie fue ilustrada por numerosos dibujantes, por lo que el tratamiento formal otorgado a la onomatopeya varía número a número. Si bien la mayoría de las veces se rotularon como el resto

³⁵ METCALF, Greg. «If You Read It, I Wrote It»: The Anonymous Career of Comic Book Writer Paul S. Newman», en *The Journal of Popular Culture*, vol. 29, n.º 1 (1995), pp. 147-162. Disponible en https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.1995.2901_147.x

³⁶ HUSILLOS RUIZ, A. *Op.cit.*

³⁷ GASCA, Luis y GUBERN, Román. *Op. cit.*

de textos y se encerraron en bocadillos, hubo artistas (Ray Bailey, José Delbo, Jack Sparling) que crearon impactantes rótulos coloridos en los que cada letra tiene un tamaño y posición.

Estas onomatopeyas se convertirán en seña de identidad de los cómics de dinosaurios del prolífico Newman. En su adaptación del filme de Irwin Allen del mismo año, basado en la novela de A. C. Doyle «The Lost World» (*Four Color #1145*, 1960), encontramos «WRUNNK!», «ARUNNK!» o «RUNNK!», en «The Boy who Saved the World» (*The Outer Limits #2*, 1964), «GRUNK!», e incluso en uno de sus últimos trabajos, «Monster Museum» (*Scooby Doo #17*, 1998), podemos leer «GREEEU-UNNNK!» o «GRUUNK!». Es más, aunque no está acreditado y existen dudas de su autoría, hay quien sostiene que Newman está también tras los guiones de *Naza, Stone Age Warrior #9* (1966), serie para la que ya había escrito, al menos, los episodios de los números #3-4. Pues bien, creemos que las onomatopeyas del cuadernillo («ALLUUNEEK!», «GREEUNK!») podrían servir como prueba para confirmar esta tesis.

La influencia de Paul S. Newman llega hasta autores como Walt Simonson, paleontólogo para más señas, considerado uno de los maestros de la onomatopeya³⁸. Simonson no solo experimenta formalmente con estos iconos, sino que además busca dar su propia voz a los dinosaurios a partir de las convenciones del género, que conoce en profundidad. Así, en su adaptación de *Jurassic Park* (Topps, 1993) encontramos, junto al típico «ROAARR», la variación del sonido que dio nombre a los *honkers* «HRRRROONNK» o «AARHUUNCK», que recuerda al «ARUNNK!» de Newman. Simonson vuelve a jugar con el material creado por Newman en «KREEHUNNK!» de *Fantastic Four #346* (1990) o «RUNNCK!» y su variación «ROUNCK!» de «Persistence of Memory» (*Disney Adventures #2*, 1991), donde también encontramos «KREE HONKK!», «KEREEEEONK!» o «WHREE HONK!».

The Flintstones

Esta famosa *sitcom* animada, creada en 1960 por William Hanna y Joseph Barbera para el canal ABC, ha sido adaptada a partir de 1961 tanto a tira de prensa (por Gene Hazelton) como al *comic book* a través de cabeceras publicadas sucesivamente por Western Publishing (responsable de *Turok* o *Tarzan*), Charlton y Marvel en los años 70, Harvey y Archie en los años 90 o DC a partir de 1997.

Como Dinny en *Alley Oop*, el principal responsable de las onomatopeyas en *The Flintstones* es Dino, la mascota de los protagonistas. Aunque tiene apariencia de prosaurópodo, Dino es definido alguna vez como «Snorkasaurus» («*snork*» significa «roncar») o «Doggiesaurus», lo que explica su conducta perruna y las onomatopeyas que a menudo le acompañan en los *comic books* como «ARF! ARF!», «WOOF!», «BLARK!» o «BARK!» (significa «ladrar»). Sin embargo, Hazelton trató de darle un carácter propio en la prensa, desarrollando onomatopeyas propias como «GLEECH!», «GLEEF!» o «GLEEK!», posiblemente derivadas de «*glee*» («júbilo, contento»), «YIPP YIPP!» («*yip*» es un diminutivo de «ladrido») o «GORK!», aunque de vez en cuando recupera el famoso «HONK!».

³⁸ BEARES, Octavio (2014). *Op. cit.*

Hazelton jugó con el recurso de un modo realmente imaginativo. En la tira del 2 de mayo de 1963, Dino cree que los balbuceos de la bebé Pebbles corresponden al idioma de los dinosaurios y trata de mantener una conversación onomatopéyica de besugos con ella («GWEE!», «GLEEP?», «GAGA! GAGA!», «GROINK!», «GOO! GOO! GOO!») hasta que comprende su error. En la tira del 31 de octubre de 1971, ambos mantienen otra de esas conversaciones en las que lo de menos es lo que se cuentan (FIG. 4).

También en los *comic books* es posible encontrar algunas onomatopeyas peculiares. Un curioso método creativo que tiene cierta continuidad es prescindir de las vocales en busca de sonoridades estrambóticas como «KXT!», «TKSQ!», «NX!», «SQX!», «HTHKTLTI!», «XYZ!», «BZD!», «SNRL!», «GRK!» o «QXT!». En 1975, el guionista Joe Gill desarrolló en Charlton el lenguaje de Dino a través de las más alocadas onomatopeyas («FLOOGL!», «MGLFULUK!», «LLMPHYD!», «FLUGLMRK!») que acabaron evolucionando hasta asimilarse al habla humana: en «Whotta Day!» (*The Flintstones* #37), acompaña «TISULHUTMUP!» de su traducción simultánea «This'll shut him up!»³⁹.



FIG. 4. HAZELTON, Gene. *The Flintstones*. Nueva York, McNaught Syndicate, 1971.

Ese mismo año apareció otro ejemplo de traducción de onomatopeyas dinosaurianas en el episodio de la serie británica *Major Jump Horror Hunter*, publicado en el quinto número de *Monster Fun*, cuando el protagonista intenta cazar a un saurópodo poniéndole un cubo en la cabeza, pero

³⁹ «¡Esto le hará callar!» (traducción propia).

parece que tiene otra al final de la cola y se enfada bastante: «GURRR! GWPH GARRR!» («I suppose you think that's funny!»⁴⁰).

También hubo alguna onomatopeya que acabó dando una personalidad sonora característica a Dino en los *comic books*: en «Roughing It» (sin acreditar, *The Flintstones* #37, 1967), Wilma disfraza a Dino con la alfombra de piel de tigre de Betty para dar un susto a sus maridos, pero la mascota sigue siendo reconocible por sus cómicos ladriditos perrunos «YIPP! YIPP!» que ya había utilizado Hazelton en la prensa, como se ha visto, y a la larga se convertirán en su seña de identidad, indisimulados en los años setenta como «YIP! YIP!». En la reciente actualización para DC (2016-2017) de Mark Rusell, con ilustraciones de corte realista de Steve Pugh, esta onomatopeya se ha recuperado transformada en «YAP! YAP!» (significa «ladridos»).

Onomatopeyas mesozoicas en otras lenguas

Aunque la mayoría de los autores de cómics se limita a reproducir el registro anglosajón, más o menos adaptado a las peculiaridades fonéticas y ortográficas de su geografía, algunos han generado sus propias onomatopeyas dinosaurianas, contribuyendo a enriquecer el panorama global de la expresión sonora especulativa en la narrativa gráfica. Por ejemplo, en *Les aventures de Tonton Molecule* (1951) el francés Jean Ache presenta «OCK!» u «HOCK!» y un pterosaurio crascita como un cuervo: «COUAC!» (equivaldría al castellano «¡cruac!»)⁴¹. Encontramos un sonido parecido («OUAK! OUAK!») emitido por un personaje disfrazado de dinosaurio en el episodio del clásico galo *Les pieds nickelés* «Organisaterus de voyages en tous genres» (1962). En el de *Arthur le fantôme justicier* «Les homo-sapiens» (Jean Cézard, 1961-1962), *Brontosaurus* dice «GLAC» o «ARRH» y un pterosaurio «AOUH!» o un desconcertante «MIAOU». En otro episodio, «Une histoire de la préhistoire» (1970), un troglodita atiza un cachiporrazo en la cabeza a un saurópodo que se queja con un «HYPCH», una voz que Cézard remite con un asterisco a una cartela donde aclara que se trata del «cri de détresse d'un diplodocus femelle les jours pairs par opposition a WOUAFF les jours impairs...»⁴².

Aunque no falta algún «HOOONK!», en las adaptaciones a viñetas de las novelas del crononauta belga Bob Morane (Henri Vernes, 1953) hay algunas onomatopeyas características que sirven para toda clase de animales («KRIIAAK») o específicas de algunos, como el «KREUEU» de *Brachiosaurus* o el «ZTRIIIT» («*Triit*» es el ruido que hace el silbato de un policía) de los pterosaurios. En una viñeta del episodio de *Tounga* «Le combat des géants» (Edouard Aidans, 1967), escuchamos a un terópodo y un saurópodo exclamar «WRUNK!» o «RUNNK!», lo que creemos un homenaje al clásico norteamericano *Turok*. También Marc Wasterlain utiliza alguna onomatopeya anglosajona como el grito de los pterosaurios de *Tarzan* «ARK» que, además, versiona como «ERK», pero la mayoría de su repertorio es francófono como «BRÂÂÂÂÂ» y «HÛÛÛÛÛ», recuperadas del relato breve de los Pitufos «Les schtroumpfosaures». Además, en

⁴⁰ «¡Supongo que te parecerá gracioso!» (traducción propia).

⁴¹ SAFFI, Sophie. «Chants et cris d'animaux: corpus d'onomatopées et de verbes français et italiens», en *Italies*, n.º 12 (2008), pp. 173-190. Disponible en <https://doi.org/10.4000/italies.1240>

⁴² «Grito de auxilio del diplodocus hembra los días pares, frente a WOUAFF los días impares» (traducción propia).

sus guiones para «Natacha et les dinosaures» (1998) o «Les pixels et les minidinosaurios» (2012) añadió «GLOU GLOU» —como el arrullo de las palomas o el glugluteo del pavo⁴³— o «KRAÏK» y caracterizó a los bebés dinosaurios (fueran braquiosaurios o fieros tiranosaurios) con un tierno «KWIIIK». Esta última onomatopeya podría estar influenciada por la saga flamenca *Suske en Wiske* (1945), conocida en el área francófona como *Bob et Bobette*, donde el belga Willy Vandersteen introdujo «YUC!», «YAOUWEEE!» o «KWEEK», si bien utiliza esta expresión cuando un dinosaurio salta sobre unas llamas o a una cría le atropella un vehículo la cola.

En sus cómics de bolsillo *Sigurd* (1953), *Nick* (1958) o *Tibor* (1959), el alemán Hansrudi Wäscher solía utilizar en general la clásica «GROARR!»⁴⁴ junto a otras más propias del área germana como «ORK!», «GRONK!» o «UURK!» y, para pterosaurios, «KRIÄAK!». Estas onomatopeyas también son usadas por Harry Messerschmidt, que acuñó «GARK!» en *Arlan* (1976), donde encontramos algunas típicas de *Turok* como «GRUNK!» o «KREEK!». En *Micky Maus* se publicó «Ein Ei aus der Kreidezeit» (2012)⁴⁵, donde los pterosaurios gritan «KRÄHÄÄ!», «KREEEEEH!», «KROOOOH!» y los velocirraptores «FAUCH!» (de «*fauchen*»: «gruñido»). El más expresivo resulta ser un hadrosaurio lambeosaurino parlanchín que no para de emitir sonidos de todo tipo, como «PIEPS?», «QUARK!», «JARP!», «JAUUUUU!», «SCHNURRRR!» (de «*schnurren*»: «ronronear»), «QUIEK?» (de «*quieken*»: «chillar») o «KNURR!» (de «*knurren*»: «gruñir»).

El gruñido perruno «ARRFFF!!!» del protagonista del episodio de la serie de ciencia ficción *S.K.1* «La lotta col dinosauro» (*Topolino* #154, 1935) parece apuntar a cierta desorientación paleontológica en los primeros cómics italianos. Algo parecido sucede con los «HUGH!» más propios de trogloditas que de los terópodos de «La vendetta di Ferrus» (*Mistero* #27, 1947). En los exitosos *fumetti* de la familia Bonelli es posible encontrar onomatopeyas emitidas por fauna propia del Mesozoico en el episodio de 1966 de *Zagor* «L'abbiso verde» («WOOAARRRR», «YAAAHEEEEE») o en los de *Tex* «La terre dell'abisso» (1960) y su continuación «Nel covo dei mostri» (1961): «HOOOHAAAHHH», «HAARRGGHOOOHAAA», «HUUHUUMPPFF», «HAARFFF», «HAAAHUUURRGG» o «HAARRRR».

En el penúltimo cuadernillo de su serie *Ocurrió una vez*, «En la noche de los tiempos» (1958), Boixcar introdujo un imposible diálogo entre un terópodo y un cavernícola que le responde (FIG. 5). El guionista Víctor Mora desarrolló con carácter general «GRUUARRG» (una mezcla de «GRRR» y «ARRG») o la más personal «BRAURM» en «Un ser del pasado» (*Trueno Color* #68, 1970) y «El monstruo del volcán» (*El capitán Trueno Extra* #109, 1962), respectivamente, y en «Misteriosa desaparición» (*El Jabato* #121, 1961) *Tyrannosaurus rex* gruñe las similares «¡BRAUGG...!» y «¡GRAUG...!». En «Hace un millón de años» (*Katán* #10, Fernando Sésen/Jaime Brocal, 1961), un pterosaurio grita «¡JUÍÍÍÍ!» y el que persigue el protagonista de

⁴³ SAFFI, Sophie. *Op. cit.*

⁴⁴ Además de variantes como «Grouurr!», «Grauorrr!», «Grouarr!», «Groaooor!», «Grrruuu!», «Graooo!» o «Gruaurr!».

⁴⁵ Aparecida originalmente como «Junior skal hjem», en el número 31 de 2010 de la danesa *Anders and & Co.* El guion era de Carol y Pat McGreal y los dibujos de Tino Santanach Hernández.

Dick Foster, piloto de pruebas (José Antonio Vidal/Luis Casamitjana, 1962) grazna «¡BROUAK!».

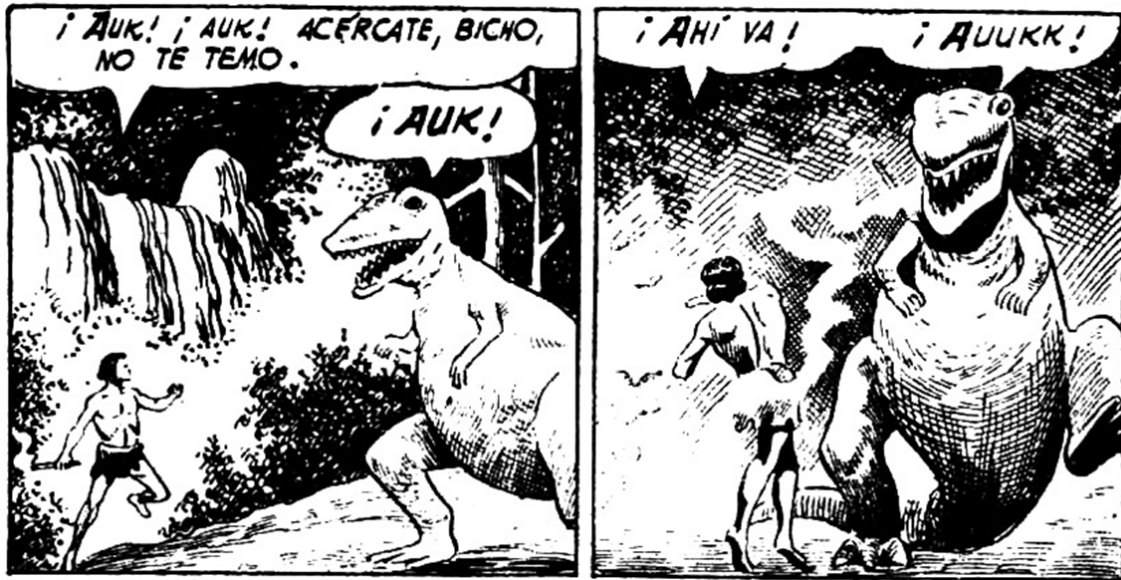


FIG. 5. BOIXCAR. *Ocurrió una vez* #15. Barcelona, Ediciones Toray, 1958, p. 15.

También en los clásicos de humor de Bruguera se pueden encontrar onomatopeyas originales. José Escobar modificó el típico gruñido «GRRR» con una terminación fricativa sorda en la expresión del dinosaurio, «¡GRRRNX!», que aparece en la historieta breve «Dos milenios de Zipi y Zape» (recopilada en *Escobar: Rey de la historieta*, 1984). Francisco Ibáñez utilizó para el chillido de los pterosaurios la castiza expresión «¡ÑIEEECK!» («Mortadelo: Especial Prehistoria», 1978) o sus variantes «¡GRRRNIECK!» y «¡GRRRNIAACK!» («Dinosaurios», 1993), cuya «eñe» inicial no deja lugar a dudas sobre su origen hispánico. Isabel de la Cruz y Cristina Tejedor clasifican esta onomatopeya entre aquellas expresiones de los tebeos de humor de Bruguera que denotan frenado o aceleración, a las que curiosamente también pertenecería «SKREEEK», que las autoras relacionan con «*to screech*», que significa «chirriar»⁴⁶. Este verbo también puede traducirse como «chillar» y se trata de una de las onomatopeyas anglosajonas más comúnmente usadas en pterosaurios, como se vio en *Tarzan* y también puede comprobarse en cómics de Bob Kanigher como *War That Time Forgot* y *Wonder Woman*, o en el *Devil Dinosaur* de Jack Kirby, por poner otros ejemplos.

El chileno Themo Lobos también hizo un uso creativo y especulativo de la onomatopeya en las aventuras prehistóricas del crononauta Mampato. En «Kilikilis y Golagolas» (1968) los pterosaurios graznan «¡CRAA!» o «¡CROO!» —junto a otros sonidos más comunes en este tipo de cómics—, en «El palito mágico» (1972-1973) un plesiosaurio exclama «¡KJJSSSH!» y en «El

⁴⁶ CRUZ CABANILLAS, Isabel De La y TEJEDOR MARTÍNEZ, Cristina. «La influencia de las fórmulas inarticuladas, interjecciones y onomatopeyas inglesas en tebeos españoles», en *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*, vol. 4 (2009), pp. 47-58. Disponible en <http://doi.org/10.4995/rlyla.2009.734>

huevo» (1977-1978) es posible encontrar onomatopeyas dinosaurianas como «¡IAAARRRGH!», «¡KRRRJ!», «¡CAAJRR!» o «¡GRUNF!», entre otras.

La onomatopeya tiene un peso específico en la lengua japonesa aún mayor que en el inglés. Los japoneses distinguen entre 擬音語, *giongo* (palabras que imitan sonidos, suelen duplicarse y se escriben en el silabario *katakana*) y 擬態語, *gitaigo* (palabras que imitan estados o emociones y se transcriben en *hiragana*), siendo ambas utilizadas en el habla cotidiana, a diferencia de las onomatopeyas occidentales⁴⁷, de manera que la creatividad de los artistas nipones puede acabar trascendiendo al lenguaje hablado, transformándolo. En tanto nuestro interés se reduce a los sonidos emitidos por dinosaurios y otros reptiles mesozoicos, aquí nos limitaremos a los *giongo*.

También los *mangakas* tratarán de asimilarlos a voces de la fauna actual. El gruñido de Godzilla («ガオー» [gaō], esto es, «GRRR») no se distingue del de un oso o un león. Curiosamente, el graznido del pato se transcribe en *katakana* «ガーガー» [gā gā]. Podría decirse que ガ [ga] equivale tanto a «GRRR» como a «HONK» y, de hecho, es una de las onomatopeyas más comunes de los dinosaurios nipones en sus múltiples variantes «ガー—», «ガツ», «ガー—ツ», «ギャヤヤ», «ガブツ» o «ガン—»⁴⁸, que también equivaldría a *boom*, *wham* o *bang* y, como *gitaigo*, expresa un estado de shock.

Por otra parte, los graznidos chirriantes que se presuponen a los pterosaurios son a menudo descritos como los del albatros («キーキー» [kiki] o «ギヤー» [gyā]), aunque los simios emiten un «キャツキャツ» [kya! kya!] muy parecido. Los pterosaurios de *Blue Hole* (Yukinobu Hos-hino, 1992) gritan «キヤヤヤ» o «キエヤヤヤ» [Kyaaa], expresión que forma parte también del repertorio de los deinonicos. En este manga abundan las onomatopeyas con sonidos vocálicos finales prolongados, como «ザオオオ» [zaoooo], «フオオオ» [fuoooo] o «ブオオ» [buooo].

Otra onomatopeya frecuente en dinosaurios es ザ [za] y sus variantes «ザアアア», «ザツ», «ザザア» o la similar «サアア» [saaa]. Pero hemos encontrado muchas más: «シヤアアア» [shiyaaaa], «シユウ» [shiyuuuu], «ドツ» [do!], «ドゴツ» [dogo!], «ドバアア» [dobaaa], «ゴツ» [go!], «ゴウン» [goun], «ガルキ» [gark], «チセツ» [chise!], «ボン» [pon], «スウウ» [suuu], «ズズン...» [zuzun] o «ズツ» [zu!] (Fig. 6).

⁴⁷ HOLT, Jon y FUKUDA, Tepei. «The Power of Onomatopoeia in Manga’, an Essay by Natsume Fusanosuke with Translators’ Introduction», en *Japanese Language and Literature*, vol. 56, n.º 1 (2022), pp. 157-184. Disponible en <https://doi.org/10.5195/jll.2022.170>

⁴⁸ — indica que la vocal es larga, ツ un final abrupto, que podría equivaler a una exclamación, y ヌ una acción ligera o el resultado de esa acción.



FIG. 6. ISHINOMORI, Shōtarō. *Genshi Shōnen Ryū #1*. Tokio, Akita Shoten, 1971, p. 24.

Aunque la influencia del manga en los creadores occidentales es patente desde los ochenta, las barreras lingüísticas han impedido que sus onomatopeyas trascendieran a los cómics europeos y norteamericanos. A menudo, los editores optan por traducirlas utilizando formas anglosajonas o locales. Muchas coexisten con su traducción o han sido respetadas en su estado original, en tanto los *mangakas* las conciben como potentes iconos que se expanden con libertad por las viñetas sin respetar las cesuras de los *gutters*, hasta que el límite físico del borde de la página las corta en seco. En cualquier caso, la realidad es que la mayoría del público occidental desconoce el silabario *katakana*.

Mucho menos conocidos son los cómics del resto de la geografía asiática, que han imprimido su propia idiosincrasia a las voces de la fauna mesozoica. Por ejemplo, los terópodos contra los que lucha el robot protagonista del tebeo vietnamita *Dũng sĩ Hesman* (Nguyen Hung Lan, 1993) gruñen «GRÚ» o «GRÉC», aunque también hemos encontrado el típico «GR..R..», y la onomatopeya más frecuente en la coreana *Saurus* (Lino, 2019) es ㄱ야! [Kyat] o su variante ㄱ야아아아아 [Kyaaaaah]. Finalmente, en el #1379 (c.1972/73) de la revista bengalí *Shuktara* encontramos a un saurópodo gruñendo con una «erre» sostenida (রররর) y en la décima entrega de *Super Comando Dhruva* (1990) un terópodo sisea como una serpiente (no olvidemos que se trata de un animal muy especial para el hinduismo): হসি [hisa].

Conclusiones

El cómic es una forma de narrativa secuencial en la que el sonido no está restringido por los condicionamientos del mundo físico, salvo en la medida en que este pueda limitar la fantasía de creadores y lectores. De este modo, es posible reproducir gráficamente expresiones sonoras producidas por eventos naturales endémicos de planetas por descubrir, artefactos futuristas o especies extintas hace millones de años.

El valor expresivo de la onomatopeya opera allí donde el lenguaje articulado no alcanza y su potencial icónico es enorme en el cómic, siendo capaz de narrar por sí misma una historia al tiempo que permite todo tipo de tratamientos estéticos, pudiendo convertirse en un motivo artístico de primer nivel.

Tanto por la propensión natural del idioma inglés a la onomatopeya como por la posición dominante del cómic norteamericano en el mercado y su influencia sobre el resto de la industria, el universo sonoro mesozoico ha cobrado forma fundamentalmente en tiras de prensa y *comic books* anglosajones. Sin embargo, cada lengua ha desarrollado sus propias onomatopeyas, siendo especialmente rico en este sentido el idioma japonés, que las utiliza incluso para expresar estados de ánimo y las ha incorporado al habla cotidiana.

El estado de la ciencia no permite conocer con un mínimo de certeza cómo sonaban las voces de las distintas especies que poblaron el planeta durante el Mesozoico, aunque los hallazgos en esta materia se están precipitando en los últimos años. En este marco, todas las opciones sonoras permanecen abiertas a la conjetura en el terreno de la paleoficción.

A la hora de reconstruir las voces del Mesozoico, la mayoría de los creadores han buscado modelos en la fauna actual, tradicionalmente mamíferos depredadores. Esta opción facilita la comunicación con el lector, ya que se está partiendo del mismo punto de referencia. Por tanto, la comprensión del mensaje ofrece menor complicación y la lectura resulta más fluida. No obstante, algunos autores han arriesgado un poco más tratando de transcribir los sonidos que su imaginación les sugería. De este modo, han enriquecido sus obras, dotándolas de un universo sonoro propio que las convierte en únicas.

Si en las historietas de aventuras las onomatopeyas buscan reforzar el papel de los dinosaurios como amenaza en apariencia insalvable para los protagonistas, en las humorísticas son un instrumento idóneo para burlarse de esa misma amenaza, desnaturalizándolos como meros animales de compañía mediante voces propias de animales domésticos, subrayando su docilidad y reforzando su vis cómica. Sin embargo, en este tipo de cómics la onomatopeya es también utilizada para explorar la expresividad de estos animales, que llegan incluso a imitar el habla humana, lo que contribuye a asimilarles al resto de personajes del reparto.

Ya sea retratándoles como monstruos letales o como fieles compañeros, las onomatopeyas de los cómics han contribuido a edificar el imaginario colectivo sonoro de los dinosaurios. En este ejercicio de imaginativa anticipación científica, la gramática del medio ha explorado sus recursos —mostrando así sus posibilidades— para sugerir sonoridades que solo pueden hallarse, hoy por hoy, en el mundo de las ideas.

Agradecimientos

A Aída por su ayuda con las onomatopeyas japonesas.

Bibliografía

- BEARES, Octavio. «La grafía en la historieta: evolución de la combinación de texto y dibujo en los orígenes y primer desarrollo del cómic», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 1 (2013), pp. 63-90. Disponible en <https://doi.org/10.37536/cuco.2013.1.1064>
- «La grafía en la historieta: modos, lugares y estética», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 2 (2014), pp. 31-52. Disponible en <https://doi.org/10.37536/cuco.2014.2.1322>
- BENAYOUN, Robert. *Le ballon dans la bande dessinée*. París, André Balland, 1968.
- BOIXCAR. *Ocurrió una vez #15*. Barcelona, Ediciones Toray, 1958.
- CHARMER, Charlie. *El Comicsaurio*. Málaga, Applehead Team, 2021.
- CLARKE, Julia *et al.* «Fossil evidence of the avian vocal organ from the Mesozoic», en *Nature*, n.º 538 (2016), pp. 502-505. Disponible en <https://doi.org/10.1038/nature19852>
- CONTENTO, William G. *Index to Science Fiction Anthologies and Collections, Combined Edition* [base de datos]. S.I., 18 de marzo de 2015. Disponible en <http://www.philsp.com/resources/isfac/0start.htm>
- CRUZ CABANILLAS, Isabel De La y TEJEDOR MARTÍNEZ, Cristina. «La influencia de las fórmulas inarticuladas, interjecciones y onomatopeyas inglesas en tebeos españoles», en *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*, vol. 4, (2009), pp. 47-58. Disponible en <http://doi.org/10.4995/rlyla.2009.734>
- DEFORREST, Tim. *Storytelling in the Pulps, Comics, and Radio: How Technology Changed Popular Fiction in America*. Jefferson, McFarland, 2004.
- GASCA, Luis y GUBERN, Román. *Diccionario de onomatopeyas del cómic*. Madrid, Cátedra, 2008.
- DU BOIS, Gaylord y MARSCH, Jesse. «The lion of Cathne», en *Edgar Rice Burroughs' Tarzan* #133, 1963.
- HABIB, Michael. B. «Fossils Reveal When Animals Started Making Noise», en *Scientific American*, vol. 326, n.º 1 (2022). Disponible en <https://www.scientificamerican.com/article/fossils-reveal-when-animals-started-making-noise/>
- HAMLIN, Vincent T. *Alley Oop*. Nueva York, King Feature Syndicate, 16 de octubre de 1937.
- HAZELTON, Gene. *The Flintstones*. Nueva York, McNaught Syndicate, 1971.
- HEACOCK, Paul (ed.). *Cambridge Academic Content Dictionary*. Cambridge University Press, 2008.
- HOLT, Jon y FUKUDA, Teppei. «'The Power of Onomatopoeia in Manga', an Essay by Natsume Fusanosuke with Translators' Introduction», en *Japanese Language and Literature*, vol. 56, n.º 1 (2022), pp. 157-184. Disponible en <https://doi.org/10.5195/jll.2022.170>
- HUSILLOS RUIZ, Araceli. *Las pequeñas palabras y su traducción: glosario trilingüe de onomatopeyas (español-inglés-francés)* [trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Valladolid, 2018. Disponible en <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/33979/TFG-O-1429.pdf?sequence=1>
- ISHINOMORI, Shōtarō. *Genshi Shōnen Ryū#1*. Tokio, Akita Shoten, 1971.

- LÓPEZ SANJUAN, Octavio. *Hace un millón de años: Todo el cine de dinosaurios*. Madrid, Diábolo Ediciones, 2020.
- METCALF, Greg. «“If You Read It, I Wrote It”: The Anonymous Career of Comic Book Writer Paul S. Newman», en *The Journal of Popular Culture*, vol. 29, n.º 1 (1995), pp. 147-162. Disponible en https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.1995.2901_147.x
- MYHRVOLD, Nathan P. y CURRIE, Philip J. «Supersonic sauropods? Tail dynamics in the diplodocids», en *Paleobiology*, vol. 23, n.º 4 (1997), pp. 393-409. Disponible en <https://doi.org/10.1017/S0094837300019801>
- NEWMAN, Paul S. y TODARO, Angelo. *Turok, Son of Stone #76*. Wisconsin, Gold Key, 1972.
- PEDRANTI, Gabriela. «R. Gubern: “La onomatopeya es imprescindible en el cómic”», en «Suplemento Cultural», *ABC*, 14 de marzo de 2009. Disponible en <http://culturacomiquera.files.wordpress.com/2009/06/cultural-14-03-2009-pagina-0542.pdf>
- PEÑA MÉNDEZ, Miguel. «La desesperante levedad de la consideración artística. Procesos y retrocesos en la artificación del cómic», en *Papeles de cultura contemporánea*, n.º 22 (2019), pp. 9-36. Disponible en <https://doi.org/10.30827/pcc.v0i22.15604>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA y ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA (eds.). *Diccionario de Americanismos*. Madrid, Santillana, 2010.
- REDONDO REYES, Pedro. «Onomatopeya, imitación y poesía en Grecia y Roma», en *Studia Philologica Valentina*, vol. 21, n.º 18 (2019), pp. 209-229. Disponible en https://www.uv.es/sphv/21/12_SPhV_21_Redondo_209-229.pdf
- RIEDE, Tobias *et al.* «Coos, booms, and hoots: The evolution of closed-mouth vocal behavior in birds», en *Evolution*, vol. 70, n.º 8 (2016), pp. 1734-1746. Disponible en <https://doi.org/10.1111/evo.12988>
- SAFFI, Sophie. «Chants et cris d’animaux: corpus d’onomatopées et de verbes français et italiens», en *Italies*, n.º 12 (2008), pp. 173-190. Disponible en <https://doi.org/10.4000/italies.1240>
- VALERO GARCÉS, Carmen. «Análisis comparativo del uso y traducción de formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en cómics y tebeos», en MOSKOWICH, Isabel *et al.* (coords.) *Some Sundry Wits Gathered Together*. A Coruña, Universidade da Coruña, Servizo de Publicacións, 1997, pp. 227-236.
- VV. AA. *Los hijos de Pulgarcito*. Bilbao, Astiberri, 2004.
- WEISHAMPEL, David B. «Acoustic Analyses of Potential Vocalization in Lambeosaurine Dinosaurs (Reptilia: Ornithomimidae)», en *Paleobiology*, vol. 7, n.º 2 (1981), pp. 252-261. Disponible en <https://doi.org/10.1017/S0094837300004036>
- YLÄ-OUTINEN, Laura. *Les onomatopées anglaises introduites en français par la bande dessinée* [trabajo de Fin de Máster]. Universidad de Jyväskylä, 2013. Disponible en <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/41228/URN:NBN:fi:jyu-201304221475.pdf>
- YOSHIDA, Junki, KOBAYASHI, Yoshitsugu y NORELL, Mark A. «An Ankylosaur Larynx Provides Insights for Bird-like Vocalization in Non-avian Dinosaurs», en *Communications Biology*, vol. 6, n.º 152 (2023). Disponible en <https://doi.org/10.1038/s42003-023-04513-x>