

Een strip is niet simpelweg een combinatie van beeld en gesproken woord. Op het eerste gezicht denkt men bij het woord 'strip' aan tekeningen in hokjes met tekst in ballonnen en kadertjes. Maar dan vergeet men een belangrijk onderdeel van de strip: de klanknaboetsingen. Bijna alle stripmakers maken er gebruik van. Want een ontploffing is heel wat minder indrukwekkend als er geen **BOEM** bij staat.

Stripauteurs of -scenaristen gebruiken klanknaboetsingen om een belangrijke lacune in de strip op te vullen: de strip moet het in tegenstelling tot de film zonder geluid stellen. Maar veel inventieve stripmakers hebben die lacune tot een grote troef omgevoerd.

Wat zijn klanknaboetsingen eigenlijk? Klanknaboetsingen nemen een hele speciale plaats in de taal in, en dus niet alleen in strips. Ze zijn geen gewone woorden, want ze hebben geen echte betekenis: bij voorbeeld **PLOF** bootst enkel iets na dat valt, maar heeft niet de betekenis van vallen: 'neerkomen op, terechtkomen in'. Klanknaboetsingen zijn nabootsing van geluiden, terwijl andere woorden uit louter willekeurige klanken samengesteld zijn. En de klanknaboetsingen die in strips voorkomen, zijn daarbij nog ongewoon omdat ze niet in het meervoud kan zetten, en er geen verkleinwoord van kan maken. **BOEM** is altijd **BOEM**, eventueel **BOEMMM**, maar nooit **BOEMEN** of **BOEMPJE**. Daardoor onderscheiden klanknaboetsingen in strips zich van klankna-

boetsingen die in de gewone woordenschat voorkomen: koekoekje en koekoeken bestaan wel.

In strips komen nog een groot aantal uitroepen van personen voor, die soms ook bij de klanknaboetsingen gerekend worden: **HMM**, **HOERA**, **GRR**, **HUMPF**. Die uitroepen bootsen echter niets na, dus horen ze niet thuis bij de klanknaboetsingen. Blijven nog over: **PARDAF**, **SPLASH**, **DRING**, **PATS**, **KUKELEKU** en nog heel veel andere. In een strip zijn die echte klanknaboetsingen gemakkelijk te ontdekken, want in tegenstelling tot uitroepen zoals **HUMPF**, staan ze bijna nooit in tekstballonnen. Klanknaboetsingen worden rechtstreeks op de tekening geplaatst. Dat illustreert mooi dat klanknaboetsingen in strips de grens vormen tussen tekst en tekening. Het is bij voorbeeld ook zelden duidelijk wie de klanknaboetsingen verzint: de tekenaar of de scenarist. Meestal is die taak voorbehouden voor de tekenaar, maar dat is zeker niet altijd zo. In ieder geval is het de tekenaar die de klanknaboetsing – ook wel

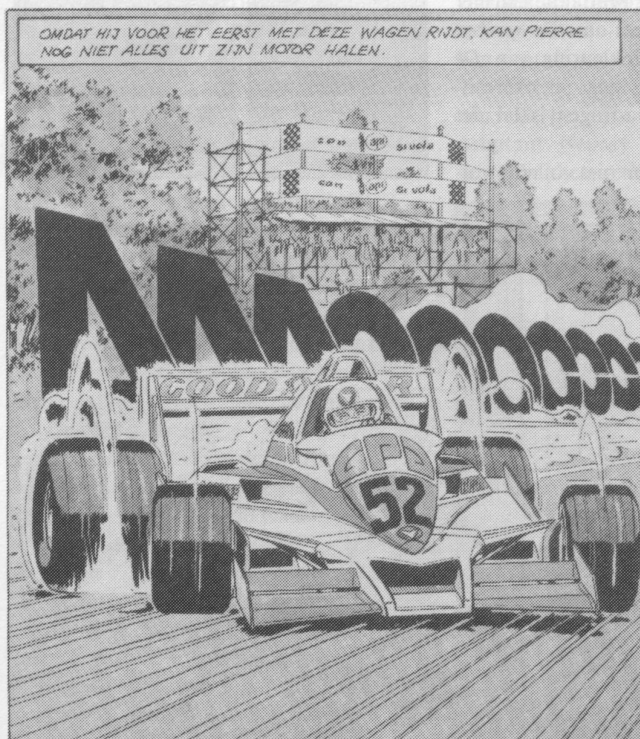
KLANKNABOETSINGEN IN STRIPS



onomatopee – in beeld moet brengen en dat resulteert in mooi grafisch werk. Omdat klanknaboetsingen in de tekening moeten komen, maken ze er meestal ook een geïnter-

door
GERT MEESTERS

greerd deel van uit. Tekenaars hebben een heel repertoire tot hun beschikking om een klanknaboetsing zo echt en expressief mogelijk in de tekening weer te geven. In het eenvoudigste geval bepaalt de tekenaar alleen welke grootte en welke kleur het beestje krijgt: meestal staat een klanknaboetsing onopvallend in het zwart, maar rood is ook erg in trek en soms vind je gele klanknaboetsingen (bij voorbeeld in *Durango* van Yves Swolfs). De overwegende kleuren in de tekening spelen hierbij een belangrijke rol. De klanknaboetsing mag niet al te veel uit de toon vallen en de beeldcompositie niet te veel beïnvloeden, tenminste niet bij de niet zo luide of opvallende geluiden op de achtergrond. Als de weer te geven geluiden wel zeer luid zijn, dan beheerst de klanknaboetsing de compositie van de tekening. Dan komt er al wat meer creativiteit van de tekenaar aan te pas. Wanneer een huis ontploft, is de klanknaboetsing zowat het centrale gegeven in de tekening. De ontploffing wordt ook door de tekening zelf weergegeven natuurlijk, in de vorm van een steekvlam bij voorbeeld. Maar dat is blijkbaar nog niet voldoende. Een bijbehorende klanknaboetsing wordt haast uitgewerkt tot een tekening. De letters worden onregelmatig bibberend of onvolledig weergegeven, uit-



Links, Bij Michel Vaillant geven de klanknaboetsingen het traject van de wagens aan en hoe oorverdovend het geluid is.

Boven, Ook Nederlandstalige auteurs gebruiken soms duidelijk uitheemse klanknaboetsingen, zoals hier bij Boes. Rechtsboven, **TSRAAAAAAK!** Een typische Asterix-onomatopee. De auteur kon niet terugvallen op een bestaande onomatopee en verzor er dus zelf eentje. Rechtsonder, Engelse klanknaboetsingen worden vaak gebruikt omdat ze zeer expressief zijn.

OTSINGEN PS

deinend zoals het geluid van de ontploffing zelf.

In *Michel Vaillant* kun je merken dat **Jean Graton** erg veel aandacht besteedt aan de grafische vorm van de klanknabootsingen. Ze geven het traject aan van de rijdende wagens en geven ook aan hoe oorverdovend het geluid dat ze voortbrengen wel is. Het verschil tussen een oneindig langgerekt **IIIIIIIIII** en een kronkelend snelheidslijntje om de slipstream weer te geven, is daarbij niet zo groot. Een klanknaboetsing kan dus meer doen dan een geluid omzetten in beeld: ze kan ook andere informatie overbrengen. Klanknaboetsingen behoren bijgevolg tot de specifieke beeldtaal die een striptekenaar tot zijn beschikking heeft, net zoals de sterretjes om pijn aan te duiden of de lamp bij een idee.

Jean Graton hecht zodanig aan zijn klanknaboetsingen dat hij niemand toelaat om bij vertaling van zijn strips iets aan zijn klanknaboetsingen te veranderen. Het klinkt misschien vreemd dat er aan klanknaboetsingen iets veranderd zou worden, maar zo onlogisch is dat nu ook weer niet. Hoewel een klanknaboetsing altijd een geluid probeert weer te geven, dat voor iedereen ongeveer hetzelfde klinkt, kan ze van taal tot taal verschillen.

Een haan kraait in het Nederlands **KUKELEKU** en in het Frans **COCORICO**. De lezer verwacht dat zulke gevallen 'vertaald' worden, net zoals de tekst in de tekstballonnen vertaald wordt. Vaak moet daartoe enkel de schrijfwijze aangepast worden. In het

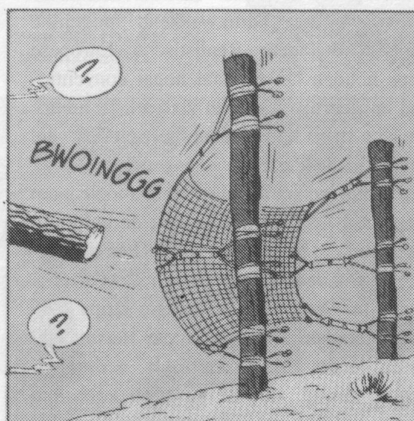
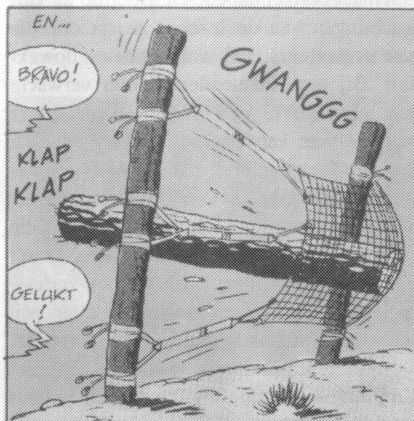


Nederlandse taalgebied worden nogal veel van oorsprong Franstalige strips verspreid en vooral in België is het publiek nogal gevoelig voor Franse schrijfwijzen: **PLOC** is toch niet helemaal hetzelfde als **PLOK** en **BOUM** is al helemaal minder fraai dan **BOEM**.

Nou, dan veranderen de vertalers dat toch even, zal je denken. Maar dat is niet zo eenvoudig. Omdat de klanknaboetsing op de tekening geplaatst is, en vaak in kleur, moeten alle vier de kleurenfilms aangepast worden om de klanknaboetsing in het Nederlands om te zetten. Dat kost niet alleen veel tijd en geld, maar eindigt vaak in een knoetboel waarin je de oorspronkelijke klanknaboetsing nog moeiteloos kan herkennen. Daarom opteren vertalers er meestal voor om **TCHAC** en **TOC** te laten staan en veranderen ze in het beste geval alleen

COCORICO. Want, zegt **Hans van de Boom** van Arboris, 'het verschil is klein en de lezers letten er al niet meer op'.

Om aan het vertaalprobleem toch iets te doen, vragen sommige uitgevers hun tekenaars om ofwel de klanknaboetsingen enkel in het zwart aan te brengen, zodat ze nog vrij gemakkelijk te veranderen zijn, ofwel ze 'internationaal' te houden, zodat ze in alle talen kunnen dienst doen. Met 'internationaal' wordt bedoeld dat er geen schrijfwijzen in voorkomen die in andere talen verkeerd gelezen worden of aanstoot kunnen geven. Dupuis en Lombard hebben trouwens elk een poging gedaan om een internationale uniformisering van de onomatopeënschat te realiseren. Zij hebben hun tekenaars een lijst bezorgd met allerlei klanknaboetsingen. Daarbij concentreert het internationale zich in de schrijfwijze van de k, de sj en de oe.





De letter c wordt sterk afgeraden. Voor sj en oe is de oplossing niet zo eenvoudig. Die nogal expressieve klanken worden in het Nederlands, Engels, Frans en Duits verschillend geschreven. De uitgevers proberen die klanken daarom gewoon uit te bannen.

Maar dat is niet zo gemakkelijk. Stripauteurs vinden meestal dat er nog wel een verschil is tussen *BOMM* en *BOEMM*. Elk verschil in het geluid en in de context (slaat de stripheld met een revolver of met een baseballbat?) heeft een invloed op de uiteindelijke klanknabootsing. Of zoals Marc Legendre het zeer intuïtief uitdrukt: 'In de spreektaal van mijn omgeving is er een groot verschil tussen een *MOT* in iemands gezicht of een *KLED* in iemands gezicht'. Het lijkt er dus op dat een klanknabootsing zeer veel nuances moet kunnen weergeven en dat daarom een standaardisatie niet zo goed lukt. Des te beter voor de creatieve stripauteurs die iets willen proberen met de klanknabootsingen.

Er bestaan zo veel verschillende klanknabootsingen voor ongeveer hetzelfde geluid, dat het een hele opdracht is om een inventaris te maken van al die onomatopoeën. Als klanknabootsing voor het geluid van een bel vond ik in zeventien willekeurige strips waarin belgeluiden nagebootst worden maar liefst dertien verschillende klanknabootsingen. Die variëren van het klassieke *RING* of *DRING* tot *DING DONG*, *TINGELING*, *DRIIIIIIN* en het onwaarschijnlijke *SJLORF*. De verschillen hebben veel te maken met verschillen van het soort bel dat nagebootst wordt. Maar ook de persoonlijke voorkeur van de auteur en de ingeving van het moment spelen een rol. Een keurslijf



Boven, 'Geluiden zijn niet altijd zomaar om te zetten in taal. Een zo goed mogelijke nabootsing is vaak onleesbaar', vindt William Vance.

Rechts, Marc Legendre ontwerpt veel klanknabootsingen zelf en inspireert zich daarnaast op zijn streektaal. Midden, Als het om klanknabootsingen gaat hanteert Peter de Smet een eigen vocabulaire.



voor het klanknabootsingebruik zou een slechte invloed hebben op de originaliteit die vaak ten toon gespreid wordt. Cijfers spreken hier boekdelen: in veertig willekeurige strips trof ik 2307 klanknabootsingen aan, waarvan minstens 600 verschillende.

Die creativiteit is afhankelijk van het genre of de subcategorie natuurlijk. Amerikaanse comics proberen elkaar vaak de loef af te steken met zo indrukwekkend mogelijke klanknabootsingen. Realistische Europese strips houden het meestal nogal conventioneel en gebruiken er niet zo veel. In humoristische strips komen veel meer en ook veel verschillende klanknabootsingen voor.

Het aantal verschillende klanknabootsingen per geluid heeft te maken met de aard van het geluid dat nagebootst wordt. Een eenvoudig en frequent geluid als een gewerschot levert in veertig willekeurige strips 245 klanknabootsingen op, waarvan slechts acht verschillende. *PANG* en *PAW* nemen samen driekwart van de gevallen voor hun rekening. De verklaring voor die beperkte

variatie wat betreft gewerschoten is tweevoudig: het geluid dat nagebootst moet worden, verschilt niet erg van het ene schot tot het andere; en hoe meer een klanknabootsing gebruikt wordt, hoe vaker een auteur ernaar zal teruggrijpen. Wanneer iedereen *PANG* gebruikt, heeft een auteur meestal niet de neiging om een andere klanknabootsing te zoeken. Die neiging heeft hij wel als hij zich moet voor de geest halen welke klanknabootsingen er meestal voor een dergelijk geluid gebruikt worden, of als hij zich het oorspronkelijke geluid moet proberen voor te stellen. Het mentale proces waardoor een geluid omgezet wordt in taal laat heel veel variatie toe. Het maatschappelijke proces waardoor een klanknabootsing algemeen wordt, noemt men lexicalisatie. Klanknabootsingen worden op dezelfde manier gelexicaliseerd als gewone woorden: door frequent gebruik bij verschillende mensen. Klanknabootsingen hebben iets uitgesproken humoristisch, omdat ze het geluid nooit helemaal perfect nabootsen. Door op de verwachtingen van de lezer in te spelen, kan een stripauteur heel wat lachbuien opwekken. Bij een rinkelende telefoon verwacht een lezer *RING* of *DRING* of iets dat er niet te veel van afwijkt. Iemand als Fritz van den Heuvel zet er dan *GNIRD* (omkering van *DRING*) of *SJLORF*, waarbij het hoofdpersonage zegt: 'Ik moet dringend die telefoongeluidonomatopee laten herstellen'. Van den Heuvel illustreerde ook het vertaalprobleem bij klanknabootsingen door een schot van een tank te larderen met *BAOUM*, waarop een personage vraagt of dat niet *BAOEM* moet zijn. Hij krijgt als antwoord dat 'de kogels van Franse makelij zijn'. In

de reeks Walhalla van Peter Madsen vind je een andere soort humoristisch gebruik van klanknabootsingen: een kleine jongen slaat een reus op het hoofd en dat brengt de klanknabootsingen **BONGJE**, **BONKJE** en **PAFJE** voort. Het is abnormaal dat onomatopeeën een verkleinwoord krijgen, maar de tekenaar slaagt er hier in op een grappige manier weer te geven dat de slagen van de jongen heel zachte slagen zijn. Normaliter drukt een tekenaar de nuances in het volume uit door een andere klinker te gebruiken: **PIF** klinkt heel wat minder luid dan **POF**.

Maar de creatieve geesten van de auteurs, het geluid zelf en de humoristische mogelijkheden volstaan niet om alle vormen te verklaren. Er sluipen veel klanknabootsingen uit andere talen in de Nederlandse voorraad binnen die er waarschijnlijk niet echt thuishoren. Nederlandstalige auteurs nemen die klanknabootsingen wel eens over, omdat ze beïnvloed worden door buitenlandse auteurs. Hanco Kolk en Gerrit de Jager gebruiken bij voorbeeld vaak Engelse of op het Engels geïnspireerde klanknabootsingen. Het is trouwens een open vraag of de klanknabootsingen die we 'Nederlands' vinden, niet gewoon een beetje aangepast zijn uit een andere taal. **PLOK** is bij voorbeeld hoogstwaarschijnlijk een herschrijving van **PLOC** uit het Frans. En de meeste Franse klanknabootsingen zijn op hun beurt een beetje aangepast uit het Engels. Veel Nederlandse klanknabootsingen zijn dus eigenlijk Engelse, die via het Frans in Nederlandstalige strips terecht komen.

Sommige auteurs zijn erg herkenbaar door de klanknabootsingen die ze gebruiken. Ze zijn er heel bewust mee bezig en hebben een eigen voorraad klanknabootsingen gecultiveerd. **Marc Legendre** heeft bij voorbeeld een heleboel klanknabootsingen die niemand anders gebruikt. Daarbij zijn er enkele die hijzelf wel zeer vaak gebruikt en die gebaseerd zijn op Antwerpse streektaal: **MOT** en **KLED** bij voorbeeld. Maar hij ontwerpt zelf ook een heleboel klanknabootsingen die hij maar één keer gebruikt.

Volgens Legendre wisselt hij zo veel af 'om mij te amuseren'. In het album *Biebel-sporten* zijn er meer dan honderd klanknabootsingen die je in geen enkele andere strip



terugvindt.

William Vance blinkt uit door zijn onleesbare klanknabootsingen: **KRAA-A-AM-BWAOOOMM** ... Hij gebruikt beletseltkens (...), koppeltkens (-) en erg expressieve medeklinkercombinaties. Hij lijkt ermee te willen uitdrukken dat een geluid heel moeilijk weer te geven is in letters. Een vorm van extreem realisme dus.

Franz gebruikt als Fransman echte Engelse klanknabootsingen en **Gerrit de Jager** hanteert vooral zelfontworpen op het Engels geïnspireerde en grappige onomatopeeën: **KLONT** en **BLERK** vind je niet in andere strips dan die van de Jager. **Franquin** doet in *Guust* zijn best om zo veel mogelijk onomatopeeën in zijn tekeningen te moffelen. En zo hebben veel auteurs hun eigenaardigheidjes.

De wereld van de klanknabootsing is een enorme chaos, waarin alle elementen die meespelen zorgen voor een grotere variatie. Wanneer uitgeverij proberen om die creatieve variatie in te dammen, verdwijnt de aantrekkelijkheid van de chaos. Anderzijds kunnen vertaalproblemen al wat beter opgelost worden wanneer auteurs er rekening mee houden dat hun werk vertaald wordt. De volvoering van de lezer zal enkel toenemen.

De auteur heeft zijn eindwerk aan de KU Leuven geschreven over klanknabootsingen in veertig verschillende strips van veertig verschillende auteurs. Wie geïnteresseerd is in dat eindwerk, kan via de redactie contact opnemen met de auteur.



Boven, **Franquin**, de meester van de onomatopee. Rechts en onder, Het eeuwige vertaalprobleem zorgt soms voor lachwekkende kretologieën. Linksonder, Door een klanknabootsing te gebruiken die duidelijk niet past bij een rinkelende telefoon bereikt **Fritz van den Heuvel** een grappig effect.

