Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea
magistrale

in Traduzione e
interpretazione

Tesi di Laurea

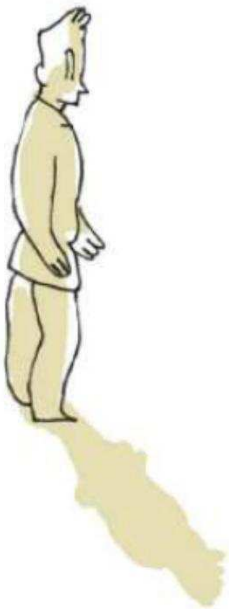
Processi e sfide nella traduzione del fumetto in LIS: il caso di Marco Polo

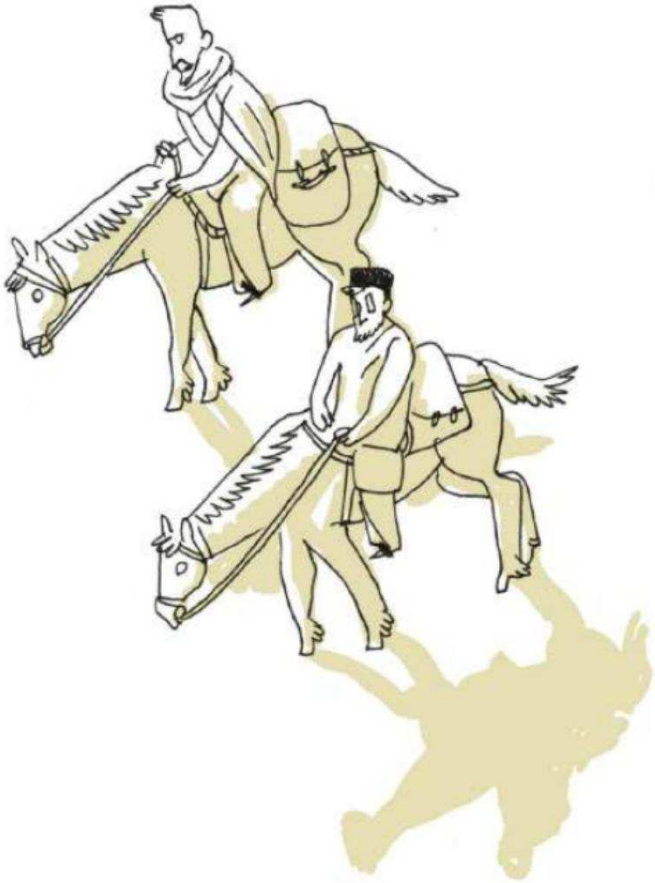
Relatrice
Prof.ssa Lara Mantovan

Correlatore
Prof. Egisto Zanca

Laureanda
Jessica Dalla Costa
Matricola 883335

Anno Accademico
2024 / 2025





INDICE

INTRODUZIONE **6**

CAPITOLO I - Le caratteristiche del linguaggio fumettistico **10**

1.1 Introduzione 10

1.2 Caratteristiche del linguaggio fumettistico 12

1.2.1 Cenni storici sul fumetto e sulla percezione del linguaggio fumettistico 14

1.2.2 La vignetta 17

1.2.3 Il *layout* 27

1.2.4 Balloon e didascalie 33

1.2.5 Le onomatopee e i suoni inarticolati 43

1.2.6 Le parole e il lettering 45

1.2.7 Le espressioni facciali e il linguaggio del corpo 46

1.2.8 Il Colore 50

2. Conclusioni 52

CAPITOLO II - Tradurre il fumetto **54**

2.1 Introduzione 54

2.2. Interazione tra parola e immagine 56

2.3. Analisi a livello lessicale e grammaticale 58

2.3.1 Tradurre il linguaggio verbale del fumetto 64

2.3.2 Approccio metodologico e tecniche traduttive 65

2.4 Approccio multimodale 67

2.5 Approccio polisemiotico 70

2.5.1 La traduzione di un testo polisemiotico 71

2.5.2 L'adattamento culturale 72

2.5.3 I luoghi della traduzione 76

2.7 Approccio culturale 83

2.8 La traduzione polisemiotica di testo e immagine e le rispettive tecniche di traduzione 85

2.8.1 La *repetitio* 86

2.8.2 La *deletio* 86

2.8.3 La *adiectio* 87

2.8.4 La transmutatio 90

2.8.5 La substitutio 91

2.9 Conclusioni 93

CAPITOLO III - La traduzione del fumetto dall'italiano alla LIS e il ruolo del traduttore dall'italiano alla LIS 95

3.1 Introduzione 95

3.2 Tradurre in LIS 96

3.3 Il ruolo del traduttore dall'italiano alla LIS 97

3.4 Le sfide della traduzione in LIS 100

3.4.1 La traduzione estraniante, naturalizzante e familiarizzante 100

3.4.2 Altre sfide traduttive 102

3.5 Accessibilità del testo scritto per la comunità sorda 105

3.6 Editoria accessibile e fumetti in LIS presenti sul mercato 106

3.7 Il linguaggio visivo del fumetto e le similitudini con la LIS 109

3.8 I fumetti in LIS 113

3.8.1 Collana "Sordi: ieri e oggi" 114

3.8.2 "Pimpa Magica" 121

3.8.3 "Dr. Steve Hunters (LIS) – Alla scoperta dei dinosauri" 126

3.8.4 "Rebibbia Quarantine" 132

3.8.5 "Bepi Mazzotti, il Robinson delle Ville Venete e della bellezza" 135

3.9 Conclusione 137

CAPITOLO IV - Caso Studio: "Marco Polo. La via della seta" tradotto in LIS 138

4.1. Introduzione 138

4.2. Analisi del TP 140

4.2.1 Analisi degli elementi grafici 142

4.2.2 Analisi degli elementi testuali della graphic novel 144

4.3. Fasi del processo traduttivo 145

4.4 Il post editing 148

4.5 Analisi della traduzione del linguaggio verbale 154

4.6 Analisi della traduzione intersemiotica del linguaggio visivo del fumetto 163

4.6.1 La struttura del *layout* nel video fumetto 164

4.6.2 La resa delle *splash page* 165

4.6.3 Le animazioni di piccoli particolari 169

4.6.4 La resa in formato video di azioni e paesaggi 175

4.7 Sfide e Soluzioni 179

4.7.1 Impersonamento 179

4.7.2 Caratterizzazione dei personaggi 183

4.7.3 La toponimia 185

4.7.4 La traduzione della "lingua persiana" 188

4.7.5 Accorgimenti tecnici 190

4.8 Risultati e valutazione del progetto 191

4.9 Conclusioni 193

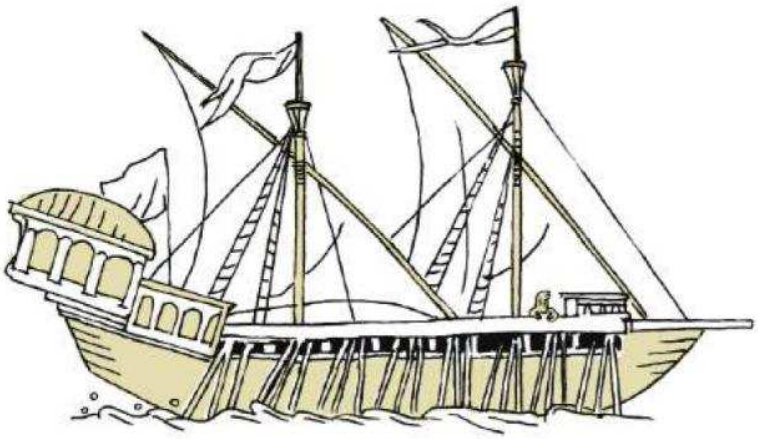
CAPITOLO V - Osservazioni finali e conclusioni 195

5.1 Osservazioni finali 195

5.2 Conclusioni 198

BIBLIOGRAFIA 201

SITOGRAFIA 208



INTRODUZIONE

Il processo di traduzione non si limita ad una semplice trasposizione di un testo da una lingua all'altra, ma prevede un processo di mediazione culturale e semiotica che permette di assumere una rilevanza cruciale anche nel contesto dell'accessibilità. Questa tesi si pone come obiettivo esaminare i processi e le sfide che caratterizzano la traduzione intersemiotica di un fumetto dall'italiano alla LIS (lingua dei segni italiana). La ricerca svolta in questo progetto si propone di dimostrare che la traduzione alle lingue dei segni, in particolare alla LIS, è un campo in espansione con vaste implicazioni per la diffusione culturale e l'inclusione sociale trasformando un prodotto editoriale statico, come una graphic novel, in un medium dinamico, come il video fumetto. Il punto centrale di questa ricerca si basa su un progetto concreto, realizzato da un gruppo di studentesse del Corso di Laurea Magistrale in Traduzione e Interpretazione dell'Università Ca' Foscari di Venezia, che hanno lavorato come team di traduzione per rendere accessibile alla comunità sorda segnante la graphic novel "*Marco Polo. La via della seta*" (Tabilio, 2023).

Questo elaborato si propone di analizzare in profondità l'intero processo che ha accompagnato il team di traduzione. Iniziando dalle basi teoriche del linguaggio fumettistico e della traduzione del fumetto, passando poi all'analisi delle soluzioni accessibili adottate in campo editoriale, per poi concludere con realizzazione di una loro proposta di traduzione.

L'elaborato è strutturato in cinque capitoli, ognuno dei quali contribuisce a delineare un quadro completo del processo traduttivo e delle sue implicazioni.

Il Capitolo I, introduce il fumetto come un linguaggio complesso e stratificato, un'interazione indissolubile tra immagini e testi. All'interno dello stesso vengono analizzati gli elementi che compongono questo linguaggio, come la vignetta, i balloon e le onomatopee, con il fine di

comprenderne la struttura semiotica e, a livello storico, la sua evoluzione da semplice "giornaletto" destinato ai giovani lettori, a forma d'arte riconosciuta a livello editoriale e studiata a livello accademico. Il capitolo pone le basi teoriche necessarie per qualsiasi indagine successiva, definendo il fumetto come "arte sequenziale", concetto introdotto da Will Eisner e rielaborato da Scott McCloud. Viene inoltre sottolineato il ruolo di tutti i professionisti coinvolti (dagli sceneggiatori ai disegnatori, dai *letterer* ai coloristi) nella creazione di un prodotto narrativo unico.

Il Capitolo II, si concentra sulla traduzione del fumetto. La traduzione viene presentata come un processo di mediazione culturale che va oltre la mera trasposizione linguistica dei testi riportati nei balloon e nelle didascalie. All'interno del capitolo viene analizzata la stretta relazione tra parola e immagine, analizzando le sfide che derivano dalla traduzione delle componenti verbali, visive e delle onomatopee. La tesi principale che viene affrontata all'interno del capitolo sostiene che per una corretta traduzione è necessario superare la semplice equivalenza testuale e affrontare le complessità del medium polisemiotico. Questo approccio tiene conto non solo delle parole, ma anche dei segni visivi, dei codici di colore e della disposizione delle vignette in relazione con il layout e la gabbia. La traduzione del fumetto si configura, dunque, come un laboratorio di sperimentazione linguistica, in cui fenomeni come gli ideofoni e i neologismi assumono un ruolo primario nella creazione di un universo narrativo unico e coerente restituito al lettore dalla natura ibrida del fumetto stesso.

Il Capitolo III, approfondisce la traduzione dall'italiano alla LIS. Questo processo prevede la conoscenza approfondita di entrambe le lingue con un'attenzione specifica alle dinamiche culturali della comunità sorda. All'interno del capitolo si affrontano le tecniche, le sfide e gli accorgimenti adottati per la realizzazione di prodotti editoriali in LIS, andando a sottolineare l'importanza del ruolo del traduttore come mediatore linguistico e culturale al servizio dell'inclusione. Nello specifico, viene analizzato il ruolo e il lavoro del traduttore dall'italiano alla LIS, evidenziando il

rapporto di continuità culturale della comunità sorda italiana con la cultura udente. Successivamente vengono analizzate le pubblicazioni accessibili presenti nel mercato editoriale con il l'obiettivo di identificare le tecniche di traduzione adottate e le strategie più rilevanti ai fini di una trasposizione intersemiotica. Viene inoltre sottolineata la necessità di superare il limitato numero di pubblicazioni accessibili, che non rendono giustizia alla cultura bilingue e bimodale che questa comunità vive quotidianamente.

Il Capitolo IV, presenta il cuore dello studio: il caso di traduzione della graphic novel "*Marco Polo. La via della seta*" (Tabilio, 2023). All'interno di questo capitolo viene descritto nel dettaglio la proposta di traduzione realizzata da un gruppo di studentesse universitarie nell'anno accademico 2024/2025, illustrando le scelte traduttive, le soluzioni adottate e le problematiche emerse durante la trasposizione dal medium statico del fumetto a quello dinamico del video-fumetto. In primis viene preso in analisi il testo di partenza mostrandone le caratteristiche legate alla componente verbale e alla componente grafica. Vengono poi analizzate le sfide specifiche affrontate dal team, come: l'applicazione della tecnica di "impersonamento", la traduzione di una lingua inventata dall'autore e gli adattamenti culturali adottati durante il processo di traduzione. Infine, vengono elencate le soluzioni grafiche e le tecniche di post editing adottate ai fini della resa in video-fumetto.

Il Capitolo V, riassume le osservazioni finali e le conclusioni del progetto. Vengono prese in considerazione le riflessioni sul progetto nella sua interezza. Viene evidenziato il ruolo cruciale del traduttore come mediatore linguistico e culturale in grado di abbattere le barriere comunicative e di rendere il patrimonio culturale accessibile alla comunità sorda, sottolineando come, un approccio accessibile alla traduzione, non sia solo teoricamente possibile ma anche attuabile con risultati positivi. Questo elaborato auspica che questa ricerca possa fungere da spunto per futuri studi sull'accessibilità nella traduzione e più in generale sull'accessibilità editoriale. Viene inoltre

sottolineato come la traduzione in LIS non sia solo un atto di inclusione, ma anche un'opportunità per le case editrici di raggiungere un nuovo pubblico e di differenziarsi sul mercato, portando innovazione e inclusività.

CAPITOLO I

Le caratteristiche del linguaggio fumettistico

1.1 Introduzione

Il fumetto si configura come un linguaggio complesso e profondamente stratificato, che nasce dall'interazione tra immagini e testi. La composizione di colori, le scelte stilistiche e l'organizzazione spaziale si fondono per immergere il lettore in mondi lontani, rendendoli tangibili. Il fumetto rappresenta una delle risposte più affascinanti, configurandosi non solo come un prodotto editoriale, ma soprattutto come un linguaggio complesso e profondamente stratificato. Non si può definire il fumetto una mera forma di intrattenimento popolare, infatti, si configura oggi come un linguaggio artistico e narrativo dotato di peculiarità distintive che ne giustificano uno studio approfondito. La sua natura multimodale[1], situata all'intersezione tra arte figurativa e narrazione sequenziale, lo rende un oggetto di analisi privilegiato per comprendere le dinamiche della comunicazione visiva e testuale.

La creazione di un fumetto è il risultato di un attento processo collaborativo che coinvolge diverse professionalità: dagli sceneggiatori ai disegnatori, dai *letterer* ai coloristi, fino agli editori. Tutte queste professioni sono orientate a dare forma a un prodotto narrativo unico. Questo universo si costruisce attraverso la sinergia tra elementi visivi (disegni, dettagli grafici, scelta dei colori, forme e figure) ed elementi testuali (dialoghi, didascalie, onomatopee veicolate principalmente da *balloon*), poi orchestrati all'interno di un'impaginazione specifica che guida la percezione del lettore. La

[1] *multimediale*: agg. [der. della locuz. ingl. *multi-media* (v. la voce prec.)]. – Detto di forma di comunicazione che utilizza e integra tecniche e strumenti diversi, quali proiezione di filmati e diapositive, riproduzione di suoni e immagini registrati su supporto magnetico, elaborazione elettronica di informazioni, ecc., in partic. per scopi di informazione scientifica e insegnamento (*didattica m.*, *la produzione m. di una casa editrice*), oppure in ambito artistico e culturale: *spettacoli m.*, quelli per i quali si impiegano, insieme alle usuali forme espressive, immagini, parole e musiche precedentemente registrate, effetti speciali ottenuti con mezzi elettronici, raggi laser, ecc. In senso ampio, si parla anche di una *tecnologia m.*, e, per traslato, di una *società m.*, che fa largo uso di apparecchi, dispositivi, servizî, elaborati prodotti da tale tecnologia. (Istituto dell'Enciclopedia Italiana Treccani. (n.d.). *Fumetto*. In *Vocabolario Treccani*. 21/07/2025

ricchezza e la complessità di questo linguaggio risiedono proprio nella sua capacità di integrare codici espressivi differenti per generare significati stratificati. Come evidenziato dalla stessa Enciclopedia Treccani, il fumetto si definisce come un "linguaggio composito" nel quale il "segno grafico" e il "segno linguistico" non sono giustapposti, bensì "intimamente correlati" per la costruzione del significato ("Fumetto", Enciclopedia Treccani[2]). Questa interdipendenza tra componente iconica e componente verbale costituisce la pietra angolare della sua grammatica interna, distinguendolo da altre forme narrative come la letteratura o il cinema. La peculiarità del fumetto risiede infatti nella sua capacità di articolare una storia attraverso una "sequenza di immagini" che, pur potendo essere accompagnate da testo, creano una "sintassi specifica" la cui comprensione richiede al lettore un'attiva partecipazione inferenziale.

Il medium fumettistico si manifesta attraverso una serie di elementi costitutivi fondamentali che operano in sinergia: la vignetta (o *panel*), che delimita lo spazio narrativo e temporale dell'azione; il balloon (o "nuvoletta"), deputato a veicolare dialoghi e pensieri dei personaggi; la didascalia, che fornisce elementi narrativi o descrittivi esterni alla scena; e le onomatopee, segni grafici che mimano suoni e rumori, arricchendo la dimensione sensoriale dell'esperienza di lettura. La disposizione e l'interazione di questi elementi non sono casuali, ma rispondono a logiche compositive e ritmiche che concorrono alla progressione narrativa e alla costruzione del senso. Il fumetto dimostra una notevole versatilità formale e tematica, capace di abbracciare una gamma vastissima di generi e stili (Barbieri, 2022).

Spaziando dalla leggerezza delle "divertenti avventure disegnate" di Topolino, all'atmosfera drammatica e in bianco e nero di albi come Dylan Dog; dalle "opere artistiche" di autori riconosciuti come Hugo Pratt e Milo Manara, spesso presentate in volumi da libreria, alle strisce umoristiche diffuse anche online, come quelle di Sio. Questa eterogeneità testimonia la profonda adattabilità del fumetto e la sua evoluzione da semplice "giornaletto" a forma d'arte pienamente riconosciuta e studiata.

---

[2] Fumetto - Enciclopedia - Treccani. (n.d.). Treccani. https://www.treccani.it/enciclopedia/fumetto_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/ 21/07/2025

In ultima analisi, il fumetto si rivela come un "linguaggio che unisce parole e disegni" (Crippa & Pasini, 2021), la cui comprensione necessita di un'analisi approfondita delle sue caratteristiche intrinseche. Il presente capitolo si propone dunque di esaminare gli elementi costitutivi di questo linguaggio multimodale, esplorando le sue dimensioni per delineare la sua unicità nel panorama dei media narrativi contemporanei. Verranno analizzate nel dettaglio le caratteristiche del linguaggio fumettistico, osservando come questo abbia sviluppato un sistema semiotico autonomo, capace di veicolare messaggi complessi e di evolvere costantemente nel panorama culturale contemporaneo. Inizialmente, verranno affrontati la percezione comune del fumetto e alcuni cenni storici che ne evidenziano la natura artistica. Successivamente, l'attenzione si sposterà sulla "struttura semiotica" del fumetto, attraverso l'analisi di elementi quali la vignetta, il layout, i *balloon*, le didascalie e le onomatopee. Saranno inoltre esaminate la struttura del testo e le tecniche di *lettering*. Infine, verranno considerati la rappresentazione del linguaggio del corpo dei personaggi e l'uso del colore come strumenti fondamentali per orientare il lettore nella decodifica narrativa. Questo capitolo analizza una parte ristretta del linguaggio fumettistico al fine di focalizzarsi sugli elementi che verranno poi trattati nei capitoli successivi.

1.2 Caratteristiche del linguaggio fumettistico

Il fumetto viene definito da Will Eisner con il termine “arte sequenziale” (*sequential art)* (Eisner, 1990) descrivendo esattamente il processo di creazione che trasforma una semplice immagine in qualcosa di più: il disegno di un fumetto (McCloud, 2018: 13). Infatti, se considerate singolarmente, le immagini di destra nella Figura 1 risultano semplici immagini, però se inserite all’interno di una

sequenza, anche solo minima di due immagini, otteniamo un risultato differente (McCloud, 2018: 13).

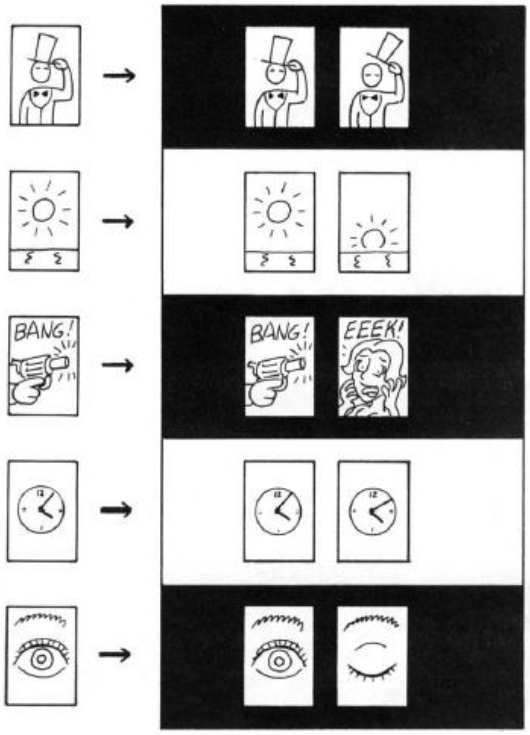


Figura 1. *Sequenza di immagini* (McCloud,1994: 5)

All'interno del volume *Capire il fumetto* di McCloud troviamo però un'analisi molto più approfondita della definizione di fumetto.

Questo viene definito:

fumetto (fu-mét-to) **s.m.**

1. immagini e altre figure giustapposte in una sequenza intenzionale, con lo scopo di comunicare informazioni e/o ottenere una reazione estetica nel lettore. (McCloud, 2018: 17)

L'intento dell'autore tramite questa definizione è quello di cambiare il punto di vista comune sul fumetto, provando a dare una nuova luce allo stesso. All'interno del volume ci si interroga su come l'espressione "arte sequenziale" sia sufficiente per restituire nell'immaginario collettivo l'idea del fumetto. L'autore ritiene che tale definizione sia sufficiente ma non sia del tutto corretta. Infatti, una

definizione più completa potrebbe aiutare il lettore e la critica a capire la complessità del genere letterario del fumetto da tempo minimizzato.

1.2.1 Cenni storici sul fumetto e sulla percezione del linguaggio fumettistico

Il primo prototipo di fumetto (come lo intendiamo noi) risale all'invenzione della stampa (McCloud, 2018: 23). In particolare, in Europa, la stampa permise l'accesso alle informazioni e all'arte a gran parte della popolazione. Si ritiene che le opere racchiuse nei portfolio di incisioni *"Progresso di una prostituta"* e "*Progresso di un libertino*" di William Hogarth del 1731 siano i primi sprazzi di creazione di questo nuovo linguaggio. Sono però le storie satiriche di Rodolphe Topffer, che, incoraggiato da Goethe, pubblicò *Histoire de M. Jabot* nel 1830, e successivamente il suo primo libro illustrato, *La bibliothèque de mon oncle* (1832), definito piccolo capolavoro di umorismo sentimentale, cui seguirono *Voyages en zigzag* (1844) e *Nouveaux voyages en zigzag à la Grande Chartreuse* (post., 1854) ("Toepffer", Enciclopedia Treccani). All'interno di queste opere composte da storie satiriche piene di umorismo troviamo un nuovo linguaggio dove vengono utilizzate delle vignette, abbinate a delle immagini composte da disegni essenziali (McCloud, 2018: 25). Fu questo l'inizio di quello che viene comunemente chiamato fumetto.

Le opere di Rodolphe Töpffer si rivelarono un successo mondiale, tanto che i suoi sei libri di "storie in immagini" furono ampiamente imitati, persino negli Stati Uniti. Questa nuova forma narrativa iniziò a spuntare ovunque: non più solo su riviste umoristiche o satiriche, ma anche su periodici d'informazione e riviste letterarie. Ogni nazione sviluppò presto le proprie "scuole" di autori. In Germania, nel 1865, il disegnatore e poeta Wilhelm Busch diede vita a due celebri monelli, *Max und Moritz,* considerati i capostipiti di tutti i "bambini terribili" del fumetto. Nel frattempo, gli inglesi si divertivano con le avventure di *Ally Sloper,* un simpatico scansafatiche, mentre i francesi si appassionavano alle comiche disavventure della *Famille Fenouillard.* Arriviamo così agli anni Novanta del XIX secolo, un periodo cruciale per il fumetto. I quotidiani statunitensi, in particolare, iniziarono a includere inserti domenicali di vario genere: informazione, economia e, soprattutto, umorismo. Fu in questo contesto che il supplemento comico del quotidiano newyorkese *The World*, fondato nel 1893, iniziò a pubblicare sequenze illustrate accanto a racconti e vignette. Nel 1895, fece

la sua comparsa una serie di disegni con protagonista un ragazzino dal lungo camicione giallo, che per questo fu soprannominato *Yellow Kid*. Il successo fu tale che ben presto tutti i quotidiani iniziarono a ospitare le comics, dando il via a una vera e propria industria del fumetto. Questo boom portò a un rapido affinamento delle tecniche narrative e all'invenzione di quei codici visivi che oggi diamo per scontati. Pensiamo, ad esempio, alla nuvoletta con i pallini che indica un pensiero e non un dialogo, un'innovazione fondamentale per la comprensione immediata delle intenzioni dei personaggi ("Fumetto", Enciclopedia Treccani).

Nonostante la nascita del linguaggio del fumetto sia legata a temi umoristici e a supporti di realizzazione ben precisi, la definizione più recente data da McCloud non menziona né generi letterari di riferimento, né argomenti, né temi o stili (come prosa o poesia). Non viene menzionato nessun tipo di supporto come carta, inchiostro. Non menziona processi di stampa, tecnigrafi, cartoncini bristol o di pennelli di setola finissima etc., perchè nessun materiale è escluso dalla definizione e nessuno strumento viene proibito. Allo stesso modo nessuno stile artistico viene menzionato o specificato. Il mondo del fumetto è un continuo divenire (McCloud, 2018: 30-31).

Comprendere la natura e la nascita del linguaggio fumettistico è fondamentale per l'analisi che si andrà a svolgere. Sebbene spesso si senta definire il fumetto come un linguaggio, è più accurato affermare che il fumetto possiede un suo linguaggio. Questa distinzione è cruciale: si parla di "fumetto come linguaggio" solo quando ci si concentra sulla sua intrinseca capacità comunicativa, scomponibile e analizzabile come un sistema di codici condivisi.

Per Stuart Hall, un linguaggio è ciò di cui gli esseri umani necessitano per comunicare. È una capacità che opera attraverso la rappresentazione, ovvero l'utilizzo di segni e simboli definiti come "shared meanings", ossia "significati condivisi". Questi ultimi possono assumere molteplici forme – immagini, suoni, parole – e hanno il compito di rappresentare qualcosa. È essenziale sottolineare che, nel linguaggio, nessun elemento ha un significato intrinseco; piuttosto, il significato viene convenzionalmente attribuito a un simbolo. Sono gli esseri umani, dunque, a trasformare ogni immagine, parola o suono in un segno portatore di significato (Hall, 1980: 57-72). La costruzione di un legame tra un simbolo e un significato richiede l'interazione di tre piani distinti: nella nostra mente si deve stabilire una relazione tra il mondo delle cose, il mondo dei concetti e il mondo dei simboli. Per esemplificare, il disegno di un albero (un simbolo) evoca l'idea di albero (un concetto)

che, a sua volta, si riferisce all'oggetto reale (una cosa). Subentra in questo settore la semiotica, la scienza che studia i segni, il loro ruolo come veicoli e il loro valore all'interno di una cultura. Di conseguenza, un linguaggio deve essere composto da segni, che possono essere sia parole (ciascuna con un proprio significato e che, unite da regole grammaticali, formano periodi) sia disegni (Barbieri, 2022).

In quest'ottica, la definizione di fumetto come linguaggio diventa più chiara. Come afferma Cohn : "Piuttosto, i fumetti sono scritti in linguaggi visivi, nello stesso modo in cui i romanzi o le riviste sono scritti in inglese.[3]" (Cohn, 2013: 2). Questo linguaggio visivo di cui parla Cohn si ricollega all'affermazione di McCloud secondo cui i fumetti sono composti da icone, ovvero immagini che rimandano a un significato altro, esterno a loro stesse. In altre parole, il fumetto agisce tramite rappresentazioni: le linee che vediamo sulla pagina di un fumetto non avrebbero alcun significato intrinseco, ma noi sappiamo che ritraggono esseri umani, animali, sfondi, parole, etc. (McCloud, 2018).

Un aspetto importante nella realizzazione dei fumetti è l'utilizzo della produzione digitale, infatti i primi artisti che hanno lavorato tramite computer risalgono agli anni '70 (McCloud, 2018: 362). Negli anni ottanta, grazie alle varie sperimentazioni di artisti che hanno utilizzato i computer per la realizzazione dei primi disegni digitali, la finalizzazione a livello editoriale nell'ambito del fumetto viene completamente affidata al computer. Questo tipo di finalizzazione editoriale comprende inizialmente il lettering e la colorazione, successivamente, con l'aumento dell'utilizzo dello schermo come supporto per la realizzazione e la lettura anche il fumetto si è adattato utilizzando i supporti digitali per l'intera creazione delle opere. Questo ha determinato una qualità estetica diversa da quella dell'inchiostro su carta, tipica della stampa e della raffigurazione a mano (McCloud, 2018). I collezionisti prediligono il formato cartaceo, tangibile e sfogliabile che lo si sente proprio e con cui stringere un legame empatico (McCloud, 2018: 401).

Il fumetto è quindi un insieme di segni, è un linguaggio e, come tale, può essere scomposto e analizzato. A riprova di ciò, possiamo citare Groensteen che, nell'introduzione al suo *Il sistema*

[3] "Rather, comics are written in visual languages in the same way that novels or magazines are written in English." (Cohn, 2013: 2)

fumetto (2012), chiarisce al lettore che il fumetto verrà considerato in quanto linguaggio espressivo e non come il fenomeno storico, sociologico ed economico che noi conosciamo. Il linguaggio del fumetto infatti viene visto come un insieme originale di meccanismi produttori di senso unici nel loro genere.

Questa visione di insieme del fumetto e della percezione del linguaggio fumettistico permette di avere una criticità profonda nell'affrontare l'analisi dell'opera che avverrà nei capitoli successivi. Di seguito verrà realizzata una specifica analisi sulle componenti del linguaggio fumettistico partendo dalle vignette e la loro progettazione, e proseguendo con i balloon, le didascalie e le onomatopee.

1.2.2 La vignetta

> *"Non ci sono limiti a come riempire una pagina bianca[...] in breve: non ci sono regole"* (McCloud, 2018: 487)

All'interno del fumetto ciò che si va a creare ha bisogno di assumere una storia in sequenza, se si riesce, accompagnata da delle parole. All'interno di questa sequenza vengono analizzate le intenzioni comunicative che devono essere trasmesse tramite una scelta costante di immagini, ritmo, dialoghi, composizione, gesti etc (McCloud, 2018: 491).

Il tema della "scelta del momento" ci permette di partire da una pianificazione degli eventi abbozzata da suddividere nei primi blocchi leggibili (McCloud, 2018: 493).

:

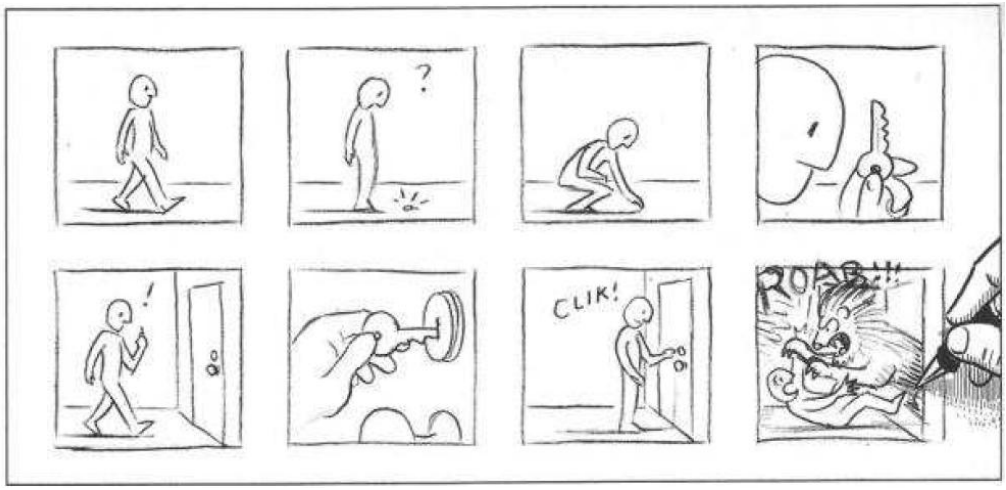


Figura 2. *Scelta del momento* (McCloud, 2018: 494)

Come si nota nella Figura 2. sono raffigurati i momenti scelti nella sequenza e riportata sono quelli che hanno permesso di comunicare la nostra storia in maniera efficiente. All'interno di ogni vignetta viene portata avanti la "trama" che richiede un numero determinato di vignette per poter comunicare in maniera chiara ciò che accade. Ogni vignetta racchiude un momento essenziale al fine narrativo per cui gli elementi raffigurati al suo interno non possono venire meno a meno che non si voglia modificare il significato della storia [Figura 3.].

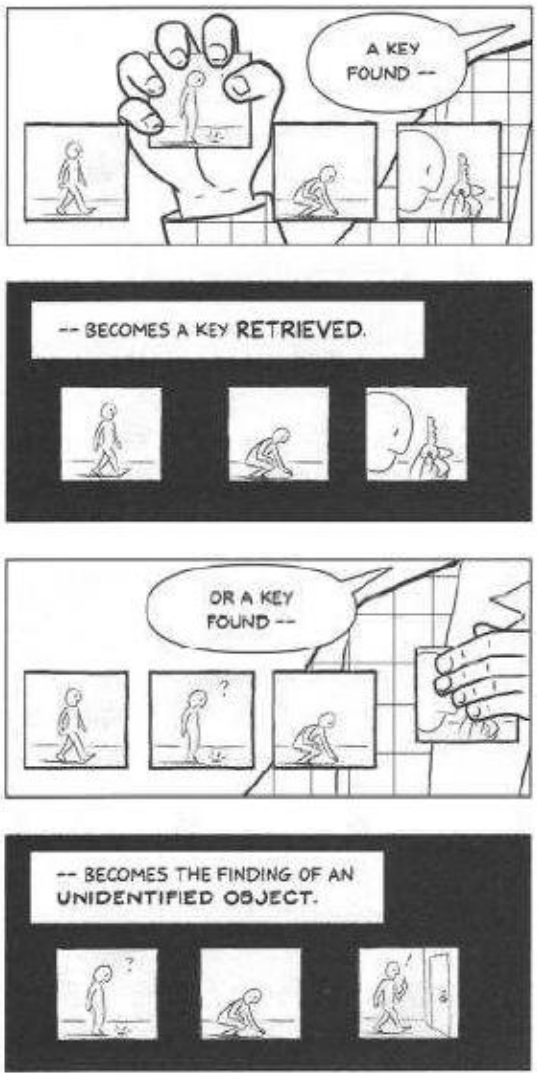


Figura 3. *Scelta del momento B (*McCloud, 2018: 495)

Quando il fine della comunicazione è la chiarezza, la scelta dei momenti risulta come l'unione dei puntini di un'azione che sta prendendo forma totalmente ancora tramite le azioni.

Come notiamo all'interno degli studi di McCloud, le vignette non possiedono un significato fisso o assoluto ma sono fluide e modificabili in grado di rivestire un ruolo di indicatore generale che divide lo spazio e il tempo. Le forme delle vignette variano notevolmente ma questo non modifica il tempo e lo spazio del racconto, bensì, l'esperienza di lettura (McCloud, 2018: 107).

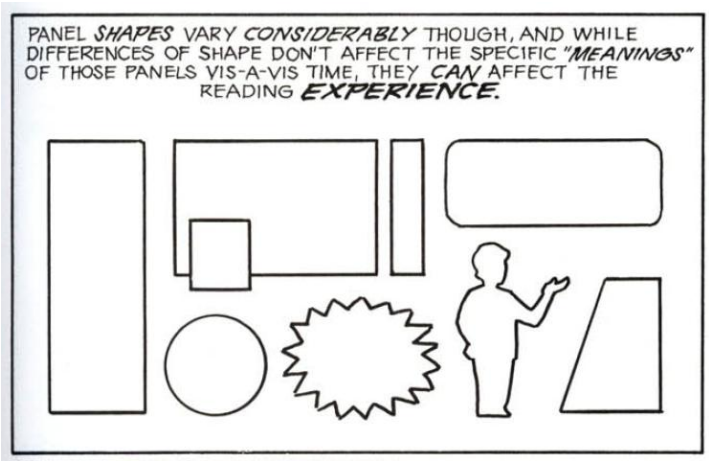


Figura 4. *Forme della vignetta* (McCloud, 2018: 107)

Molte volte all'interno di un fumetto si da per scontato l'ordine di lettura delle stesse vignette che dovrebbe corrispondere a questo schema riportato in McCloud:

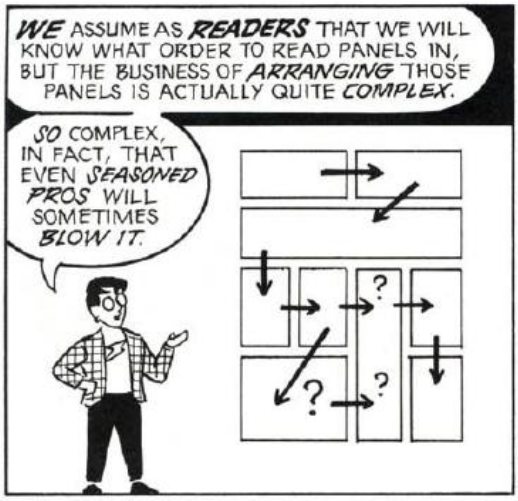


Figura 5. *Ordine di lettura* (McCloud, 2018: 94)

All'interno della lettura di un fumetto poi, sarà il fumettista a guidare il lettore spingendolo a elaborare tramite la sua immaginazione una serie di informazioni. Verrà chiesto al fruitore di di seguire in una "silenziosa danza del visto e del non visto" (McCloud, 2018: 100) e dunque giocando all'interno della pagina tra ciò che nelle vignette è visibile e ciò che è invisibile. Lo scambio che avviene tra opera e lettore all'interno del fumetto è unico. Nessuna forma d'arte da tanto al pubblico

chiedendo altrettanto in cambio a livello cognitivo (McCloud, 2018: 100). Lo stesso McCloud sottolinea che ritenere il fumetto una forma d'arte ibrida tra le arti grafiche e la prosa sia estremamente riduttivo, soprattutto dopo il coinvolgimento che avviene tra opera e pubblico.

Nell'analisi delle singole vignette, è illuminante la scoperta di Cohn riguardo le differenze tra fumetti giapponesi e americani. Egli categorizza le vignette in tre tipi (Cohn, 2011: 120-134):

- Macro: contengono più entità.
- Mono: presentano una singola entità.

Micro: mostrano solo un dettaglio o una porzione. Cohn ha osservato che i fumetti americani prediligono le vignette macro, mentre i fumetti giapponesi (manga) ne utilizzano di più di tipo mono e micro. Questi dati si allineano con gli studi di McCloud, il quale evidenzia come nei manga siano frequenti le sequenze "da aspetto ad aspetto" (McCloud, 2018).

Questo approccio permette all'occhio del lettore di soffermarsi su diversi dettagli di un luogo, dando quasi l'impressione che il tempo si fermi. Ad esempio, per presentare l'ambiente in cui si trova un personaggio, vengono mostrate varie angolazioni e dettagli che ne trasmettono l'atmosfera e la concretezza. Questo suggerisce che i manga tendono a enfatizzare i volti e i dettagli degli ambienti piuttosto che scene d'insieme, che potrebbero dare l'impressione di una visione distaccata. La presenza di dettagli, infatti, serve a immergere il lettore nella scena, permettendogli di ricostruire il luogo nella propria mente come un puzzle. In una visione d'insieme, i dettagli sarebbero troppo piccoli per evocare questa sensazione di immedesimazione.

A questo proposito, McCloud sottolinea anche le differenze nel contenuto delle vignette tra Stati Uniti e Giappone. Nei fumetti nordamericani, le posizioni dei personaggi sono mostrate con maggiore scrupolosità, oggettività e basso dinamismo. Al contrario, nella letteratura giapponese si privilegia l'aspetto emotivo, le lotte esteriori e interiori, rendendo secondarie la posizione dei personaggi e l'ambiente. Nel genere del *shōnen*, invece, viene prediletto il dinamismo e l'attrattiva per il lettore che vengono creati attraverso inquadrature soggettive, movimenti rapidi e il linguaggio corporeo dei personaggi (McCloud, 2018). A questo punto è utile approfondire il rapporto tra fumetto e manga. Entrambi sono media visivi che combinano immagini e testo, dotati di un proprio linguaggio e di un'identità complessa, tanto che non esiste un unico termine che li definisca in modo

esaustivo. Sia fumetto che manga sono nati come strumenti di satira alla fine dell'Ottocento, si sono sviluppati e influenzati a vicenda nel corso del tempo. Un esempio lampante di questa sinonimia concettuale si trova in Giappone, dove ogni fumetto, inclusi Topolino e Superman, viene definito "manga" (Abbate, 2021). Al contrario, in Europa e in America, il termine "manga" è usato per indicare specificamente i "fumetti giapponesi" (nihon no manga). Negli ultimi anni, tuttavia, anche in Giappone si sta diffondendo la distinzione tra manga (produzioni orientali) e comics (produzioni occidentali). Pur essendo concettualmente sinonimi, fumetto e manga presentano differenze estetiche e fisiche significative. I manga, per esempio, si leggono da destra a sinistra (seguendo il sistema di lettura giapponese) e sono solitamente in bianco e nero, mentre i fumetti occidentali si leggono da sinistra a destra e sono a colori e utilizzano stili di disegno e meccanismi narrativi distinti. Essi sono due modi diversi di fare fumetto che, attraverso il confronto, fa emergere elementi comuni e favorisce un'interazione tra culture (Abbate, 2021).

1.2.2.1 La Vignetta come regolatore di tempo e senso

McCloud spiega che la vignetta è l'icona fondamentale per la trasmissione del tempo nel fumetto. Le sue linee separano la scena contenuta da quelle precedenti e successive. Essendo dunque il fumetto un linguaggio che lavora con la sequenza, produce effetti di ritmo. La successione delle vignette è caratterizzata da una successione ritmica così come la successione delle pagine (Barbieri, 2022: 91).

Cominciando dall'analisi del contenuto, sorge spontanea una domanda: come può la nostra mente percepire una narrazione unica e fluida in un medium composto da immagini statiche, discontinue e separate? McCloud lo spiega attraverso il principio di *closure*. Egli sostiene che la mente umana, di fronte allo spazio bianco tra due vignette (chiamato anche *gutter*, o "*bianco intericonico*"), tende spontaneamente a colmare il vuoto, creando con l'immaginazione i passaggi necessari per collegare la prima situazione alla seconda.

Per esempio, se in una vignetta vediamo un personaggio che chiude la porta di casa e in quella successiva lo vediamo scendere le scale del palazzo, il nostro cervello immaginerà spontaneamente

che, dopo aver chiuso la porta, si sia voltato e abbia iniziato a scendere, senza che ogni singolo secondo debba essere disegnato. Questo meccanismo opera non solo tra scene molto simili, ma anche quando differiscono radicalmente, richiedendo una maggiore attivazione dell'immaginazione del lettore. A riguardo di quest'ultimo punto, l'esempio di McCloud [Figura 6.] è calzante: mostra due vignette, la prima con un uomo armato d'accetta in un vicolo buio che si avvicina a un altro uomo, la seconda con il cielo notturno e un urlo. Il lettore immagina che l'uomo con l'accetta abbia ucciso l'altro e che l'urlo provenga dalla vittima. La scena dell'omicidio non viene disegnata; è il lettore a intuire ciò che è successo, ricostruendolo con la propria fantasia.

Figura 6. *Closure* (McCloud, 2018: 66)

Il lettore, quindi, riempie con l'immaginazione il divario tra una vignetta e l'altra, sia che sia rappresentato da una colonna bianca sia che sia diviso in altro modo. Un altro esempio del principio di closure è la nostra immediata deduzione che, in una vignetta che mostra solo la testa di un personaggio, il resto del corpo sia semplicemente fuori dal riquadro e non si tratti di una testa mozzata. In un linguaggio come il fumetto, che si basa sulla reticenza, è sempre necessario che il lettore dia senso alle interruzioni narrative tra un quadro e l'altro. Questa richiesta di collaborazione immaginativa al lettore è una delle caratteristiche più importanti e avviene in modo meccanico e inconsapevole. Come riassume Groensteen (2012) tramite la citazione di Fellini: "Il fumetto, più del cinema, beneficia della collaborazione dei lettori: si racconta loro una storia che raccontano a se stessi; secondo il proprio ritmo e la propria immaginazione, andando avanti e indietro" (Groensteen, 2012:

15). All'interno del genere del fumetto, risulta essenziale la componente dell'interazione con il lettore. L'interazione non si basa solo sul "guardare" il fumetto ma questo viene letto esattamente come qualsiasi altro genere letterario. Per questo il fumetto è un potente veicolo con un importante rilevanza per la trasmissione di contenuti culturali, politici e sociali oltre alla possibilità di utilizzarlo come uno strumento didattico (Marrone, 2005).

1.2.2.2 Tipologie di Passaggio tra Vignette e Impatto Psicologico

Le vignette vengono organizzate per dare forza alla narrazione. Riguardo la loro struttura, è interessante lo studio di McCloud sulle tipologie di passaggio tra una vignetta classificandole in sei possibili sequenze di passaggio (McCloud, 2018: 74):

1. Da momento a momento: due momenti che si succedono a breve distanza.
2. Da azione ad azione: due azioni consecutive.
3. Da soggetto a soggetto: l'alternarsi di due personaggi o oggetti diversi.
4. Da scena a scena: l'alternarsi di ambienti e scene diverse.
5. Da aspetto ad aspetto: la successione di frammenti di un ambiente.
6. Non-sequitur: totale mancanza di apparente legame logico tra due vignette.

Figura 7. *Passaggio tra vignette* (McCloud, 2018: 74)

McCloud ha rilevato che, generalmente, nei fumetti prevalgono le sequenze 2, 3 e 4. Confrontando i fumetti europei e americani (supereroistici, disneyani, ecc.) con i manga più diffusi, si nota una differenza significativa: nei fumetti giapponesi sono più frequenti le sequenze di tipo 1. Le immagini diventano così "narratrici" e al contempo regolano il ritmo, trasmettendo al lettore un'atmosfera particolare (McCloud, 2018). Il closure è essenziale al fine di permettere i passaggi tra una vignetta all'altra. Questo permette al lettore di leggere le varie sequenze senza avere un distacco dalla narrazione prestando attenzione alle immagini e al testo che insieme permettono la visione del ritmo e non interrompono la narrazione.

1.2.2.3 Forma, dimensione e posizione delle vignette

Per quanto riguarda l'aspetto della forma e la dimensione delle vignette, è importante sottolineare due concetti. Il primo è che la vignetta è un'icona che racchiude il tempo e il suo scorrimento: osservandola, si ha l'impressione di leggere eventi che si susseguono nella narrazione. Il secondo è che la forma, la dimensione e la posizione della vignetta influenzano l'impatto sul lettore.

Le combinazioni sono molteplici all'interno del linguaggio fumettistico (McCloud, 2018: 646):

- Una vignetta stretta, posta in basso a destra, può trasmettere un senso di soffocamento e chiusura, poiché l'occhio la percepisce come schiacciata.
- Una vignetta ampia in alto a sinistra suggerisce apertura e ariosità, catturando facilmente l'attenzione.
- Vignette più strette e verticali scandiscono tempi brevi.
- Vignette più grandi e orizzontali scandiscono tempi più lunghi.
- L'uso di linee oblique spezza un momento in vari istanti, spesso impiegato per dare pathos a una situazione.
- Vignette prive di bordi possono evocare un luogo senza tempo .

L'effetto psicologico delle vignette non si esaurisce qui. L'artista sfrutta forma, posizione e dimensione per veicolare le emozioni in modo funzionale, riflettendo graficamente il valore emotivo dell'immagine contenuta. Lo spazio della tavola si è qui rivelato uno spazio simbolico che ci mostra il susseguirsi degli eventi ma ci permette anche di assegnare loro un'importanza, ci offre informazioni aggiuntive circa lo stato d'animo dei personaggi e crea atmosfera (Posocco, 2005: 116). Nel mondo del fumetto, la struttura delle vignette non è solo un elemento grafico, ma un potente strumento narrativo che influenza direttamente il ritmo e l'espressività. È affascinante osservare come forme specifiche si intreccino a contenuti precisi, creando schemi ricorrenti. Va sottolineato, come evidenziato da Postema (2013), che mentre i fumetti euroamericani tendono a mantenere un tipo di vignettatura costante per tutta la durata di un'opera, i manga si distinguono per un uso di strutture diverse all'interno dello stesso fumetto.

1.2.3 Il *layout*

All'interno della struttura del fumetto anche la struttura della singola pagina svolge un ruolo fondamentale. Postema (2013) paragona la struttura delle pagine dei fumetti alla struttura grammaticale della frase dove i gutter, ovvero gli spazi bianchi tra che ritroviamo a separare sia le vignette che le singole immagini, ci permettono di delimitare la pagina in sezioni dando loro una struttura grammaticale organizzata. Vengono dunque paragonati i gutter e le vignette ad unità sintattiche di base, esattamente come nella grammatica di una frase.

Il *layout* (la struttura della pagina) riunisce tutte le vignette e crea la "gabbia" in cui avverrà la narrazione permettendo al fumetto di avere un ritmo, spezzare questa monotonia, mantenersi dinamico e innovativo. Questo crea uno spazio fluido e libero, in cui tutto è permesso per condividere sentimenti con i lettori, uno spazio che Groensteen (2012) definisce "neo-barocco" . Tale struttura permette di evidenziare alcune scene rispetto ad altre, sfuggendo alla monotonia di una regolarità strutturale. Lo schema non-lineare di queste pagine concede al lettore una pausa per apprezzare appieno i sentimenti provati dal personaggio, un avvenimento improvviso, la fine di un dialogo o una semplice illustrazione di un paesaggio. Nei fumetti classici europei la struttura a gabbia è molto più rigida ed impone un ritmo costante, dove pause narrative o la contemplazione di un'emozione in sé sono raramente contemplate. Al contrario, nei fumetti giapponesi il layout è molto più versatile e flessibile permettendo la sperimentazione all'interno delle opere.

La tradizione dell'inquadratura introduttiva (o panoramica) d'apertura permette al lettore di trarre le informazioni sul luogo in cui la scena si svolge. Viene realizzata una grande vignetta all'inizio di ogni scena seguita da un campo medio e dai primi piani dei singoli personaggi. Al contrario, per realizzare una sensazione di suspance si può lavorare nel senso opposto aspettando di mostrare il luogo alla fine della pagina. Dunque, l'inquadratura introduttiva sarà molto più vicina ai dettagli andando ad allontanarsi all'interno delle vignette e rivelando la vignetta con l'inquadratura alla fine. Queste vignette puntano a dare un gran senso di luogo al lettore trasportandolo all'interno della storia.

L'ordine di lettura, e dunque il flusso della storia, viene pattuito tra autore e lettore. All'interno del susseguirsi di vignette in ritmo viene scandito da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso determinando l'ordine delle immagini ma anche delle didascalie e dei balloon.

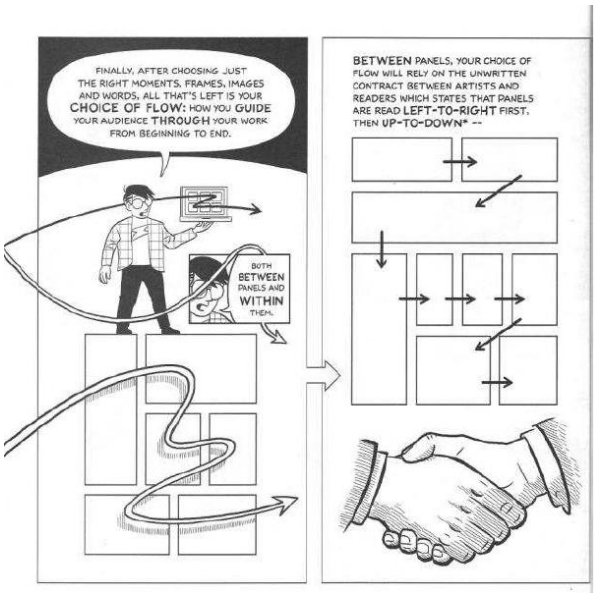


Figura 8. *Flusso della storia* (McCloud, 2018: 514)

La scelta dell'inquadratura risulta essenziale per dare al lettore la vicinanza con l'azione e i dettagli che la caratterizzano. Molte volte adottare un inquadratura vicina o lontana determina il coinvolgimento con il lettore permettendo di ottenere una visione equilibrata del mondo in cui è immerso colui che legge. I fattori che giocano questo ruolo sono: taglio, equilibrio e inclinazione e permettono di restituire il punto di vista del lettore all'interno del mondo che si sta narrando. Un esempio è l'inquadratura fissa a media distanza di cui parla McCloud (2018: 502) dove il lettore è incoraggiato a concentrarsi sulle variazioni di posizione e atteggiamento del personaggio dato che l'inquadratura permane la stessa all'interno della narrazione. Al contrario, ci dimostra come le variazioni dell'inquadratura, all'interno del racconto esempi fornito, sia un fattore di distrazione per il lettore. La scelta dell'inquadratura permette, dunque, di enfatizzare l'elemento su cui lo sguardo del lettore si posa: la vista dal basso restituisce il peso e la grandezza degli oggetti o dei personaggi,

mentre l'inquadratura dall'alto ci permette di avere accesso a tutte le informazioni dell'ambiente e restituisce una sensazione di superiorità (McCloud 2018: 501-503).

Il layout deve essere al servizio del flusso narrativo, facendo attenzione alle parti più delicate come la rottura della quarta parete o nelle immagini dal vivo.

La rottura della quarta parete prevedere l'interazione diretta con il lettore. Si tratta di un "espediente narrativo" dove un personaggio è consapevole di essere appunto un "personaggio" che vive in un mondo di finzione (Ferraiuolo, 2020[4]).

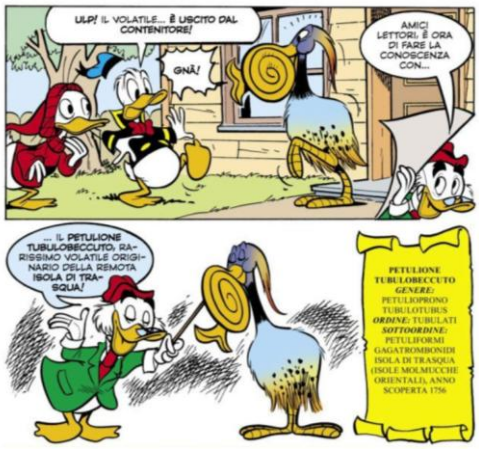


Figura 9. *Rottura della quarta parete A* (2 agosto 2017) *Paperino e la stravaganza pennuta, Enrico Faccini*

[4] https://www.storiedipaperi.com/2020/10/14/cinque-storie-che-rompono-la-quarta-parete/#:~:text=La%20rottura%20della%20quarta%20parete,uno%20sfondamento%20della%20quarta%20parete 25/07/2025

Figura 10. *Rottura della quarta parete B* (1 ottobre 1999) *Trip's Strip, Scrittore, Bruno Enna e Silvia Ziche*

La rottura della quarta parete permette di avere una modifica del layout della pagina e della forma delle vignette andando a modificare il flusso narrativo e il ritmo della storia. Allo stesso modo anche un'altra tipologia di vignette, quella priva di bordi è forse la più originale. In essa, il contenuto si estende fino al margine della pagina, non essendo confinato dai limiti convenzionali del quadro. Questa assenza di confini permette all'immagine di "diramarsi" verso il lettore, creando un effetto di inclusione che lo ingloba nella scena. Questo tipo di vignetta mira ad aumentare il grado di coinvolgimento del fruitore nella lettura.

L'esempio fornito da McCloud è quello di un paesaggio (o uno sfondo) che, proprio per la sua mancanza di confini netti, acquisisce un atemporalità, catapultando il lettore al suo interno. Inoltre, questo tipo di vignetta contribuisce a creare un insieme di effetti cinematografici ricchi di linee oblique, prospettive vertiginose e inquadrature soggettive e dinamiche, che frammentano la tavola per trasmettere l'adrenalina tipica di generi ricchi di sfide e combattimenti.

Allo stesso modo le immagini "al vivo" sono quelle in cui "le vignette non sono delimitate da un bordo bianco ma proseguono fino al limite della pagina" (Clausi, 2007[5]). McCloud definisce le vignette come finestre che affacciano sul mondo che si sta narrando all'interno dell'opera. Nel caso delle immagini "al vivo" la cornice della vignetta viene a mancare e la finestra supera la nostra visione periferica permettendo al lettore di entrare all'interno dell'immagine facendo "respirare la scena"(McCloud, 2018: 645).

[5] https://tutorialkinart.blogspot.com/2007/06/disegno5-impostazione-della-gabbia_18.html 12/07/2025

Figura 11. V*ignette al vivo* (McCloud, 2018: 645)

Nonostante le regole ferree della composizione della pagina, la struttura della "gabbia" e il movimento delle inquadrature ci permettono di aiutare a guidare l'occhio del lettore determinando dunque il flusso del racconto (McCloud, 2018: 515). Questo ci permette di capire i momenti in cui una sequenza finisce o si sospende per poi proseguire nella pagina successiva.

Consideriamo una tipica striscia di tre vignette, come quelle del famoso fumetto di Jim Davis, *Garfield*[6].

Figura 12. . *Daily Garfield Strips 1978-2023* . *Internet Archive*, 2024.

[6] https://archive.org/details/garfield-complete/Garfield%202009/ 10/07/2025

Nella figura 12 notiamo immediatamente come la parte introduttiva sia molto più rapida. La "svolta" della narrazione è contenuta nella seconda vignetta, mentre l'ultima presenta la "battuta conclusiva" che chiude la striscia. Oltre a sembrare nettamente più veloce, risulta difficile immaginare una continuazione di questa scena in altre strisce, sottolineando la natura auto-conclusiva e ritmica di questa struttura.

Giocando con le scelte di inquadrature, possiamo suggerire al lettore un percorso che non potrà essere sempre preciso. Sappiamo che i lettori desiderano cambiamenti, questo per catturare nuovamente la loro attenzione. Per questo il gioco ricade su vari tipi di contrasti come lo sfondo fisso che ci permette di avere un'invasione del tutto inaspettata e rumorosa [Figura 13.], oppure l'inquadratura fissa che aumenta l'attenzione sullo zoom, la rigida gabbia del layout che ci prepara alla *splash page* (o vignetta a tutta pagina[7]) successiva o l'inquadratura a campo medio che ci restituisce un grande impatto emotivo dato dal primo piano [Figura 14.] (McCloud, 2018: 533).

Figura 13. *Sfondo fisso e splash page* (McCloud,2018: 532)

[7] https://fumettologica.it/2021/09/super-vignetta-fumetti/ 26/09/2025

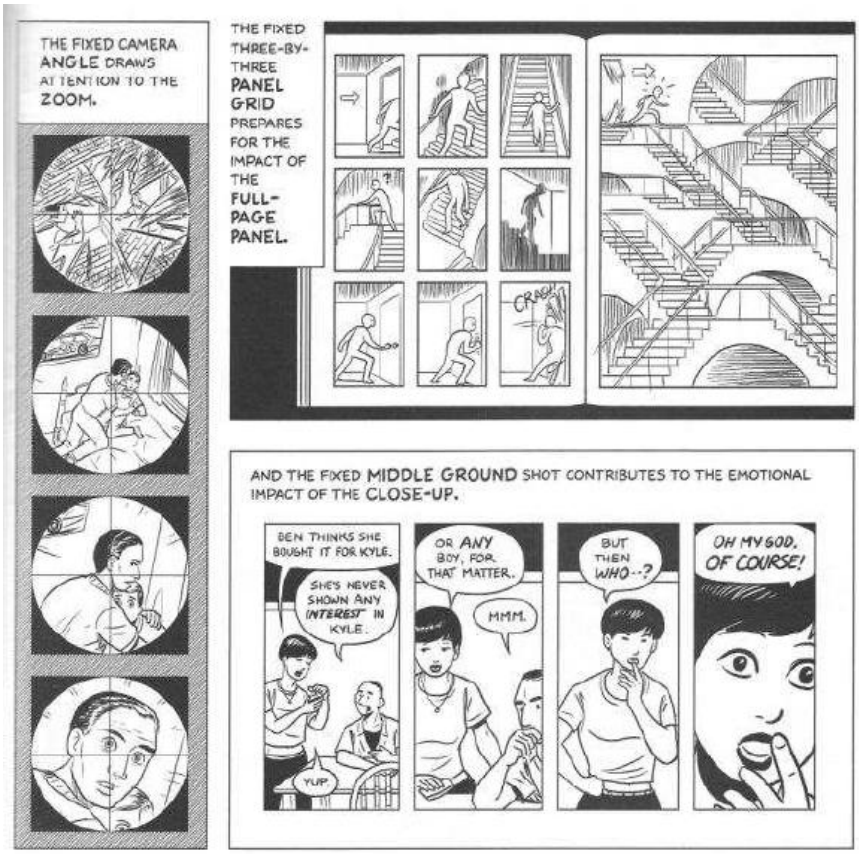


Figura 14. *Inquadratura fissa* (McCloud, 2018: 532)

1.2.4 Balloon e didascalie

"Un balloon dovrebbe essere parte integrante dell'azione"

Will Eisner, *Arte sequenziale*

Nell'analisi del linguaggio fumettistico, un ruolo centrale è ricoperto dagli elementi testuali che veicolano le parole e i pensieri dei personaggi. Le parole pronunciate o pensate all'interno di una vignetta sono primariamente contenute nel balloon (o nuvoletta), un oggetto grafico la cui importanza va ben oltre la mera funzione di contenitore.

Per comprendere appieno le dinamiche di questo aspetto del linguaggio fumettistico attuale, è essenziale ripercorrere le origini dello stesso. Sebbene il XIX secolo avesse già visto alcune

pubblicazioni a strisce disegnate, spesso rivolte a un pubblico elitario, la nascita ufficiale del fumetto come lo conosciamo oggi è convenzionalmente fissata al 16 febbraio 1896. In quella data, il supplemento domenicale del *The New York Times* pubblicò la prima tavola della serie "*At the circus in Hogan's Alley*", creata da Richard Felton Outcault. Protagonista di questa serie era un curioso bambino pelato, noto come *The Yellow Kid* [Figura 15.], le cui battute erano scritte direttamente sul suo iconico camicione giallo. Fu da questa innovazione che emerse l'elemento grafico destinato a rivoluzionare la comunicazione nel fumetto: il *balloon*. Questa "nuvoletta", che letteralmente "esce" dalla bocca dei personaggi, divenne il contenitore standard per i dialoghi e i pensieri, e in italiano è proprio da essa che deriva il termine stesso "fumetto".

Figura 15. La striscia *Yellow Kid e il suo nuovo fonografo, 02/06/1894*

Questa data segna un punto di svolta, inaugurando l'era in cui il fumetto iniziò a sviluppare quei codici e quelle convenzioni che sarebbero poi diventati la base del suo linguaggio distintivo (Barbieri, 2009).

McCloud scrive sul “potere delle parole”:

"Il potere delle parole è una parte imprescindibile del fascino di questa forma artistica che chiamiamo fumetto. Negli ultimi cento anni, il ruolo delle parole è diventato così importante nella maggior parte delle strisce, degli albi e dei graphic novel che alcuni studiosi di fumetto come R.C. Harvey hanno affermato che la combinazione artistica di parole e immagini dovrebbe essere inclusa in qualsiasi definizione esauriente di fumetto. Penso che sia possibile creare un fumetto muto (e in questi libri parto da una definizione basata sull'idea di fumetto come immagini in sequenza, con o senza parole), quindi non arriverò a quel punto; ma, chiaramente, ogni ragionamento sulla realizzazione di un fumetto dovrebbe rendere centrale il ruolo delle parole.

Le parole evocano sentimenti, sensazioni, concetti astratti che le immagini da sole non possono suggerire. Sono l'unico collegamento tradizionale del fumetto al calore e alla complessità della voce umana, offrono ai fumettisti l'opportunità di comprimere ed espandere il tempo. E, quando le parole e le immagini operano in modo interdipendente, possono creare nuove idee e sensazioni che vanno oltre la somma delle parti. Le parole hanno avuto un ruolo anche nell'evoluzione grafica del fumetto moderno e, attraverso i loro strumenti (balloon, didascalie e onomatopee), hanno fatto nascere una miniera di dispositivi grafici unici, molti dei quali sono già associati da vicino al fumetto e presi in prestito con regolarità da altri media. Alcuni si approcciano alla professione di fumettista nella speranza di scrivere per i disegni di altri e per loro le parole sono la base dell'arte. Ma, che vogliate scrivere per altri o per voi stessi, sono una potente immaginazione visiva e un'integrazione invisibile tra parole e immagini a rendere ottima la scrittura per il fumetto. Oggi, con un secolo di fumetto moderno alle spalle, questa arte si è evoluta in una danza tra disegni e parole che esaltano a vicenda i punti forti ma che ambiscono anche a trovare il perfetto..." (McCloud, 2018: 610)

Il fumetto è dunque composto da due parti che tramite un equilibrio dinamico permettono al lettore di immergersi all'interno della narrazione e della lettura. L'equilibrio tra testo scritto e immagini è caratterizzato da varie strategie e sfaccettature dove il fumettista "rappresenta il suono attraverso strumenti come i balloon" (McCloud, 2018: 97) che fanno riferimento esclusivamente alla rappresentazione visiva della parola o del suono dato che all'interno delle vignette si possono trasmettere solo informazioni veicolate attraverso la vista. Il fumetto è pertanto un medium mono-

sensoriale che si affida solo ad uno dei nostri sensi per restituire l'esperienza nel mondo: la vista (McCloud, 2018: 97).

Nel mondo del fumetto, il termine balloon è universalmente utilizzato per indicare gli spazi che racchiudono i dialoghi, i pensieri e i suoni associati ai personaggi. La sua forma standard è tondeggiante, ma può variare significativamente, non solo per ragioni stilistiche, ma soprattutto per suggerire l'intonazione del personaggio o la natura del dialogo. Ad esempio, è convenzione utilizzare una nuvoletta dai contorni frastagliati, a zig zag, per indicare un discorso pronunciato urlando, mentre un pensiero viene espresso da una nuvoletta dai contorni chiusi, collegata al personaggio da una serie di piccoli tondini che si rimpiccioliscono progressivamente. Tali "palloncini" non sono semplici contenitori passivi, ma partecipano attivamente alla dinamica della vignetta. La loro forma e la loro posizione sono intrinsecamente connesse al movimento e all'espressione del personaggio, operando in un'area di intersezione cruciale tra l'ambito linguistico e quello iconico. I balloon di pensiero hanno un potere equivalente ad una voce fuori campo all'interno dei film creando un legame unico tra personaggio e lettore. Viene percepito come un momento intimo in cui il personaggio del fumetto invia i suoi pensieri direttamente a chi sta leggendo. Non risulta necessario avere un collegamento visivo del balloon con il personaggio, sono didascalie di pensiero dalle varie forme che parlano in prima persona e che funzionano se si ha prestabilito una voce narrante (McCloud, 2018: 637).

Figura 16. *Balloon e forme* (*FONDAZIONE MAGNANI ROCCA*, 2018, November 8[8])

[8] https://www.facebook.com/magnanirocca/. 10/07/2025

La gestione dello spazio nel fumetto è un elemento semantico fondamentale che incide direttamente sul ritmo della narrazione. In particolare, la distanza tra il balloon e il volto del personaggio, così come la collocazione reciproca dei balloon nella vignetta, sono accorgimenti che l'autore utilizza per controllare il tempo di lettura e comunicare precise intenzioni espressive.

Se il balloon si sovrappone parzialmente al volto del personaggio, ad esempio, il lettore assimila il testo della battuta e l'espressione del personaggio in un unico istante, generando un effetto di maggiore rapidità e vivacità. Al contrario, se il balloon è posizionato a una certa distanza dal personaggio che parla, la distanza spaziale si traduce in una pausa temporale, registrata dal lettore come un momento di esitazione o silenzio narrativo.

Lo stesso principio si applica agli scambi di battute tra due personaggi, dove la disposizione dei balloon regola il ritmo del dialogo. Per creare immediatezza e fluidità nello scambio, i balloon vengono posizionati in stretta vicinanza tra loro, a volte occupando lo spazio centrale tra i due personaggi raffigurati. All'opposto, per comunicare al lettore imbarazzo, imbarazzo, o esitazione nella risposta, i balloon contenenti le battute di dialogo vengono disegnati in posizioni più distanti all'interno della vignetta, riflettendo visivamente la distanza emotiva o temporale tra i due interlocutori.

In definitiva, nel fumetto lo spazio agisce come una rappresentazione diretta del tempo, e la sua gestione consente di scandire i ritmi narrativi, i momenti di azione e le pause riflessive.

La combinazione di parole e immagini si limita ad alcune strategie codificate che sono state identificate per poter avere una maggior struttura all'interno del linguaggio fumettistico:

- prevalenza della parola: in cui l'immagine illustrata non aggiunge nulla al testo scritto. Questo infatti ci fa avere un'esperienza completa già con il testo scritto e l'immagine accompagna semplicemente (McCloud 2018: 161). Questa tecnica permette ai narratori di comprimere la narrazione e di sfruttare la parola scritta risparmiando grandi quantità di tempo. Questa tecnica permette al lettore di spaziare con l'immaginazione e di non avere

l'obbligo di un aggancio visivo. Con questa tecnica le vignette restituiscono immagini "libere da ogni peso" (McCloud, 2018: 614).

Figura 17. *Prevalenza della parola* (McCloud, 2018: 161)

- prevalenza dell'immagine: dove la sequenza degli eventi è narrata visivamente dalle vignette e le parole sono una colonna sonora o un sottofondo della narrazione (McCloud 2018: 161). I fumettisti che adottano questa strategia si basano su una narrazione sequenziale di tipo visivo tipica della natura del fumetto cercando, all'interno delle vignette mute, un senso di esperienza diretta e immediatezza che molte volte è preferibile. L'aggiunta dei testi in questo frangete rievoca i suoni dell'ambiente in cui il protagonista è inserito permettendo al lettore di entrare all'interno del suo mondo;

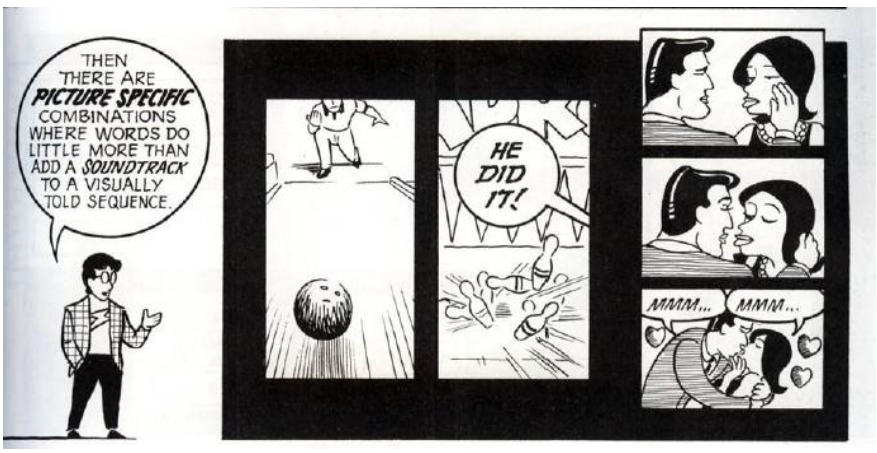


Figura 18. *Prevalenza dell'immagine* (McCloud, 2018: 161)

- combinazioni equivalenti: in cui immagini e parole trasmettono lo stesso messaggio in tramite sia la scrittura che le immagini e la sequenza di vignette. Questa tecnica viene utilizzata all'interno dei fumetti informativi e nei libri per bambini per ottenere la massima chiarezza. A livello narrativo viene utilizzata per dare una parvenza di antichità alla narrazione che sta avvenendo.

Figura 19. *Combinazioni equivalenti* (McCloud, 2018: 161)

- combinazione additiva: in cui le parole amplificano il significato e il messaggio delle immagini (e viceversa) (McCloud, 2018: 162).

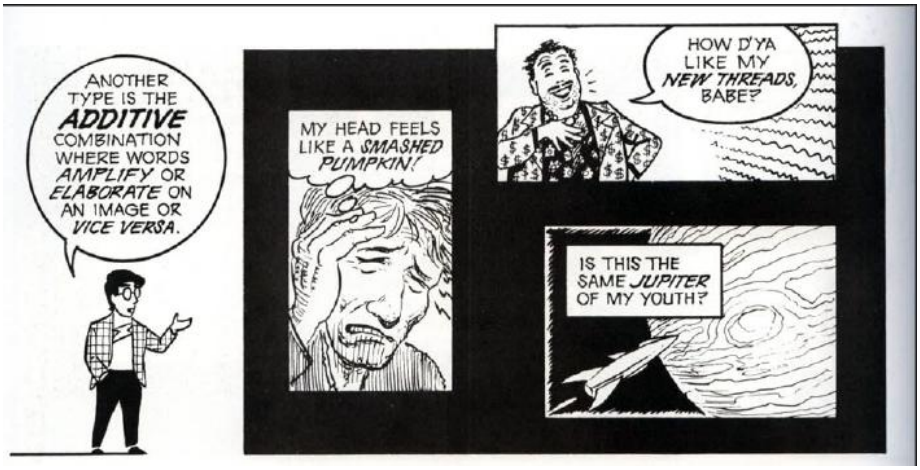


Figura 20. *Combinazione additiva* (McCloud, 2018: 162)

- combinazioni in parallele: dove parole e immagini viaggiano su due binari distinti, sembra che non si intersecano ma potrebbero essere uno strumento utilizzato dall'autore per destare qualcosa nel lettore. Il loro utilizzo è principalmente pratico o estetico o per creare una struttura stratificata risparmiando spazio e mantenendo i dialoghi in situazioni che succedono parallelamente.

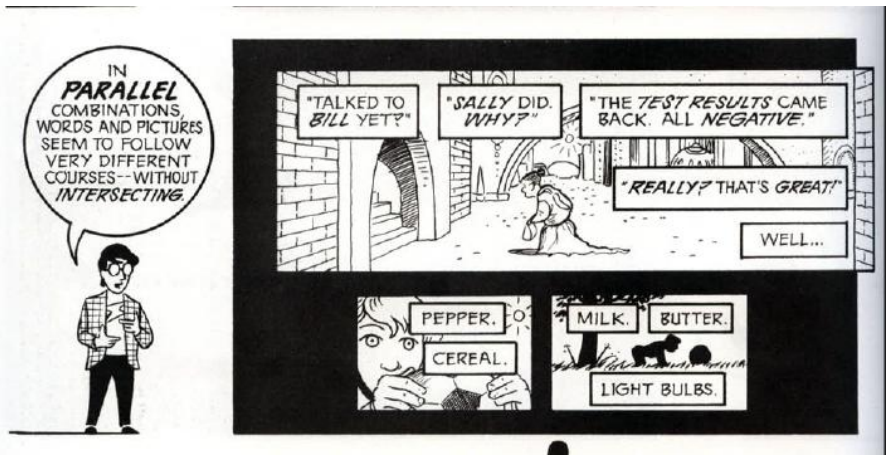


Figura 21. *Combinazione in parallele* (McCloud, 2018: 162)

- montaggio: tecnica per cui le parole sono trattate come parte integrante dell'immagine costruendo il suo significato. Le lettere e le parole assumono valori artistico-pittorici tramite

la combinazione libera di immagini che le circondano. L'utilizzo di questa tecnica comporta un'importante ruolo delle onomatopee per dare al lettore una sensibilità visuale.

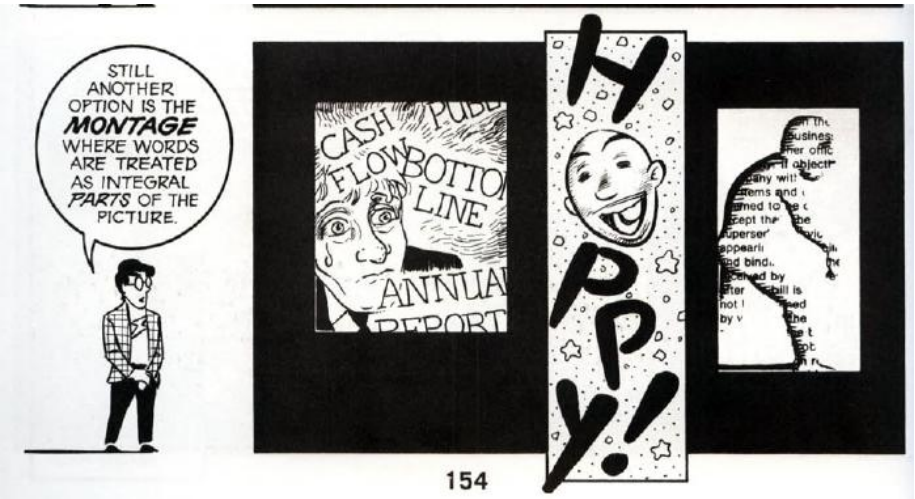


Figura 21. *Montaggio* (McCloud, 2018: 162)

- interdipendente: dove parole e immagini trasmettono un messaggio che da sole non riuscirebbero a trasmettere. Questo tipo di collaborazione è il più comune all'interno dei fumetti (McCloud, 2018: 163). Questa combinazione però non è sempre perfettamente equilibrata e giocano sull'importanza di uno dei due elementi. Questo permette alle immagini di essere estremamente libere quando le parole sono molto specifiche e viceversa. Nel momento della prevalenza della parola il disegnatore può concentrarsi su un dettaglio o mostrare un lato minore della scena che sta accadendo all'interno della narrazione. Questo può permettere di concentrarsi su aspetti più emotivi, di giocare con lo scorrere del tempo accelerando il momento o rallentandolo raccontando ciò che più sembra appropriato.

Figura 21. *Interdipendenza* (McCloud, 2018: 163)

La relazione tra balloon e i disegni che li circondano ha lo scopo di rendere visibile e catturare un elemento etereo come il suono (Eisner, 1990). Gli artisti che sposano la natura fisica del suono, che non è visibile all'occhio umano, riportano i balloon tramite aspetti grafici per rendere la loro fisicità il più effimera possibile con tratti leggeri dei contorni o eliminandoli completamente. Al contrario, gli artisti che vedono i balloon come un elemento grafico che compone la vignetta e pertanto assumono interazione diretta con il disegno circostante rivestendo un ruolo con un peso grafico all'interno dell'immagine e della narrazione (McCloud, 2018: 624).

Il balloon è caratterizzato da due componenti fondamentali: un corpo, che racchiude il testo, e una pipetta (o coda), che indica la fonte delle parole o dei suoni, puntando verso il personaggio che parla o pensa. Nello specifico, vengono prese in considerazione figure che sono raffigurate nel momento del dialogo e non con la bocca chiusa, e la pipetta viene posizionata a livello della bocca, in prossimità del viso o della fronte. Quando il balloon assume la forma di pensiero le pipette diventano cerchietti

posizionati in aria che si collegano al balloon (Fumettologicamente, 2010[9]). La forma e la dimensione del balloon non sono casuali, ma contribuiscono in modo significativo alla composizione visiva complessiva dell'immagine e, aspetto cruciale, alla comprensione delle sfumature emotive del testo. Allo stesso modo, il testo stesso all'interno del balloon può essere elaborato con caratteri diversi (*lettering*), ognuno dei quali rispecchia e amplifica lo stile e il contenuto della comunicazione.

Oltre al balloon, il testo in un fumetto può assumere la forma di una didascalia. Questa soluzione è adottata prevalentemente nelle narrazioni in prima persona o nelle voci fuori campo (*voice-off*), dove la didascalia funge da voce narrante o da commento esterno. A livello grafico, il corpo della didascalia presenta solitamente una forma che la distingue, anche se lievemente, dalla struttura dei balloon, garantendo chiarezza e non generando confusione tra i diversi livelli di comunicazione testuale. L'analisi dei balloon e didascalie, delle loro variazioni formali e stilistiche danno un chiaro esempio di come queste influenzano la percezione del lettore e arricchiscono la complessità narrativa del fumetto.(Balloon e Parole | Museo Officina Dell'Educazione, n.d.)[10].

I personaggi dei fumetti prendono voce tramite i balloon ma, per catturare l'essenza del suono si ricorre alle onomatopee.

1.2.5 Le onomatopee e i suoni inarticolati

Le onomatopee sono per definizione vocaboli che imitano un suono. L'onomatopea è la rappresentazione grafica di un suono (Romeo, 2020[11]). Nel fumetto l'onomatopea può assumere forme particolarmente identificative e comunicative. All'interno dei fumetti solo i suoni importanti per il racconto vengono rappresentati, quelli comuni, della vita di tutti i giorni vengono lasciati all'immaginazione del lettore. Le parole onomatopeiche non "rappresentano" semplicemente un

---

[9] https://fumettologicamente.wordpress.com/2010/02/28/il-pd-e-il-grafigioco-del-balloon/ 07/08/2025

[10] https://www.doc.mode.unibo.it/sale-blu/sala-del-fumetto/larte-del-fumetto/la-grammatica-del-fumetto/balloon-e-parole 24/07/2025

[11] https://www.storiedipaperi.com/2020/11/27/piccolo-dizionario-delle-onomatopee-disney-terza-parte-p-z/ 10/09/2025

suono ma lo rendono anche in maniera visiva, attraverso il *lettering*, ossia i caratteri con cui la parola o il suono vengono rappresentati . Infatti sono disegnati in modo tale da suggerire la velocità e la forza con le quali la parola va pronunciata.

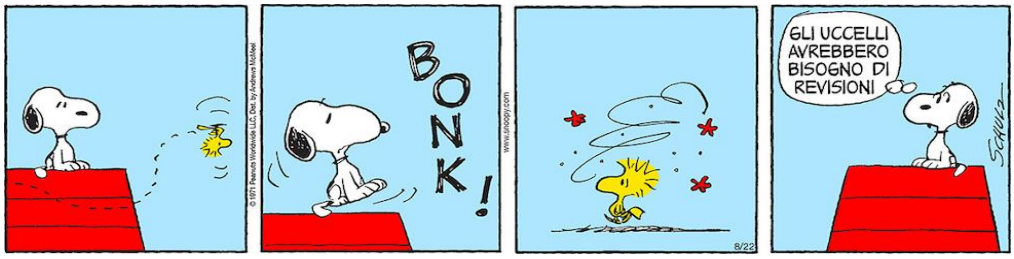


Figura 22. *Esempio onomatopee* (*Le Strisce Dei Peanuts Che Avete Letto Di Più - Il Post*, 2022[12])

La loro rappresentazione all'interno del fumetto viene accompagnata da segni grafici convenzionali [Figura 22.] (linee cinetiche, simboli accanto ai personaggi), che nelle diverse culture da cui sono espressi apportano significati aggiuntivi al testo e all'immagine. Questi segni creano un vero e proprio sistema iconografico, che, grazie a una crescente circolazione del fumetto, diviene patrimonio di un'esperienza estetica e narrativa largamente condivisa.

La forma delle onomatopee varia sulla base del messaggio che si deve comunicare. Il volume del suono che si sta rappresentando viene reso tramite le dimensioni, il grassetto, l'inclinazione e i punti esclamativi. Il timbro, ovvero la qualità del suono, viene reso tramite la ruvidezza, la sinuosità, l'acutezza e la storisione delle onomatopee. Risulta importante l'associazione tra stile e forma del font che fanno riferimento alla fonte del suono che si sta riproducendo oltre che alla forma e il design che si vuole restituire tramite le linee, il colore e il rapporto che si instaura con l'immagine.

[12] https://www.ilpost.it/2022/11/26/strisce-peanuts-piu-viste-schulz/ 31/06/2025

1.2.6 Le parole e il lettering

La scelta delle parole del fumetto è essenziale ai fini di una chiara comunicazione. L'utilizzo corretto delle parole permettono dunque di amplificare la potenza delle immagini andando a lavorare sul peso del loro significato riportando concetti specifici in maniera esaustiva. McCloud spiega come un'intera storia possa essere compressa, e dunque riassunta, in una singola vignetta che riassuma in poche parole un grande cambiamento all'interno della narrazione. Sono pertanto importanti delle didascalie come: "*dieci anni dopo...*", "*intanto...*" oppure "*tanto tempo fa in una galassia lontana lontana*".

Le parole sono il centro della scena nei momenti di dialogo, sprigionando tutto il loro potenziale. Questo deve essere racchiuso con maestria all'interno dei balloon o delle didascalie. Risulta essenziale al fine della riuscita del fumetto l'intreccio tra immagini e parole per fare in modo che il lettore non percepisca il passaggio dall'una all'altra. (McCloud, 2018: 513). Per questo motivo oltre ad una narrazione ben strutturata e una buona organizzazione del layout della pagina occorre un ulteriore elemento: il lettering. Il lettering è un importante aspetto comunicativo all'interno del fumetto determinando la scelta o la progettazione dei caratteri tipografici da usare in un testo, che si fondono con le immagini nella vignetta. Molte volte tra gli artisti più famosi questo procedimento è realizzato a mano, ma si sta sempre di più diffondendo il lettering stampato, omogeneo in tutte le strisce. Utilizzare il lettering per enfatizzare le azioni o i sentimenti all'interno delle vignette permette di avvicinare la parole e l'immagine all'interno dell'opera utilizzando le parole come fossero dei segni grafici all'interno della stessa vignetta. L'inflessione vocale viene molte volte rappresentata all'interno del fumetto grazie ad una caratterizzazione parola per parola, questo accompagnato da una buona rappresentazione del linguaggio del corpo e delle espressioni facciali.

Tradizionalmente il fumetto fa uso di lettere maiuscole all'interno delle pagine, nonostante questo la critica moderna sta valutando l'uso del minuscolo come sostituto. Circa il 98% dei fumetti in lingua inglese degli ultimi cent'anni ha usato il lettering maiuscolo, le scritte infatti vengono

percepite dall'occhio umano come più equilibrate con le immagini (McCloud, 2018: 638). I caratteri maiuscoli e minuscoli (sia per il lettering a mano che per quello digitale) devono essere altamente leggibili e senza grazie. Il metodo per il lettering tradizionale consisteva nel tracciare delle linee guida leggere all'interno degli spazi predisposti e successivamente "*letterare*" a mano tutto in maiuscolo (McCloud, 2018: 677). Il maiuscolo utilizzato per la scrittura a mano permette di giocare con le le parole in grassetto e in corsivo dando una visione melodrammatica alla storia e catturando l'occhio del lettore oltre che ancorare il testo all'immagine quando si volge un primo sguardo alla pagina (McCloud, 2018: 638).

Non è un caso che anche i traduttori stiano facendo largo uso proprio del lettering digitale, poiché una delle maggiori difficoltà da fronteggiare è proprio adattare anche "fisicamente" la traduzione a quegli spazi quasi sempre troppo ristretti e con il computer è possibile, sempre nei limiti, ridurre il carattere. Lo "stile" che diamo alle parole regala un effetto non minore delle altre componenti del linguaggio dei fumetti. Se scriviamo una parola con una grafia più tremolante il lettore la assocerà di riflesso ad una situazione di allarme o di paura, se invece scriviamo solo certe parole in modo più marcato dirigiamo l'attenzione di chi legge su quella parte del testo e così via.

La regola fondamentale per permettere la riuscita dell'equilibrio tra parole e immagini è tenere sotto controllo la quantità di testo che viene inserito all'interno della vignetta. Se ogni vignetta è ricoperta di testo si deve alleggerire con delle immagini, allungare la sequenza e frammentare il testo. Occorre usare meno parole per comunicare il messaggio al lettore e mantenere una buona varietà di combinazioni di per stimolare chi sta leggendo (McCloud, 2018: 623).

1.2.7 Le espressioni facciali e il linguaggio del corpo

Il fumettista che si rapporta con la figura umana ha l'obiettivo di dar vita ai disegni come fossero degli esseri umani realistici e credibili agli occhi del lettore. Per fare questo si utilizza uno studio attento all'interno degli ambiti del character *design*, della resa delle espressioni facciali e del linguaggio del corpo.

Il character design è il modo in cui viene progettato il personaggio secondo lo stile personale dell'autore o del disegnatore. Questo processo è molto complesso in quanto richiede di dare vita al personaggio equipaggiando di una storia di vita unica, desideri e opinioni sul mondo. Deve essere provvisto di uno stile riconoscibile, memorabile e un fisico ed un volto unici. Infine, si aggiungono i suoi tratti espressivi unici con dei tratti di comportamento solo suoi. Una volta creato il personaggio dovranno essere effettuati degli studi sulle espressioni facciali e sul linguaggio del corpo per poter avere un risultato soddisfacente.

Le espressioni facciali sono un punto cruciale per l'artista in quanto, se ben realizzate, permettono al personaggio di "fuoriuscire dalle pagine" e di empatizzare con il lettore (McCloud, 2018: 563). Ekman (2008) individua sei emozioni base che sono condivisibili universalmente: rabbia, disgusto, paura, gioia, tristezza e sorpresa. Attraverso i suoi studi, Ekman è entrato in contatto con diverse culture, incluse quelle isolate, dimostrando che le espressioni facciali di queste sei emozioni sono innate e riconosciute universalmente. Questo suggerisce una "base biologica e genetica" per le emozioni umane (Ekman, 2008).

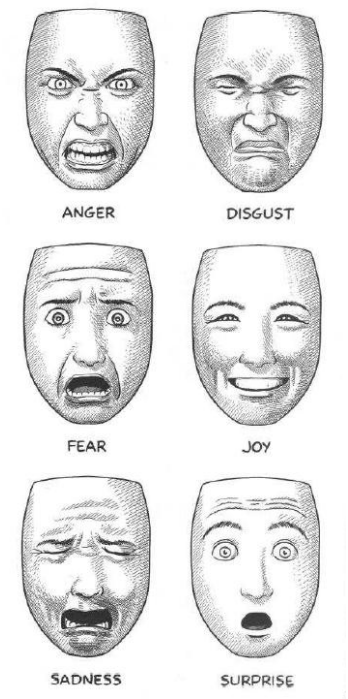


Figura 25. *Espressioni facciali* (McCloud, 2018: 565)

McCloud studiando le espressioni del viso all'interno del disegno fumettistico, riporta come tutti i volti delle emozioni primarie siano per lo più simmetrici. Prendendo in esame come l'essere umano utilizza il proprio volto si vengono a creare migliaia di combinazioni catalogabili e altrettante determinate a livello culturale sulla base della propria esperienza e dal controllo che ogni persona ha del proprio corpo (McCloud, 2018: 570). Il lavoro del fumettista è quello di scomporre ogni espressione facciale a livello anatomico per poi riprodurre in "superficie" le personalità e le caratteristiche di ogni espressione al fine di catturare il lettore. Per fare questo lo studio dell'anatomia dei muscoli facciali è fondamentale portando alla luce i muscoli che muovono il volto. Questo passaggio di studio delle emozioni primarie tramite l'osservazione dei muscoli del volto, permette di riportare su carta le espressioni in maniera più accurata e di mostrare ai lettori cosa accade nella mente dei personaggi.

Esistono delle strategie grafiche che permettono all'artista di poter riportare in maniera efficace le emozioni e le espressioni dei suoi personaggi (McCloud, 2018: 579):

- il realismo permette di riprodurre l'aspetto realistico delle espressioni con un'attenzione particolare ai piccoli dettagli e ai giochi di luce;
- la tecnica della semplificazione ricerca le linee chiave che rendono l'espressione del volto riconoscibile universalmente;
- l'esagerazione amplifica le linee chiave della semplificazione per rendere l'espressione estremamente riconoscibile;
- il simbolismo gioca con immagini che mostrano, appunto, simbolicamente le espressioni senza tener conto dei riferimenti realistici. Queste raffigurazioni variano da cultura a cultura e si richiede all'autore di conoscere il codice della cultura d'arrivo e dunque del lettore a cui è indirizzata l'opera.

I lettori prestano molta attenzione a cambiamenti dei volti dei personaggi, questo permette di poter usufruire dei volti per accordare l'inflessione vocale. Nel momento in cui leggiamo un fumetto il suono della voce dei personaggi viene approssimato all'interno del lettore. Durante la fase di lettura non viene posta l'attenzione in maniera diretta i volti dei personaggi mentre si leggono i balloon e le parole al loro interno. Questo fattore permette di giocare con l'espressione del volto per dare un "volume emotivo" ai personaggi e scegliere la giusta espressione affinché il messaggio arrivi al

destinatario. Molti fumettisti lavorano con una ridotta tavolozza di espressioni ma, tramite il contesto della narrazione, questi volti assumono ampiezza e profondità.

Il linguaggio del corpo lavora in stretta relazione con le espressioni facciali ma dipendono maggiormente dalla situazione che il personaggio sta vivendo. La buona realizzazione del linguaggio corporeo è legata alla capacità di saper gestire le varie tipologie dei segnali del corpo tramite un attento studio dell'anatomia e la padronanza delle strategie per disegnare le varie pose. Il tutto deve essere accompagnato da una capacità di costruire sequenze a fumetti efficaci dal punto di vista narrativo. Non possiamo catalogare alcune pose come primarie ma possiamo riconoscere la tipologia di relazione tra le azioni fisiche dei vari personaggi e i messaggi che comunicano al lettore. Un esempio è l'elevazione e lo status dei personaggi, la distanza e la relazione, lo squilibrio e il malcontento, la gestualità e la comunicazione. Il tutto è regolato dallo spazio e dalla geometria che queste figure occupano all'interno della vignetta. Una persona piegata rispetto ad un'altra in piedi ci comunica sottomissione, debolezza, inferiorità; mentre una persona in piedi con il viso rivolto all'insù ci comunica forza e sicurezza dandoci prova che la postura all'interno del fumetto può dare voce al carattere dei personaggi. Anche la distanza tra i personaggi determina la loro relazione. All'interno dei fumetti la prossemica, oltre ad un fatto culturale, ci permette di capire il legame tra i vari soggetti raffigurati.

All'interno del linguaggio del corpo le mani svolgono un ruolo decisivo. Vengono utilizzate per produrre messaggi più diretti con il lettore. Alcune posizioni delle mani rivestono significati che vengono riconosciuti come fissi all'interno dei gesti di carattere informale anche se esistono differenze di significati sulla base delle diverse culture.

Le mani sono uno strumento importante all'interno della comunicazione dello status: le relazioni spaziali che permettono il contatto delle mani con il corpo di altre persone ne comunica l'intimità, mentre il palmo verso l'alto simboleggia un atteggiamento amichevole e al contrario, verso il basso, un atteggiamento superiore, di controllo e autorevole. In ogni vignetta il fumettista dovrà inserire una componente gestuale per il suo personaggio al fine di trasmettere un messaggio forte e chiaro al lettore (McCloud, 2018: 595).

1.2.8 Il Colore

Il colore all'interno dei fumetti è sempre stato abbinato al binomio "commercio e tecnologia" (McCloud, 2018: 194). Dal 1861, quando il fisico James Clerk-maxwell isolò i tre additivi primari riproducendo ogni colore dello spettro del visibile tramite varie combinazioni, e poi dal 1869 quando Ducos Du Hauron concepì l'idea dei sottrattivi primari (ciano, magenta e giallo primario), si potè riprodurre qualsiasi tono dello spettro del visibile. Tramite la tecnologia i colori sottrattivi, composti da sostanze trasparenti come vetro, cellophane o acquerelli e inchiostri tipografici producono un mix che annulla ogni tipo di luce. L'utilizzo dei colori primari all'interno dei fumetti negli Stati Uniti diventò l'aspetto del fumetto così come viene inteso dall'immaginario comune. La stampa però avveniva su un materiale scadente che appiattiva il colore, fu dunque scelto di far [13]combattere gli eroi vestiti con sgargianti colori primari all'interno di un mondo altrettanto dipinto con colori primari ma creando un forte contrasto. Nella maggior parte delle pagine nessun colore predominava, avevano un grosso contrasto cancellando il grigiore emotivo e utilizzando la massima saturazione dello stesso colore. I colori che venivano scelti per i singoli fumetti li rendevano altamente riconoscibili e iconici, infatti i costumi dei supereroi rimanevano sempre dello stesso colore.

In Europa il campo del colore era predominato dal "mondo coloratissimo" in cui il fumettista autodidatta Hergé (pseudonimo di Georges Remi, 1907-1983) ha fatto vivere il suo personaggio Tintin. Questo ha permesso un'ambientazione dettagliatissima che non trascura la componente architettonica e di design (Minente, 2015). L'artista ha creato una "democrazia della forma" (McCloud, 2018: 198) in cui ogni oggetto che non fosse essenziale alla narrazione appariva all'interno di campiture piatte tutte curate esattamente allo stesso modo. I colori piatti, dunque, per Hergé non erano un obbligo editoriale ma una scelta stilistica.

Nello stesso periodo altri artisti come Claveloux, Caza e Moebius hanno dato una visione più soggettiva del colore tramite una palette studiata appositamente per una resa unica durante la stampa. Negli anni '70 l'arrivo dei fumetti europei in America dà una nuova visione del colore che diventa il punto centrale della comunicazione dei sentimenti, dando profondità tramite sfumature,

[13] https://living.corriere.it/arte/tutti-i-colori-di-tintin/ 20/07/2025

modellazione e giocando un ruolo decisivo all'interno delle pagine. Un solo colore poteva essere il protagonista di un'intera pagina.

Con i colori piatti le forme acquistano maggiore significato, se si aggiungono colori più espressivi i colori possono comunicare più sensazioni dell'immagine stessa. Le differenze tra i colori e il bianco e nero sono tante e molto profonde e vedono la storia districarsi all'interno di una battaglia commerciale per cui il fumetto colorato attirerà sempre prima il lettore rispetto al bianco e nero in quanto i colori attirano il lettore perchè si avvicina ad un mondo più "reale" e simile al nostro.

I fumetti in bianco e nero giocano tramite i contrasti e il segno grafico per rendere le emozioni che di solito leghiamo ad una rosa di colori ben definiti. I segni grafici e gli accorgimenti stilistici permettono di accompagnare lo sguardo del lettore lungo la narrazione senza fatica e con naturalezza. Allo stesso modo anche i colori guidano lo sguardo del lettore e determinano, come gli elementi precedenti, il ritmo della lettura. I colori determinano ambientazioni e sfondi dando un marchio riconoscibile al fumetto e alla storia. Sebbene la tradizione del fumetto nell'immaginario collettivo l'idea di un fumetto in bianco e nero, l'evoluzione del media, in particolare con l'ascesa degli adattamenti animati e l'avvento dei webtoon, ha conferito al colore una centralità sempre maggiore. La scelta dei colori ricade su poche tonalità che possono essere abbinate in maniera differente sulla base dello stile di ogni artista. La tonalità dominante è presente per il 70% dell'opera, questa deve essere accompagnata da una tonalità secondaria che vada a creare un contrasto con la tonalità dominante, presente al 25%. Infine, si sceglie una tonalità di contrasto da utilizzare per un 5% e che permetta all'artista di indirizzare lo sguardo del lettore attraverso il racconto. Gli accostamenti all'interno delle tavole possono essere con colori adiacenti oppure per colori complementari (Scuola di Fumetto e Scrittura Siena, 2023[14]). L'applicazione della teoria del colore al fumetto non rappresenta più un semplice arricchimento estetico, ma un vero e proprio strumento narrativo, come dimostrano le versioni a colori delle serie classiche e la produzione di titoli nati digitalmente (Chiarello & Klein, 2013).

Questa transizione sottolinea come il colore sia un elemento cruciale della narrazione, che svolge funzioni multiple (Dotta, 2023):

[14] https://www.youtube.com/watch?v=enWj7WTnYJY 20/07/2025

- Valenza estetica e strutturale: Il colore conferisce interesse visivo, rafforza l'illusione di profondità e texture, e supporta l'identità diegetica e psicologica dei personaggi. La sua corretta applicazione rende l'opera più pulita e accattivante, guidando lo sguardo del lettore.
- Comunicazione emotiva: I colori influenzano in modo profondo l'umore e le emozioni del lettore. La psicologia del colore, come evidenziato da studi nel campo dell'arteterapia, dimostra come l'esposizione a determinate tonalità possa evocare stati d'animo specifici, da quelli intensi e dinamici associati ai toni caldi (rosso, giallo) a quelli più calmi e riflessivi legati ai toni freddi (blu, verde). L'uso strategico del colore, dunque, supporta l'atmosfera di una scena, suggerendo il tono emotivo di un dialogo o l'intensità di un'azione.
- Flessibilità e coerenza: La teoria del colore fornisce un insieme di regole e linee guida (basate su concetti come la ruota cromatica, la tonalità, la croma e la luminosità) che permettono agli artisti di creare combinazioni cromatiche efficaci e coerenti, indipendentemente dallo stile. Questa coerenza è particolarmente critica nei webtoon, dove ogni vignetta può essere percepita come un'immagine singola durante lo scorrimento verticale, e il colore diviene un mezzo primario per differenziare le scene e i momenti narrativi.

In sintesi, il colore nel fumetto non è un semplice riempitivo, ma una scienza che spiega come i colori interagiscono e influenzano la nostra percezione. Comprendere le sue basi permette ai fumettisti di integrare le scelte cromatiche nel sistema semiotico dell'opera, creando narrazioni visivamente impattanti ed emotivamente risonanti.

2. Conclusioni

Questo capitolo ha analizzato il fumetto in quanto sistema semiotico e linguaggio multimodale, superando la sua percezione comune di mero intrattenimento. Il testo ha esaminato la sua natura profondamente stratificata, nata dall'interazione sinergica tra elementi visivi e testuali. Attraverso l'analisi della "sintassi specifica" di questo medium, è stato evidenziato come elementi quali la vignetta , il balloon , la didascalia e le onomatopee non siano giustapposti, bensì intimamente correlati per la costruzione del significato narrativo. La trattazione ha quindi esplorato il concetto di "arte sequenziale" di Will Eisner e la più dettagliata definizione di Scott McCloud, che inquadra il

fumetto come una sequenza intenzionale di immagini con lo scopo di comunicare. Questa visione ha permesso di riconoscere il fumetto come un linguaggio dotato di una sua grammatica interna, la cui comprensione richiede una partecipazione attiva e inferenziale da parte del lettore. L'analisi si è inoltre soffermata sulla vignetta, considerandola come l'unità fondamentale che racchiude tempo e azione. Il concetto di "scelta del momento" ha permesso di comprendere come la selezione di istanti chiave sia cruciale per una comunicazione narrativa efficace, anche in assenza di testo. Il capitolo ha altresì messo in luce l'evoluzione storica del fumetto e la sua crescente complessità, affermando che il medium non è più limitato a generi specifici, ma si è evoluto in una forma d'arte versatile e pienamente riconosciuta.

In conclusione, questo studio preliminare ha dimostrato che una rigorosa analisi semiotica del linguaggio fumettistico è un passaggio imprescindibile per qualsiasi indagine traduttologica successiva. Comprendere la struttura profonda e le peculiarità di questo medium fornisce gli strumenti concettuali necessari per affrontare in modo scientifico le complessità della sua traduzione, che emergeranno nei capitoli dedicati ai casi di studio.

CAPITOLO II

Tradurre il fumetto

2.1 Introduzione

Nel capitolo precedente si è esaminato il fumetto come un linguaggio multimodale e semiotico, distinguendolo da una mera forma di intrattenimento popolare. Il presente capitolo si propone di esplorare un'altra dimensione cruciale: la sua traduzione. Abbiamo analizzato gli elementi costitutivi di questo linguaggio: vignetta, layout, balloon e onomatopee per comprenderne la struttura semiotica del fumetto e il funzionamento come sistema di codici. Abbiamo visto come ogni elemento, inclusa la scelta del colore, contribuisca a veicolare significati complessi e a orientare la percezione del lettore. È proprio a partire da questa complessa interazione tra testo e immagine che la traduzione del fumetto si configura non come una semplice trasposizione linguistica, ma come un intricato processo di mediazione culturale e semiotica.

Nel primo sottocapitolo verrà analizzata la componente verbale del fumetto e la sua traduzione andando ad analizzare la stretta relazione tra parola e immagine e proponendo un'analisi linguistica. Verrà analizzata la mera traduzione della componente verbale del fumetto con una esplicazione delle tecniche utilizzate nella traduzione letteraria.

Il secondo sottocapitolo tratterà la traduzione sotto il punto di vista multimodale e polisemiotico affrontando la traduzione, l'adattamento culturale per poi spostarci sui luoghi della traduzione, la traduzione delle componenti visive e delle onomatopee.

Infine, il terzo sottocapitolo si concentrerà sulle tecniche di traduzione del testo polisemiotico inteso come relazione intrinseca tra testo e immagine. Qui verranno approfondite le tecniche di traduzione proposte da Kaindl (1999) e che ci permettono di avere un approccio unilaterale nei confronti del genere letterario.

La tesi principale che verrà sostenuta in questo capitolo è che, per approcciare correttamente la traduzione, è fondamentale superare la mera equivalenza testuale e affrontare le sfide insite in questo medium.

A tal fine, il capitolo si svilupperà in una progressione logica che, partendo dall'inquadramento teorico, toccherà le principali sfide e strategie traduttive, fino ad arrivare a un'analisi di tipo polisemiotico.

Il fine è quello di definire il fumetto come un testo complesso, introducendo le teorie di riferimento che hanno indagato la relazione intersemiotica tra testo e immagine all'interno dell'arte della traduzione e il ruolo del traduttore come mediatore culturale.

Il linguaggio verbale nei fumetti solitamente si trova all'interno di balloon, delle didascalie ma anche all'interno del paratesto linguistico. Sebbene l'idea comune sia quella di trovarsi di fronte ad una banale trascrizione del parlato, questo tipo di linguaggio verbale tipico del genere letterario deve essere analizzato in profondità anche da un punto di vista grammaticale e sintattico. Questa analisi, permette di ribadire ancora una volta, quanto sia strettamente legata l'interazione del testo con l'immagine. La traduzione del fumetto, di conseguenza, deve tenere conto di questi aspetti per un' analisi grammaticale e sintattica nel fumetto. Gli studi odierni tengono conto dell'analisi polisemiotica della disciplina andando ad analizzare insieme immagine e testo. Sebbene questo approccio sia estremamente efficace e permetta una traduzione consapevole dell'opera è bene concentrarsi ad analizzare solo la forma verbale del testo come elemento unico. La definizione di "testo" all'interno del fumetto pone al traduttore molti problemi di identificazione dato che lo stesso fumetto è ricco di elementi che si trovano a metà tra il disegno e la parola. Un'ulteriore difficoltà è data dai diversi stili che i vari autori adottano e che utilizzano le componenti verbali del fumetto in maniera creativa e artistica andando a creare nuove sfaccettature all'interno del linguaggio stesso del fumetto. Questo è il caso "*[del]le onomatopee, ma anche gli innumerevoli frammenti testuali (lettere, ritagli di giornali, scritte varie) spesso inseriti nelle vignette e che costituiscono una forma di "testo che si fa immagine", o anche i pittogrammi che abbondano nei balloon, "immagini che si fanno testo*" (Pietrini, 2008: 16).

All'interno di questo capitolo verranno approfondite non solo le caratteristiche linguistiche che contraddistinguono il linguaggio verbale del fumetto ma anche le sfide traduttive legate a questo contesto. Una visione d'insieme, infatti, permette di comprendere la complessità degli studi che sono stati svolti fino a questo momento su un genere letterario caratterizzato da immagini e parole in

simbiosi. Molto spesso è stato banalizzato il testo all'interno del fumetto perché "riproduzione" della dimensione orale di una lingua. La riproduzione del parlato nel fumetto si realizza attraverso una complessa finzione dell'oralità, che si avvale di fenomeni linguistici tipici della comunicazione verbale, ma adattati alla forma scritta rendendo la componente verbale di questo medium un'opera priva di eguali.

2.2. Interazione tra parola e immagine

Come già accennato, nel fumetto parola e immagine sono fortemente legate da un'interazione che permette al fumetto di prendere forma. Esistono dei condizionamenti legati al testo scritto, in quanto testo verbale inserito all'interno di un'immagine che deve interagire con il disegno e che caratterizza lo stesso. Questo comporta una serie di conseguenze e di vincoli per l'autore o per lo sceneggiatore/ autore di testi:

Limite e condizionamento spaziale: lo spazio a disposizione è fortemente limitato. Questo si riflette sulla sintassi e sulle scelte linguistiche in generale prediligendo forme semplici, metafore e meccanismi di sintetizzazione. Molte volte la prassi prevede che si rinunci alle parole per aggiungere dettagli all'immagine. Un esempio potrebbe essere quando "[...]*alla rappresentazione verbale del dolore si preferisce ad esempio il disegno delle stelline che ruotano, a quella della gioia per aver partorito un'idea brillante l'immagine di una lampadina accesa* [...]" (Pietrini, 2008: 46). Lo stesso vale per i testi eccessivamente lunghi che vengono spezzati, vengono aggiunti dei puntini di sospensione, e vengono continuati della vignetta successiva.

Limite e condizionamento ritmico: la lunghezza dei dialoghi è uno degli aspetti fondamentali per la costruzione del ritmo della storia a fumetti. Il ritmo è costituito dal rapporto tra la vignetta, l'azione rappresentata all'interno di essa e dalla durata dei dialoghi e di conseguenza la quantità delle parole che sono contenute all'interno degli stessi dialoghi. I testi verbali influenzano il tempo di lettura e di conseguenza la durata della vignetta. Esistono fumetti in cui sono presenti solo didascalie e sono assenti i dialoghi. In questo caso, il tempo di lettura è molto minore rispetto a quelle pagine con i dialoghi, ma ha l'effetto di concentrare e di stringere gli eventi (Barbieri, 1991: 169).

Limite e condizionamento grafico: sotto l'aspetto del condizionamento grafico si lavora molto spesso con il lettering, ovvero l'operazione materiale della scrittura dei fumetti stessi. Diversamente da altri testi scritti nel fumetto l'aspetto grafico del lettering risulta essenziale al fine di trasmettere il significato. Il lettering, inoltre, condiziona il ritmo grafico dell'intera pagina influenzando così l'intera storia nel momento in cui il lettore osserva la pagina per la prima volta (Pietrini, 2008: 46)

Il particolare uso della punteggiatura: nei fumetti, e in particolare in quelli Disneyani analizzati da Pietrini (2008), la punteggiatura non è un semplice strumento di segmentazione del testo, ma una parte integrante e distintiva della sua identità visiva e narrativa. L'uso dei segni di punteggiatura si emancipa dalle regole convenzionali per creare un sistema funzionale a simulare l'oralità e a potenziarne la carica emotiva e comica. Convenzionalmente si riscontra l'assenza del Punto Fermo che scompare quasi completamente dai balloon e dalle didascalie a partire dagli anni Sessanta.

Si nota un abuso del Punto Esclamativo che si inserisce in sostituzione del punto. Il punto esclamativo diventa il segno dominante (circa l'81% degli enunciati in una storia campione). Non si limita a indicare stupore, ma concentra su di sé un'ampia gamma di significati emotivi, rendendo ogni frase enfatica e priva di toni neutri. L'uso reiterato di questi segni, anche in combinazione con i punti interrogativi (es. ?!), è una caratteristica distintiva che precede e anticipa l'uso odierno di emoticon e della punteggiatura nella messaggistica giovanile.

Il Ruolo Strategico dei Puntini Sospensivi li vede ampiamente utilizzati per suggerire attesa nelle didascalie o per segnalare interruzioni, esitazioni e auto correzioni nei balloon. In un uso prettamente fumettistico, servono anche a spezzare graficamente una frase troppo lunga, mantenendo la fluidità narrativa tra le vignette. Invece, per le Virgole e il Grassetto valgono delle regole differenti. Le prime sono spesso usate in modo non normativo per simulare le pause non pianificate tipiche del parlato. Il grassetto, invece, viene impiegato per riportare discorsi altrui, per evidenziare un gioco di parole o, in maniera più specifica, per suggerire un aumento del volume della voce, traducendo un elemento acustico in un segno grafico.

La punteggiatura all'interno del fumetto è un sistema consapevole che sfrutta le tecniche dello scritto per imitare e iperbolizzare le dinamiche dell'oralità, creando un modello

linguistico unico e fortemente espressivo che ha influenzato anche altri generi testuali (Pietrini, 2008: 57-67).

2.3. Analisi a livello lessicale e grammaticale

Il linguaggio verbale del fumetto è caratterizzato da un forte legame con l'oralità. L'analisi di queste caratteristiche permette di comprendere tecniche traduttologiche adatte da adottare nella traduzione di questo medium.

Ridondanza: Il linguaggio dei fumetti tende a essere molto più vicino alla lingua parlata che a quella scritta. L'interazione tra i parlanti è evidenziata da segnali discorsivi, interiezioni ed elementi enfatici, utilizzati per mantenere l'attenzione, chiedere conferma o esprimere stati d'animo, come "capito", "vero" o "okay". Queste particolarità si affiancano a espressioni di riformulazione ("cioè", "voglio dire") e a interiezioni di sorpresa o di natura emotiva, spesso connotate in senso spregiativo o scherzoso, come gli esempi ricorrenti tratti dalle serie di "Tex" e "Dylan Dog" (Morgana, in Ciociola e D'Achille, 2020: 185-188).

Lessico informale: Si manifesta con l'uso di colloquialismi, espressioni gergali e, in alcuni casi, dialettismi, per caratterizzare in modo immediato un personaggio o un contesto. L'immagine compensa la povertà lessicale, rendendo spesso superflue descrizioni prolisse. l'impiego massiccio di elementi deittici, la cui comprensione è spesso facilitata da gesti e riferimenti diretti alla scena rappresentata, in una modalità che ricorda la tradizione teatrale, cinematografica o del doppiaggio (Morgana, in Ciociola e D'Achille, 2020). All'interno dei monologhi presenti nei fumetti si può riconoscere anche l'impronta del teatro, infatti questi sono caratterizzati da un forte introspezione (Morgana, in Ciociola e D'Achille, 2020). I fumetti spesso utilizzano un lessico colloquiale, gergale o specifico per un determinato gruppo sociale. Questo serve a caratterizzare i personaggi in modo immediato, senza bisogno di descrizioni verbali prolungate, poiché l'immagine fornisce già un contesto visivo ricco. La traduzione, quindi, non deve mirare a un'equivalenza letterale, ma a un'equivalenza funzionale, trovando nel linguaggio d'arrivo il registro e l'effetto desiderato.

In questa specifica fase di analisi è giusto sottolineare come le norme che riguardano i fumetti destinati ad un pubblico infantile e giovanile richiedano un lessico vario e composito (ovviamente a seconda dei generi e delle testate). La base lessicale comune è costruita dai colloquialismi e da un ampio repertorio di frasi fatte, idiomatismi e metafore rivolte soprattutto a nutrire l'espressività dialogica (Morgana, in Ciociola e D'Achille, 2020).

Morfosintassi: La sintassi delle frasi è spesso paratattica (costruita con frasi brevi e coordinate) e frammentata. Si fa largo uso di ellissi, cioè l'omissione di elementi grammaticali (come il soggetto o il verbo) che sono già comprensibili dal contesto visivo. Il ruolo delle ellissi e di altre figure retoriche, che sono fondamentali per l'interazione con l'immagine (Barbieri, 1991)

- *Esempio:* In una vignetta, un personaggio potrebbe dire semplicemente "Il libro!" invece di "Passami il libro!".
- *Esempio:* In una vignetta che mostra un pugno, il dialogo potrebbe essere semplicemente "Ah!", "Zitto!" o un'onomatopea, e l'immagine completa il significato.

Essendo l'italiano del fumetto condizionato anche dallo spazio del balloon, questo non permette una complessità sintattica e favorisce in questo medium l'uso di una sintassi con basso grado di subordinazione, di periodi monoproposizionali e ampio ricorso all'ellissi (soprattutto del verbo) e dell'olofrasia (frasi composte da una sola parola) (Morgana, in Ciociola e D'Achille, 2020 :185). Questa viene definita compressione linguistica ed è una risorsa del fumetto e il traduttore deve saperla riconoscere e riprodurre. La sintassi nel fumetto non segue necessariamente le regole della grammatica tradizionale. Le frasi possono essere frammentate, con interiezioni, esclamazioni o frasi nominali (cioè senza verbo) che riflettono un'azione o un'emozione istantanea. Questo accade perché l'immagine fornisce il contesto verbale mancante. Morgana (in Ciociola e D'Achille, 2020: 187) sottolinea come:

"[...][gli] *usi morfosintattici oscillano fra l'italiano standard e una colloquiale informalità, senza vistose aperture verso i fenomeni più marcati verso il basso e devianti dalla norma scritta tradizionale (anacoluti, temi sospesi, ecc.), mentre mantengono una buona tenuta sia il congiuntivo che il condizionale. La sintassi è strettamente legata alla vignetta. La singola frase, o frammento di frase, all'interno del balloon è la "battuta" che si lega a un momento preciso dell'azione. La relazione tra le frasi distribuite su più balloon all'interno di una stessa vignetta (o su più vignette) crea la coesione sintattica e il ritmo del dialogo. Il linguaggio verbale nel fumetto è un riflesso della lingua parlata, ma con una propria sintassi "visiva" e un'attenzione al ritmo*".

Caratterizzazione dei personaggi: Variazioni nel lessico e nella morfologia sono strumenti potenti per la caratterizzazione. Il registro linguistico (formale, informale, arcaico), la scelta di un gergo specifico o l'uso di un particolare accento (spesso suggerito dal *lettering* e non solo dalle parole) distinguono i personaggi tra loro in modo immediato. All'interno della caratterizzazione di un personaggio possono subentrare elementi dialettali o regionali (anche se le occasioni sono rare). Questo per fini espressivi che di caratterizzazione ambientale, come accade invece per i forestierismi, più frequenti e in genere non adattati. Si ricorre spesso, invece, la schiera dei tecnicismi, di varia provenienza,

> " [...]*sfruttati per situare l'azione e per caratterizzare i personaggi, spesso come ingredienti di un dialogo fra esperti. Abbondano per la loro espressività gli alterati, come in tutta la tradizione letteraria del parlato-scritto (novelle, commedie), mentre la tendenza all'invenzione verbale e al neologismo connota soprattutto alcune testate in cui predomina il registro umoristico o parodistico (spicca fra tutte il fumetto Disney)*" (Morgana, in Ciociola e D'Achille, 2020: 188).

La prosodia: La prosodia, che si riferisce al ritmo e all'intonazione del parlato, ha un equivalente visivo nel fumetto. Questa si traduce in elementi grafici che non sono testo puro, ma che ne modulano il significato.

Lettering: Il tipo di carattere, la dimensione, il grassetto o il corsivo non sono scelte casuali. Una scritta in grassetto e più grande simula un'intonazione enfatica o un volume alto. Allo stesso modo, un carattere tremolante può suggerire paura o incertezza. Il traduttore deve essere consapevole che la traduzione del testo non può prescindere da una riproduzione o un adattamento di queste scelte di *lettering* (Petrini, 2008).

Onomatopee: Le onomatopee sono un esempio lampante di come il sonoro si trasformi in visivo. La loro traduzione può essere problematica perché non sono solo parole, ma segni iconici. Un'onomatopea come "WHIZZ" o "CRASH" ha una forma visiva che il traduttore deve rispettare, talvolta scegliendo di non tradurre per non alterare l'effetto grafico (Petrini, 2008).

Nel complesso, l'interazione tra questi livelli crea il linguaggio specifico del fumetto. La traduzione deve quindi affrontare l'opera come un sistema integrato in cui ogni segno, sia esso una parola, un'immagine o una scelta di *lettering*, contribuisce al significato complessivo. Il linguaggio visivo, in questo senso, agisce come una risorsa che aiuta a comprendere il testo e a guidarne la traduzione, compensando eventuali perdite di significato nel passaggio da una lingua all'altra (Petrini, 2008).

In conclusione, possiamo ritenere che fin dalla sua nascita, il fumetto è stato oggetto di un profondo pregiudizio negativo, considerato un genere umile e un surrogato della letteratura in cui la parola era "asservita" all'immagine (Morgana, in Ciociola e D'Achille, 2020). Un genere per giovani e persone non acculturate. Nonostante le critiche e la censura che hanno segnato i primi decenni, l'analisi linguistica rivela che il fumetto si è affermato come un cruciale laboratorio di sperimentazione per l'italiano contemporaneo. A dispetto delle accuse di passività, la lingua dei fumetti riflette le dinamiche della "nuova questione della lingua" degli anni Sessanta, fungendo da specchio linguistico di un'epoca in cui si cercava una nuova norma per l'informalità. Il contributo di queste opere non si è limitato a una base morfosintattica conservativa, ma si è concentrato soprattutto sul piano lessicale.

Esso ha agito come una vera e propria fucina lessicale, introducendo e legittimando l'uso di ideofoni di matrice anglo-americana, internazionalismi e neologismi, molti dei quali sono entrati nel lessico comune. L'innovazione si manifesta con forza sul piano del lessico. Questo genere ha avuto un ruolo decisivo nell'introduzione e nella diffusione di ideofoni di origine anglo-americana (es. *gulp*), colmando una lacuna espressiva dell'italiano e stimolando la creazione di nuovi termini su base fonosimbolica (es. *slurpare*) (Pietrini, 2008). Il fumetto è stato anche un precursore nell'adozione di internazionalismi e neologismi, anticipando spesso la loro attestazione ufficiale e facilitandone l'accettazione a livello di massa. Il testo evidenzia come parole quali *space shuttle*, *plurimilionario* e *matusa* siano comparse per la prima volta o abbiano trovato una significativa diffusione proprio sulle pagine di *Topolino*. In questo processo, il fumetto non si limita a un assorbimento passivo, ma rifunzionalizzare i termini per scopi ludici e comici, dimostrando una profonda competenza nel gioco linguistico (Pietrini, 2008).

Allo stesso tempo, ha operato un processo di "de-aulicizzazione", strappando termini colti e arcaici (come *tapino* o *paventare*) al patrimonio letterario per rifunzionalizzarli in chiave comica soprattutto all'interno dei volumi di Disney. Questo dinamismo ha permesso al fumetto di consolidare tendenze innovative e di offrire un modello di italiano iperbolico, che, sfruttando la tensione tra registri diversi, ha potenziato la carica espressiva e ha contribuito in modo decisivo alla formazione di una varietà diafasica unica a livello nazionale.

Infine, il fumetto ha contribuito alla creazione di un italiano informale ricco e marcato diafasicamente, influenzando il modo in cui si formano le parole e si usano espressioni gergali, tecniche e superlativo (Pietrini, 2008). Il contributo del fumetto è quindi duplice: da un lato, fornisce direttamente nuovi elementi al lessico; dall'altro, accelera e consolida le tendenze innovative già presenti nella lingua, trasformandole in strumenti efficaci di comunicazione espressiva. Il fumetto ha avuto un impatto linguistico non indifferente sulla formazione dell'italiano contemporaneo, proponendo un modello iperbolico che sfrutta elementi sia informali che formali per generare comicità e opporsi a un linguaggio neutro. Questa tendenza, che vede il fumetto come un testo chiave per lo svecchiamento della lingua letteraria, non è un fenomeno isolato, ma si inserisce in un panorama più ampio di generi testuali (come stampa, letteratura di consumo e mass media) che hanno contribuito a questo processo (Pietrini, 2008). La portata di tale innovazione si estende

anche al contesto europeo, come dimostrato dall'esempio delle traduzioni tedesche di Erika Fuchs. La Fuchs, analogamente a quanto avvenuto in Italia, ha creato un linguaggio ricco e giocoso per i personaggi Disney, introducendo addirittura nuove categorie grammaticali come gli "inflettivi" che, nati nel fumetto, si sono poi diffusi nel linguaggio giovanile e nella comunicazione digitale. Ciò conferma che il fumetto, in Italia come in Europa, è stato un promotore di una nuova informalizzazione della scrittura, capace di accentuare il dinamismo linguistico e proporre nuovi stilemi.

Un esempio confronto un brano tratto da Topolino del 1932 (Linguaggio del fumetto- Treccani), nel quale Minnie e Topolino sono alle prese con Pluto che ruba loro un pollo, di seguito è riportato il dialogo all'interno delle didascalie, le doppie barre indicano il passaggio da una nuvoletta o una didascalia all'altra:

Preferisci la carne bianca o la coscia? // Preferisco entrambi!! // La carne bianca dovrebbe trovarsi qua! // È la prima volta che mi cimento con un pollo! Si capisce, eh? // Gosh! Come scivola questo volatile! // Sweeeshh // Lascia! Non giochiamo al tiro alla fune! // Arrrrr! // Che gli prende? Non è mai stato tanto vorace! // Crash! // Ti diletti con le armature ora! Vuoi essere un antico cavaliere? // Perché no? // Ti catturerò e offrirò alla principessa Minni il pollo che ... // Clank Bam // Oohhh! Come sono carini! // Guarda, Minni! Pluto è papà! // Allegro, vecchio mio! Ignoravo che avessi una famiglia da sfamare! (Disney 1977: 20)

La comicità all'interno delle pubblicazioni disneyane è sempre legata al mondo abitato da animali. Il testo riportato nei balloon e nelle didascalie è fortemente influenzato del parlato-scritto angloamericano, tradotto con una rigorosa norma grammaticale estremamente scolastica contraddistinta da inserti nominali e le espressioni colloquiali: *allegro, vecchio mio!, che gli prende?*; la mimesi del tratto orale dell'interruzione: *il pollo che ...;*

le interiezioni e gli ideofoni, dalle forme grafiche spesso assai fantasiose e destinati a enorme fortuna (sweeeshh, oohhh), oltreché gli espedienti del lettering (o modalità grafiche nell'uso delle parole), anch'essi subito diventati convenzionali e riconosciuti dai lettori, come, per es., il grassetto (qui reso con il corsivo) per contrassegnare l'elevato volume della voce, l'enfasi emotiva e talora la

focalizzazione di parti della frase («come sono carini!»). In questo contesto, l'uso di futuri, congiuntivi e condizionali, in una sintassi ipersemplificata, vincolata anche alle dimensioni esigue delle nuvolette. Gli elementi come *cimentarsi*, *dilettarsi*, *volatile*, inseriti nell'italiano medio del discorso, possiedono un forte contrasto e, proprio per questo,rimangono impressi nella memoria del lettore. Lo stesso vale per le interiezioni e gli ideofoni, dalle forme grafiche spesso assai fantasiose e destinati a enorme fortuna *(sweeeshh, oohhh*), oltreché gli espedienti del lettering subito diventati convenzionali e riconosciuti dai lettori, come, il grassetto o il corsivo per contrassegnare l'elevato volume della voce, l'enfasi emotiva e talora la focalizzazione di parti della frase (Linguaggio del fumetto- Treccani[15]).

2.3.1 Tradurre il linguaggio verbale del fumetto

La traduzione di un'opera prevede diverse fasi per il traduttore. In primis è *"fare esperienza dell'opera da tradurre e nello stesso tempo della lingua in cui quell'opera è scritta e della cultura in cui è germinata*" (Cavagnoli, 2012: Introduzione). Il traduttore, dunque, deve in primis immergersi nell'opera, capirne le sfaccettature e tutte le peculiarità che la contraddistinguono. Successivamente, verrà posto all'interno di un ambito lavorativo che gli darà il compito di mediare tra il mondo delle pubblicazioni, sempre alla ricerca di guadagno e il rispetto per l'opera che ha tra le mani (Kaindl, 1999). Nello specifico, le tecniche che si utilizzano per la traduzione dei fumetti sono equiparabili a quelle della traduzione letteraria. È bene ribadire, come però le opere a fumetti siano strettamente legate alle immagini, dunque, dietro ad ogni riflessione teorica, si deve conservare lo spirito critico del traduttore che scava nei vari significati dell'immagine e del testo. Questo implica tenere conto di tutte le possibili relazioni tra le onomatopee, le scritte, le didascalie che formano parte della relazione tra parola e immagine. Per un traduttore, analizzare il linguaggio del fumetto a questo livello significa andare oltre la mera traduzione di parole. Deve riconoscere e riprodurre sia il registro linguistico specifico di ogni personaggio sia la sintassi frammentata e paratattica che caratterizza il medium.
L'obiettivo è mantenere un costante equilibrio tra la fluidità della lingua di arrivo e la funzione comunicativa che la specifica scelta grammaticale e sintattica aveva nella lingua di origine. La sfida

[15] https://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-dei-fumetti_(Enciclopedia-dell'Italiano)/ 16/09/2025

non è solo legata, dunque, a "cosa" tradurre, ma anche a "come" tradurre per preservare l'immediatezza e la dinamica che sono alla base del linguaggio fumettistico (Kaindl, 1999; Cavagnoli, 2012).

Le tecniche che vengono adottate per una prima analisi e successivamente per la traduzione prevedono in primis una lettura e una rilettura attenta del testo, anche a voce alta, per assorbire lo stile, il tono e la voce dei personaggi. Una grande attenzione deve ricadere nel lessico che caratterizza la diversità tra le due lingue che si stanno affrontando ed eseguendo un'analisi critica del testo. Successivamente si passa ad un'analisi sistematica del testo individuando le parole chiave, le aree semantiche e i temi dominanti per garantire coerenza e coesione all'interno del testo tradotto (Cavagnoli, 2012).

2.3.2 Approccio metodologico e tecniche traduttive

La traduzione è un processo creativo che si basa sull'armonizzare il codice verbale con quello visivo. Il traduttore ha il compito di rispettare il registro linguistico e cercare di rispettare la coerenza e l'intenzione del testo di partenza.

Compensazione: Si tratta di una strategia di traduzione molto diffusa che viene applicata quando non si ha corrispondenza tra i campi semantici delle due lingue protagoniste della traduzione. È una tecnica che compensa la perdita di un particolare effetto stilistico o informativo avvenuta in una parte del testo di partenza, introducendo un elemento equivalente nel testo di arrivo (Cavagnoli, 2012).

Esplicitazione vs. l'implicito: Il traduttore deve trovare il giusto equilibrio tra esplicitare ciò che sarebbe altrimenti incomprensibile nel testo di partenza e il lasciare implicito ciò che risulterebbe superfluo o ciò che l'autore del testo originale vuole che rimanga implicito ai fini della narrazione (Cavagnoli, 2012).

Strategia etnocentrica e straniamento: Si può scegliere un approccio alla traduzione di tipo etnocentrico: ovvero adattando una frase idiomatica del testo di partenza e della lingua di partenza alla cultura del lettore. Oppure, si può optare per lo straniamento dove viene lasciata la frase più letterale possibile per mantenere un tocco di estraneità culturale nel testo tradotto. A volte può capitare che si lasci una parola nella lingua originale per creare un effetto di "straniamento assoluto". Si mantiene in questo modo un senso di "estraneità" per riflettere le differenze culturali presenti nel testo di partenza (Salmon, 2017).

Ibridazione: L'ibridazione è una tecnica che combina elementi di diverse lingue o di diversi stili per ottenere un particolare effetto estetico (Salmon, 2017).

Condensazione e tagli: Nelle traduzioni di narrativa di evasione, i traduttori possono essere tenuti a condensare o tagliare interi passaggi per motivi editoriali, come contenere i costi di produzione e la lunghezza del libro (Cavagnoli, 2012). Nel fumetto questo può avvenire omettendo delle vignette, tagliando dei dialoghi e delle didascalie o rimuovendo parte del paratesto linguistico dalle immagini per questioni di censura, editoriali o di mercato (Zanettin, 2015).

Spostamento: Lo spostamento consiste nel riorganizzare gli elementi del testo per ottenere la migliore resa possibile, spesso in combinazione con altre tecniche come l'esplicitazione o la compensazione (Salmon, 2017). Nel genere del fumetto la rielaborazione del layout della pagina è un'operazione delicata che prevede di rimettere mano a tutto il lavoro grafico del fumetto (Zanettin, 2015). Questo, ad esempio, lo si può reperire dalla pubblicazione dei manga tradotti in italiano che in passato venivano "specchiati" per permettere una pubblicazione di un volume vicina all'esperienza del lettore medio italiano. Per questo motivo tutti i personaggi che scrivevano con la mano destra diventavano mancini e viceversa. La posizione dei balloon veniva variata e anche l'ordine di lettura degli stessi (Kaindl, 1999).

Attualizzazione vs. storicizzazione: Nella traduzione di un classico, si pone la scelta di attualizzare il testo per renderlo accessibile ai lettori contemporanei, oppure di storicizzare la

lingua, anche se quest'ultima opzione è giustificata solo se lo fa anche l'autore (Cavagnoli, 2012).

Rinuncia al calco semantico: Si utilizza una terminologia più comprensibile a scapito del calco semantico, ovvero la traduzione letterale di una parola (Popovič, 2006).

Revisione e auto-revisione: Dopo aver completato la traduzione, il testo deve essere riletto più volte a distanza di tempo per individuare e correggere ripetizioni, calchi, "falsi amici" e il cosiddetto "*traduttorese*" (la lingua tipica delle traduzioni che fa assomigliare tutti gli scrittori). La revisione consente anche di verificare la fedeltà delle citazioni e l'uniformità dei termini (Cavagnoli, 2012).

2.4 Approccio multimodale

> *[...]the linguistic work of the translator cannot start without reading the iconic language.* (Celotti in Zanettin, 2015)

Dalla loro prima uscita fino ad oggi, i fumetti hanno sviluppato un ampio panorama di generi che si possono paragonare a quelli della letteratura scritta e del cinema. Come la maggior parte del materiale stampato, i fumetti sono principalmente prodotti e letti per svago o per scopi educativi e possono generalmente essere classificati in base alla loro funzione primaria con lo scopo di arrivare in diverse parti del mondo, coprendo diverse fasce d'età e coinvolgendo diversi tipi di pubblico (Zanetti, 2008). I fumetti sono stati spesso liquidati come espressione di una cultura popolare destinata a lettori poco istruiti, prodotti di massa ripetitivi e privi di intrinseca qualità artistica, realizzati da autori anonimi e persino additati come veicoli di potenziale corruzione morale. La percezione storica del fumetto, dunque, è stata a lungo quella di una *para-* o *sub-letteratura (para- or sub-literature)* (Zanetti, 2008: 25), in netta opposizione ai prodotti culturali "canonici" o "di alta cultura" la cui natura era esclusivamente veicolata dalla forma scritta.

Uno dei primissimi riferimenti ai fumetti all'interno degli studi sulla traduzione lo si riscontra in Jakobson (1960: 350) dove afferma che *"per quanto possa sembrare ridicola l'idea dell'Iliade e dell'Odissea a fumetti, alcune caratteristiche strutturali all'interno della loro trama vengono mantenute nonostante la scomparsa della forma verbale* [16]*"*. Infatti, all'interno degli studi teorici sulla traduzione sono fondamentali le ricerche svolte dallo stesso autore. In particolare, egli identifica all'interno delle pratiche traduttive diversi principi a cui fa riferimento la pratica della traduzione. Risulta dai suoi studi, dunque, che questa pratica può prevedere un trasferimento di tipo interlinguistico coinvolgendo due lingue e il trasferimento delle informazioni da una lingua all'altra. Oltre alla "traduzione vera e propria", così definita da Eco, lo stesso Jakobson identifica altri due tipi di traduzione: intralinguistica e intersemiotica. La prima prevede una rielaborazione che avviene all'interno della stessa lingua mentre la seconda prevede la rielaborazione e il trasferimento di un segno verbale attraverso un sistema di segni non verbali. La traduzione intersemiotica permette di trasferire un codice verbale ad un'altra tipologia di codice come può avvenire per la trasposizione di un romanzo ad un film o ad un'opera teatrale (Jakobson 1992). Jakobson fa dunque riferimento alle modalità in cui si manifesta la traduzione intersemiotica trasferendo il testo da un canale verbale ad un canale non verbale o ad un sistema di segni. Zanettin (2015) afferma che l'esemplificazione di Jakobson della traduzione intersemiotica suggerisce una bassa considerazione dei fumetti, definendoli come una sorta di linguaggio multimediale non verbale [17]. permettendoci di inserire il fumetto tra i linguaggi visivi che si possono considerare all'interno di una traduzione intersemiotica. Secondo Gorlée (1994:162), quando trattiamo il termine "trasmutazione", ovvero sinonimo di traduzione intersemiotica, il riferimento alla "traduzione" deve essere inteso in senso metaforico, dato che i linguaggi visivi, come quelli cinesici e quelli multimediali sono "codici artistici" e per questo li possiamo concepire solo come "linguaggi in senso metaforico".

Approcciandosi all'analisi della trasmutazione dei fumetti gli esempi che li hanno coinvolti sono molteplici dato che i fumetti si prestano ad essere adattati ad altre numerose forme d'arte come la scrittura, la pittura, il cinema, i cartoni animati, etc. Un grande successo lo si può riscontrare

[16] "however ludicrous may appear the idea of the Iliad and Odyssey in comics, certain structural features of their plot are preserved despite the disappearance of the verbal shape"

[17] "While Jakobson's exemplification of intersemiotic translation does not perhaps suggest a high consideration of comics, it defines them as a kind of non-verbal, multimedial [sic] language."

soprattutto nella trasposizione dei fumetti nel mondo dei cartoni animati con cui condividono la componente artistica del disegno. I fumetti, i cartoni animati e le vignette satiriche sono tre forme d'arte strettamente legate. Spesso ci si può confondere tra le tre opere distinte, in parte perché in inglese il termine *cartoons* può riferirsi a tutte e tre.

Le vignette satiriche si differenziano in quanto sono disegni che, a differenza dei fumetti, consistono in una singola immagine. Spesso usano lo stesso stile caricaturale e convenzioni come i balloon di dialogo. Molti artisti realizzano sia fumetti che vignette all'interno del mercato editoriale.

I fumetti basano il tempo sull'ellissi, ovvero il lettore decide il tempo della narrazione. Ogni singola vignetta è un'immagine statica che viene composta insieme ad altre all'interno del layout per dare un ritmo alla narrazione.

Infine, i cartoni animati, al contrario dei fumetti, basano la loro narrazione in un tempo reale, come in qualsiasi altro film o prodotto cinematografico. Il tempo di visione al loro interno coincide con il tempo della narrazione. Nonostante le differenze tra i tre prodotti, questi si sono influenzati a vicenda. Personaggi di fama mondiale come quelli di Walt Disney e i Simpson sono passati dai cartoni animati ai fumetti, mentre celebri anime giapponesi di Osamu Tezuka sono stati creati partendo dai suoi manga (fumetti giapponesi) (Zanettin, 2015).

La relazione tra cinema e fumetti è molto forte, infatti i fumetti hanno apportato un numero enorme di trame, personaggi e volti che hanno contribuito al successo dei film trasmutando il fumetto in un prodotto cinematografico o creando sequel al fumetto stesso. Questo ha generato sia cartoni animati che film con attori in carne ed ossa. Un altro adattamento che può includere il fumetto è quello che vede il prototesto (o testo di partenza) una narrazione verbale, mentre il metatesto una produzione a fumetti come il caso di *Maus* (1986) di *Art Spiegelman*.

I fumetti, però vedono la loro traduzione pubblicata anche sotto forma di fumetto, dunque, non comporta una trasposizione tradotta in un altro ambiente semiotico. Queste ri-pubblicazioni possono essere legate a nuove edizioni, ristampe, etc.

Quando un fumetto viene ristampato o ripubblicato con l'intento di dare una versione tradotta di esso oltre al linguaggio verbale che viene tradotto possono essere modificate o riscritte varie parti della stessa opera. Un fumetto può essere modificato sulla base delle dimensioni in cui viene pubblicato, il layout della pagina, la diversa disposizione delle vignette che può essere modificata, la direzione di lettura (come avviene per i manga), l'aggiunta di colori sull'originale in bianco e nero e

viceversa. Tutte queste modifiche vengono introdotte all'interno della "traduzione del fumetto" in quanto possono coesistere all'interno di esso con diversi livelli (Zanettin, 2015).

2.5 Approccio polisemiotico

La traduzione del fumetto è diversa dalla "traduzione propria", intesa "c*ome atto del tradurre, cioè letteralmente ed etimologicamente il trasportare un testo da una lingua (detta di origine o di partenza) in un'altra lingua (detta di destinazione o di arrivo), perseguendo l'invarianza del senso* [...] [che ad oggi] *di solito si riferisce ai soli testi scritti*" (Traduzione, Enciclopedia Treccani). La traduzione di un'opera a fumetti richiede un approccio teorico specifico da parte del traduttore che riconosca la natura di linguaggio multimodale che lo contraddistingue in tutti i suoi aspetti (Zanetti, 2015). A tal riguardo, è essenziale delineare i confini di questa disciplina, distinguendosi dalle pratiche traduttive applicate ad altri medium.

Se la traduzione di un romanzo si concentra primariamente sulla resa del codice verbale, operando all'interno di un contesto puramente linguistico, quella di un fumetto deve gestire anche le interazioni complesse con l'ambito iconico dato dalle vignette, il layout e i colori che compongono la pagina. D'altra parte, anche rispetto alla traduzione audiovisiva di film o serie televisive, che è anch'essa multimodale, la traduzione fumettistica, simile alla traduzione del fotoromanzo, presenta sfide peculiari: essa è vincolata non tanto al ritmo sonoro e alla sincronia labiale, quanto a rigidi limiti spaziali imposti dalla vignetta, dalla forma dei *balloon* e dal *lettering*. La traduzione del fumetto si configura quindi come una pratica ibrida che impone al traduttore di bilanciare la fedeltà al testo originale con la coerenza visiva e la leggibilità, affrontando un insieme unico di codici e richiedendo un approccio polisemiotico (Barbieri, 2022: 55).

Tutti i linguaggi utilizzati dai fumetti possono essere tradotti all'interno e/o tra sistemi semiotici (Zanettin, 2015). Essendo che la traduzione dei fumetti avviene tra testi e non tra lingue essa non comporta il confronto tra una lingua A (o un altro sistema semiotico preso in considerazione) con un ulteriore sistema semiotico; piuttosto dovremmo considerare la traduzione in questo caso come

il passaggio da un testo “A” elaborato secondo un sistema semiotico “A” ad un testo “B” elaborato a sua volta secondo un testo semiotico “B” (Eco & Nergaard, 1998: 221).

La complessità della traduzione del fumetto deriva, dunque, dalla coesistenza e dell'interdipendenza dei codici verbali e non verbali. In tal senso, il linguaggio verbale non è l'unica componente a essere tradotta, ma spesso ne costituisce solo la parte più manifesta e visibile del lavoro del traduttore. Da una prospettiva analitica, pertanto, anche un'indagine focalizzata sulla sola componente verbale, come le parole all'interno dei balloon, deve necessariamente considerare l'interazione tra testo e immagine nella co-costruzione del significato. La traduzione del fumetto è condizionata dal canale con cui il lettore usufruisce del fumetto: il canale visivo. Questo implica che un traduttore non potrà non considerare i “sistemi non linguistici" anche se non sono considerati parti integrante del mero lavoro di traduzione (Mayoral & al., 1988: 358). Se l'obiettivo è confrontare l'esperienza di lettura di un medesimo fumetto in contesti culturali differenti, è indispensabile tenere conto non solo delle modifiche linguistiche, ma anche dei cambiamenti che influenzano il fumetto nella sua totalità come testo visivo e artefatto semiotico e culturale (Zanettin, 2015).

La specificità del fumetto, quale medium caratterizzato dall'interazione tra testo e immagine, è vista come un fattore determinante nel processo traduttivo. L'attenzione ricade su come il linguaggio visivo non debba essere percepito come un vincolo per il traduttore, ma al contrario, come una risorsa semiotica che offre nuove possibilità creative e interpretative, influenzando e arricchendo in modo significativo le scelte di traduzione di ogni singolo professionista del settore.

2.5.1 La traduzione di un testo polisemiotico

I fumetti, il cinema e le pubblicità sono considerati da Gottlieb (1998) testi polisemiotici: utilizzano canali visivi e/o uditivi in aggiunta al canale verbale di comunicazione. Questo aspetto della natura multimodale del fumetto lo differenzia dai romanzi o dai prodotti scritti in generale dato che questi rientrano all’interno dei testi monosemiotici.

La traduzione del fumetto, dunque, si configura come un processo intrinsecamente complesso, la cui natura deriva dalla coesistenza e dell'interdipendenza tra i codici verbali e non verbali. A differenza della traduzione di un romanzo, che si concentra primariamente sul linguaggio, nel fumetto la componente verbale è solo una parte, sebbene la più manifesta, di ciò che viene tradotto. Risulta essenziale non focalizzarsi sulle parole all'interno dei balloon ma considerare l'interazione tra testo e immagine nella co-costruzione del significato all'interno dell'opera. Questa complessità trova un punto di confronto interessante nel doppiaggio cinematografico, ovvero l'utilizzo di un medesimo canale per la comunicazione con lo spettatore: la scrittura per il fumetto, il parlato per il doppiaggio. Tuttavia, le due pratiche si distinguono per i vincoli propri del medium. Mentre la traduzione cinematografica opera entro un doppio set di limitazioni, visive (la sincronizzazione labiale) e temporali (la durata della battuta), la traduzione del fumetto non ha vincoli temporali dal momento in cui il ritmo di lettura è una prerogativa del lettore che si approccia all'opera. La sfida del traduttore di fumetti è quindi primariamente legata a limitazioni spaziali, come lo spazio ristretto nei *balloon* e nelle didascalie, e alla necessità di mantenere l'armonia tra i segni visivi e quelli verbali per preservare l'integrità dell'opera come artefatto semiotico e culturale (Zanettin, 2015).

2.5.2 L'adattamento culturale

Il fumetto veicola significati intrinseci legati a fattori culturali, economici e politici. Questo può influenzare il successo o meno in diversi paesi, ne sono testimoni i tentativi di pubblicazione di Dylan Dog in Francia che hanno visto diversi editori (Lug, Glénat, Hors Collection) che hanno tentato di esportare la famosissima serie a fumetti italiana nel 1987, poi nel 1993 e infine nel 2001. I fumetti hanno caratteristiche puramente culturali ed ogni cultura si manifesta all'interno del loro mondo anche per le dimensioni dei volumi, la periodicità delle pubblicazioni, i prezzi, il layout, i colori, etc. (Celotti, in Zanettin, 2015). La traduzione dei fumetti è un processo complesso influenzato da diversi fattori extralinguistici. Uno di questi è il contesto socioculturale in cui viene pubblicato, che può manifestarsi attraverso il fenomeno della forma della pubblicazione, la dimensione delle vignette, aspetti di natura grafica e il "politicamente corretto". Tale dinamica può portare a un' autocensura o a modifiche sostanziali dell'opera, come l'eliminazione di riferimenti a violenza o di

espressioni considerate offensive, sia a livello verbale che visivo (Celotti in Zanettin, 2015). È interessante notare come alcuni universi narrativi, come quello della Disney, adottino un proprio sistema etico interno che esclude a priori determinati comportamenti, quali il fumo, l'uso di armi o la pesca. Esempi di questo fenomeno sono riscontrabili anche in opere esterne a questo universo, come nel caso del personaggio di *Lucky Luke,* la cui sigaretta è stata sostituita da un filo d'erba, prima nell'edizione svedese e successivamente in molte altre traduzioni internazionali [Figura 1.].

Figura 1. *Lucky Luke "lost" his cigar* (22/04/2021)[18]

È nota a tutti la figura di Lucky Luke, straordinariamente riconoscibile, grazie anche a un piccolo dettaglio: la sigaretta che gli pende dalle labbra. Nel corso degli anni, e soprattutto successivamente all'adattamento del fumetto al programma televisivo firmato negli anni 80 da Hanna-Barbera, il cowboy ha sostituito l'iconica sigaretta con un filo d'erba. Per questo l'autore, Morris, si guadagnò un riconoscimento da parte dell'O.M.S. nella Giornata Mondiale senza Sigarette, il 7 aprile 1988. Non sempre, però, le ristampe della serie hanno privato Lucky Luke della sigaretta, e il risultato ha generato una stratificazione editoriale bizzarra, con apparizioni marcate sia dal filo d'erba che dall'inconfondibile sigaretta. Un paradosso finito anche nelle copertine di questa collana con La

[18] https://jrmora.com/en/censorship-and-comics/ 10/08/2025

Gazzetta dello Sport del 2013. Si può notare che nel logo Lucky Luke ha in bocca il filo d'erba, mentre nell'illustrazione principale fuma la sua sigaretta [Figura 2.].

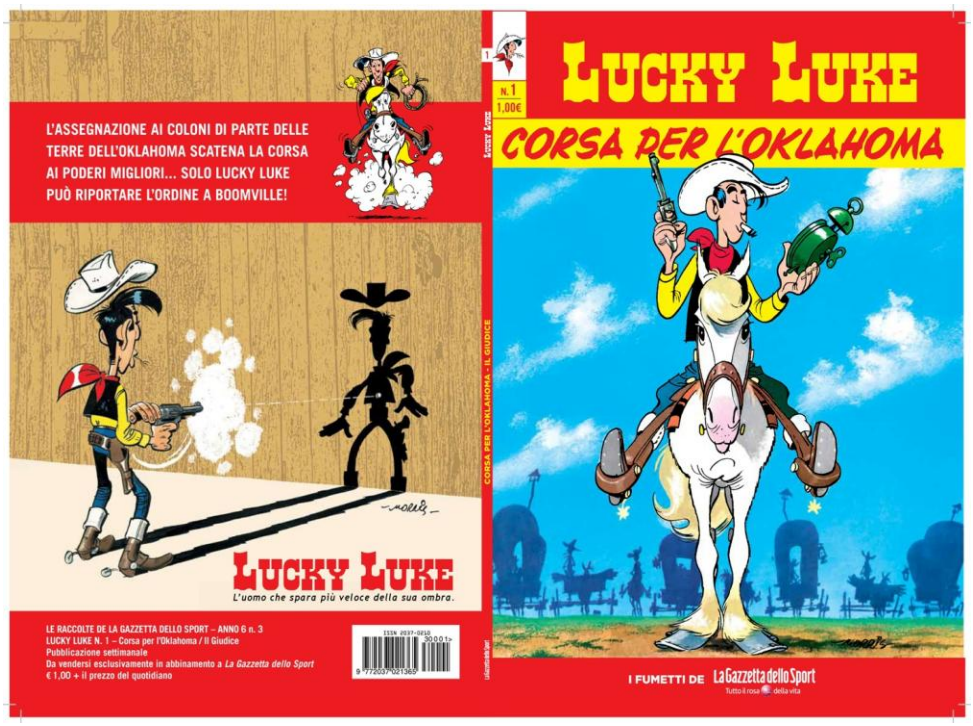


Figura 2. *Copertina di Lucky Luke, pubblicata all'interno della collana Fumetti della Gazzetta dello Sport (*Morris, 2013: copertina)

Infine, anche i fattori economici, come le questioni legate al diritto d'autore (*copyright*), possono esercitare un'influenza decisiva sul processo traduttivo. Tali vincoli possono imporre modifiche a vari aspetti dell'opera: come nome di un personaggio o la sua rappresentazione visiva, dimostrando come la traduzione non sia solo un'operazione linguistica, ma, soprattutto, un processo condizionato da una rete di norme e aspettative culturali, etiche ed economiche (Tivitti, 2019[19]). Gli editori sono la macchina che muove la maggior parte dei vincoli legati alla traduzione per una questione di costi. Essi possono chiedere al traduttore di effettuare un "adattamento culturale", ma i traduttori di fumetti, come tutti i traduttori, ricoprono un ruolo sociale e si occupano di una pratica socialmente determinata (Kaindl, 1999), possiedono il potere di negoziare le strategie di traduzione appropriate con i loro editori ai fini di rispettare le norme della cultura d'arrivo dell'opera.

[19] https://www.aniti.it/tradurre-i-fumetti-tra-i-compiti-piu-difficili-per-un-traduttore/ 4/08/2025

Nel momento in cui il traduttore si trova di fronte a molti segni visivi appartenenti a una cultura specifica, il suo compito è quello di scegliere quale prospettiva adottare: addomesticante oppure esoticizzante (Celotti, in Zanettin, 2015). L'obiettivo del traduttore è quello di mantenere un'omogeneità tra parole e immagini o, se ritenuto più efficace, marcare il gap culturale tramite un approccio semiotico. Infatti, nel caso dei fumetti, la fase di lettura dell'opera deve essere intesa in un senso più ampio rispetto alla pratica comune poiché, come suggerisce Eisner (1990: 7,8), "*al lettore è richiesto di esercitare sia le abilità interpretative visive che verbali*".

L'adattamento culturale di un fumetto prevede anche i cambiamenti che vengono apportati all'interno del formato che può risultare diverso dall'originale. Non a caso Rota (in Zanettin, 2015) sottolinea come anche i cambiamenti grafici siano estremamente costosi ma rispecchiano il punto di vista culturale della cultura d'arrivo. Entrando in una fumetteria si può notare come i fumetti vengano suddivisi sulla base dell'origine e non sulla base del genere. Questo per via dei loro diversi formati, la lunghezza dei volumi, le tecniche grafiche tipiche della cultura d'origine e infine il genere. Le immagini di un fumetto necessitano, dunque, di una traduzione. Questo lo si applica sia alle opere senza testo al loro interno (*silent book*), che ai fumetti con la presenza di testo. Questo processo di adattamento culturale prevede la variazione del colore, del formato oppure la scelta di lasciare il fumetto così com'è in modo da rispecchiare i gusti e le aspettative dei lettori e le esigenze di mercato che permettono la vendita degli stessi volumi. Tutto il processo di traduzione riscontra però sempre il medesimo fine: preservare le caratteristiche dell'opera originale. Il traduttore di trova dunque di fronte ad un bivio che gli permetterà di adottare una tecnica che possa essere più orientata verso il pubblico di arrivo (naturalizzante) oppure più vicina al testo originale (estraniante). Queste due tecniche vengono riassunte all'interno della letteratura critica del fumetto come: esoticizzazione e domesticazione dell'opera a fumetti.

L'esoticizzazione permette al traduttore di conservare il formato originale dell'opera, e dunque prevede uno studio che porta ad una consapevolezza sia commerciale che tecnica arrivando a pubblicare lo stesso formato in un mercato estero. Questa tecnica permette piccoli aggiustamenti all'interno dello stesso formato (come la variazione del numero di pagina) e la modifica di elementi paratestuali all'interno della grafica e delle immagini dell'opera.

La tecnica della domesticazione prevede l'adattamento completo ai gusti del pubblico di lettori di destinazione. Un esempio emblematico è l'adattamento europeo dei fumetti esteri che riorganizza completamente le vignette e le pagine rimpicciolendo o ingrandendo le vignette, portando dalla colorazione delle opere ad un completo bianco e nero (tipico italiano ed europeo) ed eliminando parti di testo, la così detta "mutilazione dei testi" (Rota, in Zanettin, 2015).

All'interno della struttura del fumetto i messaggi visivi sono composti da una varietà di elementi che conferiscono un ritmo alla narrazione: layout, dimensione e forma delle vignette, strisce e pagine, balloon e gutter, colori, lettering, etc. andando a creare una "solidità" iconica e generando una sequenza di immagini fisse che compongono l'essenza del fumetto (Groensteen, 2012). Il primo approccio del traduttore durante la lettura dell'opera è la visione della pagina come una sequenza di immagini. Questo determina il ritmo narrativo tramite i layout che mappano le pagine e che ne costruiscono il contenuto semantico (Groensteen, 2012). Dopo una prima visione globale si scava a fondo in ogni vignetta per ricercare la coesione tra visivo e verbale, a favore del traduttore giocano i balloon e il loro posizionamento e le loro forme, il lettering. Particolare attenzione la si pone ai messaggi verbali che si trovano al di fuori del balloon e il loro ruolo all'interno della narrazione.

2.5.3 I luoghi della traduzione

Il traduttore ha il ruolo di tradurre tutti i messaggi verbali che si possono riscontrare in quattro aree diverse: i balloon, le didascalie, i titoli e il paratesto linguistico. Il ruolo del traduttore sta nel considerare sempre l'insieme dei messaggi e identificare dove intervenire con la traduzione. Il fine ultimo dei traduttori è "*di tradurre la lingua, di onorare la sequenza originale delle azioni, di traslare un certo codice di battute e di comportamenti da una lingua all'altra mantenendo quanto più possibile il senso originale del fumetto*[20]" (Tivitti, 2019)

I balloon sono il luogo principale, ma non l'unico, dove si riscontra il linguaggio scritto "parlato". All'interno dei balloon il messaggio verbale rappresenta solitamente la modalità parlata. Nella Figura 2. troviamo il personaggio che parla in prima persona ad alta voce.

[20] https://www.aniti.it/tradurre-i-fumetti-tra-i-compiti-piu-difficili-per-un-traduttore/ 3/08/2025

Figura 3. *Esempio di discorso diretto* (*Pratt, 2012: 15)*

Seguono poi le didascalie, posizionate solitamente in alto o in basso all'interno della vignetta. Queste hanno il compito di restituire una dimensione letteraria alla narrazione (Groensteen, 2012: 30). Solitamente le didascalie hanno il ruolo di segnalare il cambiamento nello spazio e nel tempo ma possono anche riportare dei commenti collegati alle immagini come vediamo nella Figura 4. e nella Figura 5. oppure come nella Figura 6. di riportare dei commenti su ciò che accade facendo trasparire un lato più sentimentale, a volte sarcastico o comico.

Figura 4. *Didascalia per segnalare il cambiamento nel tempo e nello spazio* (Satrapi, 2023: 36)

Figura 5. *Didascalie che commentano le immagini* (Art Spiegelman, 2010:11)

Figura 6. *Didascalia di commento alle vignette.* (Crepax, 1965: 21)

I titoli svolgono la funzione di essere accattivanti agli occhi del lettore. Per questo motivo, vengono spesso cambiati durante il loro "viaggio da un paese all'altro" o possono essere mantenuti per dare un tocco più esotico come nel caso del fumetto francese di Baru "*L'autoroute du soleil"* (lett.

"L'autostrada del sole") non è stato tradotto in italiano, una scelta coerente con la strategia globalmente esoticizzante del traduttore (Celotti in Zanettin, 2015). Come notiamo nella Figura 7 e nella Figura 8, entrambe le copertine riportano la stessa figura e lo stesso titolo (sia della versione originale, che nella versione italiana).

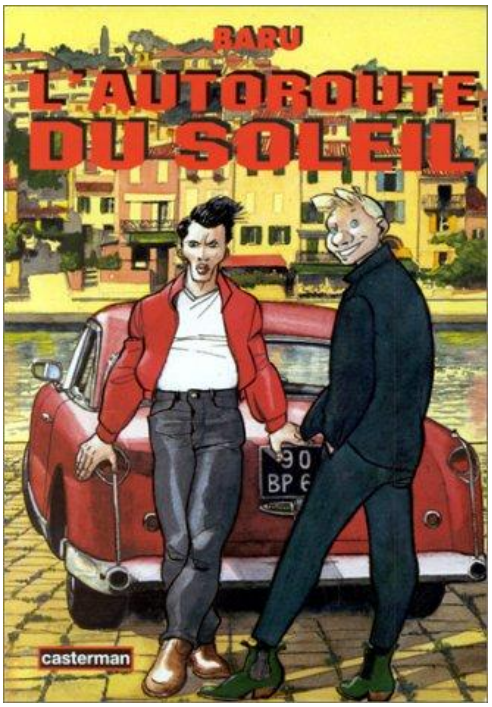


Figura 7. *Copertina originale* (Baru, pubblicato da CASTERMAN, 1995[21]**)**

Figura 8. *Copertina versione tradotta in italiano* (Baru, traduzione di A. Casoni, Coconino Press, 2000[22]**)**

Infine, il paratesto linguistico viene identificato da Celotti (in Zanettin, 2015) come tutti quei segni verbali che si trovano al di fuori dei balloon e che ricadono all'interno del disegno. Fanno parte di questa categoria: iscrizioni, segnali stradali, giornali, onomatopee e a volte anche dialoghi. Il paratesto riveste sia la funzione visiva che verbale e il traduttore deve decidere su quale dei due far ricadere la priorità della traduzione. Questa decisione viene presa sulla base del ruolo che ricopre il prototesto per cui potrebbe essere rilevante il messaggio scritto al suo interno o la forma che assume in relazione con l'immagine. Celotti (in Zanettin, 201) afferma che all'interno di una vignetta possono essere

[21] https://www.amazon.fr/LAutoroute-du-soleil-Baru/dp/2203372060 06/08/2025
[22]https://www.lafeltrinelli.it/autoroute-du-soleil-vol-1-libro-baru/e/9788888063058?srsltid=AfmBOoqlzY_API57l9DcjwKr-89tpCEavfI-RREc1wC20GZgU0r2hMi6 06/08/2025

presenti dei dettagli, come una lettera o un titolo di giornale, che risultano essere parte integrante della storia e che, pertanto, devono essere catturati dall'occhio del lettore anche nella versione tradotta. Qui il ruolo del traduttore è essenziale al fine di comprendere tutte quelle informazioni sul contesto culturale, sociale o geo-politico o storico che troviamo all'interno della vignetta e che possono influenzare la narrazione e di conseguenza il lavoro di traduzione. Nel caso dell'opera *Mous* [Figura 8a. e Figura 8b.] il paratesto linguistico composto in questo caso dal cartello sorretto da un personaggio, lo stendardo all'inizio del villaggio e il graffito realizzato sul muro hanno ricevuto dei trattamenti diversi. Nel caso del cartello, questo era fondamentale ai fini del racconto e del filo del discorso, lo stesso vale per lo stendardo del villaggio. Questi due elementi sono stati tradotti in quanto parte del discorso che viene narrato dal topo sul treno mentre per la scritta che compare nella seconda vignetta in alto (da sinistra verso destra) la scritta che si intravede sopra al simbolo della Stella di Davide potrebbe essere una parte della parola inglese *"judean"* (ebreo o giudeo) o alla parola "*jude"* (ebreo o giudeo in tedesco) . Dalla narrazione della vignetta si deduce (dalla didascalia) che quello rappresentato sia il negozio che è stato venduto e che apparteneva ad una persona ebrea.

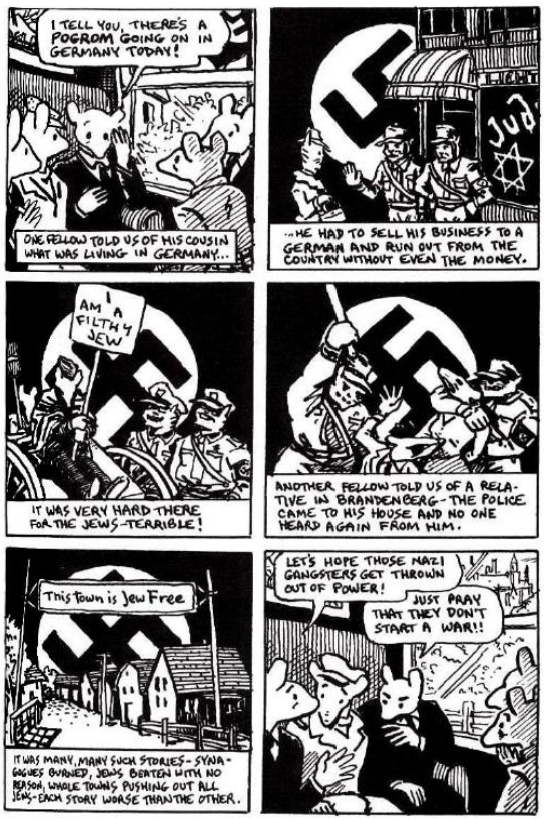


Figura 9.a. *Pagina tratta dal volume in lingua originale* (Art Spiegelman, 1986: 33)

Figura 9.b. *Traduzione di parte del paratesto linguistico dall'inglese all'italiano* (Art Spiegelman, Tradotto da Ranieri, 2003: 33)

Se nel caso del cartello e dello stendardo era importante permettere di identificare i tipi di soprusi che venivano inflitti e le scritte all'interno del disegno erano essenziali a questo fine, la didascalia della seconda vignetta riesce a chiarire l'intento comunicativo senza dover intervenire all'interno del disegno della vignetta.

Un ulteriore esempio ci viene fornito dal volume "Corto Maltese - Favole di Venezia" (2012) dove nella vignetta in basso a destra di pagina 25, nella versione in italiano è rappresentata una donna seduta su un carretto tipico veneziano che trasporta "gran per i colombi" [Figura 11.a.]. Nella Venezia di Corto Maltese (inizio 1900) esiste ancora una figura del venditore di grano per colombi con il suo carretto, immagine tipica della laguna [Figura 10.] che viene fedelmente ritratta da Pratt all'interno della vignetta.

Figura 10. *Ex venditore di grano turco a Piazza San Marco*[23]

Nella Figura 10.a. e nella Figura 10.b. possiamo notare come sia stata tradotto il paratesto linguistico del cartello presente nel carretto da "*gran per colombi*" a "*Pigeon feed*" la traduzione ha perso il connotato dialettale tipico veneziano che determina uno status di appartenenza alla città e alla sua popolazione. Nonostante questo si è mantenuta l'idea di status sociale basso nella costruzione del personaggio della donna dalla gamba di acciaio essenziale ai fini del racconto e della trama.

Figura 11.a. *Paratesto linguistico* (Pratt, 2012: 25)

[23] https://www.venessia.com/venditorigranoturco/ 6/07/2025

Figura 11.b. *Traduzione in inglese del paratesto linguistico in Corto Maltese - fable in Venice* (Pratt, 1990: 21)

2.7 Approccio culturale

Anche le componenti visive vengono spesso modificate, questo legato a fattori sociali come le convenzioni dei fumetti all'interno della cultura d'arrivo, la censura, o agende culturali e/o promozionali di una determinata area (Zanettin, 2015) .

Celotti (in Zanettin, 2015) definisce il fumetto al pari di uno spazio narrativo al cui interno sia gli elementi pittorici che i messaggi verbali trasmettono significato. In molti casi, gli elementi pittorici prevalgono sulla componente verbale del fumetto stesso. All'interno dei suoi studi sottolinea come erroneamente il lavoro del traduttore viene rinchiuso dentro agli spazi dei balloon o delle vignette e le immagini sono viste come un messaggio visivo universale. Al contrario, le affermazioni di Eisner (1985) ci permettono di allontanarci da questa visione e di analizzare la traduzione del fumetto come il lavoro di trasposizione di una forma d'arte sequenziale. La traduzione dei fumetti, dunque, deve essere analizzata come una prospettiva multimodale che comprenda un'analisi sistematica di come varie e diverse risorse semiotiche acquisiscono un significato attraverso la loro reciproca interdipendenza (Kaindl, 2004).

Si realizza, dunque, un approccio semiotico alla traduzione dei fumetti, discostandosi da una prospettiva che considera il testo di partenza come un'entità sacra e immodificabile con l'obiettivo di modificare la concezione di una traduzione vincolata all'idea dell'universalità dell'immagine che

non ha un legame diretto con il testo. Il concetto di "parola innocente" viene applicato all'immagine: si argomenta che nessuna immagine è innocente. Ogni segno visivo veicola un significato intrinseco e autonomo, contribuendo in maniera determinante alla costruzione del senso complessivo. Per questo motivo, si eviterà l'uso dell'espressione "non verbale" quando si fa riferimento agli elementi visivi. L'intento è di sottolineare la loro identità semiotica intrinseca, non definendoli attraverso una negazione, ma riconoscendone la vita autonoma come concetti e segni (Celotti, in Zanettin, 2015).

Avendo già analizzato la forma delle onomatopee a livello grafico all'interno del precedente capitolo, in questo paragrafo avverrà l'analisi delle diverse strategie di traduzione delle stesse. La loro rappresentazione a livello grafico varia a seconda dell'autore. Lo stesso vale per il lettering utilizzato, la punteggiatura a supporto della stessa e i segni tipografici e grafici che la accompagnano. Di fatto la realizzazione delle onomatopee non segue delle regole convenzionalizzate nel linguaggio fumettistico e sono oggetto di sperimentazione continua da parte degli autori degli stessi fumetti (Schnetzer, 2003). Le onomatopee possono essere inserite all'interno dei balloon o all'interno dell'immagine utilizzando o meno caratteri specifici rispecchiando le caratteristiche iconiche della lingua e della cultura d'appartenenza. La grande influenza del fumetto statunitense ha determinato come alcune espressioni onomatopeiche siano comunemente accettate a livello mondiale [Figura 12.]. Questo lo si riscontra anche in opere create in italia come all'interno di *Saint-Exupéry. L'ultimo volo* di Hugo Pratt dove vediamo l'utilizzo di "SMACK!" all'interno di un balloon come rappresentazione del suono di un bacio e successivamente "FURRR" per segnalare l'accelerata dell'aeroplano.

Figura 12. *Onomatopee influenzate dal fumetto anglofono* (Pratt, 2010)

Nonostante questo, i traduttori non si limitano ad accettare ogni onomatopea passivamente ma studiano le eventuali traduzioni che possono essere applicate. Di seguito un esempio di adattamento delle onomatopee all'interno dell'opera francofona *Lucky Luke* la cui versione originale presenta le onomatopee tipiche della cultura francese mentre nella traduzione inglese sono state modificate [Figura 13. e Figura 14.].

Figura 13. *Onomatopee originali in francese a destra, traduzione in inglese a sinistra"* a sinistra (Morris & Goscinny, 1983: 5) a destra, (Morris & Goscinny, 2012: 5)

Figura 14. *Onomatopee originali in francese a destra, traduzione in inglese a sinistra* a sinistra (Morris & Goscinny,1983: 22) a destra, (Morris & Goscinny, 2012: 22)]

2.8 La traduzione polisemiotica di testo e immagine e le rispettive tecniche di traduzione

Kaindl (1999), riprende in analisi l'approccio di Delabastita (1989) per la sua traduzione cinematografica. In questa fase tutte la parti del fumetto possono essere modificate tramite il

processo di traduzione. In questo passaggio si proverà a stabilire una tipologia di traduzione polisemiotica che analizzi anche la parte linguistica dello stesso fumetto. Solitamente sono gli elementi verbali che vengono schematizzati e classificati per le strategie di traduzione. In questo caso, questi concetti retorici sono adatti anche alle caratteristiche pittoriche, poiché gli studi semiotici hanno dimostrato che le figure retoriche nel linguaggio possono tutte trovare un'espressione visiva (Kaindl, 1999).

2.8.1 La *repetitio*

La ***repetitio*** indica che la lingua, la tipografia o gli elementi pittorici di origine sono ripresi in forma identica. Tra le componenti linguistiche, sono più spesso le espressioni onomatopeiche e le iscrizioni a essere riprese nella forma originale. Ciò è spesso dovuto a problemi legati alla produzione, poiché eventuali modifiche implicherebbero notevoli costi a livello editoriale e portando modifiche negative alla qualità estetica delle immagini. A livello pittorico, la ripresa di elementi nella loro forma identica è abbastanza rara, dato che le dimensioni e il formato degli volumi, delle edizioni e dei numeri di fumetti spesso variano a seconda dell'editore, e del paese dove si sta pubblicando la versione tradotta (Zanettin, 2015). Questo significa che un certo grado di ingrandimento o riduzione delle dimensioni delle vignette e del loro rispettivo layout è solitamente necessario (Kaindl, 1999: 276).

2.8.2 La *deletio*

La ***deletio*** si riferisce alla rimozione di testo o immagini (Kaindl, 1999). Un esempio relativo all'area delle iscrizioni è questo *panel* di *Spiderman* (Figura 15.). Il protagonista arriva a casa e trova un biglietto sul frigorifero scritto a mano in cui si dice che la sua ragazza M.J. è uscita. Nella traduzione tedesca (Kaindl, 1999: 277) il testo sul biglietto viene semplicemente cancellato. Si può notare che nel testo inglese il contenuto della lettera è ripetuto nel *balloon*, mentre non compare affatto nella versione tedesca. In questa versione, infatti, il personaggio fissa un foglio di carta bianco e afferma semplicemente che M.J. non c'è riportando dunque la traduzione del mero balloon. L'informazione su dove sia andata e con chi non è fornita nella traduzione. Il testo originale è stato quindi ridotto a mera traduzione del *balloon* (Kaindl, 1999: 277).

Figura 15. *Spiderman e la sua traduzione tedesca: un esempio della rimozione di un'iscrizione e della riduzione delle informazioni verbali nel balloon"* **(***Kaindl*, 1999: 278)

La tecnica della *delectio* rientra nella macro categoria della ***detractio***. Infatti, le omissioni che includono un ritocco a livello grafico delle immagini rientrano all'interno di questa strategia di traduzione. Con questa strategia parti di elementi linguistici, pittorici e tipografici vengono tagliate o ritoccate nel processo di traduzione perché non ritenute necessarie o ripetitive. In alcuni casi, la detractio viene realizzata per occultare oggetti o immagini violente, in quanto non appropriati per il pubblico di arrivo. Questo ritocco avviene solitamente prima della ristampa. Tali procedure spesso coinvolgono armi, coltelli o altri oggetti associati alla violenza, legando quindi questo tipo di intervento ad un adattamento di tipo culturale, religioso o non coerente con la cultura di arrivo. Le ragioni di tali tagli pittorici si trovano spesso nelle normative sulla censura di ogni Paese.

2.8.3 La *adiectio*

La ***adiectio*** fa riferimento a "[...] operazioni in cui materiale linguistico e/o pittorico che non era presente nell'originale viene aggiunto nella traduzione per sostituire o integrare il materiale di

origine[24]" (Kaindl, 1999: 278). Questa tecnica di traduzione include anche la sottotitolazione delle strisce di fumetti, caratteristica della Scandinavia (Figura 16.). Questa tecnica si avvicina molto alla traduzione cinematografica. Il fumetto in questo caso viene lasciato nella lingua originale e le parti del testo, la lingua originale, o singole parole isolate vengono tradotte nel gutter sottostante, in modo da aumentare la comprensibilità per il lettore (Kaindl: 1999).

Figura 16. *"Sottotitoli nei fumetti"*, (*Kaindl*, 1999: 279)

Nella parte pittorica possono essere aggiunti o sostituiti sia i segni di spazio che i segni di azione. Questo lo si vede nella sostituzione che troviamo in un *Mickey Mouse* olandese, dove *Ludwig von Drake* era apparentemente un personaggio meno popolare e veniva spesso sostituito da Paperino, decisamente più conosciuto [Figura 17.].

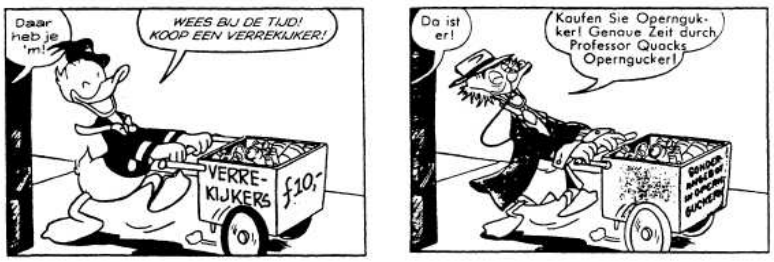


Figura 17. *A sinistra la sostituzione di un personaggio nel Mickey Mouse olandese, a differenza di quella tedesca dove rimane invariato come nell'originale* (Kaindl, 1999: 279)

[24] operations in which linguistic/pictorial material which was not there in the original is added in the translation to replace or supplement the source material.

La colorazione delle immagini nei fumetti giapponesi per i mercati europeo e americano viene identificata come parte di questa tecnica di traduzione. Infatti, mentre i fumetti giapponesi sono in bianco e nero, le loro rispettive traduzioni europee comportano la colorazione, in modo da avvicinare la traduzione alle convenzioni preferite da un pubblico occidentale. Si potrebbe paragonare alla tecnica di straniamento all'interno della traduzione delle componenti verbali. In queste occasioni viene adattata la traduzione al pubblico di arrivo e alla cultura del rispettivo pubblico.

Kaindl (1999) identifica una forma speciale di *adiectio* che consiste nella sostituzione di elementi pittorici con elementi linguistici e viceversa. Questo tipo di modifiche avviene quando la versione tradotta di una storia è uscita in un unico volume durante la pubblicazione dell'originale. Questo viene cambiato nella versione tradotta che viene pubblicata a puntate e dunque modificata. In queste occasioni capita che le immagini vengono sostituite da un breve riassunto verbale degli eventi precedenti [Figura 18.].

Figura 18. *Sostituzione di elementi pittorici con elementi linguistici nella traduzione tedesca del fumetto francese 'L'École des Aigles'* (Kaindl, 1999: 280)

Un esempio di *adiectio* tipografica si trova in una prima traduzione tedesca di *Astérix* risalente agli anni '60. All'interno di *Astérix et les Goths, la* traduzione tedesca della storia è stata rappresentata come un conflitto tra Germania Ovest e Germania Est. In questa versione, storicamente determinata da eventi politici e sociali, Asterix e i Galli rappresentano i Tedeschi dell'Ovest, mentre i Goti sono presi a rappresentare i Tedeschi dell'Est. Mentre nell'originale in lingua francese il carattere dei galli riflette la nazionalità francese, nella versione tedesca abbiamo una variazione del *lettering* ed infatti il testo dei balloon appare scritto a macchina. In questa traduzione la nazionalità della Germania dell'Est non è indicata con mezzi tipografici specifici ma per mezzo del linguaggio verbale che vede il personaggio parlare in un dialetto sassone. Inoltre, la colorazione non viene lasciata al caso ma viene utilizzata per indicare l'orientamento politico del personaggio. Il colore rosso delle lettere simboleggia l'ideologia comunista della Germania dell'est (Kaindl, 1999: 281).

2.8.4 La transmutatio

La ***transmutatio*** viene indicata da Kaindl (1999) come un cambiamento nell'ordine degli elementi della lingua o dell'immagine di origine. Un cambiamento nell'ordine del materiale della lingua di origine può significare uno spostamento dei balloon all'interno delle vignette, uno scambio di immagini o di balloon. Vari esempi di *transmutatio* pittorica si trovano spesso nei fumetti giapponesi. Kaindl afferma che in questo caso non avviene uno scambio di elementi nel senso stretto della parola, ma una vera e propria copia inversa. Infatti riporta: "*I fumetti giapponesi si leggono da destra a sinistra. Per il mercato occidentale, i panel non vengono normalmente sostituiti e riordinati individualmente ma semplicemente invertiti in fase di stampa. Tuttavia, questo cambia anche il posizionamento dei personaggi, come è evidente dall'esempio seguente: un personaggio destrorso si trasformerà in un personaggio mancino*[25]" (1999: 281, 282). Inoltre, anche i rumori utilizzano la *transmutatio* all'interno delle traduzioni. Mentre nei fumetti giapponesi, tradizionalmente i rumori che provengono dagli oggetti sono spesso posizionati nei *balloon*, nei fumetti occidentali risulta insolito in quanto i rumori fatti dai personaggi sono posizionati nei *balloon* mentre quelli

[25] This is not an exchange of elements in the strict sense of the word but reverse copying. Japanese comics are read from right to left. For the Western market the panels are normally not replaced and reordered individually but simply reversed in printing. However, this changes the positioning of the characters as well, as is evident from the following example: a right-handed character will turn into a left-handed character.

riconducibili ad oggetti vengono posizionati come paratesto linguistico. Nelle versioni tradotte, dunque, i rumori nel *panel* sono stati riorganizzati e i balloon eliminati.

2.8.5 La substitutio

Infine, la ***substitutio*** include quelle procedure di traduzione in cui il materiale linguistico, tipografico e pittorico originale viene sostituito da materiale più o meno equivalente. Un esempio di *substitutio* a livello di segni spaziali si trova all'interno della traduzione tedesca di *Astérix et les Goths (1960).* All'interno di questa traduzione la descrizione pittorica della scena d'azione è stata trasferita in Germania e come si vede nella Figura X., il territorio è separato in due parti da una linea che simboleggia la separazione della Germania Est e Ovest.

A livello verbale si può notare sia la tecnica dell'*adiectio* che della *repetitio*, Kaindl lo riporta in questo modo: "[...] *da un lato l'anonimo villaggio gallico è stato cambiato in "Bonnhalla", un riferimento alla capitale della Repubblica Federale di Germania, Bonn, e al mito del "Walhalla". D'altra parte, i nomi degli accampamenti romani sono stati presi direttamente dall'originale francese* (1999: 283, 284)[26]".

[26] On the one hand the anonymous Gallic village has been changed to "Bonnhalla", a reference to the capital of the Federal Republic of Germany Bonn and the myth of "Walhalla". On the other hand the names of the Roman camps have been taken directly from the French original.

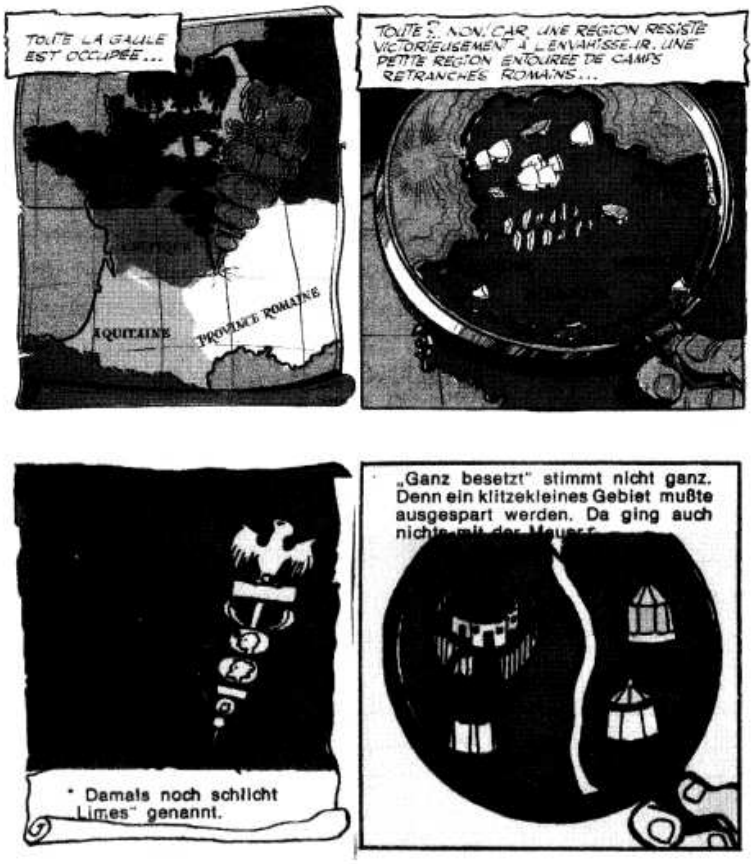


Figura 19. *La substitutio di segni spaziali nella traduzione tedesca di Astérix le Gaulois. In alto la versione originale Francese, in basso la traduzione pubblicata in Germania* (Kaindl, 1999: 284)

È evidente che diverse strategie di traduzione possono essere applicate ai singoli elementi all'interno dello stesso *panel*. è bene sottolineare come per questo esatto motivo sia necessario adottare un punto di vista polisemiotico al fine di ottenere una traduzione non solo corretta a livello grammaticale ma che permetta di rispettare in toto il messaggio dell'autore.

L'obiettivo è mantenere l'equilibrio tra la fluidità della lingua di arrivo e la funzione comunicativa che la specifica scelta grammaticale e sintattica aveva nella lingua originale. La sfida non è solo "cosa" tradurre, ma anche "come" tradurre per preservare l'immediatezza e la dinamica che sono alla base del linguaggio fumettistico. Nel fumetto i testi non vivono di vita propria ma sono soltanto "*mattoni da costruzione*" per edifici che hanno bisogno di molti altri tipi di mattoni. La narrazione verbale non

si regge da sola, il fumetto , infatti, si compone di testo e immagini che accompagnano la lettura e trasmettono il contenuto emotivo del volume (Barbieri, 1991: 122).

2.9 Conclusioni

Nel presente capitolo, il fumetto è stato analizzato e decostruito non come un mero prodotto di intrattenimento popolare, ma come un sistema linguistico e semiotico a sé stante, con una struttura complessa. L'approccio critico adottato in questa analisi ha permesso di superare una visione riduttiva del genere letterario e di riconoscere la natura intrinsecamente multimodale del medium. È stato evidenziato come la sua traduzione rappresenti un processo di mediazione profonda, che va oltre la semplice equivalenza linguistica per abbracciare quella culturale e semiotica.

L'analisi della componente verbale del genere del fumetto ha rivelato che la sua traduzione è un'operazione delicata, influenzata dal vincolo spaziale del balloon e dalla sua interazione sinergica con l'immagine. La "finzione dell'oralità" che caratterizza i dialoghi fumettistici, caratterizzato da una sintassi paratattica, da ellissi frequenti e da specifiche scelte prosodiche, risulta essere un effetto stilistico e un elemento essenziale per conferire immediatezza e autenticità alla narrazione.
Nel momento in cui un traduttore affronta un testo a fumetto, non si limita solo alla mera trasposizione letterale del testo. Infatti, un approccio di questo tipo, corre il rischio di compromettere la fluidità e il ritmo dello stesso e di non riuscire a restituire la sua funzione comunicativa originale dello stesso. Al contrario, l'impiego di strategie traduttive specifiche, mutuate anche dalla traduzione letteraria, si è dimostrato fondamentale per preservare l'equilibrio tra fedeltà al testo di partenza e leggibilità nel testo di arrivo andando a rispettare la natura ibrida del fumetto.

L'approccio polisemiotico alla traduzione di questo genere , ha costituito la chiave di volta di questa trattazione. È stato infatti dimostrato che il significato del fumetto non risiede unicamente nel testo o nell'immagine presi singolarmente, ma nella loro interazione e nella loro reciproca integrazione. La traduzione non può prescindere da questo principio: essa deve tenere conto non solo delle parole,

ma anche dei segni visivi, dei codici di colore, della disposizione delle vignette e di tutti quegli elementi che contribuiscono a veicolare il messaggio. Il fumetto si configura, in questo senso, come un laboratorio di sperimentazione linguistica, in cui fenomeni come ideofoni e neologismi non sono solo tollerati, ma assumono un ruolo primario nella creazione di un universo narrativo unico.

In conclusione, questo capitolo ha posto le basi teoriche e metodologiche per l'analisi dei casi studio successivi. Il fumetto, per la sua natura complessa e stratificata, richiede un'attenta considerazione di tutti i suoi codici espressivi. L'atto traduttivo, in questo contesto, si eleva a un livello di maggiore complessità, richiedendo al traduttore non solo competenze linguistiche, ma anche una profonda sensibilità semiotica. Questo capitolo ha gettato le basi per comprendere come sia possibile avere un approccio traduttivo pienamente accessibile, che considera il linguaggio del fumetto nella sua interezza per creare un prodotto finale che rispetti la sua anima e il suo messaggio originale.

CAPITOLO III

La traduzione del fumetto dall'italiano alla LIS e il ruolo del traduttore dall'italiano alla LIS

3.1 Introduzione

La LIS, come tutte le lingue, vive un'evoluzione costante. Tradurre da e per le lingue dei segni (estendendolo anche per tutte le altre lingue) significa partire dalle modalità di significazione elaborando le informazioni e restituendole sulla base delle risorse e dei sistemi di valori a disposizione degli utenti (Fontana, 2013). Infatti, l'azione traduttiva mette in relazione le alterità, e queste, come nel caso della comunità sorda e la comunità udente, fanno parte di una macro area che le accomuna a livello culturale, nel nostro caso è la cultura italiana (Fontana, 2013). La comunità sorda italiana vive un rapporto di continuità culturale con la cultura italiana, ma vive un rapporto di discontinuità linguistica con la maggioranza udente. È importante, dunque, che la figura professionale traduttore rivesta un ruolo ambivalente come risorsa di inclusione e come mediatore linguistico e culturale (Fontana, 2013). Proiettando questo ruolo all'interno del panorama traduttivo ed editoriale ci troviamo a scontrarci con un numero limitato di pubblicazioni che rendano giustizia alla cultura bilingue bimodale che la comunità sorda segnante vive ogni giorno. Gli studi traduttologici che si focalizzano sulla traduzione multimodale e intersemiotica da e per le lingue dei segni propongono varie prospettive teoriche e pratiche che si permettano di riflettere sullo svolgimento di un lavoro così delicato come quello dell'interprete e sulla realizzazione ancor più delicata di prodotti editoriali in LIS (Fontana, 2013). Nello specifico andremo a volgere l'attenzione alle traduzioni di prodotti editoriali che combinino immagini e testo focalizzando l'attenzione sul fumetto e sulle pubblicazioni fatte in questo ambito.

Questo capitolo approfondisce e riassume le tecniche traduttive che sono state adottate per la traduzione editoriale dall'italiano alla LIS. Nello specifico si cercherà di riassumere le tecniche, le sfide e gli accorgimenti che hanno portato alla realizzazione di vari prodotti editoriali documentata sul campo dai vari esperti del settore. In questo capitolo verrà utilizzato il termine traduttore per il professionista che lavora dall'italiano alla LIS realizzando traduzioni dal testo scritto alla LIS in

formato video. L'utilizzo del termine traduttore e non del termine interprete è dato da più fattori: l'interprete di LIS è un professionista che trasferisce il messaggio di un discorso dall'italiano alla LIS e viceversa in modalità simultanea, ovvero interpreta in tempo reale ciò che dice l'oratore. Invece, il traduttore di LIS, è un professionista che trasferisce il messaggio di un testo scritto in un filmato in LIS e viceversa. Questo tipi di traduzione, esattamente come la traduzione nelle lingue vocali, non avviene in simultanea, a differenza dell'interpretazione. La traduzione di un testo da e in LIS avviene dopo un'attenta lettura e un'accurata analisi del testo di partenza e una ricerca terminologica e sintattica per il testo di arrivo (VEASYT Live! - Video Interpretariato Remoto[27]).

Nel caso dei madrelingua sordi che lavorano ad una traduzione dall'italiano alla LIS si utilizzerà il termine traduttori sordi. Nel momento in cui faremo riferimento alla registrazione di contenuti video (per la realizzazione della traduzione da un testo scritto alla LIS) utilizzeremo il termine "traduzione" in modo da distinguerlo dal processo di interpretazione simultanea. Nello specifico e ai fini dell'elaborato tratteremo la traduzione dall'italiano alla LIS approfondendo tutte le fasi del processo traduttivo, le sfide e gli accorgimenti che sono stati adottati all'interno dei vari prodotti editoriali che sono presenti sul mercato.

3.2 Tradurre in LIS

La lingua dei segni è una delle tante lingue orali nel mondo. Questo significa che è priva di scrittura e che il parlato (o il segnato nel nostro caso) è prioritario rispetto allo scritto (Fontana, 2013: 59). Secondo Fontana (2013) tradurre le lingue orali consente di attivare un processo di tipo protometalingusitico in seno ad una detemirnata comunità. In questo processo le varietà sociali e funzionali della lingua stessa vengono associate ai membri della comunità trovando un ruolo storico sociale.

La traduzione è un processo creativo e dinamico che coinvolge le lingue per creare e ricreare segni linguistici. Il processo traduttivo vede infatti due universi linguistico-culturali entrare in contatto. In questo modo si permette l'emergere e lo sviluppo di nuove funzioni sociali all'interno di processi di semiologizzazione che si ricreano e si trasformano continuamente (Fontana, 2013: 62). In questo

[27] https://live.veasyt.com/interpretelis 16/07/2025

processo il ruolo dell'interprete (e del traduttore) possiede forte legame con entrambe le comunità e svolgono un lavoro di massima precisione con ferree regole deontologiche dato anche dalla necessità della comunità di avere una "*continuità ininterrotta del tradurre*" (Fontana, 2013: 16). Per le lingue dei segni (come anche per le altre lingue orali) si parla di "interprete", "interpretariato" ed "interpretazione" in quanto il professionista svolge un processo di traduzione basato esclusivamente sul piano dell'oralità (Fontana, 2013: 68). La natura delle lingue dei segni prevede l'utilizzo di articolatori che influiscono sull'espressione di informazioni morfologiche e sulle combinazioni delle unità di senso negli enunciati. L'iconicità della stessa lingua è determinata dalle mani che, come componenti della lingua, inevitabilmente, creano una continuità tra prassi, gestualità e segni che sono alla base degli stessi fenomeni iconici. Questo non limita la stessa lingua ad avere solo referenze a ciò che può essere rimandato al concreto ma ci permette di esplorare l'iconicità e l'arbitrarietà che convivono a livello sublessicale senza alterare il carattere sistemico della lingua stessa. Allo stesso modo la modalità visivo-gestuale che caratterizza la struttura stessa della lingua anche sul piano pragmatico che sintagmatico. I processi di significazione utilizzano una struttura iconica, multimodale e multilineare (Fontana, 2013).
Per gli interpreti infatti, la natura stessa della lingua è una vera e propria sfida che cerca di rendere la linearità della lingua vocale al pari della simultaneità delle lingue dei segni (e viceversa) rispettando la natura e le intenzioni del TP.

3.3 Il ruolo del traduttore dall'italiano alla LIS

Quando le lingue sono orali, è fondamentale che il traduttore parta da una dimensione pragmatica e sociale prima di iniziare il processo di traduzione. Il lavoro di traduzione deve infatti coinvolgere gli utenti della stessa lingua come unici depositari del fatto sociale nella ricerca di un'equivalenza che sia legittimata all'interno dello stesso gruppo sociale. Il percorso traduttivo dal TP al TA viene sempre strutturato sulla base dell'essenza della lingua stessa e della sua dimensione storico-sociale (Fontana, 2013: 69). Un traduttore che si trova di fronte ad una testo, dovrà adottare varie scelte per ottenere un buon risultato alla fine della traduzione (si veda capitolo 2, paragrafo 2.3.1. Tradurre il linguaggio verbale del fumetto: approccio metodologico e tecniche traduttive).

Lo stesso vale per i professionisti che lavorano da e per le lingue dei segni dove il traduttore si trova a rivestire il ruolo di punto di incontro/ scontro tra due lingue differenti (Buonomo, Celo, 2014: 30). Nel passaggio tra le due lingue il traduttore non solo riveste il ruolo di ponte, con un ruolo di protagonista attivo della contaminazione e integrazione delle due lingue con cui lavora. Il traduttore in lingua dei segni riveste un ruolo socio culturale legato alla mediazione fra due comunità che si ritrovano in coesistenza e in opposizione. Il ruolo sociolinguistico che il professionista riveste nel momento dell'interazione sordo-udente è quello di ponte; grazie anche alle competenze e al livello linguistico in entrambe le lingue coinvolte nel processo di traduzione. Il traduttore riveste dunque, un ruolo ambivalente diventando una risorsa sia di inclusione sia di accessibilità. Questo processo avviene veicolando un contatto positivo con l'alterità, ma può anche suscitare un'idea di strumento di stigmatizzazione e di controllo nel momento in cui il professionista intervenga o influenzi il processo decisionale della persona sorda (Fontana, 2013).

Quando parliamo di traduzione in LIS, parliamo del processo di traduzione di un testo di varia natura (scritto, una registrazione audio etc.) che viene registrato in formato video. Si pensa, dunque, ad un processo simile a quello dell'interpretazione dato che la lingua dei segni italiana non viene scritta. Infatti, questa pratica richiede diverse abilità e un diverso impegno, dato che la traduzione, in questo caso, è fissata su un video (Bertone, 2013: 7). La differenza tra interpretazione e traduzione, infatti, prevede che la prima trasferisca le informazioni in simultanea o in consecutiva da testo orale alla lingua dei segni e viceversa. La traduzione, invece, vede il trasferimento di informazioni da una lingua all'altra attraverso un codice scritto che, in questo caso, sarà un un "*testo filmato*" dato che trattiamo una lingua visiva (Bertone, 2013: 12).

Il processo di traduzione permette al professionista di controllare le espressioni linguistiche e l'accuratezza delle stesse. Inoltre, permette di avere un maggior tempo di riflessione per le scelte lessicali e traduttive che si vorranno impiegare nel lavoro di traduzione. Durante questo processo il testo del TP è a disposizione in ogni momento, permettendo di modificare, ritoccare o riflettere nuovamente sui termini utilizzati. La riflessione ricade poi sullo stile e sulla forma sulla base del contesto in cui il testo è inserito e di consultare il madrelingua ogni qualvolta possa essere necessario o si abbia un dubbio (Bertone, 2013). Al fine di svolgere un lavoro di qualità il traduttore, l'oratore e gli utenti vengono coinvolti in forma laboratoriale all'interno dell'operazione traduttiva

modificando e intervenendo per migliorare il TA, come nel caso di Pinocchio in LIS (2012). Questo tipo di negoziazione può portare ad un percorso di standardizzazione della lingua stessa dove la coscienza epilinguistica dei parlanti e la loro consapevolezza linguistica permette di collaborare ai fini della crescita della stessa lingua (Fontana, 2013).

Il traduttore è tenuto ad adottare uno stile singolare nella traduzione dalla lingua italiana scritta alla LIS, in quanto egli è tenuto ad effettuare un processo di accomodamento che permetta di trasmettere lo stile del testo originale in maniera idonea. In questo caso, lavorando verso la lingua dei segni verrà utilizzato un canale visivo-cinetico che si basa su un sistema multilineare (da un solo segno possono passare simultaneamente molte informazioni a differenza della lingua vocale che è lineare). Questo infatti permetterà di rendere in maniera efficace sia le descrizioni sia le narrazioni (Bertone, 2013).

Se il "traduttore di testi scritti" è abituato a lavorare in solitaria, davanti ad un PC, il setting della traduzione in LIS è completamente differente. Essendo la LIS "più vicina ad un testo orale" (Bertone, 2013: 14) comporta la registrazione del video. La diversa natura semiotica delle lingue coinvolte nel processo di traduzione può porsi all'origine di vuoti traduttivi dando voce alla necessità di considerare la natura fortemente iconica dei processi di significazione per una buona riuscita del processo traduttivo per permette un'equivalenza all'interno del flusso di informazione. Danese (2008) propone varie tecniche come: il gobbo, la lettura del TP da parte di un'altra persona o di un sintetizzatore vocalico, la lettura del testo in lingua originale (anche se questa potrebbe influenzare il traduttore), la trascrizione in glosse e la lettura o lettura di queste. Il momento della registrazione del video deve tener conto del momento del montaggio che avverrà successivamente: ogni inquadratura deve iniziare e finire nello stesso punto in modo da rendere possibile il taglio delle sequenze per sostituirle in caso con alcune corrette o nuove. Questo significa che il traduttore dovrà mantenere una posizione delle mani a riposo ripetendola sempre all'inizio e alla fine delle sequenze. Bertone (2013) consiglia di mantenere la posa iniziale per almeno tre secondi in modo da poter permettere un buon montaggio.

3.4 Le sfide della traduzione in LIS

La diversa natura semiotica delle lingue coinvolte può creare dei vuoti traduttivi che portano il professionista a riflettere sulla natura fortemente iconica dei processi di significazione e un'adeguata valutazione del processo traduttivo che si sta mettendo in atto. Infatti l'obiettivo è che la persona sorda abbia acceso in modo equivalente al flusso di informazioni della società maggioritaria. Questo obiettivo è raggiungibile solo attraverso l'autonomia e le pari opportunità spingendo dunque il traduttore a ripensare in maniera continuativa al suo lavoro in relazione ai bisogni comunicativi della comunità e scegliendo la modalità più idonea alla trasmissione del messaggio.
Durante il processo traduttivo il professionista dovrà tener conto di varie peculiarità che caratterizzano il TA, la lingua che lo caratterizza (in questo caso la LIS) e la comunità a cui è rivolta la traduzione.

3.4.1 La traduzione estraniante, naturalizzante e familiarizzante

Il traduttore si trova a dover scegliere il tipo di approccio traduttologico che più si adegua al testo che sta affrontando: estraniante o naturalizzante. Infatti, due lingue diverse corrispondono a due visioni del mondo diverse con la necessità di "esportare" o "importare" termini e significati in modo tale da permettere una traduzione da una lingua all'altra. Entrambi i parlanti (o segnanti) di questo processo, possiedono una loro lingua, una cultura e vari aspetti che li caratterizza all'interno di un gruppo sociale (Buonomo, Celo, 2014: 34). Queste caratteristiche tipiche dell'essere umano influenzano il lavoro del traduttore che dovrà attuare delle scelte nel corso del suo lavoro. Il professionista rivestirà il ruolo di ponte tra le differenze linguistiche, culturali e di significazione affettiva ed emotiva. Infatti, dovrà scegliere l'approccio che vorrà mettere in atto, che si potrà avvicinare alla cultura del lettore/fruitore del lavoro, dando un senso di comodità e di vicinanza con la sua cultura (*traduzione naturalizzante* o *accettabilità*) oppure, adottare delle scelte che mantengano per quanto possibile il testo originario facendo percepire al lettore/ fruitore la distanza con la cultura del testo di partenza (*traduzione estraniante* o *adeguatezza*). Questo processo definito da Osimo (2004) di "*addomesticamento*" del testo permette al traduttore di riflettere su quanto il lettore/ ricevente venga considerato capace e attrezzato di capire e affrontare la realtà del mondo altro che gli si pone davanti. Sulla base di questi ragionamenti, dunque, verrà scelta la strada che più sembra idonea.

Entrambe le scelte traduttive comportano dei rischi in quanto tramite la traduzione estraniante potrebbe creare difficoltà ai lettori meno motivati, creando pesantezza per chi affronta il testo tradotto. Con la traduzione naturalizzante si rischia di perdere dei particolari culturali tipici del TP e dare al lettore la sensazione che il TA rappresenti un'alterità estremamente vicina alla propria, anche se questo non è vero.

Focalizzandoci sulla traduzione dall'italiano alla LIS, possiamo analizzare le scelte traduttologiche che sono state messe in atto nel progetto Pinocchio in LIS (2012). Questo progetto ha coinvolto gli studenti del "Corso di formazione avanzata in teoria e tecniche di traduzione e di interpretazione italiano/lingua dei segni italiana (LIS)" nel 2010, che hanno realizzato una traduzione integrale dell'opera di Collodi "*Le avventure di Pinocchio*". Questo progetto è nato come esercitazione di traduzioni individuali o di gruppo che si è concretizzato due anni dopo con la realizzazione finale con una rielaborazione video delle prime proposte e la creazione di un DVD[28]. Il progetto ha visto protagonisti i madrelingua

LIS Caia Gabriele e Santoro Mirko come traduttori della versione finale del video e parte del tavolo di discussione delle scelte traduttive realizzate dagli studenti del corso.

Un esempio di questo processo decisionale lo ritroviamo in Bertone (2013) dove il TP era il testo di Collodi "le avventure di Pinocchio" scritto in italiano mentre il TA è stato realizzato in formato video in LIS. In Bertone (2013) è stato annotato tutto il processo decisionale che si è svolto prima della versione finale, sottolineando che, per adottare un approccio naturalizzante all'interno del processo traduttivo, sarebbe stato opportuno rendere sordi i personaggi del romanzo. Data la natura udente dei personaggi del testo (parte di una letteratura consolidata) e i numerosi eventi legati all'udito che intercorrono tra le pagine del romanzo, nella traduzione del testo di Collodi si è mantenuto un approccio familiarizzante concentrandosi sugli aspetti linguistici. La scelta è ricaduta, dunque, sul realizzare una traduzione in cui i personaggi del romanzo sono persone udenti che utilizzano la LIS.

[28]https://cafoscarina.it/video/pinocchio-in-lis/ 10/08/2025

L'approccio familiarizzante, che è stato infine adottato per la realizzazione della traduzione, consiste nel lasciare i personaggi del testo esattamente come nel romanzo originale adottando però soluzioni traduttive mirate per rendere il testo stesso più vicino al pubblico sordo alternando l'approccio naturalizzante ed estraniante senza tradire lo scopo e le radici culturali che contraddistinguono il TP (Bertone, 2013). Queste scelte sono state guidate anche dal substrato culturale della comunità sorda che si trova immersa nella cultura italiana con cui condividono molte informazioni tra cui, per conoscenza generale, anche i personaggi di Pinocchio. Il TP, pertanto, non è stato rielaborato creando una versione del racconto ispirato al lavoro di Collodi. Infatti, uno dei passaggi fondamentali del processo di traduzione è stato quello di esaminare il testo tradotto con l'aiuto di più madrelingua cercando di mantenere la fedeltà del testo di partenza e non solo il significato e il registro linguistico.

3.4.2 Altre sfide traduttive

Le scelte traduttive che possono essere fatte dal traduttore non riguardano solo il tipo di approccio ma anche il setting di ripresa, la traslitterazione tramite l'alfabeto manuale, l'impersonamento, la caratterizzazione dei personaggi, la scelta dei segni nome oltre che la resa del registro del TP, delle espressioni idiomatiche e delle onomatopee.

La disposizione del setting è fondamentale ai fini della narrazione. Sulla base del numero di interlocutori presenti, i dialoghi, i discorsi diretti e la voce narrante si dovranno pensare a diverse strategie per avere una resa efficace. La difficoltà principale risulta essere quella di mantenere una posizione fissa all'interno del setting narrativo che si rispecchia sempre il setting di ripresa e permetta di effettuare tagli e sovrapposizioni durante il montaggio. Per questo motivo risulta essenziale studiare il testo di partenza nei minimi dettagli per non incorrere in errori o equivoci (Bertone, 2013: 13-17).

Scostandosi dal lavoro svolto sul testo di Collodi, una delle tecniche traduttive a cui si ricorre è la traslitterazione tramite l'alfabeto manuale di un termine del testo di partenza (TP) che non presenta un corrispondente nel testo di arrivo (TA) o l'utilizzo di una parafrasi o una definizione (Buonomo, Celo, 2014).

La traduzione in LIS presenta altre peculiarità a livello stilistico. Infatti, la narrazione di azioni dirette avviene attraverso la impersonamento mostrando gestualità e espressioni del volto tipiche della lingua. Allo stesso modo anche il discorso diretto viene reso in LIS utilizzando principalmente la prima e la terza persona singolare mentre per il TP scritto in italiano riscontriamo un utilizzo prevalentemente la terza persona singolare (Buonomo, Celo, 2014).

Anche l'utilizzo del vocativo, sebbene in italiano abbia molte sfumature e intenzioni, in LIS lo si ritrova nei movimenti caratterizzati da forte gestualità per richiamare l'attenzione visiva dell'interlocutore. Questo approccio è stato adottato anche all'interno di Pinocchio in LIS (Bertone, 2013).

La caratterizzazione dei personaggi è un elemento fondamentale per permettere al fruitore della traduzione di non perdere il filo della narrazione. Questi possono essere interpretati in maniera quasi caricaturale (tecnica adottata da Gabriele Caia per i personaggi di Pinocchio in LIS), si possono distinguere dall'abbigliamento e dal colore del vestiario (altra tecnica utilizzata in Pinocchio in LIS) o da "etichette" che ne segnalano il nome aggiunte successivamente in fase di post editing. Il traduttore sordo per essere fedele al linguaggio del corpo del personaggio, si muove esattamente come riportato all'interno della narrazione. Nel caso in cui le posizioni del setting fossero cruciali al fine della narrazione, queste saranno mantenute invariate durante tutto il segnato. Lo spazio "occupato" durante la narrazione assume, quindi, un valore pronominale che sostituisce in molti casi la necessità di ripetere il nome o di segnalarlo in altro modo.

I segni nome sono un punto fondamentale della traduzione naturalizzante in quanto sono uno degli aspetti fondanti dell'identità sorda. Questi, all'interno della traduzione, si riferiscono solitamente alle caratteristiche fisiche o caratteriali dei personaggi. Durante la realizzazione di Pinocchio in LIS sono stati prima ideati prima singolarmente per poi essere ri discussi in gruppo permettendo una maggiore creatività e confronto con i traduttori sordi. Nel caso di Pinocchio in LIS, il nome proprio Pinocchio si riferisce al naso del burattino che cresce. Essendo questo segno riconosciuto all'interno della comunità si è mantenuto il segno nome standardizzato. Per il personaggio di Mastro Ciliegia, invece, il nome in italiano fa riferimento al naso sempre rosso, in LIS viene segnalato come "naso a palla" in quanto il segno nome è localizzato nel naso. In questa traduzione si viene a perdere la peculiarità della denominazione "ciliegia" ma lo spostamento delle mani del segnante verso le orecchie per tradurre

letteralmente il segno CILIEGIA sarebbe stato dispendioso e poco chiaro ai fini narrativi (Bertone, 2013).

Un'ulteriore sfida riguardava l'utilizzo del registro formale. Mentre la LIS si presta perfettamente per la traduzione del registro colloquiale, per il registro formale si era ipotizzato sia in Bertone (2013) che in Fontana (2013) l'utilizzo dell'italiano segnato come forma più "neutra" e legata al TP. I traduttori sordi che hanno realizzato Pinocchio in LIS hanno reso il registro formale all'interno del TA con le espressioni del volto eliminando la proposta dell'italiano segnato (Bertone, 2013). Il registro formale, però, era presente non solo tra i dialoghi dei personaggi ma numerose volte lo si è incontrato all'interno di iscrizioni come nelle lapidi o nei cartelli. In questo caso specifico sono state aggiunte, con un font che rendesse la natura formale delle iscrizioni all'interno del post-editing del video finale per dare una forma visiva che era idonea alla natura altrettanto visiva dell'oggetto all'interno della narrazione (Bertone, 2013).

La resa delle onomatopee all'interno del TP può comportare una grande sfida per i traduttori. In questo caso la sfida è rendere le onomatopee adatte ad un pubblico sordo quando la natura delle stesse è principalmente legata al senso dell'udito. Le onomatopee sono parole o gruppi di parole o accostamenti di sillabe invariabili che riproducono o evocano un suono particolare, come il verso di un animale, il rumore prodotto da un oggetto o da un'azione (Onomatopee - Enciclopedia Treccani). Nel processo traduttologico in LIS dell'opera di Collodi, le onomatopee della lingua italiana prive di corrispondenza in LIS sono state tradotte con un approccio naturalizzante in modo da poter usufruire del canale visivo e non quello uditivo senza compromettere l'intenzione del testo di partenza (Bertone, 2013).

Sia le onomatopee che le espressioni idiomatiche sono caratterizzate da un substrato culturale che le rende riconoscibili al pubblico di arrivo. Tra le scelte che un traduttore può compiere per la traduzione delle espressioni idiomatiche e i modi di dire c'è la possibilità di mantenere la versione dell'originale e commentare o spiegare al lettore tramite una nota a piè pagina il significato culturale di queste. Un'alternativa è quella di parafrasare o tradurre con un'espressione equivalente che rientri nel patrimonio della lingua del TA e quindi adottare un approccio naturalizzante (Bertone, 2013).

Oltre a tutte le sfide traduttive il traduttore deve prestare attenzione a non rendere TA pesante e monotono. Lo stile con cui viene reso il TA deve essere coerente con la finalità e los stile del TP e nel

caso dei traduttori sordi viene reso tramite le espressioni del viso il ritmo. Questo permette a chi usufruisce della traduzione di non perdere il ritmo e si ritrova a vivere a pieno le intenzioni del testo stesso (Bertone, 2013).

3.5 Accessibilità del testo scritto per la comunità sorda

Molte comunità di sordi si appoggiano al sistema di scrittura delle lingue vocali già pienamente sviluppato e consolidato. Molte volte, però, lo stesso sistema di scrittura non viene utilizzato nel pieno delle loro capacità. Le nuove tecnologie hanno conservato un approccio basato sull'oralità e dunque più vicino alla strutturalità primaria tipica delle lingue orali prive di un sistema di scrittura proprio (come la LIS). Una volta compresa la natura orale della comunicazione con le persone sorde segnanti risulta essenziale riconoscere i bisogni traduttologici che contraddistinguono questa parte di popolazione che conosce la scrittura della lingua scritta a cui si appoggiano (in questo caso italiana), ma non riesce ad interiorizzare beneficiando così solo in parte della conoscenza metalinguistica della loro seconda lingua (Buonomo, Celo, 2014).

Il bilinguismo dei sordi

La comunità sorda ha un bilinguismo molto eterogeneo all'interno dei suoi componenti. A differenza delle lingue parlate che hanno una forma scritta, la lingua dei segni (LIS) è prevalentemente visiva e orale. Questo costringe le persone sorde a un confronto costante con la lingua italiana scritta, che per loro è una seconda lingua (L2). Per questo motivo i sordi segnanti sono ritenuti "più bilingui dei bilingui vocali" (Buonomo, Celo, 2014: 13), caso simile agli immigranti che si trasferiscono in italia.

Questo passaggio dalla LIS, con la sua struttura simultanea e visiva, all'italiano, con la sua struttura lineare e sequenziale, crea diverse sfide (Buonomo, Celo, 2014: 16 - 18). La LIS, comunica concetti come la concordanza o i nessi logici tramite l'uso dello spazio, del corpo e delle espressioni facciali, che nell'italiano scritto vengono tradotti con parole e frasi lineari.

Anche l'ordine delle parole è diverso (SOV per la LIS contro SVO dell'italiano). Questa "traduzione" costante richiede una profonda consapevolezza linguistica da parte delle persone sorde. Infatti le persone sorde, si trovano a vivere quotidianamente in contatto con la comunità udente e dunque obbligati ad usare la voce, la lettura labiale, la lettoscrittura del sistema vocalico (Buonomo, Celo, 2014).

In questo contesto, gli le traduzioni in LIS dei vari prodotti editoriali sono strumenti preziosi per l'inclusione. Usando la LIS e le immagini, questi libri rendono la lettura accessibile sia ai bambini sordi che a quelli udenti, superando le barriere linguistiche. Le immagini, infatti, creano un legame diretto e sensoriale, e in particolare i fumetti, che spesso richiamano la cultura sorda, aiutano i bambini a sviluppare la propria identità e un senso di appartenenza.

3.6 Editoria accessibile e fumetti in LIS presenti sul mercato

Sebbene la letteratura critica sulla traduzione in LIS sia rivolta soprattutto alla traduzione di romanzi o grandi classici, le stesse tecniche traduttologiche sono applicabili anche ai prodotti editoriali che abbinano immagini e testo. In particolare, verranno analizzate le pubblicazioni di albi illustrati e approfondiremo la traduzione del fumetto. La sperimentazione con la collaborazione di professionisti in ambito editoriale sono aumentate negli ultimi anni. L'accessibilità nell'editoria italiana per la comunità sorda si manifesta attraverso la produzione di albi illustrati specificamente concepiti per questo pubblico. Nonostante il numero limitato di volumi disponibili, essi presentano una notevole varietà ed eterogeneità, rispecchiando la complessità della comunità sorda stessa. La sordità risulta complessa in quanto diverse variabili la rendono un percorso unico e differente da persona a persona: "possono variare gli input linguistici, i percorsi educativi, (ri)abilitativi, i contesti familiari che possono o meno avere altri componenti sordi e altri
fattori. Non si può pensare a una rappresentazione univoca della persona sorda, delle sue esigenze e aspettative" (*Sordità*-ENS[29]). Inoltre, le persone sorde presentano una grande varietà di sfaccettature linguistiche all'interno della stessa comunità presentando tratti bilingui (LIS e italiano), l'utilizzo

[29] https://www.ens.it/sordita/ 21/08/2025

della sola lingua italiana o della LIS. In questo sfondo eterogeneo della sordità ricordiamo come alcune persone sorde portino protesi acustiche o usino un impianto cocleare, altre invece, non usufruiscono di nessun ausilio. Essendo così estremamente variabile la presentazione di questa comunità all'interno dell'immaginario consapevole risulta difficile se non impossibile racchiudere l'idea in un'unica immagine (Sordità-ENS).

All'interno del panorama editoriale, possiamo osservare sia pubblicazioni in LIS che pubblicazioni in italiano rese accessibili tramite la traduzione in LIS. Queste pubblicazioni svolgono un ruolo cruciale nello sviluppo del linguaggio, fungendo da "dizionario visivo" per i bambini con protesi acustiche, impianti cocleari, o che si avvicinano alla stessa LIS. Esempi di libri in LIS includono la collana "*Primi segni*" (2014) della cooperativa Il Treno, che abbina rappresentazioni grafiche a segni corrispondenti, e i volumi "*Piccolo vocabolario bebè e genitori*" (2023) e "*Alfabeto manuale*" (2023) di SegniAmo Bimbi. Quest'ultima collana si distingue per l'integrazione di un QR code che permette di visualizzare i segni in formato video, permettendo di vivere così l'aspetto dinamico della lingua. Particolarmente innovativo è il volume "A*lice nel paese delle mani*" (2016) di Laura Lonati, un "silent book" in cui il ruolo narrativo è affidato essenzialmente ai segni, rendendo il racconto più scorrevole per chi padroneggia la LIS. Allo stesso modo rilevanti sono le pubblicazioni che hanno reso accessibile il testo tramite una traduzione in LIS. In particolare la collaborazione tra la casa editrice Biancoenero edizioni e l'ENS ha prodotto nel 2024 due volumi dedicati ai giovani lettori quali "*La zuppa dell'orco*" e "*Il nostro cane Max*". Il progetto che ha dato vita a questi volumi è FABULIS. Il processo traduttivo ha permesso di valorizzare il bilinguismo italiano/LIS dei bambini sordi italiani realizzando dei video in LIS richiamabili tramite QRcode [Figura 1.]che possono essere visualizzati tramite smartphone, tablet o altri dispositivi sulla piattaforma *Vimeo* [Figura 2.]. Il progetto mira a stimolare la curiosità e le competenze in entrambe le lingue. Lo stile di segnato che è stato adottato è stato pensato per rendere la narrazione accattivante e coinvolgente.

Figura 1. *Esempio di Qrcode*. Bocchetti, 2024: 3,4

Figura 2. *Traduzione in LIS del testo con video su Vimeo*. Bocchetti, 2024: 3,4

In questo specifico caso studio, la traduttrice sorda, realizza il discorso segnato con lo sfondo delle illustrazioni già presenti nel libro cartaceo per permettere un richiamo della narrazione per il lettore. Questo lavoro prevede l'unione di varie figura professionali: illustratori, animatori, videomaker, post-editor, traduttori etc.

Al di là dell'aspetto puramente didattico, questi libri offrono ai bambini sordi la possibilità di ritrovare frammenti della loro quotidianità e di entrare in contatto con essa, contribuendo a un processo di valorizzazione che aiuta a evitare la stigmatizzazione o la ghettizzazione. Questa

narrazione è evidente anche in altri albi come "*Il viaggio di Bobo e Campi*" (2019) e "*La sfida di Lepre e Riccio*" (2022), che rielaborano fiabe classiche inserendo elementi della cultura sorda, come l'uso dei segni all'interno delle illustrazioni. L'editoria italiana, dunque, contribuisce a creare un immaginario che rispecchia l'eterogeneità della comunità sorda.

3.7 Il linguaggio visivo del fumetto e le similitudini con la LIS

Il fumetto è un prodotto editoriale che permette di avere una narrazione basata sull'interazione costante di immagini e testo (si veda Capitolo I. Le caratteristiche del linguaggio fumettistico). Il fumetto risulta un medium estremamente interessante per la comunità sorda in quanto la sua natura visiva è estremamente compatibile con l'iconicità delle lingue dei segni.

Il fumetto è un mezzo di narrazione profondamente visivo. Il lettore ne fruisce grazie a una combinazione di elementi visivi e testuali. Questa interazione tra immagini, parole e gli spazi bianchi tra le vignette (i gutter) non solo veicola la storia, ma ne stabilisce anche il ritmo e il flusso narrativo. Questa sua caratteristica lo rende particolarmente accessibile alla comunità sorda. La lingua naturale delle persone sorde, la lingua dei segni, è per sua natura un linguaggio visivo-manuale, che ha la capacità di esprimere concetti in modo simultaneo. Allo stesso modo, il fumetto utilizza la sinergia tra testo scritto e immagini per comunicare un messaggio in maniera immediata e complessa, creando un ponte naturale tra il mezzo espressivo e la percezione visiva. Nella LIS, come anche in altre lingue dei segni, si ricorre all'utilizzo dei classificatori[30] come dispositivi linguistici tipici del canale visivo-

[30] Le costruzioni con classificatore, ampiamente esplorate in [MORFOLOGIA 5], sono strutture morfologicamente complesse caratterizzate da una configurazione manuale che può essere associata ad un movimento. La configurazione del classificatore denota entità sia animate che inanimate raffigurandone informazioni percettivamente salienti come le caratteristiche di forma e dimensione, la categoria semantica, o come vengono afferrate o manipolate. Il movimento, invece, dà informazioni sulla localizzazione e/o sul movimento del referente nello spazio reale. In altre parole, tali costruzioni sfruttano lo spazio segnico in modo topografico creando una mappatura isomorfa con la realtà per veicolare descrizioni spaziali. [...]Nonostante l'elevato grado di iconicità, le costruzioni con classificatore non sono semplici pantomime. Infatti, le configurazioni che fungono da classificatori sono selezionate dall'inventario fonologico della LIS e il loro uso è regolato da restrizioni formali e strutturali imposte dalla lingua. Ad esempio, vi è una stretta correlazione tra la tipologia di classificatore selezionata e la struttura argomentale del predicato (Fornasiero, in Branchini &, Mantovan, 2022: 261, 262).

manuale. Possiamo trovare un parallelismo tra i classificatori e la raffigurazione dei soggetti all'interno delle vignette. I classificatori, infatti, rappresentano forma, dimensione, movimento e posizione di oggetti e persone nello spazio. Allo stesso modo, le illustrazioni nei fumetti raffigurano visivamente i personaggi e gli oggetti, fornendo al lettore un aggancio visivo immediato. I soggetti del fumetto sono raffigurati all'interno delle vignette, questo permette al lettore di capire i referenti del discorso senza l'obbligo di esplicitare all'interno dei balloon. A livello visivo, tutta la struttura dell'opera a fumetti è creata per guidare il lettore. Il layout può dividere la pagina in più parti e guidare l'occhio attraverso lo spazio posizionando vari referenti all'interno delle vignette e all'interno della struttura dello stesso layout. Allo stesso modo, la LIS utilizza i referenti posizionati nello spazio neutro recuperando i soggetti e gli oggetti del discorso attraverso strategie deittiche nel momento del racconto. Questo ci permette di vedere varie similarità a livello visivo e narrativo tra fumetto e lingue dei segni. Un ulteriore aspetto che accomuna il fumetto e le lingue dei segni è il linguaggio del corpo che, in molti casi, trasmette un'intonazione e un'intenzione ai personaggi del racconto. Durante i dialoghi, infatti, le sequenze e i punti di vista riportati all'interno delle immagini hanno una similitudine con la tecnica dell'impersonamento[31], nello specifico l'impersonamento di azione[32], tipica della narrazione delle lingue segnate. Il linguaggio del corpo che viene rappresentato nel fumetto lo si ritrova anche all'interno delle narrazioni caratterizzate dall impersonamento. Inoltre lo

[31] In LIS, l'impersonamento [SINTASSI 3.3.3] è caratterizzato da proprietà semantiche e morfosintattiche particolari. Semanticamente, le espressioni prodotte con impersonamento sono in qualche maniera interpretate dalla 'prospettiva di un'altra persona' differente dal segnante, o 'riguardo a un altro contesto' rispetto al contesto di enunciazione. Morfo-sintatticamente, l'impersonamento è tipicamente marcato in modo chiaro da alcune articolazioni non manuali, che possono includere: i) spostamento del corpo o un cambio nella postura, ii) movimento della testa, iii) cambiamento della direzione dello sguardo, e/o iv) espressioni facciali differenti, così da rendere chiaro che il segnante sta facendo riferimento a una prospettiva differente dalla propria. È bene tener presente che in LIS, l'impersonamento può essere utilizzato per riportare enunciati o pensieri di un'altra persona (impersonamento attitudinale) [PRAGMATICA 6.1] o per riferire le azioni compiute da qualcun altro (impersonamento di azione) [PRAGMATICA 6.2]. (Cecchetto, in Branchini & Mantovan, 2022 : 821, 822) https://edizionicafoscari.unive.it/media/pdf/books/978-88-6969-645-9/978-88-6969-645-9_bS5Yk0o.pdf

[32] Impersonamento di azione: il segnante prende su di sé il ruolo di un'altra persona. [...]L'uso dell'impersonamento permette al segnante di mostrare tramite il proprio corpo, invece che di descrivere, il gesto [...][della persona di cui si sta narrando]. In generale, l'impersonamento di azione permette di esprimere il modo in cui è avvenuta l'azione riproducendo il linguaggio del corpo di chi l'ha portata a termine. (Cecchetto, in Branchini & Mantovan, 2022 : 822) https://edizionicafoscari.unive.it/media/pdf/books/978-88-6969-645-9/978-88-6969-645-9_bS5Yk0o.pdf

spostamento delle spalle del segnante per alternare il dialogo tra due persone lo si può ritrovare all'interno del cambio di punto di vista e inquadratura che caratterizza i dialoghi del fumetto. Anche le espressioni del volto che vengono adottate per i personaggi sono essenziali ai fini della narrazione e della trasmissione di sentimenti, queste espressioni sono condivise a livello universale (vedi Capitolo I) e accomunano sordi e udenti in una dimensione quotidiana di decodificazione del linguaggio del corpo. Allo stesso modo, molte volte i codici fumettistici che prevedono un aggrottamento o un inarcamento delle sopracciglia simili ai codici linguistici della lingua dei segni del lettore sordo. Nel caso della LIS la realizzazione delle le interrogative aperte (o interrogative wh-) prevedono un aggrottamento delle sopracciglia, mentre le interrogative polari un inarcamento delle sopracciglia. Entrambe le costruzioni sono realizzate con specifiche componenti non manuali. Le prime prevedono l'aggrottamento delle sopracciglia e i segni interrogativi appaiono sempre accompagnati da questa componente non manuale con la possibilità di estenderle anche su una porzione più vasta della frase interrogativa (Cecchetto & Checchetto, in Branchini & Mantovan, 2021: 533). Le interrogative polari, invece, includono espressioni facciali come il contatto visivo con il destinatario e il sollevamento delle sopracciglia e a volte possono verificarsi anche cambiamenti dell'orientamento della testa e del corpo, cenni del capo, e scuotimento della testa (Cecchetto & Checchetto, in Branchini & Mantovan, 2021: 529). Il contatto visivo è infatti reso perfettamente nel fumetto in quanto gli interlocutori sono rappresentati guardandosi negli occhi o con un punto di vista in primo piano che suggerisce il contatto visivo [Figura 3.]. Sebbene le domande all'interno dei fumetti presentano un inarcamento delle sopracciglia da parte dei personaggi, molto spesso a indicare sorpresa o stupore legato al contesto, questa caratteristica codificata permette al lettore di anticipare il testo capendo già il contesto interrogativo della scena.

Figura 3. Topolino 3540, 2023: 33

Inoltre, la presenza di testi brevi, e il susseguirsi narrativo delle immagini permettono al lettore di avere un'immediatezza narrativa data anche da singole immagini non accompagnate da testo scritto. Nello specifico, analizzando la parte scritta del testo, che potrebbe creare una certa difficoltà nel pubblico sordo segnante, ci troviamo di fronte a strutture linguistiche legate alla forma orale della lingua, ricca di ridondanze, con un numero ridotto di parole e un forte legame con l'immagine della vignetta in cui è incastonato il testo. Contemporaneamente, le sperimentazioni di Fondazione Gualandi riportano come: *"Il fumetto fa meno paura di un testo scritto perché ha un linguaggio testuale immediato: è una narrazione fatta di immagini e di parole, è una storia narrata attraverso una successione di vignette dove i due linguaggi diversi quello iconico e quello verbale si integrano perfettamente insieme in una logica che segue regole di gioco ben precise e affascinanti. Regole di gioco che danno al testo una sua identità ben chiara che non ha bisogno di essere spiegata perché visibile. Il fumetto ha un titolo e quattro elementi che lo caratterizzano: le vignette, le nuvolette, le didascalie e le onomatopee"* (Un Diverso Modo Di Leggere: Il Fumetto, Fondazione Gualandi[33]). La scelta di utilizzare il fumetto come metalinguaggio per un approccio alla lettura e alla scrittura in un laboratorio di lingua italiana L2. La parte scritta del fumetto, infatti, si avvicina molto alla dimensione orale della lingua a cui le persone sorde sono abituate. La lettura del fumetto è inoltre facilitata dai testi brevi e il loro legame con l'immagine oltre che la struttura del medium che rende ben visibile i passaggi da una scena all'altra (Un Diverso Modo Di Leggere: Il Fumetto , Fondazione Gualandi).

Un aspetto particolarmente interessante è la resa del movimento all'interno di un fumetto reso tramite supporto cartaceo. Contemporaneamente è interessante analizzare la resa della dinamicità delle lingue dei segni all'interno, appunto, del fumetto. Nelle lingue dei segni, la prosodia si può esprimere in vari modi e mediante diversi articolatori che possono essere manuali e non manuali. I principali tratti della prosodia espressa per mezzo delle mani sono: la componente del movimento, la tenuta della mano non dominante e il cambio di mano. Il movimento include tratti quali ritmo, durata e tensione (Mantovan, in Branchini & Mantovan, 2021: 193). Allo stesso modo la dimensione di una vignetta e la disposizione del layout della pagina vanno ad influenzare la durata dei movimenti

[33] https://www.fondazionegualandi.it/la-ricerca-sulla-sordita/contributi-a-tema-educativo/un-diverso-modo-di-leggere-il-fumetto 22/06/2025

dei personaggi o a enfatizzare un'assenza di movimento. Questo avviene tramite la variazione di dimensione delle vignette che vanno ad occupare gran parte della gabbia della pagina, come le vignette descrittive (Barbieri, 2022: 95), oppure proponendo delle splash page o delle doppie splash page che irrompono nella dinamica della storia (Barbieri, 2022: 99). Oltre all'utilizzo delle vignette progressive per enfatizzare il movimento, utilizzare le transizioni azione-azione nelle vignette, o da-momento-a-momento (si veda capitolo 1, paragrafo 1.2.2.2 . Tipologie di passaggio tra vingetta e impatto psicologico). Anche la ripetizione delle immagini e le variazioni dello spazio dei gutter sono tecniche utilizzate per enfatizzare i movimenti all'interno delle vignette (McCloud, 2018). Anche per le lingue dei segni l'assenza di movimento, come nel caso della pausa, può trasmettere importanti informazioni prosodiche, come ad esempio il confine tra costituenti prosodici (Mantovan, in Branchini & Mantovan, 2022: 193). I marcatori prosodici con realizzazione non manuale possono includere espressioni facciali, come il movimento delle sopracciglia, l'apertura degli occhi, la direzione dello sguardo e la posizione di parti del viso come guance, bocca, labbra e mento. Anche le componenti orali prestate e speciali hanno un ruolo fondamentale all'interno della prosodia delle lingue dei segni come la posizione della testa, delle spalle e la postura del corpo (Mantovan, in Branchini & Mantovan, 2022: 193). All'interno dei fumetti queste caratteristiche vengono raffigurate nei personaggi per dare un ritmo e forza narrativa alle azioni che vengono narrate e raffigurate.

3.8 I fumetti in LIS

L'interazione tra fumetto e LIS rappresenta un campo di ricerca affascinante e in piena evoluzione, che sfida le convenzioni tradizionali del linguaggio visivo e narrativo.

Questo genere letterario si sposa perfettamente con la dimensione visivo-gestuale delle lingue dei segni. I disegni infatti utilizzano le immagini per rendere le espressioni facciali e la gestualità dei personaggi dando la possibilità di rappresentare tramite forme diverse (come analizzato più avanti).

A livello editoriale, la realizzazione di un fumetto (che si può definire un medium statico) tramite una lingua che utilizza il movimento come sua forma di espressione, è una vera e propria sfida. Le

tecniche che si sono adottate per sposare le due nature, quella del prodotto editoriale e della LIS, hanno dato vita a diversi approcci con risultati variegati e sorprendenti. Si affronterà lo studio delle varie pubblicazioni in ambito editoriale che hanno visto la realizzazione di fumetti in LIS o che sono stati tradotti in LIS. L'analisi delle singole pubblicazioni permetterà di analizzare le varie strategie adottate nella realizzazione dei fumetti.

3.8.1 Collana "Sordi: ieri e oggi"

La collana "Sordi: ieri e oggi" (2020) è realizzata dalla cooperativa *Il Treno Onlu*s in collaborazione con SILIS Onlus. Questa collana propone tre fumetti: due originariamente francesi e tradotti in italiano e uno creato interamente in Italia. Tutti e tre narrano le gesta di figure storiche sorde importanti nel contesto dell'educazione dei sordi. In particolare il terzo fumetto si concentra sulla storia di Antonio Magarotto, una delle personalità più illustri della comunità Sorda italiana.

I due titoli francesi sono "Jean il Sordo" (2016) [Figura 4.] in cui il protagonista, Jane, è un giovane orfano sordomuto (termine in linea con l'ambientazione del fumetto) che vive a Parigi alla fine del Settecento. Jean vive la dura realtà impostagli dalla sua condizione di sordo, ma, fortuna vuole che riesca a incontrare i personaggi che faranno migliorare le condizioni di vita dei Sordi nella società: l'abate de l'Épée, Pierre Desloges e molti altri. (Jean il Sordo- Il Treno 33[34]).

[34] https://www.iltreno33.it/jean-il-sordo/ 26/09/2026

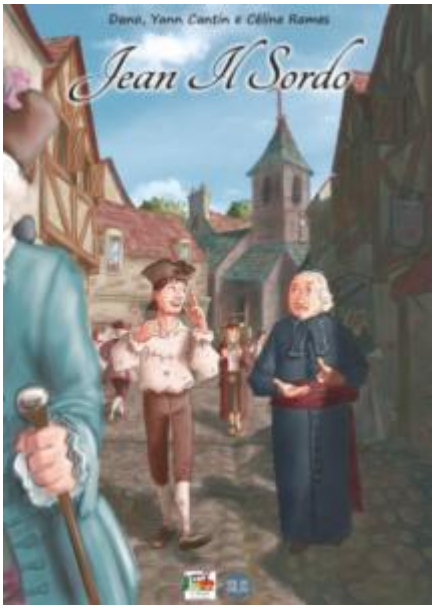


Figura 4. *Copertina Jean il Sordo*. Dano, Cantin, Rames, 2016

Il secondo titolo francese è "*La figlia di Jean*" (2016) [Figura 5.], un volume che continua la storia del nostro protagonista e che approda nel 1790 durante la Rivoluzione francese. Il volume tratta la storia della comunità sorda dopo la scomparsa dell'abate de l'Épée e inserita nel contesto storico Parigino pre-rivoluzione francese. La storia vede protagonisti Jean, la figlia Jeanne (sorda) e il figlio Pierre (udente) e il futuro della scuola fondata dall'abbate. (La figlia di Jean - Il Treno 33[35]).

[35] https://www.iltreno33.it/la-figlia-di-jean/ 26/09/2026

Figura 5. *Copertina La figlia di Jean*. Dano, Cantin, Rames, 2016

Il terzo libro si intitola "*Fratelli di Silenzio. La storia di Antonio Magarotto*" (2019)[Figura 6.] ed è stato pubblicato grazie ad una raccolta fondi. Il fumetto narra la storia della comunità sorda italiana agli albori del '900 e l'inizio delle battaglie della comunità per la rivendicazione dei diritti civili e umani. Il protagonista è Antonio Magarotto, narrato in una cornice umana e mostrando il suo impegno come promotore e attivista dei diritti dei sordi per oltre quarant'anni (Fratelli di Silenzio-Il Treno 33[36]).

Figura 6. *Copertina Fratelli di Silenzio. La storia di Antonio Magarotto.* Marras, et al., 2019

I volumi sono stati pensati e rivolti soprattutto ad un pubblico sordo. Non è presente la traduzione in segni della storia ma, le immagini che compongono la narrazione, permettono di avere la percezione del discorso segnato all'interno delle stesse immagini. La sfida all'interno di questi volumi è stata quella di "catturare" la dinamicità delle lingue dei segni cercando di restituirle all'interno delle singole vignette e della narrazione senza ricadere nella banalità del semplice balloon che ricorda la vicinanza del testo alla lingua vocale e non alla lingua segnata.

[36] https://www.iltreno33.it/fratelli-di-silenzio-la-storia-di-antonio-magarotto/ 26/09/2026

Nell'analisi che seguirà verrà utilizzato come esempio principale *Fratelli di Silenzio. La storia di Antonio Magarotto* (2019) per rintracciare i richiami alla LIS presenti all'interno delle singole vignette e le strategie grafiche utilizzate per la sua rappresentazione.

La struttura del fumetto presenta un layout classico. La storia è dotata di accorgimenti stilistici per quanto riguarda la lingua utilizzata dai personaggi:

- se il personaggio è udente e parla viene utilizzato il classico balloon di dialogo [Figura 7.].

Figura 7. *Balloon per i personaggi udenti che parlano.* Marras,et al. 2019: 25.

- se il personaggio è sordo segnante è stato utilizzato un balloon adattato alle esigenze. Infatti, la pipetta del balloon parte dalle mani (o una zona adiacente) che saranno raffigurate mentre articolano un segno presente all'interno del messaggio verbale. Si è realizzato, dunque, un balloon più piccolo e privo di scritte al suo interno per segnalare una produzione linguistica. Poco più in alto è stato raffigurato un balloon tondo senza pipetta per contenere il testo verbale [Figura 8 e Figura 9..].

- All'interno della Figura 10 vediamo gli studenti raffigurati in un momento di un dialogo. I due segnanti sono stati raffigurati mentre realizzano il segno di ORIGINE e NON_SAPERE. Sono state rappresentate anche le CNM tipiche delle domande wh- (date dall'aggrottamento delle sopracciglia) anche se la domanda prevedeva l'utilizzo delle CNM tipiche delle domande polari come quella raffigurata. Le espressioni, infatti, sono legate, come in questo caso, al linguaggio del corpo e non alla componente grammaticale della lingua.

- Queste particolari attenzioni alle illustrazioni permettono un'immersione totale all'interno della storia e del punto di vista dei personaggi permettendo non solo di focalizzarsi sul linguaggio del corpo ma anche sull'utilizzo linguistico dello stesso.

Figura 8. *Fumetto per i personaggi sordi che segnano.* Marras, Delfini, Maggiore, Paulucci, 2019: 34.

Figura 9. *Fumetto per i personaggi sordi che segnano con evidenti CNM.* Marras, Delfini, Maggiore, Paulucci, 2019: 33.

- se il dialogo tra due personaggi sordi è tenuto a bassa voce, quasi di nascosto il balloon sarà tratteggiato [Figura 10].

Figura 10. *Fumetto per i personaggi sordi che segnano in segreto.* Marras, Delfini, Maggiore, Paulucci, 2019: 24.

- nel caso ci trovassimo di fronte ad una persona udente che parla che viene affiancata da un interprete ASL (dato il contesto del racconto), la persona udente deterrà il balloon con il testo verbale e la pipetta partirà dalla bocca del parlante, mentre, per l'interprete segnante verrà creata un balloon più piccolo rivolto verso quello contenente il testo [Figura 11.].

Figura 11. *Fumetto per i personaggi udenti che parlano e che vengono interpretati in lingua dei segni.* Marras, Delfini, Maggiore, Paulucci, 2019: 6.

- Essendo il testo ambientato in parte nelle campagne venete, sono presenti dialoghi dialettali all'interno dei balloon che vengono efficacemente tradotti tramite una didascalia leggermente aranciata posizionata in basso a destra [Figura 12]. Anche il protagonista, cresciuto nella stessa campagna, presenta difficoltà con la lingua italiana e soprattutto con la lettura labiale della stessa. Questa dinamica è stata resa attraverso la "storpiatura" del pensiero di Antonio che non comprendendo la dinamica di classe si chiede tra sé e sé (in dialetto) cosa volesse il docente [Figura 13 a. e Figura 13 b.].

Figura 12. *Espressione dialettale con traduzione.* Marras, Delfini, Maggiore, Paulucci, 2019: 9.

Figura 13 a. *Fumetti di pensiero e traduzione in delle espressioni dialettali.* Marras, Delfini, Maggiore, Paulucci, 2019: 24.

Figura 13 b. *Fumetti di pensiero e traduzione in delle espressioni dialettali.* Marras, Delfini, Maggiore, Paulucci, 2019: 24.

3.8.2 "Pimpa Magica"

Il progetto "*Pimpa Magica*" ha coinvolto la traduzione di dieci episodi della cagnolina più amata dai bambini. In questo progetto i fumetti illustrati sono stati oggetto di una traduzione intersemiotica diventando video-fumetto accessibili con due versioni: LIS e CAA. Il progetto realizzato da Radio Magica è stato supportato da enti come Franco Cosimo Panini permettendo di toccare con mano un ottimo esempio di lettura inclusiva rivolto ai più piccoli (Pimpa Magica - Radio Magica, 2022[37]).

[37] https://www.radiomagica.org/pimpa-magica/ 25/08/2025

Il progetto ha permesso di realizzare la traduzione di dieci puntate del cartone rendendole accessibili alle persone sorde tramite la traduzione in LIS da parte di traduttori sordi e fornendo anche sottotitoli in sovraimpressione. I video hanno conservato la traccia audio della lettura rispettando le tempistiche di montaggio della traduzione e le tempistiche di realizzazione del racconto attraverso la LIS. La traduttrice sorda è sovrapposta all'immagine del fumetto in post-editing. In questo caso, non è un elemento che affianca la narrazione animata, anzi, interagisce con la Pimpa come voce narrante entrando in relazione con il mondo che circonda la Pimpa e prendendo parte alla narrazione impersonando i vari personaggi [Figura 14.]. Nello specifico, la tecnica del impersonamento è una strategia che può essere usata in contesti dove viene impiegato il discorso diretto. Questa tecnica è caratterizzata da due proprietà generali. A livello semantico le espressioni che sono realizzate tramite l'impersonamento vengono, in qualche modo, interpretate seguendo la prospettiva di un'altra persona o rispettando a un altro contesto che prende una forma differente da quello proprio dell'enunciato. Morfosintatticamente, l'impersonamento è marcato da alcune modificazioni del segnato che includono: lo spostamento del corpo, il cambiamento nella direzione dello sguardo e/o alterazioni delle espressioni facciali al fine di segnalare che il segnante sta adottando la prospettiva di qualcun altro (Cecchetto, 2021: 656). All'interno della traduzione della Pimpa prendiamo in analisi il primo episodio: *"Episodio 1 - Pimpa perde i pallini rossi in bagno"* (Radio Magica, 2023[38]).

L'impersonamento raffigurato all'interno dei frame riportati [Figura 14. e Figura 15.] sono evidenziati dallo spostamento dello sguardo,delle spalle e della testa. La traduzione, invece, è stata adattata all'età del pubblico di riferimento, mantenendo le caratteristiche udenti della Pimpa (quindi adottando un approccio estraniante).

[38] https://www.youtube.com/watch?v=Yv1it8SwECM 25/08/2025

Figura 14. *Impersonamento della sveglia e interazione con le illustrazioni.* Radio Magica, 2022: 00:34.

Figura 15. *Impersonamento della Pimpa e interazione con le illustrazioni.* Radio Magica, 2022: 00:35.

Un adattamento culturale è stato adottato nel momento in cui la Pimpa interagisce con i pallini. Questi personaggi infatti, giocando a pallanuoto, emettono un suono tipico del rimbalzo della palla. La traduttrice sorda ha adottato una prospettiva naturalizzante andando a ripetere i vari movimenti dei personaggi e simulando, tramite l'impersonamento, il gioco eseguito dai personaggi e labializzando "HOP_HOP_HOP" per permettere anche una continuità con i sottotitoli [Figura 16.].

Figura 16. *Resa delle onomatopee.* Radio Magica, 2022: 02:04

La prospettiva naturalizzante la notiamo anche sull'assegnazione dei segni nome ai protagonisti Pimpa e Armando. Il personaggio della Pimpa, come il personaggio di Armando sono le due figure principali dei racconti a fumetti realizzati da Atlan. Nella versione tradotta in LIS, si adotta un approccio naturalizzante nella traduzione dei nomi dei due protagonisti assegnando ad entrambi un segno nome distintivo. Il segno nome di Pimpa è l'abbinamento del segno CANE e della configurazione L piegata realizzata a due mani sul corpo come classificatore dei pois della stessa cagnolina. Il segno nome lo vediamo all'inizio di ogni episodio viene poi ripreso all'interno della narrazione, il fotogramma qui riportato fa riferimento all'episodio *Pimpa e l'arcobaleno scolorito (LIS)* (Radio Magica, 2023[39]) [Figura 17.]. Il segno nome del personaggio di Armando, invece, è legato al imponente baffo che sfoggia, come segno distintivo [Figura 18.] realizzato tramite una configurazione 3 piegata appoggiata tra la bocca e il naso, esattamente dove sono presenti i baffi del personaggio.

[39] https://youtu.be/ilqVhFV_u5U?si=HbHaa3TNwq7zE-JR 25/08/2025

Figura 17. *Segno nome di Pimpa. Pimpa e l'arcobaleno scolorito (LIS).* Radio Magica: 00:23-00:25.

Figura 18. *Segno nome di Armando. Pimpa e l'arcobaleno scolorito (LIS).* Radio Magica: 01:12.

Alla fine di ogni episodio, viene proposta un momento di riflessione linguistica sui segni utilizzati all'interno della narrazione. Questo momento è stato chiamato *"ImpariAMO LIS"* e prevede l'interazione con una attrice sorda segnante madrelingua che introduce alcuni lessemi. I lessemi vengono prima introdotti sotto forma di immagini, vengono segnati dalla

attrice, successivamente vengono riprodotti singolarmente su tutto lo schermo e poi ripetuti insieme alla segnante. Questa prima parte è accompagnata sempre dalla voce narrante. Successivamente viene proposto un momento di gioco denominato *"giochiAMO LIS*" dove la attrice propone un indovinello segnando un lessema studiato visto in precedenza e chiedendo agli spettatori di individuare l'immagine corrispondente. In questo processo la voce narrante non mette in voce il primo segno, e permette a chiunque di vivere la sfida proposta.

Questo schema tripartito (narrazione, momento di apprendimento e gioco finale) viene proposto in tutti gli episodi tradotti.

3.8.3 "Dr. Steve Hunters (LIS) – Alla scoperta dei dinosauri"

Il progetto "*Dr. Steve Hunters (LIS) - Alla scoperta dei dinosauri"* è stato realizzato da Radio Magica che ha creato una traduzione delle tavole a fumetti che compongono i sei episodi della serie. Sono state tradotte sei video puntate raccontate anche con la LIS oltre che con la voce narrante e i sottotitoli, per scoprire insieme al dottor Hunter com'erano fatti i dinosauri, dove vivevano e perché si sono estinti (Dr. Steve Hunters (LIS) - Alla Scoperta Dei Dinosauri | Radio Magica, 2016[40]).

Ai fini dello studio, prenderemo in analisi la struttura del primo episodio della serie per sottolineare le peculiarità stilistiche che contraddistinguono questa traduzione. In primis possiamo notare come, anche in questo caso, la traduttrice non sia affiancata alle vignette ma entri a far parte attivamente della narrazione [Figura 17.]. La traduzione non presenta sottotitoli in sovraimpressione e, a differenza del progetto Pimpa Magica, più voci si alternano per dare vita ai dialoghi tra i vari personaggi.

[40] https://www.radiomagica.org/libri-per-tutti/dr-steve-hunter-lis-alla-scoperta-dei-dinosauri-parte-1/ 17/07/2025

Figura 17. *Interazione con le vignette.* Radio Magica, 2016: 00:31.

La tecnica adottata dalla traduttrice è quella dell'impersonamento. Questo comporta un limite però alla narrazione, in quanto la resa migliore di un dialogo tramite l'impersonamento avviene quando gli interlocutori sono due. In questo caso, il dialogo avviene tra tre personaggi, dunque si è adottata una tecnica in post editing che ha permesso di "evidenziare" tramite un bordo bianco il personaggio che prende parola (o segno, come in questo caso) [Figura 18 e Figura 19].

Figura 18. *Impersonamento parte 1.* Radio Magica, 2016: 00:43.

Figura 19. *Impersonamento parte 2.* Radio Magica, 2016: 00:45.

Le transizioni da una vignetta all'altra sono state caratterizzate da peculiari scelte di post editing quali: mantenere la vignetta colorata solo quando il dialogo avviene all'interno di essa, le altre vignette sono infatti desaturate e tenute in parte fuori dall'inquadratura (sia che siano già state tradotte che quelle ancora da tradurre) [Figura 19.]. Inoltre il layout della pagina è stato mantenuto invariato spostando invece l'inquadratura lungo la gabbia come farebbe l'occhio umano durante la fase di lettura [Figura 20.]. La traduttrice in questo passaggio adotta una strategia unica nel suo genere in quanto "passa il testimone" della narrazione attraverso uno sguardo e un movimento del capo in direzione della figura che si trova nelle vignette laterali o sottostanti [Figura 21a. e Figura 21b.]. La figura della traduttrice sottostante non rimane impassibile nel processo di transizione ma favorisce la transizione tra le vignette e crea coesione ma ricambiando sguardo e proseguendo con il racconto.

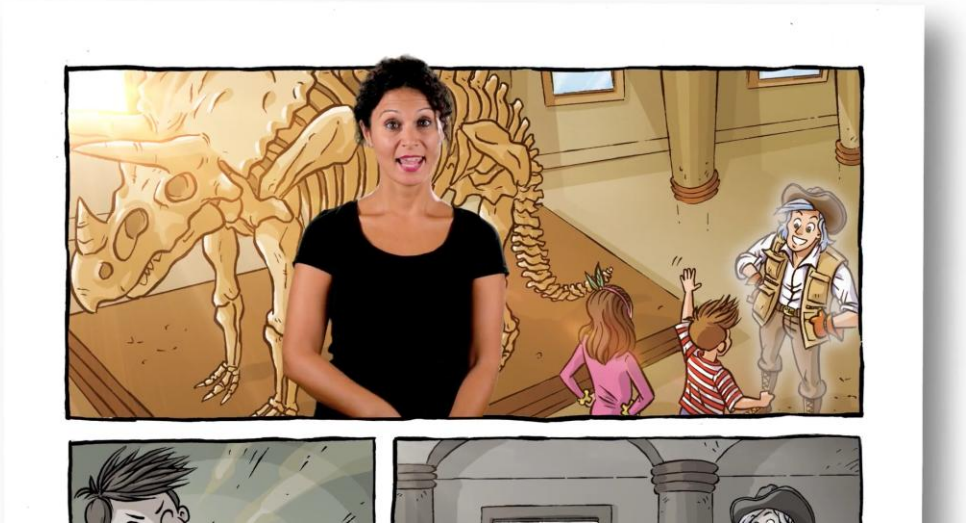


Figura 20. *Layout della pagina.* Radio Magica, 2016: 00:55.

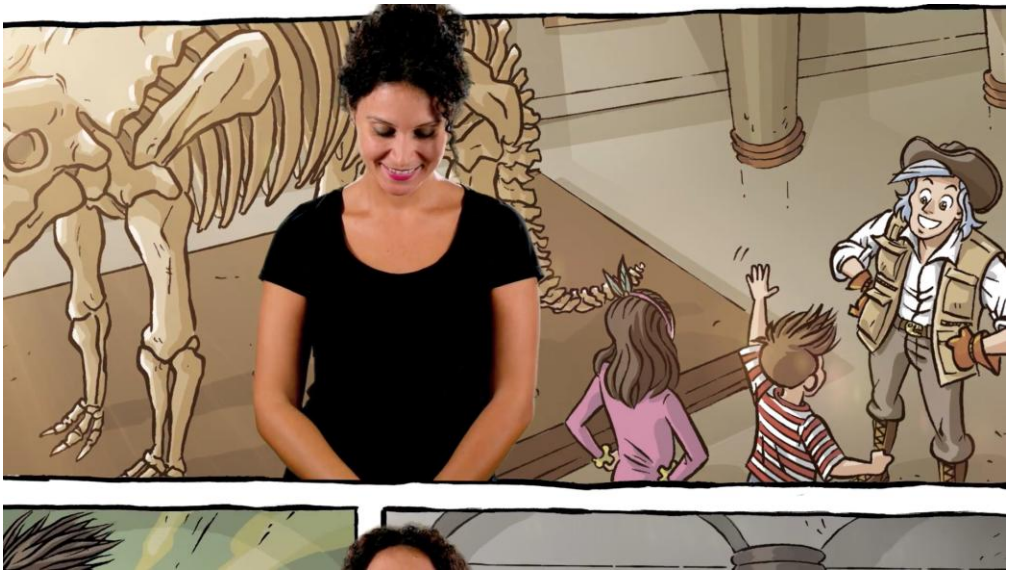


Figura 21 a. *Transizione da una vignetta all'altra.* Radio Magica, 2016: 01:06.

Figura 21 b. *Transizione da una vignetta all'altra.* Radio Magica, 2016: 1:59.

L'approccio traduttivo utilizzato è di tipo familiarizzante. All'interno della traduzione i protagonisti mantengono la loro natura udente (estraniante) ma contemporaneamente, viene loro assegnato loro un segno nome, tipico della cultura sorda (naturalizzante) [Figura 22 e Figura 23].

Figura 22. *Segno nome di Rik.* Radio Magica, 2016: 01:39.

Figura 23. *Segno nome di Amy.* Radio Magica, 2016: 01:40.

Ai fini di una resa della narrazione più fluida, l'impersonamento è stato adottato anche nei movimenti dei protagonisti, andando a tradurre, probabilmente, un'onomatopea. In questo caso non si ha la certezza di cosa possa essere stato tradotto, in quanto la voce di Amy, uno dei personaggi, non interviene per emettere il classico suono di accompagnamento del gesto: "Shhhh" [Figura 24.]. La scelta è ottimale per non interrompere il flusso narrativo, che ha visto protagonista la traduttrice in tutte le vignette oltre al fatto che in LIS il segno di SILENZIO si sovrappone al gesto italiano.

Figura 24. *Silenzio.* Radio Magica, 2016: 03:26.

Infine, alla fine della puntata è stata riassunta la prima parte della narrazione mostrando le pagine del fumetto e la loro rispettiva organizzazione (layout, colori e susseguirsi di azioni)[Figura 25.]. Questo aiuta il lettore a rivedere in ottica generale l'organizzazione del racconto. Il ritmo della narrazione del

video-fumetto è stato scandito dalle transizioni tra le vignette e dalla direzione dello sguardo della traduttrice. La stessa traduzione è stata però rispettata a livello di tempistiche all'interno del montaggio andando a privilegiare la narrazione in LIS, piuttosto che l'interpretazione dei doppiatori. Sono stati rispettati i tempi di realizzazione del segnato, le pause prosodiche e le intenzioni del testo.

Figura 25. *Silenzio.* Radio Magica, 2016: 04:21-04:30.

3.8.4 "Rebibbia Quarantine"

L'associazione Double effect ha tradotto la mini-serie a fumetti animata del fumettista e scrittore Zerocalcare pubblicata sui canali social dell'artista durante la quarantena per Covid del 2020[41]. La serie è stata resa accessibile alla comunità sorda grazie alla traduzione in LIS, dimostrandosi un caso di riferimento per rappresentare media "pop" accessibili. Double Effect è un progetto di cultura accessibile in LIS. All'interno delle pubblicazioni sulla pagina Facebook dell'associazione vengono pubblicate le traduzioni dei vari episodi. Gli stessi autori riportano: "Abbiamo scelto di tradurlo in Lingua dei Segni italiana perché tutti possano godersi la creatività di un disegnatore e fumettista di talento e così attuale, perfino in questo periodo di quarantena"[42].

[41] https://www.instagram.com/tv/B9_hI9TKYLw/?igsh=NnJhbmNlb2txZ2Rt 10/06/2025
[42]consultabile sulla pagina facebook dell'associazione Double Effect. : https://www.facebook.com/reel/562748617682737/?locale=it_IT 10/06/2025

La traduzione di questo prodotto animato risulta nettamente diversa da quelle analizzate in precedenza. Se prima le traduzioni erano create ad hoc per rendere il progetto accessibile, in questa traduzione l'interprete si è adattata al prodotto animato già esistente. Questo ha determinato una serie di scelte traduttive quali:

- il mantenimento della velocità e del ritmo del narratore (Zerocalcare);
- l'approccio traduttivo di tipo familiarizzante che ha comportato sia scelte di tipo estraniante che naturalizzante. Tra quelle naturalizzanti rientra la neutralizzazione del dialetto romano molto accentuato del narratore portando anche alla semplificazione delle varie sfumature ironiche dello stesso;
- è stata adottato un approccio estraniante mantenendo la dimensione udente in cui sono inseriti i vari personaggi, come nel caso delle chiamate al telefono dove l'interprete ha appoggiato il telefono all'orecchio (tipico della cultura udente) [Figura 26.].
- La scelta traduttiva di lavorare con una maglia scura ma con un logo al centro non deve essere vista come un errore o una casualità. La scelta è stata fatta in quanto, essendo rappresentata all'interno del video-fumetto animato la voce, il punto di vista e i pareri dell'autore stesso si è cercato di rivestire fin da subito il ruolo di Zerocalcare anche nella resa visiva (infatti anche nella serie l'autore indossa la maglia nera con un logo al centro. La sfida ricade sulla resa della narrazione peculiare di Zerocalcare. L'autore utilizza la sua voce per narrare anche le vicende di altre persone, esattamente come nell'impersonamento l'unica persona che prende parola (o segno) è il narratore. La scelta di emulare, quindi, l'abbigliamento del narratore è sembrata efficace.

Figura 26. *Episodio 2.* Double effect, 2020: 00:19.

- anche i segni nome dei vari personaggi sono stati resi tramite l'inizializzazione. Questo approccio ha reso la traduzione molto più vicina alla cultura del TP.

Figura 27. *Episodio 2. Utilizzo del cellulare.* Double effect, 2020: 00:37.

- Da notare come, in questo caso, l'interprete non intervenga in maniera diretta con l'ambiente della narrazione. La posizione nell'angolo in basso a destra permette di avere un'ottima resa della traduzione e di poter cogliere i mille particolari delle illustrazioni dell'autore. Le criticità di questa posizione subentrano quando la figura dell'interprete copre parzialmente scritte importanti al fine della comprensione [Figura 26.].
- Il lessico, la cadenza, l'intonazione e la parlata del protagonista estremamente legato al dialetto romano, viene generalizzato e non avviene una realizzazione della LIS con una variante tipica della capitale, ma, bensì, una variante neutra.

3.8.5 "Bepi Mazzotti, il Robinson delle Ville Venete e della bellezza"

Il progetto di traduzione del volume *Bepi Mazzotti, il Robinson delle Ville Venete e della bellezza* (Treviso, 2022) [Figura 28.] è stato presentato alla Venetonight 2023, la Notte della Ricerca a Treviso, presso Casa Robegan, sede della Fondazione Mazzotti. In questo spazio si è tenuto un workshop di traduzione multimediale e multilingue che ha coinvolto le studentesse, gli studenti e i docenti del Corso di Laurea Magistrale in Interpretariato e Traduzione dell'Università Ca' Foscari Venezia, presso il Campus di Treviso[43].

In collaborazione con il Treviso Comic Book Festival i giovani/le giovani traduttori/traduttrici hanno presentato una versione del fumetto in quattro diverse lingue: cinese, inglese, LIS e spagnolo. La storia a fumetti *Bepi Mazzotti, il Robinson delle Ville Venete e della bellezza* (Treviso, 2022) racchiude la vita e l'opera di un intellettuale a tutto tondo tra i più attivi nel recupero e nella valorizzazione del patrimonio artistico di Treviso.

Il fumetto nasce dalla volontà di raccontare la figura di Mazzotti, un personaggio visionario e innovatore, spesso difficile da inquadrare a causa dei suoi interessi multidisciplinari, dalla gestione del paesaggio alla promozione del territorio. La graphic novel mira proprio a fornire una chiave di

[43] https://www.unive.it/data/33113/5/77530 19/07/2025

lettura per la sua opera, rendendo accessibile il valore del suo contributo, ancora oggi considerato attuale e prezioso. Pier Francesco Ghetti, presidente del Premio Letterario Gambrinus Mazzotti, ha spiegato che la scelta del fumetto è stata dettata da due ragioni principali: il linguaggio si presta perfettamente a narrare una vita avventurosa e, soprattutto, permette di avvicinare un pubblico più giovane a un personaggio così unico e significativo. Il progetto che ha portato alla realizzazione del fumetto è stato coordinato da Alberto Polita. Il fumetto vede la sceneggiatura di Luca Vanzella, noto per essere stato il primo autore trevigiano a scrivere una storia di Dylan Dog. I disegni sono di Paolo Gallina, già curatore dell'immagine del Premio nel 2022, mentre i colori sono stati realizzati da Alessandra Kerstulovich.

Figura 28. *Copertina del fumetto Bepi Mazzotti.* Gallina, Kerstulovich, Vanzella, 2022: copertina[44].

Il progetto di traduzione ha visto la suddivisione del testo in quattro parti. Ogni gruppo si è fatta carico delle scelte traduttive e della realizzazione di una traduzione da presentare alla Venetonight 2023. Le tirocinanti del corso di laurea in Traduzione e interpretazione con specializzazione in LIS

[44] https://www.anordestdiche.com/bepi-mazzotti-graphic-novel/ 12/08/2025

hanno partecipato creando un progetto di traduzione che trasformasse il fumetto in un video-fumetto e lo rendesse accessibile per la comunità Sorda.

I passaggi del processo di traduzione hanno visto il coinvolgimento della Prof.ssa Lara Mantovan e del Dott. Mirko Pasquotto, che hanno supervisionato le scelte linguistiche delle studentesse e gli approcci linguistici adottati durante la traduzione. L'approccio traduttivo mantenuto dalle tirocinanti è stato di tipo familiarizzante mantenendo le caratteristiche tipiche della cultura udente.

3.9 Conclusione

Il presente capitolo ha esplorato il ruolo cruciale della traduzione multimodale e intersemiotica come strumento di inclusione, con un focus specifico sulla comunità Sorda e la LIS. L'analisi ha evidenziato come il traduttore, assuma la funzione di mediatore non solo linguistico, ma anche culturale, un ruolo essenziale per superare la "discontinuità linguistica" che separa la comunità Sorda dalla maggioranza udente.

L'iniziativa di trasformare un fumetto statico in un video-fumetto in LIS rappresenta un esempio concreto di come la creatività e la tecnologia possano convergere per creare prodotti editoriali che rispondono alle esigenze di accessibilità. Gli esempi qui analizzati risultano essere le prime sperimentazioni pionieristiche in questo ambito sottolineando come, le lingue dei segni e le traduzioni in video fumetto possano essere compatibili con le esigenze del pubblico odierno. I progetti vedono come protagonisti personalità di spicco all'interno della comunità sorda segnante dando vita ad un processo di rivalutazione e di riconoscimento della propria cultura e della propria lingua anche a livello editoriale.

In conclusione, i casi di studio portati in analisi non solo illustrano un successo nella traduzione intersemiotica, ma sottolinea anche la necessità di superare il limitato numero di pubblicazioni dedicate alla cultura bimodale e bilingue. L'obiettivo a lungo termine rimane il raggiungimento di una maggiore accessibilità volta ad arricchire il panorama editoriale e contribuire attivamente a una società più inclusiva.

CAPITOLO IV

Caso Studio: *"Marco Polo. La via della seta"* tradotto in LIS

4.1. Introduzione

Il seguente capitolo tratta la proposta di traduzione realizzata dalle studentesse e dai docenti del Corso di Laurea Magistrale in Traduzione e interpretazione dell'Università Ca' Foscari Venezia, presso il Campus di Treviso nell'anno accademico 2024/2025. Il progetto finale ha visto la realizzazione di una proposta di traduzione della graphic novel *Marco Polo. La via della seta* (Tabilio, 2023) presentata alla *Venetonight* 2024, la Notte della Ricerca a Treviso, presso Casa Robegan, sede della Fondazione Mazzotti. All'interno di questo spazio espositivo si è tenuta la presentazione delle traduzioni multimediali e multilingue che hanno coinvolto gli indirizzi di specializzazione del corso di laurea, coinvolgendo le studentesse di LIS, spagnolo e inglese. L'evento si è svolto in collaborazione con il *Treviso Comic Book Festival* dove i giovani/le giovani traduttori/traduttrici hanno presentato una versione della graphic novel tradotta nelle tre diverse lingue coinvolte. Il progetto di traduzione del fumetto ha preso vita durante la ricorrenza dei settecento anni dalla scomparsa di Marco Polo.

L'università Ca' Foscari, in collaborazione con l'autore del volume, Marco Tabilio, il *Treviso Comic Book Festival 2024* e *il Festival dell'illustrazione Venezia Illustra* ha permesso alle studentesse della magistrale di Traduzione e interpretazione (con specializzazione LIS) di realizzare la traduzione della graphic novel e di esporre la proposta di traduzione in due diverse date.

All'interno di questo capitolo utilizzeremo il termine graphic novel per identificare l'opera a fumetti presa in analisi. La graphic novel, infatti, è identificata come un romanzo a fumetti, composta da un'unica pubblicazione e non da una serie a fumetti pubblicata a puntate. Le graphic novel vengono definite *"romanzi illustrati"* [...][e]*si distinguono dai fumetti veri e propri principalmente per*

lunghezza e serialità, in quanto [quando parliamo di graphic novel] *si tratta di opere autoconclusive e quindi più brevi rispetto ad una collana di fumetti* [...]" *(Kosmosstudio, 2024*[45]*).*

Il progetto di traduzione dall'italiano alla LIS ha coinvolto cinque studentesse (Alice Brusi, Jessica Dalla Costa, Valentina Ferreri, Elena Russo, Martina Tabarelli) del corso magistrale di Traduzione e interpretazione (con specializzazione inglese-LIS e spagnolo-LIS), che hanno collaborato con il docente esperto linguistico, Dott. Mirko Pasquotto, nella ricerca del lessico e delle strategie di traduzione più idonee.

Nello specifico, al gruppo di lavoro sono state assegnate le pagine da 50 a 99 del volume. Il processo di traduzione ha visto come risultato finale la realizzazione di un video-fumetto. All'interno di questa proposta di traduzione, sono state selezionate una parte delle pagine del libro per dare al lettore una visione generale della storia.

Data la complessità del lavoro e le risorse a disposizione sono state tradotte in LIS e successivamente post-editate le seguenti pagine: 50, 51,54 (solo le ultime 4 vignette), 55,56, 57, 58, 59, 60, 68, 69, 74, 75, 96, 97. Questa selezione è stata realizzata con il fine di dare uno sguardo per lo più generale sulla realizzazione della traduzione e sulle sfide più interessanti del TP e di permettere al lettore/fruitore di avere un assaggio della complessità della narrazione che contraddistingue la graphic novel.

La fase di registrazione e il successivo montaggio in formato video fumetto hanno preso vita all'interno del *BemboLab*[46], il laboratorio sperimentale del Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati (DSLCC) dell'Università Ca' Foscari. BemboLab è uno spazio aperto ai ricercatori di Ca' Foscari e ai loro partner nazionali e internazionali per la ricerca avanzata in ambito linguistico, letterario, e culturale. All'interno dello studio di registrazione di BemboLab sono state realizzate le riprese con gli strumenti più adatti alla realizzazione della traduzione in LIS. Successivamente è stato realizzato il montaggio dei diversi video al fine di realizzare una narrazione visiva che fosse coerente con lo stile del fumetto.

Il progetto è stato esposto per la prima volta il 30 settembre 2024 ore 17:00 presso Casa Robegan nella città di Treviso in occasione della Giornata Europea delle Lingue. L'evento si è intitolato *Le*

[45] https://www.studiokosmos.com/news/tradurre-fumetti-manga-e-graphic-novels-ecco-le-differenze 10/09/2025

[46] https://www.unive.it/pag/40828/ 03/09/2025

lingue per la storia: viaggiatori e viaggiatrici ed ha coinvolto l'autore della graphic Novel, gli studenti della sede universitaria della stessa città e i cittadini interessati.

Successivamente, il team di traduzione è stato invitato ad esporre la versione del video fumetto in LIS all'interno del festival dell'illustrazione *Veneziaillustra*[47] dal 23 al 26 gennaio 2025, offrendo uno spazio accessibile all'interno del festival ospitato dall' Istituzione *Fondazione Bevilacqua La Masa*[48] nella Galleria di Piazza San Marco a Venezia. L'invito è stato inoltrato dall'associazione *BarchettaBlu*[49] che opera in ambito educativo e divulgativo da diversi anni nel territorio veneziano. All'interno della manifestazione è stato proiettato in *loop,* durante i tre giorni di festival, il video fumetto che è stato il risultato finale del lavoro di traduzione. All'entrata del festival venivano distribuiti dei depliant esplicativi della mostra che riportavano anche le descrizioni delle opere esposte. All'interno del seguente capitolo verrà analizzato il testo di partenza (TP) con un approfondimento sugli elementi testuali e gli elementi grafici. Successivamente verranno presentati i fondamenti teorici (trattati nel capitolo 3) che sono stati rilevanti ai fini della traduzione. L'analisi prende in considerazione il processo traduttivo sia della componente verbale che della componente grafica e visiva dell'opera andando ad approfondire sia le tecniche di traduzione che la fase di post editing e le scelte grafiche fatte dal team. Verranno poi illustrate le sfide traduttologiche e le soluzioni, valutati i risultati del progetto e presentate le conclusioni del capitolo.

4.2. Analisi del TP

La graphic novel *"Marco Polo. La via della seta"*, ideata, disegnata e scritta da Marco Tabilio, è stata pubblicata da Beccogiallo editori nel 2015 e successivamente ripubblicata nel 2023 in occasione dei settecento anni della scomparsa di Marco Polo. All'interno dell'opera viene descritta "vita e imprese di Messer Marco Polo da Venezia, il più grande viaggiatore di sempre" (Tabilio, 2023[50]). La curiosità del giovane protagonista inizia proprio dai racconti dei mercanti che dall'Oriente approdano nella

[47] https://www.comune.venezia.it/it/content/veneziaillustra 23/08/2025
[48] https://www.comune.venezia.it/content/fondazionebevilacqua-la-masa 23/08/2025
[49] http://www.barchettablu.it 23/08/2025
[50] Marco Polo. La via della seta – BeccoGiallo 01/09/2025

città dove vive, Venezia. Marco Polo ha diciassette anni e nutre la sua fantasia dei viaggi che compiono il padre e lo zio, anch'essi mercanti. La sua occasione arriva nel 1271 quando Niccolò e Matteo (padre e zio di Marco Polo) tornano dalla Cina con l'incarico di portare a Kubilai Khan in persona l'olio del Santo Sepolcro di Gerusalemme e cento ambasciatori del Papa. I tre ripartono da Venezia alla volta della Palestina, attraversando la Georgia, l'Armenia, la Persia e l'Afghanistan. Di commercio in commercio, superano i deserti dell'Uiguristan e raggiungono il cuore dell'impero cinese per recarsi alla corte dell'imperatore, dove Marco Polo conquista la fiducia del Gran Khan diventandone uno dei più influenti ambasciatori nel mondo (Tabilio, 2023[51]).

L'opera è stata l'esordio a fumetti dell'autore, Tabilio Marco. Questa graphic novel è nata casualmente dalla rielaborazione di un'opera commissionata per una mostra in Cina dal titolo *Cina connection*, durante gli studi all'Accademia di Belle Arti di Bologna. Tabilio avrebbe partecipato alla mostra con dei lavori grafici raffiguranti la via della seta ma la manifestazione non si è mai realizzata (Tabilio, 2024[52]). La parte che narra il viaggio di andata è stata presentata all'interno della discussione del progetto finale dello stesso autore all'Accademia di Belle Arti di Bologna. La casa editrice Beccogiallo ha successivamente incitato l'autore a creare un lavoro più strutturato per creare un racconto a fumetti sulla vita di Marco Polo. Successivamente l'autore racconta di come le tavole siano aumentate, proprio come la passione per lo stesso personaggio e la ricerca storica che, parallelamente, veniva sviluppata alla realizzazione del volume (ABCina, 2017[53]). Il prodotto finale è un volume caratterizzato dalla presenza massiccia di mappe disegnate che si ispirano alle mappe medievali; il cui obiettivo non era quello della topografia moderna e dunque l'orientamento delle persone nel mondo, ma "*delle composizioni di suggestioni, angosce, paure, personaggi, miti, leggende e storie*" (Tabilio, 2023 [7:07 - 7.18][54]).

Il viaggio narrato tra le pagine della graphic novel, non mostra solo il lato commerciale dell'impresa di Marco Polo, narra tutti i "*paesaggi interiori che diventano cartografie*", riportando su carta la parte

[51] Marco Polo. La via della seta – BeccoGiallo 01/09/2025
[52] Marco Polo. La via della seta – BeccoGiallo 01/09/2025
[53] Marco Polo, La via della Seta - Intervista a Marco Tabilio - ABCina. 13/08/2025

[54] Marco Polo. La via della seta – BeccoGiallo 01/09/2025

più intima dei personaggi andando a ricostruire ciò che i viaggiatori avranno provato in questa impresa durata anni (Tabilio, 2023 [7:22 - 7:24][55]).

L'obiettivo dell'autore è stato quello di riempire i buchi lasciati dai manoscritti giunti a noi, narrando tutte quelle avventure umane che non sono riportate nel *Milione,* e nelle fonti storiche e che narrano il lato umano delle vicende del giovane Marco (La Repubblica, 2015[56]).

4.2.1 Analisi degli elementi grafici

Il volume è composto da 206 pagine, organizzate tramite vignette con un layout ripetitivo, scorrevole e dinamico alternato da splash page (si veda capitolo 1, paragrafo 1.2.3. Il layout) caratterizzate dalla raffigurazione delle mappe.

Il layout è formato da vignette verticali in successione con uno schema composto da tre, quattro o massimo quattro vignette. In alcune occasioni, le immagini escono dai bordi delle vignette per occupare alcune parti di pagina. Questo alternare le forme delle vignette permette una lettura dinamica e scorrevole. Questo tipo di struttura narrativa vuole richiamare la forma del diario di viaggio con lati più commerciali e legati al viaggio, ed altri più intimi e introspettivi.

Le scelte cromatiche fatte dall'autore propongono delle bicromie che si susseguono e si combinano dando alla narrazione una connotazione minimalista ed essenziale che, a detta dell'autore stesso, aiutano e favoriscono la lettura del fumetto. I colori sono stati scelti per evidenziare uno specifico momento della storia, caratterizzando la narrazione e il momento stesso del viaggio del protagonista. Lo si vede all'interno della scelta di mantenere un color ocra desaturato quando il giovane intraprende il viaggio nei deserti della Persia oppure la scelta del verde all'interno delle tavole che raffigurano il viaggio in Cina e in Mongolia. Il colore rosso è stato scelto per le splendenti città dell'impero del Grande Khan, mentre l'azzurro è stato scelto per tutti i momenti in cui Marco Polo viaggia per mare, e fa ritorno a Venezia (BeccoGiallo, 2024[57]).

---

[55] Marco Polo. La via della seta – BeccoGiallo 01/09/2025

[56] https://www.repubblica.it/rubriche/comics/2015/09/09/video/reptv_news_matite_le_mappe_fantastiche_del_marco_polo_segreto-422984726/ 21/08/2025

[57] Good Morning con BeccoGiallo - Marco Polo. La via della seta 13/08/2025

Le tavole sono state realizzate a mano e successivamente digitalizzate per la colorazione. La grafica mantenuta in tutta l'opera è realizzata con un tratto molto lineare e minimalista che richiama opere come "*Il grande male*" di David B. (1996) e "*Il gatto del rabbino*" di Joann Sfar (2012) (BeccoGiallo, 2024[58]).

Le splash page del fumetto sono ispirate alle cartografie medievali con figure rese in modo astratto e sintetico, simile allo stile che si ritrova nei bassorilievi oltre che alle miniature tipiche della cartografia. Queste figure, infatti, ritraggono personaggi e luoghi in maniera essenziale perché richiamasse l'immaginario comune senza un vero rimando alla cartografia moderna (BeccoGiallo, 2024[59]). Da questa ricerca stilistica nasce il segno semplice che caratterizza l'opera di Marco Tabilio.

La presenza dei balloon è sempre legata ai personaggi ritratti nelle vignette. Molte volte però la voce narrante è la vera protagonista del viaggio, questa voce è riconducibile alla figura di Marco Polo che narra le sue gesta. A livello grafico, la voce narrante è stata resa tramite le didascalie sparse lungo la pagina che permettono di "attraversare" le pagine con lo sguardo cogliendo tutti i particolari utili ai fini della narrazione. Molte volte, mappe e didascalie formano parte della stessa pagina, e la divisione degli elementi testuali in frasi brevi, permette al lettore di cercare all'interno delle mappe gli elementi a cui fa riferimento la didascalia e viceversa.

Come già menzionato, l'opera è caratterizzata dall'uso di diversi colori: questi sono associati a diversi momenti della vita di Marco Polo. Nella Figura 1 il cambio di colore dall'azzurro al giallo ocra narra un passaggio dal racconto presente (azzurro) al *flashback* narrativo (giallo ocra). All'inizio del racconto Marco si trova in carcere a Genova e il suo compagno di cella, Rustichello, lo incita a raccontare la storia della sua vita. All'interno dello scorrere delle pagine, dunque, si narrano tanti differenti flashback del protagonista che esplorano diversi momenti e diversi luoghi del suo viaggio lungo la Via della Seta [Figura 1.].

[58] Good Morning con BeccoGiallo - Marco Polo. La via della seta 13/08/2025
[59] Good Morning con BeccoGiallo - Marco Polo. La via della seta 13/08/2025

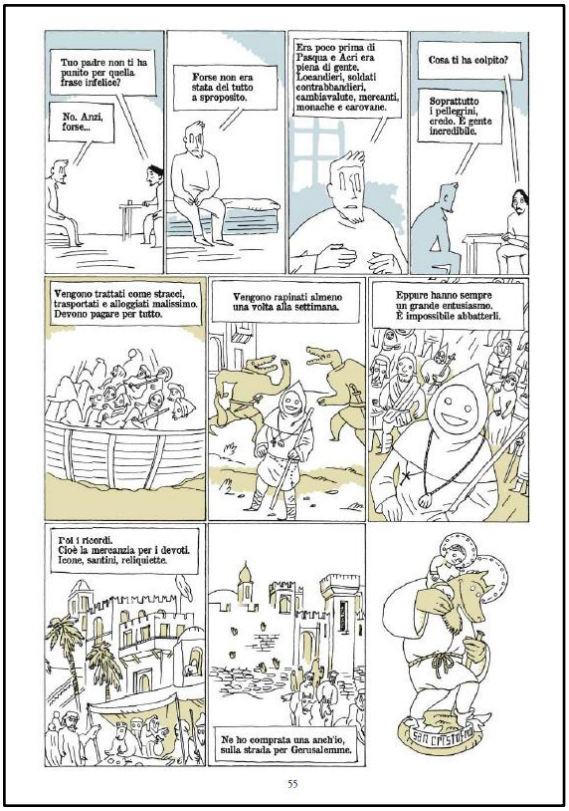


Figura 1. *Cambio cromatico, dalla narrazione in tempo reale al flashback.* Tabilio, 2023: 55

4.2.2 Analisi degli elementi testuali della graphic novel

Il volume presenta un linguaggio semplice, diretto e colloquiale, tipico di un'interazione familiare, commerciale o tra pari nella maggior parte dei casi. I termini utilizzati fanno riferimento alla vita comune, nel momento in cui l'ambientazione rimane quella di Venezia. Con l'inizio del viaggio di Marco Polo, il lessico si arricchisce con termini più specifici legati al luogo di destinazione di ogni viaggio. Si incontrano così lingue straniere, termini peculiari e nomi propri delle terre esplorate dai protagonisti. Dal punto di vista sintattico, prevalgono frasi brevi, interrogative ed ellittiche, con un uso significativo della punteggiatura emotiva (punti esclamativi e interrogativi) presente in rari casi. L'insieme delle caratteristiche del testo conferiscono vivacità e realismo al dialogo, per mantenere la sensazione nel lettore del diario di viaggio.

Sono presenti, nel momento del ritorno a Venezia o nei momenti di sconforto, espressioni in dialetto veneziano [Figura 2.]. Le splash page che caratterizzano tutto il volume aiutano il lettore a riflettere,

dando un momento di pausa alla lettura e concentrando l'occhio solo sull'immagine proposta, invitando lo sguardo ad esplorare lo stesso disegno.

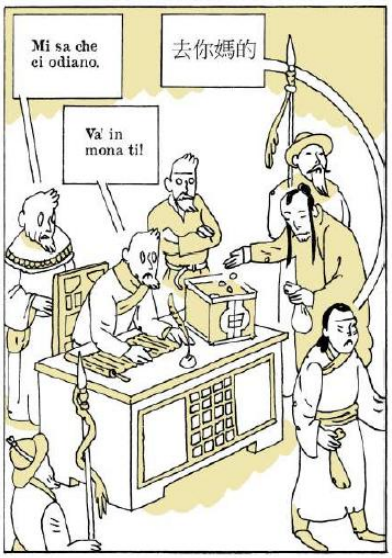


Figura 2. *Espressione in dialetto veneto-veneziano.* Tabilio, 2023: 151

4.3. Fasi del processo traduttivo

In questa sezione si analizza il percorso che ha portato alla realizzazione della traduzione polisemiotica delle parti testuali della graphic novel. In primis, le traduttrici hanno svolto una prima lettura della graphic novel con un focus sulle pagine assegnate per la traduzione (da 50 a 99). Dopo una seconda lettura del TP, il team di traduzione ha svolto un'analisi a livello sia testuale che delle immagini. Si sono discussi gli approcci traduttivi più idonei per la resa del fumetto tramite video fumetto. La scelta dell'approccio familiarizzante, adottato da Bertone (2013), è sembrata l'opzione più adeguata. Verranno analizzate successivamente le motivazioni che hanno spinto il team di traduzione ad utilizzare questo tipo di approccio. L'approccio traduttologico si è basato sia sulle teorie pionieristiche nella traduzione, da testo scritto a video testo in LIS (cf. Bertone 2013) che sull'analisi dei video fumetti in LIS già disponibili (si veda capitolo 3, paragrafo 3.8. I fumetti in LIS) per poi confrontarli con il testo in analisi. L'obiettivo è stato quello di comparare le scelte traduttologiche del team di traduzione e valutare alternative già adottate dai team più esperti. In fase di post editing si è adottato un approccio simile a quello delle immagini di Pimpa magica (2022),

dove le singole vignette del libro, come le immagini della storia di Pimpa, sono state adattate al formato video orizzontalmente. Con questa scelta stilistica, la struttura del layout del fumetto è risultata facilmente scomponibile in singole vignette da affiancare alla traduzione in LIS in fase di post editing. Essendo le vignette di Tabilio ricche di particolari, non è stato possibile inserire le traduttrici all'interno delle singole vignette come nel progetto Pimpa Magica ma si è cercato di avere un'interazione diretta delle traduttrici con alcune componenti grafiche della vignetta per mantenere il coinvolgimento del lettore con gli elementi grafici della storia. Sono stati selezionati solo singoli dettagli delle vignette con cui poter creare un'interazione grafica con la traduttrice, dato che lo stile di disegno della graphic novel risultava estremamente dettagliato per avere realizzare una sovrapposizione dell'intera figura delle traduttrici sulla grafica della vignetta o della pagina come invece accade in Pimpa Magica (2022). Riprendendo Kaindl (1999), e l'approccio di Delabastita (1989) si è svolta un'ulteriore analisi con l'obiettivo di realizzare una traduzione di tipo polisemiotico (si veda capitolo 2, paragrafo 2.8. La traduzione polisemiotica di testo e immagine e le rispettive tecniche di traduzione). Questo approccio ha permesso di analizzare in maniera univoca gli elementi verbali e le immagini, andando a tradurre il fumetto considerando in primis l'espressione visiva della vignetta adattandola alle necessità del pubblico d'arrivo.

Dopo una partizione delle pagine tra le studentesse, sono stati realizzati dei video di traduzione "abbozzati" con la traduzione dei soli balloon cercando di trasmettere l'intenzione del testo tramite le espressioni del viso e le componenti non manuali. Dopo una prima correzione da parte del Dott. Mirko Pasquotto, e un tavolo di discussione con la Prof.ssa Lara Mantovan, si sono realizzate delle nuove bozze di traduzione che sono andate a sostituire quelle precedenti [Figura 3.]. In questa fase, seguendo il TP presente nella parte superiore del documento Canva.com[60] condiviso con il team di traduzione [Figura 3.] si è potuto fare un confronto tra TP e TA e riflettere sul tipo di approccio traduttivo. È emersa la necessità di una forte tecnica di impersonamento, un'attenta valutazione del lessico specifico e l'impossibilità di realizzare un montaggio video con una sovrapposizione delle traduttrici alle vignette.

[60] https://www.canva.com/it_it/free/ 26/09/2025

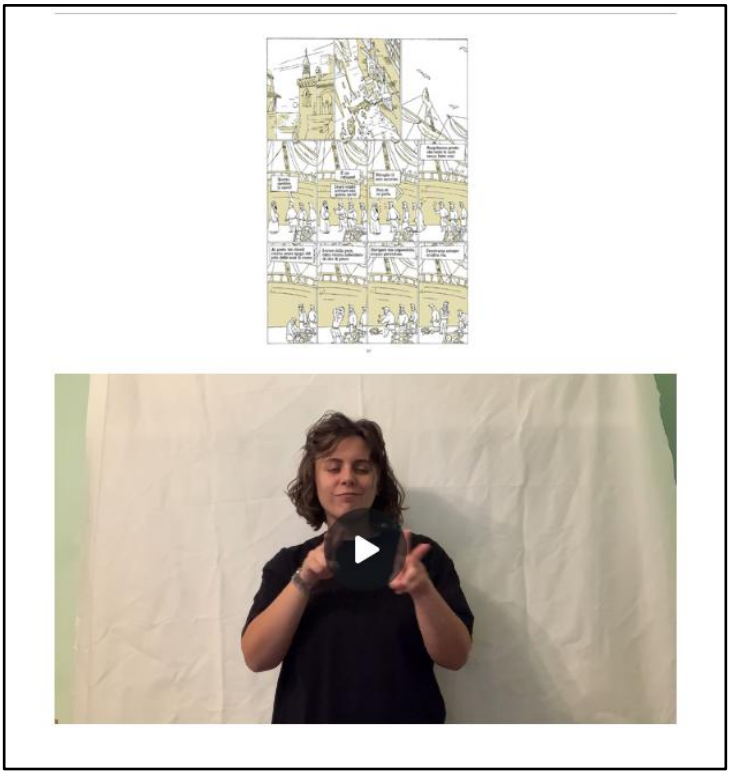


Figura 3. *Bozze di traduzione delle pagine del fumetto*. Tabilio, 2023:87

Da questa prima correzione è emersa l'esigenza di adottare un approccio di tipo familiarizzante, come in Bertone (2013), in modo da non modificare la natura udente dei protagonisti del fumetto ma di adattare alcune parti della narrazione alla comunità sorda. Le studentesse in una prima fase avevano adottato una traduzione di tipo naturalizzante andando ad adattare il fumetto alla comunità sorda rendendo ogni personaggio del racconto sordo. Questo approccio non è risultato corretto in quanto, a differenza dei grandi classici riadattati (vedi capitolo 3), per il fumetto di Tabilio si è preferito mantenere i personaggi udenti. L'approccio naturalizzante della graphic novel avrebbe creato una rivisitazione dell'opera e non una traduzione, rielaborando il testo per adattarlo completamente alla cultura sorda. Tramite l'approccio familiarizzante, invece, viene concesso ai traduttori di realizzare adattamenti culturali su alcune parti della traduzione applicando le tecniche di traduzione che vengono ritenute più adatte al contesto introducendo sostituti culturali quando sono presenti chiari rimandi alla cultura udente, come rumori particolari o l'uso particolare della voce etc. (Si veda capitolo 2, paragrafo 2.3.1. Tradurre il linguaggio verbale del fumetto: approccio metodologico e tecniche traduttive).

Successivamente, il team di traduzione ha registrato la traduzione in LIS di una selezione di 15 pagine in 4 giorni di riprese. Il setting ha previsto in un primo momento l'utilizzo del green screen del laboratorio di registrazione del BemboLab, per poi essere sostituito con il white screen più semplice da rimuovere nella fase di post produzione. Si è utilizzata una videocamera collegata direttamente al PC portatile e si sono realizzati i video, catalogati successivamente in maniera progressiva per non perdere nessuna registrazione

All'interno del laboratorio di registrazione le traduttrici sono state posizionate ad una distanza di un metro e mezzo dalla videocamera per realizzare le registrazioni. Sul pavimento del laboratorio sono state segnate le posizioni con del nastro carta, date le diverse date in cui sarebbero state realizzate le riprese. In particolare, il nastro è stato applicato in una posizione centrale per i monologhi e , lateralmente per i dialoghi.

4.4 Il post editing

Per permettere l'editing finale del video fumetto, sono stati forniti dall'autore e dalla casa editrice tre diversi tipi di testo in forma digitalizzata: il fumetto originale in formato digitale [Figura 4], una versione con i balloon vuoti [Figura 5] e successivamente una versione senza i balloon [Figura 6].

La scelta di utilizzare la versione senza balloon nella traduzione dall'italiano alla LIS è stata guidata dalla natura visivo-gestuale delle lingue dei segni. Infatti, in mancanza di una forma scritta della LIS (Calderone, in Branchini & Mantovan, 2022: 864), gli spazi dedicati alla componente scritta (come didascalie e balloon) risultano non necessari ai fini della traduzione. Inoltre, data la natura vocale delle lingue all'interno del TP, il classico posizionamento dei balloon fa riferimento all'emissione di un suono vocale da parte del personaggio andando a creare un'incoerenza con la natura visiva della lingua del TA. Data la scelta di mantenere i personaggi udenti e di tradurre i dialoghi in LIS, la scelta è quindi ricaduta sull'utilizzo delle vignette prive di balloon [Figura 6].

L'adozione della versione senza balloon per la traduzione in LIS è stata supportata da due argomentazioni chiave di natura sia semiotica che linguistico-pragmatica. In primis, l'incongruenza con la natura visivo-gestuale della LIS. La LIS non possiede una forma scritta standardizzata e riconosciuta (Calderone, in Branchini & Mantovan, 2022: 864), Di conseguenza, gli spazi

convenzionalmente destinati alla componente scritta (come didascalie e balloon) risultano superflui ai fini della traduzione. La loro eliminazione non solo evita un inutile ridondanza, ma rende lo spazio della vignetta un campo visivo puro, ideale per lasciar cogliere al fruitore i particolari che caratterizzano le vignette. Il posizionamento canonico dei balloon nei fumetti è strettamente correlato alla provenienza del suono vocale, solitamente collocato in prossimità della bocca del personaggio che parla. Questa convenzione entra in conflitto diretto con la natura della LIS, dove la produzione del significato non avviene tramite l'emissione di suoni, ma attraverso il movimento delle mani e del corpo nello spazio. Mantenere i balloon con la loro posizione legata alla connotazione vocale avrebbe introdotto una distonia visiva e un'incoerenza logica: si sarebbe associato un simbolo della vocalità a una lingua che si esprime attraverso la dinamicità delle lingue dei segni. Per superare questa criticità e garantire una piena coerenza con il sistema comunicativo del pubblico di riferimento, si è optato per l'utilizzo delle vignette prive di balloon, consentendo alla narrazione visiva di essere veicolata unicamente attraverso la figura delle traduttrici. La scelta di utilizzare la versione senza balloon rappresenta un passo fondamentale nella traslazione interlinguistica e intermodale coerente con un approccio naturalizzate, trasformando un'opera pensata per un pubblico di lettori in un prodotto accessibile e coerente per un pubblico di segnanti.

Figura 4. *Sequenza di vignette originale.* Tabilio, 2023: 60

Figura 5. *Sequenza di vignette con balloon vuoti.* Tabilio, 2023: 60

Figura 6. *Sequenza di vignette senza balloon*. Tabilio, 2023: 60

Nella primissima fase della preparazione del post editing si sono convertite tutte le pagine dei fumetti senza balloon da formato PDF a formato JPG. Successivamente sono state ritagliate le singole vignette di ogni pagina. Si è rimosso lo sfondo attraverso la modalità "rimuovi sfondo" del programma di post editing e montaggio *WondershareFilmora*[61] andando ad abbinare ad ogni ripresa delle traduttrici uno sfondo con stile "pennellata di vernice" scaricato in formato PNG dal sito Canva.com [Figura 7a]. Queste grafiche in formato PNG sono state modificate in modo che avessero lo stesso colore delle vignette delle pagine. Oltre alle grafiche in PNG da applicare sullo sfondo delle traduttrici, sono state aggiunte delle grafiche con una forma che richiamasse la pennellata per rendere anche la figura dell'interprete parte della narrazione del fumetto e parte della grafica circostante. Queste pennellate più fini, sono state sovrapposte alle traduttrici in modo che non fosse visibile il taglio netto della ripresa a mezzo busto delle stesse [Figura 7b.]. Il risultato finale dell'applicazione dello sfondo e della base sulla figura della traduttrice lo si può vedere nella Figura 7c.

[61] https://filmora.wondershare.net/it 10/06/2025

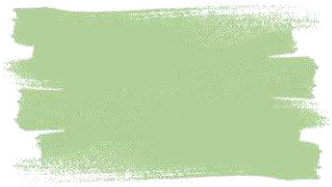


Figura 7a. Pennellata applicata come sfondo delle traduttrici.

Figura 7b. Pennellata più piccola applicata sopra la ripresa delle traduttrici.

Figura 7c. *Applicazione dello sfondo e della base in stile pennellata sulle traduttrici.* Tabilio, 2023: 08:54.

Le singole parti sono state poi montate con il programma WondershareFilmora nella versione a pagamento [Figura 7d.].

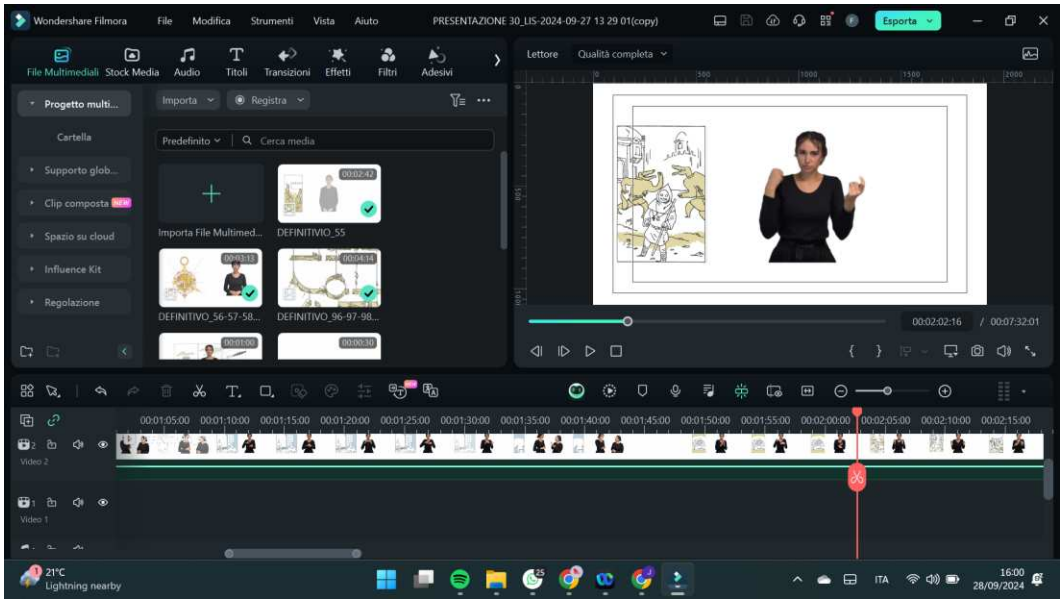


Figura 7d. *Schermata di lavoro dell'applicazione da PC Wondershare Filmora.*

La fase di post editing ha seguito delle indicazioni ben precise: la figura delle traduttrici doveva affiancare le vignette e non essere sovrapposta alla vignetta. Dunque, la realizzazione dell'editing doveva essere considerata dividendo la schermata video in due parti: a sinistra le vignette del fumetto, a destra le traduttrici [Figura 7 e Figura 8]. La scelta del posizionamento delle traduttrici nel lato destro dello schermo è stata fatta per permettere al fruitore di poter aver una visione completa della parte grafica della vignetta, dunque del susseguirsi della narrazione e per simulare l'ordine tradizionale di lettura del fumetto.

Dopo un primo montaggio, il prodotto è stato presentato ai colleghi di corso di Traduzione e interpretazione dando la possibilità di realizzare un dibattito sulla traduzione e su eventuali modifiche. Nel primo editing, le traduttrici si presentavano vestite di nero, su sfondo bianco (colore di sfondo del fumetto) ma senza nessun richiamo alla grafica del fumetto. Questo avrebbe potuto suscitare nello spettatore un senso di straniamento, come se si trovasse di fronte ad un avatar senza connessione con le immagini che scorrevano a sinistra [Figura 8.].

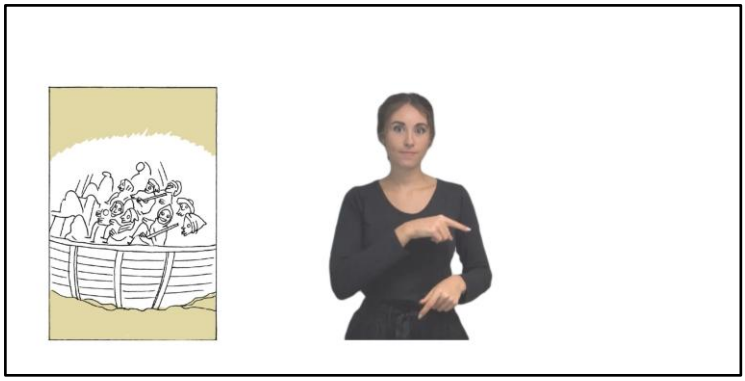


Figura 8. *Primo montaggio con vignette a sinistra e traduttrice a destra.* Tabilio, 2023: 01:50

Dopo questa osservazione, si sono apportate modifiche a livello grafico permettendo una continuità di lettura tra le due parti del video [Figura 9.].

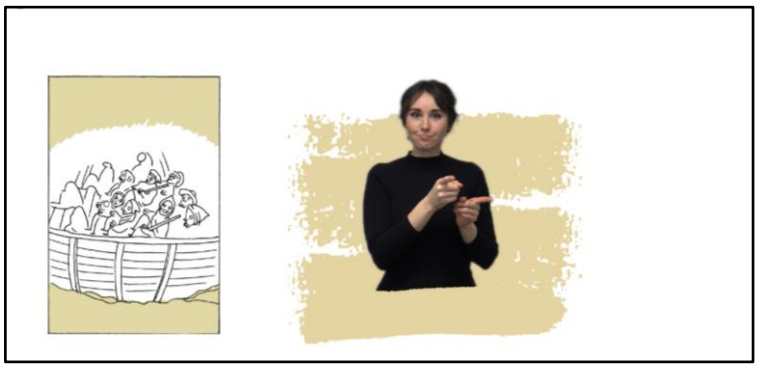


Figura 9. *Montaggio finale con richiamo dello stile pittorico delle vignette.* Tabilio, 2023: 3:27

Dopo una prima analisi stilistica sono state apportate diverse modifiche, come si nota mettendo a confronto la Figura 8 e la Figura 9:

- come primo elemento compare la vignetta, dopo un secondo compare una pennellata di colore coerente con il colore della vignetta stessa.
- successivamente alla pennellata compare la traduttrice, dopo la realizzazione del discorso segnato scompare.
- un secondo dopo la scomparsa della traduttrice, scompare la pennellata e continua la successione delle vignette ripetendo, sia in entrata che in uscita, lo stesso stile di animazione.

Sono state aggiunte delle animazioni non presenti nella forma cartacea del volume per enfatizzare l'attenzione sulle immagini e sulle splash page e guidare lo spettatore nella "lettura"/fruizione del

video fumetto. Questo ha permesso di poter ottenere un risultato visivamente coerente con il fumetto andando ad esaltare le peculiarità dell'autore rimanendo fedeli alla narrazione e al racconto intimo che fa di sé Marco Polo. Il risultato finale ha dato vita ad un video fumetto di 11:37 minuti (con l'introduzione animata realizzata dall'autore per la presentazione della graphic novel) disponibile con o senza sottotitoli, privo di musica e dialoghi parlati. L'introduzione è composta dall'animazione delle mappe e delle splash page più importanti del racconto, animazione realizzata dall'autore e gentilmente concessa per presentare il lavoro in modo ufficiale all'interno delle manifestazioni, dando una continuità tra lo stile dello stesso autore e la traduzione. L'animazione è composta da mere immagini animate sullo schermo, all'interno dell'intero video non sono presenti colonne sonore.

4.5 Analisi della traduzione del linguaggio verbale

In questo paragrafo verrà affrontata la traduzione dei dialoghi e delle didascalie. Nonostante l'approccio adottato in questo elaborato sia di tipo polisemiotico, è essenziale focalizzarci sulla traduzione del testo verbale dei balloon e delle didascalie essendo che si tratta di una traduzione da L1 a L2, dalla forma scritta ad una forma visiva-gestuale.

Durante la traduzione del testo dall'italiano alla LIS, a differenza della traduzione in lingue vocali, non si è tenuto conto del limite di spazio per i dialoghi all'interno dei balloon. Questi infatti sono stati tolti da tutto il fumetto, come mostrato nel paragrafo precedente. Questo processo ha permesso di avere un approccio naturalizzante nei confronti della comunità sorda segnante restituendo un prodotto interamente in LIS che si discostasse dall'italiano e dalla sua forma scritta. La tecnica dell'impersonamento (si veda capitolo 3, paragrafo 3.7. Il linguaggio visivo del fumetto e le similitudini con la LIS), infatti, ha permesso che l'interazione tra le traduttrici risultasse coerente con l'interazione dei personaggi all'interno del fumetto. All'interno dei dialoghi, le traduttrici hanno mantenuto lo sguardo tra di loro come in un'interazione naturale posizionandosi però con il busto in avanti o a tre quarti, riproducendo la posizione dei personaggi interpretati all'interno della vignetta riportata [Figura 10.]. Per i monologhi, invece, la voce narrante guarda dritto in camera e si rivolge al lettore, o in questo caso al pubblico [Figura 11.].

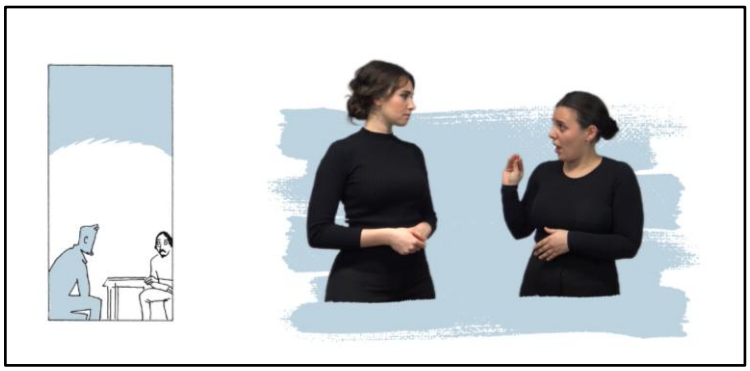


Figura 10. *Traduttrici in posizione di dialogo.* Tabilio, 2023: 02:19

Figura 11. *Traduttrice in posizione di monologo.* Tabilio, 2023: 2:41

Le traduttrici hanno mantenuto il ritmo della narrazione seguendo la naturalezza della lettura del fumetto stesso. Questo ha comportato un montaggio e una lunghezza dei dialoghi non standardizzata andando, molte volte, a dividere il testo delle vignette secondo un ritmo di lettura più personale. Con questo approccio, dunque, la traduttrice segnava in maniera naturale il discorso, mentre a sinistra dello schermo, le vignette comparivano e scomparivano in successione seguendo l'ordine del fumetto cartaceo e seguendo il ritmo del discorso in LIS. Questo ha permesso di avere una fluidità tipica della lettura del fumetto che vede l'occhio scorrere tra forma scritta e immagini in maniera naturale.

All'interno della traduzione si fa ricorso alla parafrasi e alla semplificazione per tutto il lessico specifico dei viaggi di Marco Polo. Un esempio sono i termini specifici delle ultime sei vignette che troviamo a pagina 55 [Figura 12.]:

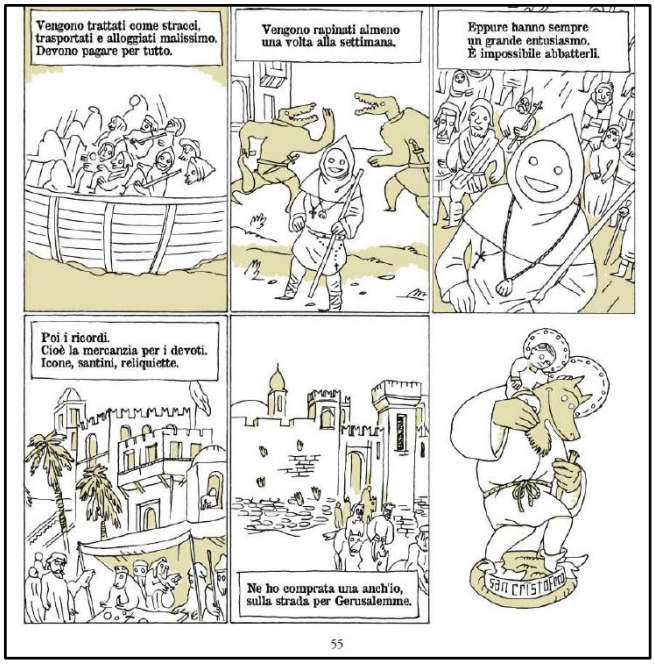


Figura 12. vignette sui pellegrini e Gerusalemme. Tabilio, 2023: 55

- "*pellegrini*" tradotto in LIS come PERSONA++_CAMMINARE_PREGARE accompagnato dalla labializzazione "pellegrini". In questo caso è stata adottata una parafrasi per poter rendere il termine in maniera iconica.
- "mercanzia per i devoti" tradotto come OGGETTO+++_RICORDO SPECIFICO PERSONA+++ DEVOZIONE. In questa fase è stata realizzata una semplificazione del TP a favore di una narrazione più fluida mantenendo un approccio naturalizzante.

- *"icone"*, *"santini"* e "*reliquiette"* (lessico legati ai pellegrini e alla devozione dei santi) che in LIS sono stati tradotti adottando una semplificazione e una generalizzazione per cui "icone" e "santini" sono state tradotti utilizzando il classificatore di dimensione e forma[62] di immagine CL:immagine piccola SANTO, mentre per "reliquiette" si è scelto di effettuare una parafrasi riportando il segno di SCATOLA DENTRO PEZZO CORPO PERSONA SANTA G POSS IX_3.

La tecnica della traslitterazione tramite dattilologia è stata adottata solo nelle circostanze in cui non esistesse un segno specifico legato ad un luogo geografico o ad un nome proprio. In questo caso è stato adottato per "*il Golgota*" (Tabilio, 2023: 57), che è stato tradotto come "MONTAGNA G-O-L-G-O-T-A", mantenendo una traduzione di tipo estraniante. Nel caso invece di segni nome specifici come per la città di Gerusalemme, il Santo Sepolcro e la regione della Grande Armenia sono stati usati i segni nome conosciuti e condivisi dalla comunità, previa discussione con il docente madrelingua e dunque attuando un approccio di tipo naturalizzante. Al contrario, essendo i personaggi del racconto sprovvisti di segno nome e non conosciuti nella comunità, si è mantenuta l'inizializzazione del nome associato al segno della professione che lo contraddistingue. Questo è il caso di Frate Guglielmo (Tabilio, 2023: 69), dove il testo *"il buon Guglielmo"* viene segnato con il segno di FRATE e la lettera G inizializzata. Un altro esempio è il nome di "*Muharaddin Al-Jafar"* (Tabilio, 2023: 99) inizializzato con M A J. In entrambi i casi si è ricorso ad una labializzazione chiara del nome proprio di persona in modo da non creare equivoci.

---

[62]I classificatori individuati in LIS all'interno di questo studio sono specificatori di dimensione e forma (Sizeand-Shape Specifiers, SASS). È importante notare che i SASS si distinguono dalle altre categorie di classificatori analizzati finora in quanto:

- i) non classificano i referenti, piuttosto specificano informazioni sulla loro dimensione e forma;
- ii) il movimento che mostrano non descrive la traiettoria di movimento dell'entità ma piuttosto la sua dimensione e forma;
- iii) non vengono utilizzati per risalire ad un referente introdotto in precedenza nel discorso. Per queste ragioni, appaiono nei domini nominali, e funzionano come aggettivi, sia attributivi che predicativi.

Tuttavia, i SASS hanno in comune alcune proprietà con le altre categorie di classificatori: i) possono presentare alterazioni dei parametri fonologici che corrispondono a cambiamenti di significato; ii) sono polimorfemici, quindi il loro significato è composizionale; iii) sono visivamente motivati e il loro significato dipende dal contesto del discorso. Di conseguenza appartengono al lessico produttivo della LIS. (Fornasiero, in Branchini & Mantovan, 2022 :508) https://edizionicafoscari.unive.it/media/pdf/books/978-88-6969-645-9/978-88-6969-645-9_bS5Yk0o.pdf

A livello sintattico, le domande retoriche presenti nelle didascalie di pagina 57 e qui riportate (Tabilio, 2023: 57):

> *"Cosa c'è che ancora non sai del Tempio di Salomone e della magnificenza delle moschee di pietra e oro?"*
> *"Delle mura vecchie e dell'intreccio di campane, canti e muezzin?".*

a livello traduttologico è stato aggiunto al finale di frase CONOSCERE FATTO per sottolineare come, i vari luoghi e le varie strutture elencate nelle didascalie, fossero conosciuti dalla maggior parte delle persone [Figure 13 e 14].

Figura 13. *Splash page con mappa di Gerusalemme. Fotogramma segno* CONOSCERE. Tabilio, 2023

Figura 14. *Splash page con mappa di Gerusalemme. Fotogramma segno* FATTO. Tabilio, 2023

Un'ulteriore modifica di tipo lessicale è stata realizzata nella traduzione della frase *"Neanche una parola"* resa tramite il segno ZERO_IN_TESTA, segno idiomatico utilizzato con lo scopo di rafforzare la complessità del discorso in persiano e il fatto che non si capisca nulla del discorso a cui si sta assistendo nella vignetta. Questa scelta ha permesso di risolvere il gioco di parole presente nel TP che fa chiaro riferimento alla lingua parlata. In questo caso la scelta di adottare un approccio naturalizzante ha permesso di utilizzare il significato lessicale dell'espressione idiomatica in LIS dando una resa equivalente all'interno del discorso [Figura 15.].

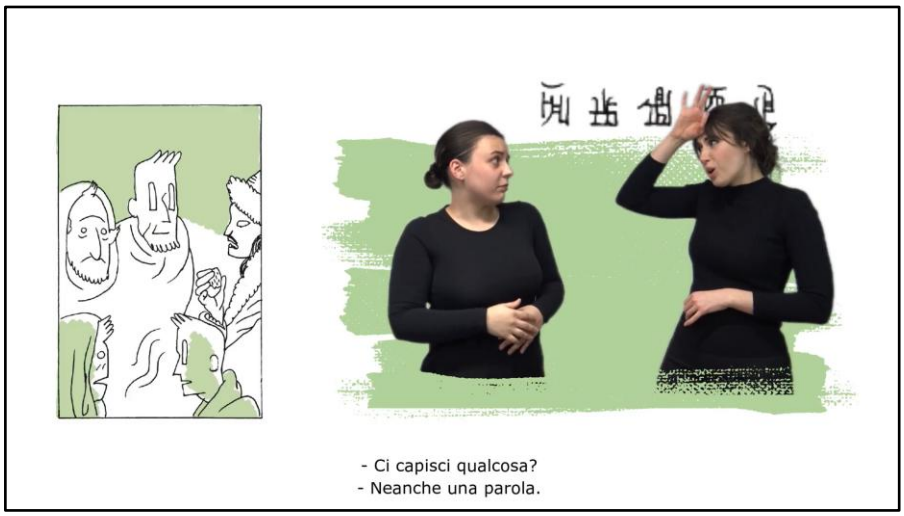


Figura 15. *Fotogramma dell'espressione idiomatica* ZERO_IN_TESTA. Tabilio, 2023

La ridondanza del parlato, tipica anche del linguaggio fumettistico, è stata mantenuta all'interno della traduzione, cercando di utilizzare il linguaggio del corpo in modo naturale, attraverso l'utilizzo dei deittici e mantenendo l'interazione del dialogo tra le traduttrici il più spontaneo possibile.

Lo stile sintattico del fumetto realizzato tramite frasi paratattiche (ovvero costituito da frasi brevi e coordinate) e frammentate si è mantenuto con una strategia adottata in post editing. Le diverse didascalie che dividono il discorso di Marco Polo in più frasi, sono state rese realizzando diversi video che in fase di post editing sono stati presentati in successione con un'animazione di dissolvenza in entrata e in uscita per richiamare la percezione dell'occhio che si discosta da una didascalia e passa a quella successiva o all'immagine a lato del testo/traduttrice per un riscontro visivo. Questo è visibile soprattutto nella traduzione delle pagine 56 e 57 [Figura 16]. Dove la figura della traduttrice compare e scompare alla fine della traduzione di ogni didascalia, mentre, la mappa di Gerusalemme, continua a muoversi tramite un effetto zoom [Figura 17a e 17b].

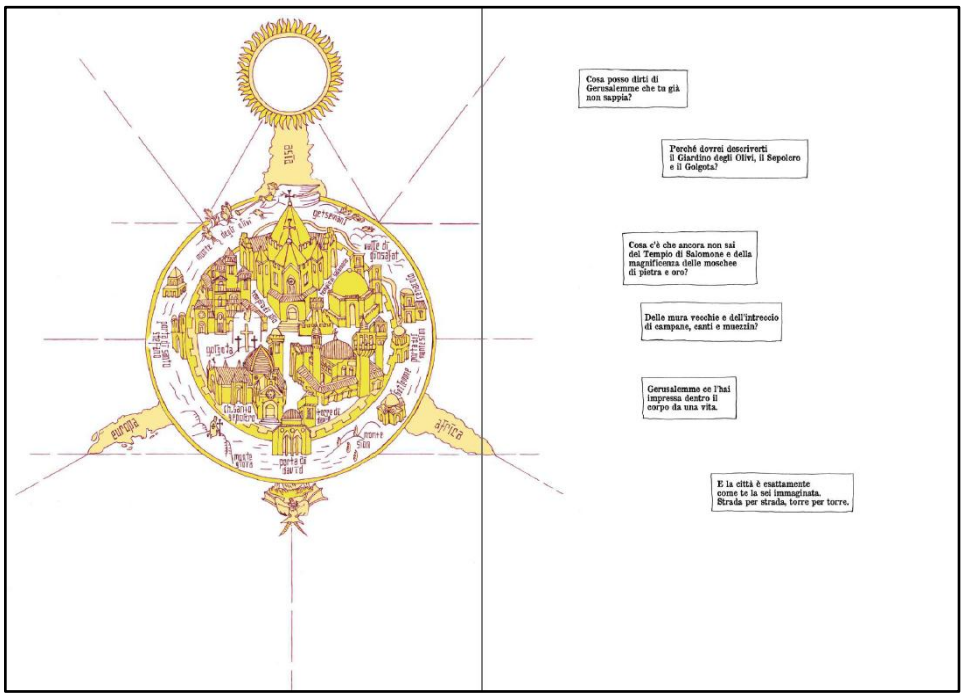


Figura 16. *Mappa di Gerusalemme con didascalie. Pagine 56 e 57.* Tabilio, 2023: 56,57

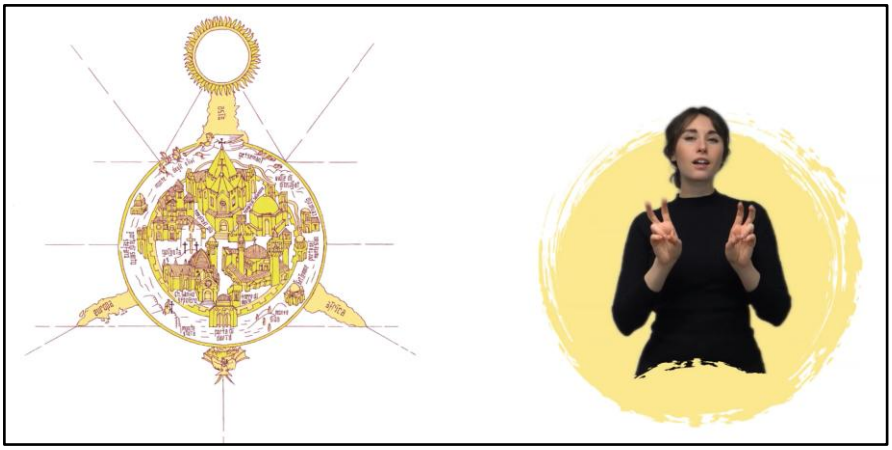


Figura 17a. *Fotogramma animazione mappa e traduttrice*. Tabilio, 2023: 04:25

Figura 17b. *Fotogramma animazione mappa e traduttrice in dissolvenza.* Tabilio, 2023: 05:05

Infine, da pagina 69 fino a pagina 70, Marco Polo difende l'olio sacro colpendo un malvivente che voleva rubare, nel mentre viene colpito alla testa ma restituisce nuovamente il colpo mandando al tappeto il ladro. Successivamente lo zio fa una serie di commenti:

- [Zio]"*Come stai?*",
  "*Ce la siamo vista brutta.*",
  "*Sei stato bravo.*",
  "*Tuo padre ci tiene a dirti che hai dimostrato testa.*"
- [Padre]"*Dura*".

Nel momento in cui il padre risponde con una battuta "*Dura.*", si rievoca il modo di dire "testa dura" ma anche il fatto che il colpo in testa non ha fermato il giovane commerciante.

Per la resa del modo di dire "*dimostrare testa* (Tabilio, 2023: 70)", legato alla lingua italiana, sono stati usati tre segni diversi: G_TESTA INTELLIGENTE [Figura 18.], G_TESTA FUNZIONARE [Figura 19.], con l'aggiunta da parte da parte della traduttrice nel ruolo del padre ANCHE DURO [Figura 20.] creando un climax ascendente nella narrazione in LIS che permettesse la resa dell'espressione.

L'approccio traduttologico adottato è stato di tipo naturalizzante puntando alla ridondanza del segno TESTA abbinato ad un aggettivo, con il fine di ricreare l'intenzione scherzosa della frase "testa dura" (Tabilio, 2023: 70). L'effetto finale punta a ricreare un *climax* ascendente che sfoci in una presa in giro basata appunto sul termine testa.

Figura 18. *Segno INTELLIGENTE*. Tabilio, 2023: 07:58

Figura 19. *Segno FUNZIONARE.* Tabilio, 2023: 08:01

Figura 20. *Segno DURO.* Tabilio, 2023: 08:03

4.6 Analisi della traduzione intersemiotica del linguaggio visivo del fumetto

La realizzazione del prodotto finale ha comportato alcune scelte stilistiche legate alla traduzione intersemiotica dall'italiano alla LIS. Queste scelte sono state realizzate sulla base di alcune limitazioni di tipo grafico, che comprendono lettering, immagini, restituzione di tutta l'immagine o solo parte. L'analisi ha preso in considerazione le esperienze presenti sul mercato (si veda capitolo 3, paragrafo 3.6. Editoria accessibile e fumetti in LIS) e le competenze di post editing delle studentesse. La scelta, dunque, ha visto la selezione di vignette singole o una coppia di vignette con un forte legame narrativo all'interno della fase di montaggio. All'interno della graphic novel presa in analisi si è riscontrata una complessità narrativa data dalla struttura del layout delle pagine, riadattata successivamente al formato video. Dal punto di vista delle onomatopee e la punteggiatura come espressione emotiva dei singoli personaggi, classico del fumetto, non ci sono stati importanti riscontri. Nello specifico, le pagine prese in analisi in questo elaborato non presentano l'utilizzo né di onomatopee né di punteggiatura.

4.6.1 La struttura del *layout* nel video fumetto

Le pagine oggetto della traduzione in LIS hanno presentato due strutture differenti. All'interno della narrazione si sono alternate splash page e layout classici con una composizione a griglia come suggeriscono le pagine 96 e 97 [Figura 21.]. Per questo motivo, sono state adottate delle animazioni per restituire alle splash page una visibilità tale da permettere al lettore di interagire visivamente con le immagini.

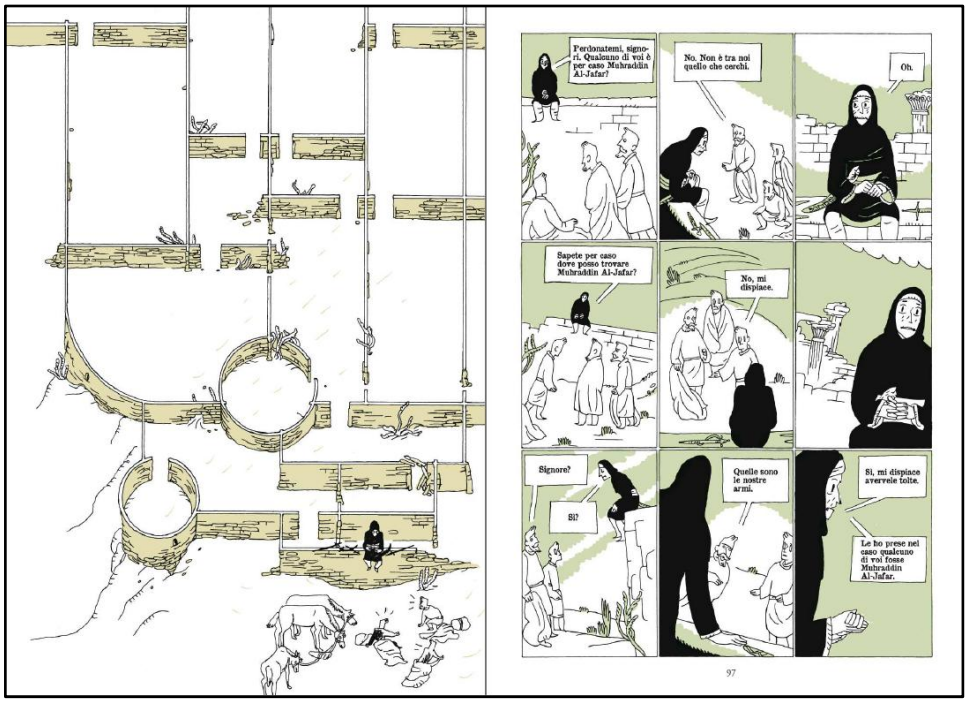


Figura 21. *Struttura del romanzo con alternanza di splash page e di struttura a gabbie.* Tabilio, 2023: 96,97

Figura 22. *Struttura rivisitata del layout all'interno della traduzione in LIS in formato videofumetto.* Tabilio, 2023: 02:10

4.6.2 La resa delle *splash page*

La caratteristica principale dell'opera di Tabilio è la presenza di mappe che rivestono intere facciate del fumetto cartaceo o l'intera pagina (occupando dunque due facciate affiancate) [Figura 23.]

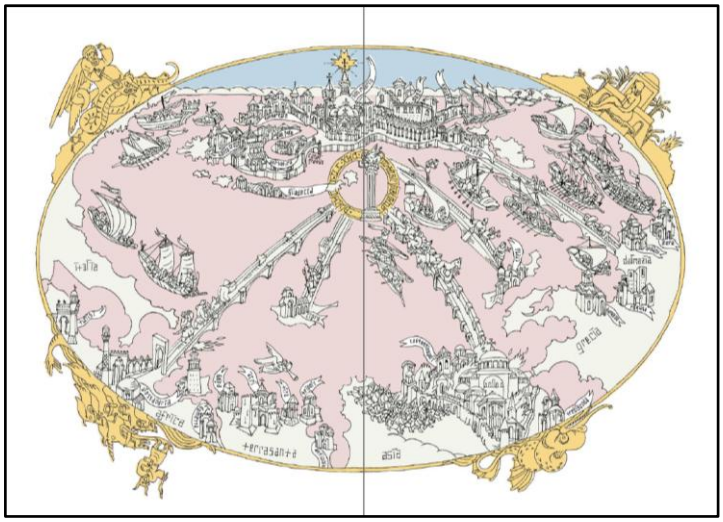
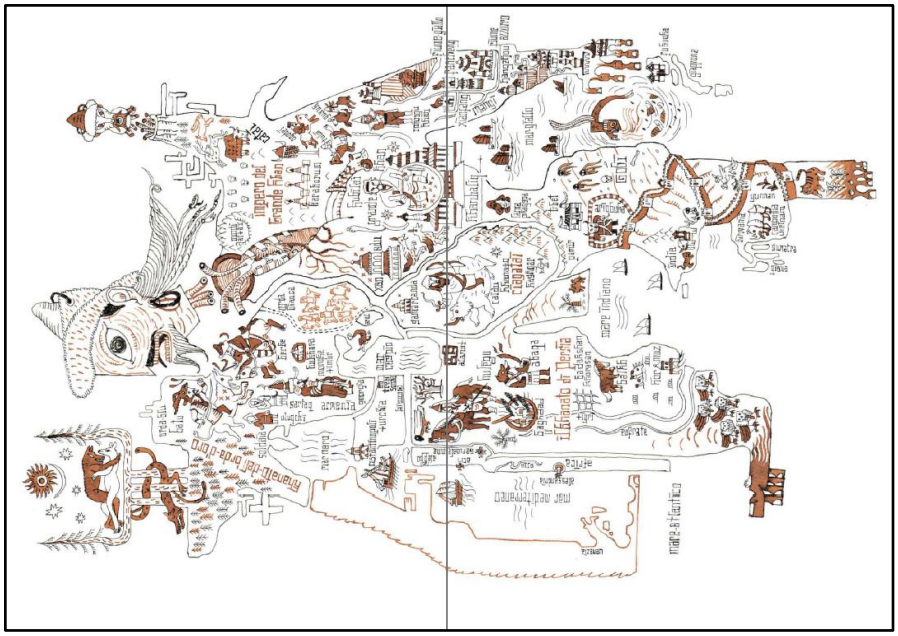


Figura 23. *Mappa sviluppata su due pagine.* Tabilio, 2023: 56,57

La natura di queste mappe è quella di permettere al lettore di esplorare i dettagli che la compongono, come per le mappe medievali che all'interno nascondevano una narrazione di tipo antropologico ed emotivo e non topografico. In questi casi specifici, il post editing ha permesso di far scorrere sullo schermo l'intera mappa, come nelle pagine 74 e 75 della graphic novel [Figura 24.]. La mappa è stata adattata tramite uno scorrimento dell'immagine (precedentemente capovolta in verticale) e poi animata dall'alto verso il basso ad una velocità tale da permettere di catturarne i particolari e di mettere pausa per osservare ogni dettaglio.


Impero del Grande Khan
Regno di Persia
Cagliari
Regno di Cipro
Regno di Gerusalemme
Regno di Tartaria
Regno di Cina
Regno di Tartaria
Regno di Cina
Regno di Tartaria
Regno di Cina

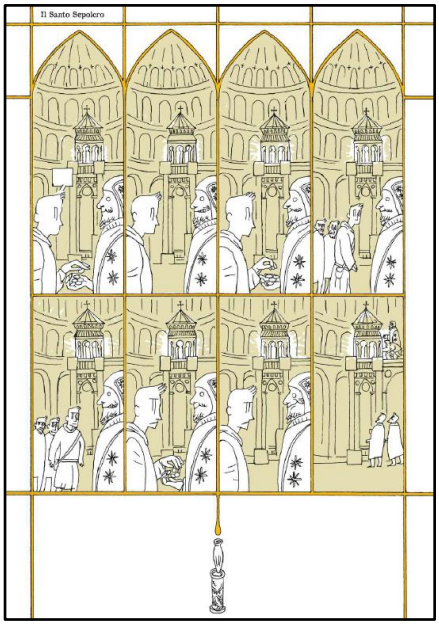


Figura 25. *Splash page che narra il Santo Sepolcro e l'olio santo.* Tabilio, 2023: 58

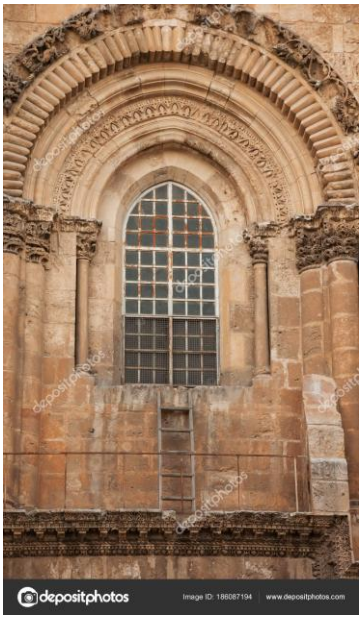


Figura 26. *Finestre del Santo Sepolcro a Gerusalemme.*[63]

All'interno della traduzione in LIS, si è mantenuta la forma originale della pagina, applicando l'animazione della splash page, anche se il layout della pagina ha un valore narrativo. La pagina è stata fatta scorrere dall'alto verso il basso [Figura 27.] aggiungendo successivamente un'animazione speciale una volta arrivati all'ampolla che custodisce l'olio sacro (che approfondiremo in seguito).

[63] https://depositphotos.com/it/photo/immovable-ladder-status-quo-ladder-window-church-holy-sepulchre-jerusalem-1
86087194.html

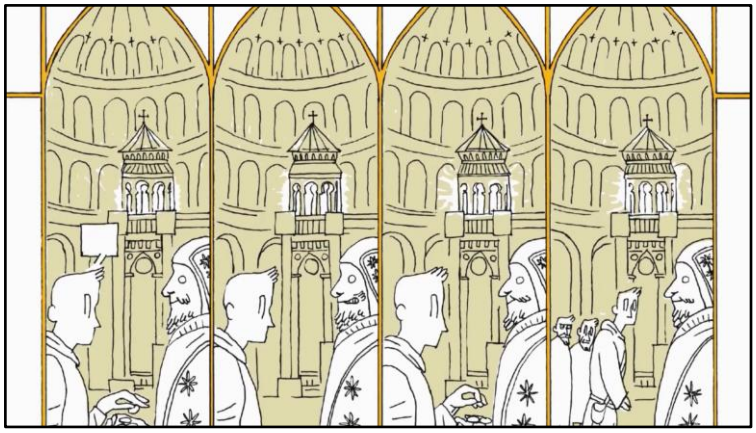


Figura 27. *Animazione della splash page del Santo Sepolcro.* Tabilio, 2023: 05:56

All'interno del fumetto sono presenti anche mappe accompagnate da una parte di narrazione tramite il susseguirsi di didascalie. È il caso delle pagine 56 e 57 [Figura 28.] che raffigurano la mappa della città di Gerusalemme con tanto di nomi e rappresentazione grafica degli edifici. A pagina 57 vediamo come siano presenti sei didascalie che riportano la voce del nostro protagonista come voce narrante. In questo frangente Marco Polo si rivolge a Rustichello, compagno di cella, chiedendosi in maniera retorica, cosa vuole che gli si racconti su una città famosa come Gerusalemme.

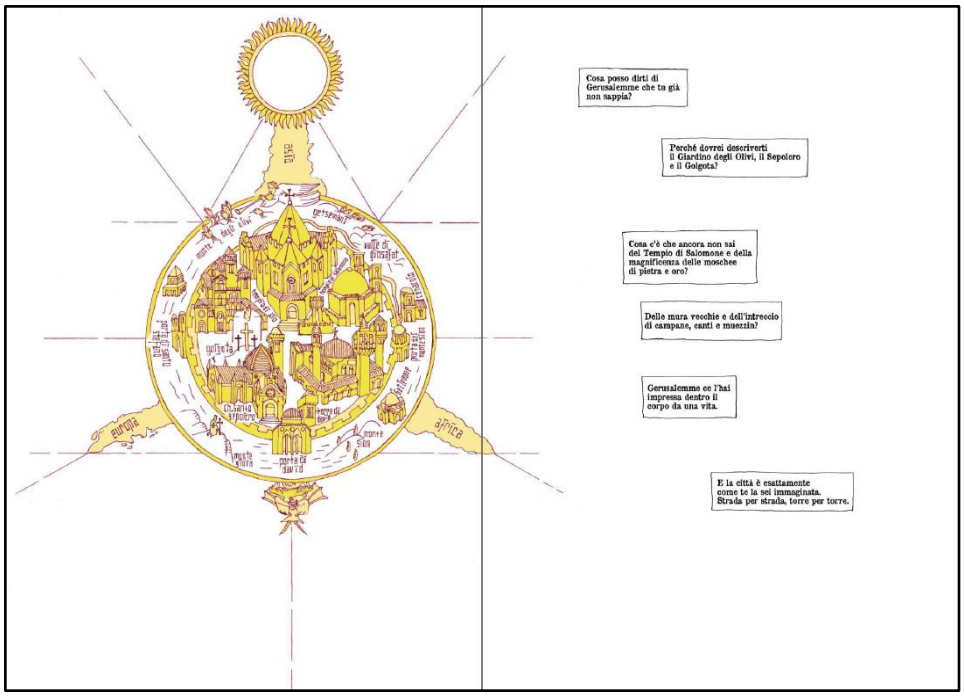


Figura 28. *Mappa di Gerusalemme con didascalie. Pagine 56 e 57.* Tabilio, 2023: 56,57

Le didascalie riportano la descrizione o la narrazione di posti specifici della città. Il lettore, dunque, ha la possibilità di ricercare all'interno della mappa nella pagina adiacente i vari luoghi descritti, distogliendo lo sguardo dalla parte scritta e interagendo con quella disegnata. Questo accostamento si è mantenuto anche nella traduzione in LIS dove la mappa a sinistra è stata animata tramite un effetto zoom per permettere al lettore di osservarne i particolari. La traduttrice, posizionata a destra all'interno di un cerchio dorato con uno stile simile ad una pennellata, compare e scompare alla fine della traduzione di ogni singola didascalia. Questo è stato pensato per dare il tempo allo spettatore di osservare la mappa che si fa mano a mano più maestosa all'interno dello schermo [Figura 29.].

Figura 29. *Accostamento della mappa di Gerusalemme e della traduttrice*. Tabilio, 2023: 4:27

4.6.3 Le animazioni di piccoli particolari

Le splash page possono occupare l'intera pagina del fumetto, come abbiamo visto precedentemente (capitolo 4, paragrafo 4.2.3), oppure avere dei piccoli particolari per richiamare una pausa ad effetto o per dare la sensazione di un cambiamento o di un momento di riflessione etc. (McCloud, 2018).

Nel caso specifico di *Marco Polo La via della Seta* ci troviamo di fronte a numerose splash page di questo tipo che permettono al lettore di cogliere i particolari della grafica ma anche di interiorizzare il cambiamento di ambientazione, o del contesto narrativo. Un esempio sono le pagine 50 e 52 [Figura 30.] che ci permettono di capire come, dall'ambientazione precedente, si stia intraprendendo

un lungo viaggio che porterà il protagonista dall'ambientazione di Venezia, colorata di azzurro, alla città di Acri, contraddistinta dal colore giallo. Questo passaggio all'interno dell'editing ci ha permesso di animare la grafica della barca che trasporta Marco Polo e di farla scorrere lungo lo schermo come se stesse approdando (quindi con un'animazione che all'inizio è più veloce, e che va attestandosi fino a fermarsi) [Figura 31 e Figura 32]. La scelta è ricaduta su questo tipo di animazione data la scelta dell'autore di collocare la nave nella pagina a destra, quindi vicino alla meta di arrivo. L'animazione è stata dunque realizzata spostando da sinistra verso destra la grafica rappresentante la barca.

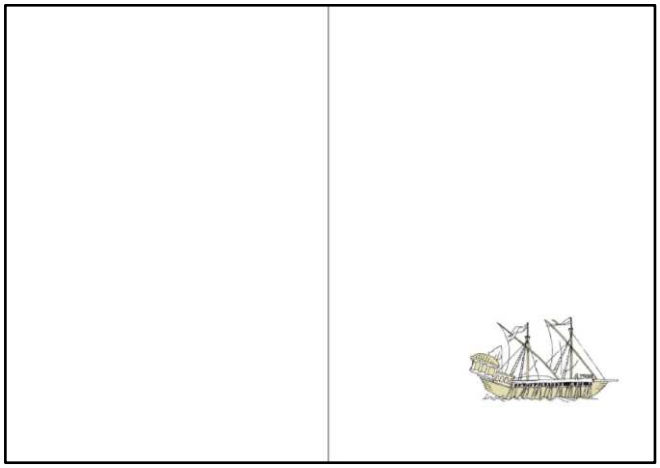


Figura 30. *Struttura delle splash page con focus su un particolare disegnato.* Tabilio, 2023: 50, 51

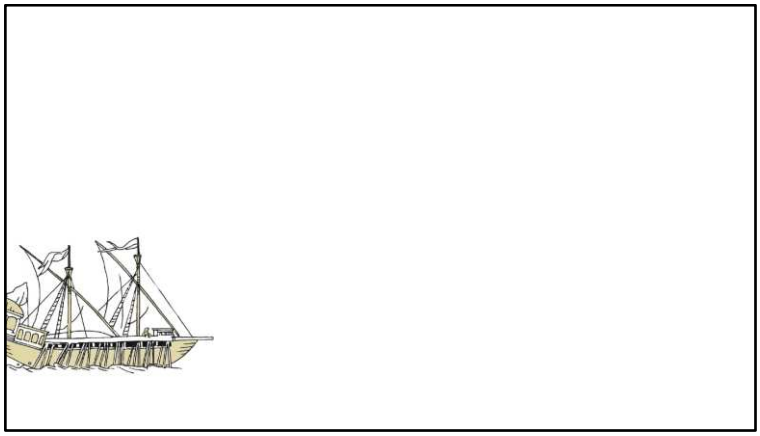


Figura 31. *Inizio dell'animazione delle splash page 50 e 51, con movimento da sinistra verso destra*. Tabilio, 2023: 01:32

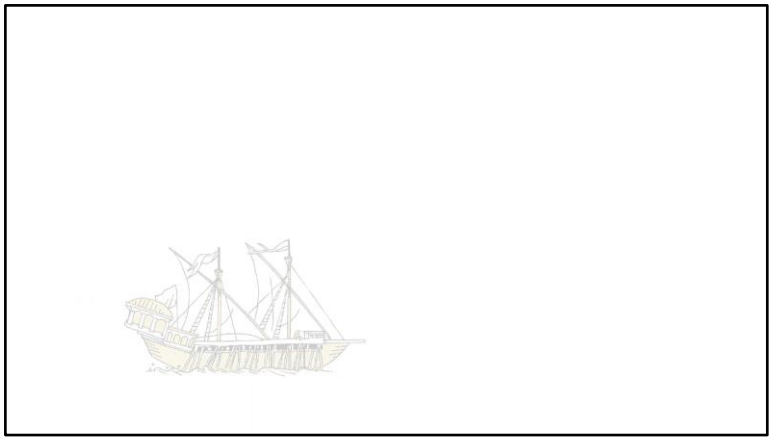


Figura 32. *Dissolvenza dell'immagine durante l'animazione delle splash page 50 e 51 con dissolvenza finale.* Tabilio, 2023: 01:37

Particolare attenzione è stata fatta alla pagina 58, splash page raffigurante il Santo Sepolcro. Sebbene la forma del layout sia dettagliata con rimandi diretti alla basilica, si è notato come la figura della boccetta con l'olio venga a perdersi durante l'animazione. È stato dunque scelto di aggiungere un'animazione specifica per simboleggiare che tutti i passaggi delle immagini portassero alla "raccolta" dell'olio all'interno della boccetta. L'animazione ha visto la figura centrale della boccetta con la caduta della goccia d'olio al suo interno [Figura 33.].

Figura 33. A*nimazione della boccetta di olio sacro, particolare della splash page 58.* Tabilio, 2023: 06:20-06:29

Data l'importanza di questo tipo di animazione per rendere l'intenzione del TP sono state animate altre due componenti delle pagine tradotte: la statuetta votiva comprata a Gerusalemme (Tabilio, 2023: 55), e l'amuleto persiano (Tabilio, 2023: 68).

Nel caso della statuetta votiva, l'interazione è avvenuta tra la traduttrice e l'oggetto. Al termine della realizzazione del discorso, infatti, la statuetta compare al fianco della traduttrice come validazione di ciò che è stato appena detto. Questo ha permesso di rispettare anche il layout della pagina originale del fumetto [Figura 34.] che colloca la statua come ultima immagine al di fuori delle vignette.

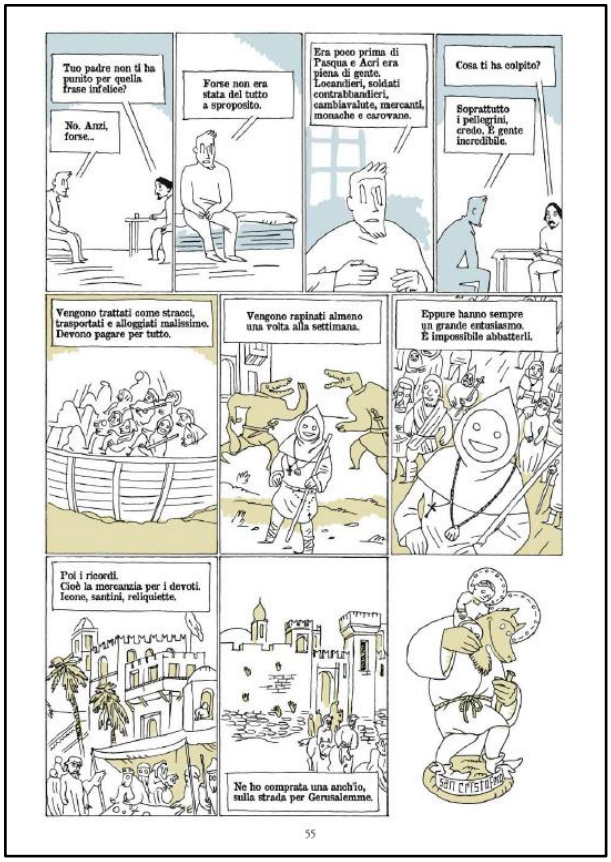


Figura 34. *Layout di pagina 55.* Tabilio, 2023: 55

Figura 34. *Animazione del dettaglio della statuetta di pagina 55.* Tabilio, 2023: 04:15

Attraverso questa scelta traduttiva, si è voluto far interagire la traduttrice con l'animazione in modo facendole rivolgere lo sguardo verso il punto su cui, successivamente sarebbe stata animata la statuetta votiva [Figura 35.]. Questo a sottolineare come l'intenzione della presenza della stessa statuetta al di fuori del layout sia stata pensata per enfatizzare la narrazione di Marco Polo, come se volesse mostrarci esattamente la statuetta che aveva comprato. Trattandosi il TP di un diario, questo ci ha permesso di sperimentare, attraverso queste scelte traduttive.

Un approccio differente è stato realizzato per l'animazione dell'amuleto persiano, a pagina 68 [Figura 36.]. Infatti, ci troviamo di fronte a intere vignette prive di dialogo che accompagnano il lettore solamente tramite la narrazione data dalle immagini per poi dare inizio ad una conversazione in lingua persiana (la cui forma di scrittura è stata inventata dall'autore e non corrisponde alla realtà) [Figura 36]. L'animazione ha previsto l'alternarsi delle vignette nella parte destra dello schermo e l'inserimento del medaglione nella parte sinistra nel momento dell'animazione della nona e decima vignetta per poi dissolversi [Figure 37 e Figura 38].

Figura 36. *Struttura del layout di pagina 68.* Tabilio, 2023: 68

In questo caso, per enfatizzare l'attenzione sull'amuleto, sono stati eliminati i bordi della vignetta in cui era racchiuso ai fini narrativi [Figure 37 e Figura 38]. Questa scelta è stata fatta per porre l'attenzione del pubblico su un oggetto particolarmente complesso che richiede un tempo di osservazione maggiore. All'interno degli approccio polisemiotico, in tutti i casi di animazione di piccoli oggetti si è realizzato un *adiectio* (Kaindl, 1999) aggiungendo materiale artistico, come in questo caso, le animazioni di singoli elementi con il fine di dare rilevanza a singole parti del racconto.

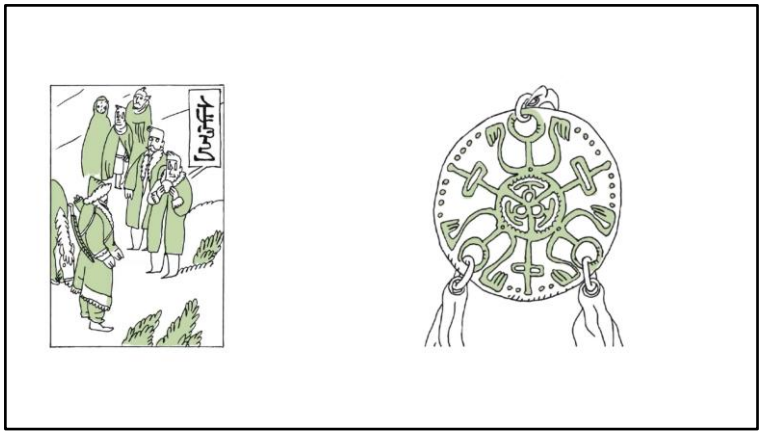


Figura 37. *Animazione dell'amuleto di pagina 68.* Tabilio, 2023: 09:15

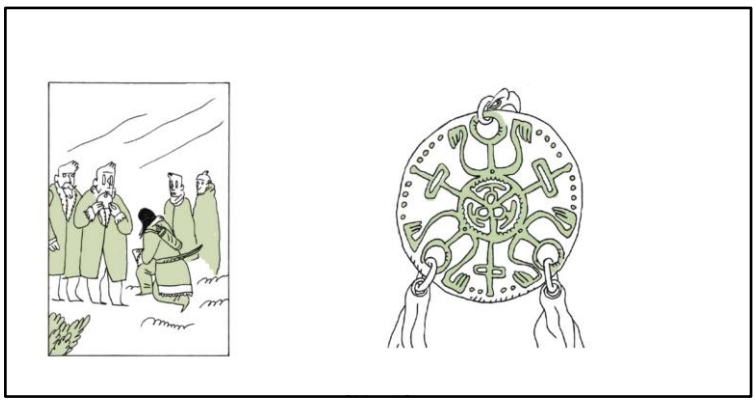


Figura 38. *Animazione dell'amuleto di pagina 68.* Tabilio, 2023: 09:24

4.6.4 La resa in formato video di azioni e paesaggi

All'interno del fumetto, l'autore utilizza il susseguirsi delle immagini senza dialoghi o didascalie per permettere al lettore di immedesimarsi e di entrare nelle ambientazioni del racconto. Infatti, quando le vignette sono prive di didascalie o di dialoghi, permettono al lettore di focalizzarsi sulle immagini e i dettagli che possono trasmettere attesa, oppure possono diventare una sequenza di azioni (si veda capitolo 1. Le caratteristiche del linguaggio fumettistico). Un esempio è quello riportato a pagina 68 [Figura 36.] dove le prime tre vignette in realtà vanno a formare un paesaggio [Figura 39].

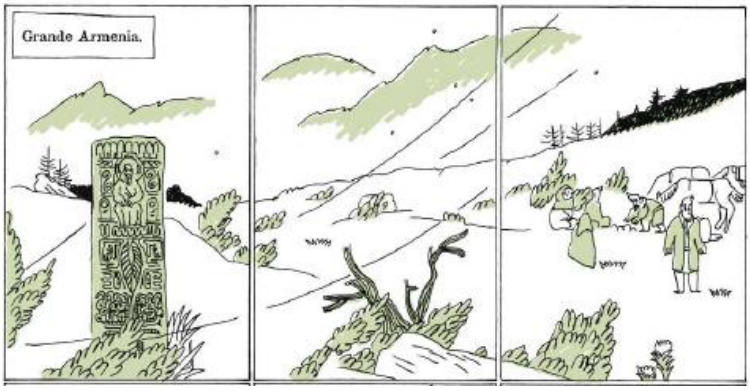


Figura 39. *Particolare delle prime tre vignette in alto a pagina 68.* Tabilio, 2023: 68

Nel caso raffigurato, la struttura delle vignette, pensata per la narrazione del paesaggio all'interno del fumetto, è stata resa tramite il susseguirsi di vignette da sinistra verso destra in posizione centrale [Figura 40.]. Con questa scelta in post editing, le immagini, come nella versione cartacea, sono le protagoniste del racconto e l'animazione permette al lettore di vedere come, le tre vignette una volta affiancate, danno vita al paesaggio [Figura 40.].

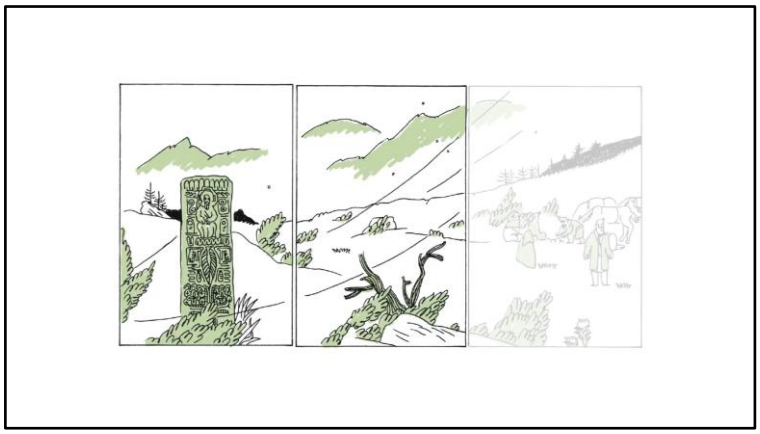


Figura 40. *Animazione immagini di paesaggio*. Tabilio, 2023: 08:26-08:45

Le sequenze d'azione, invece, hanno comportato delle scelte traduttive differenti. Il susseguirsi di immagini non accompagnate da didascalie ha lo stesso potere di lettura di quelle viste in precedenza, ma trasmettono al lettore un'idea di tensione nel racconto. Analizzando il layout di pagina 59 [Figura 41.], il susseguirsi di punti di vista e lo zoom sui nostri protagonisti, ci suggerisce che qualcosa sta per accadere. Nella prima riga, nell'ultima vignetta si vede Marco Polo accorgersi che qualcuno sta

rubando l'olio sacro dalla borsa del padre. Lo notiamo dall'espressione del balloon "*Hei!*" e dall'espressione del viso riportata all'interno della vignetta.

Nella fase di traduzione, dunque, si è scelto di fare affidamento solo sul linguaggio del corpo, condiviso sia da sordi che udenti andando ad animare le vignette con una sequenza di apparizioni al centro della pagina con un tempo di permanenza nel video più lungo [Figura 42.].

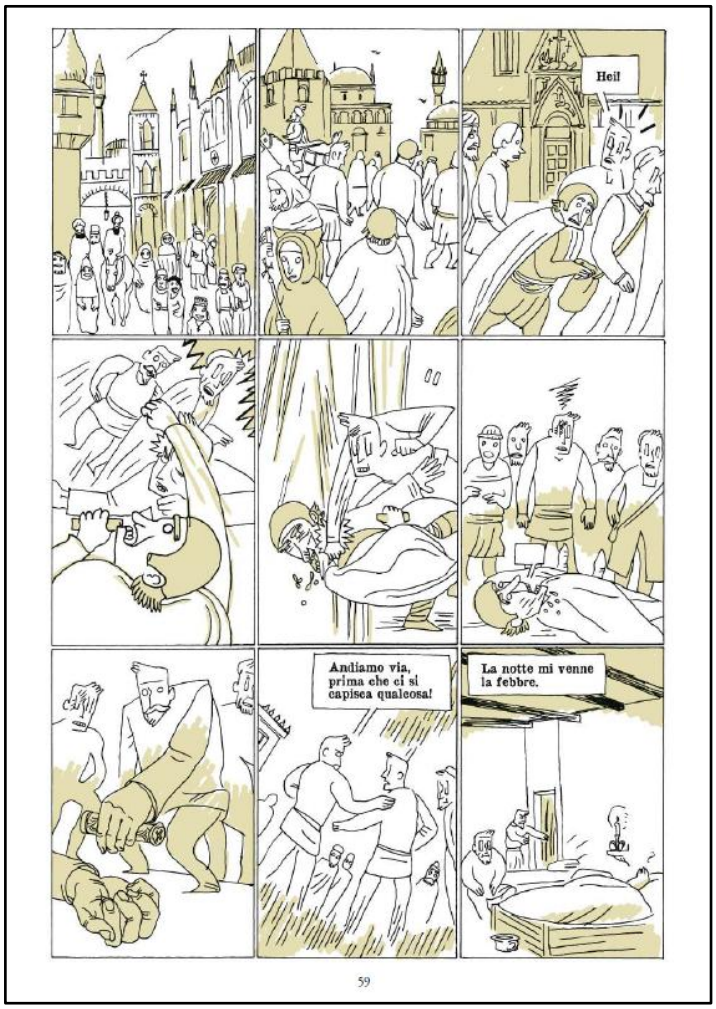


Figura 41. *Layout pagina 59.* Tabilio, 2023: 59

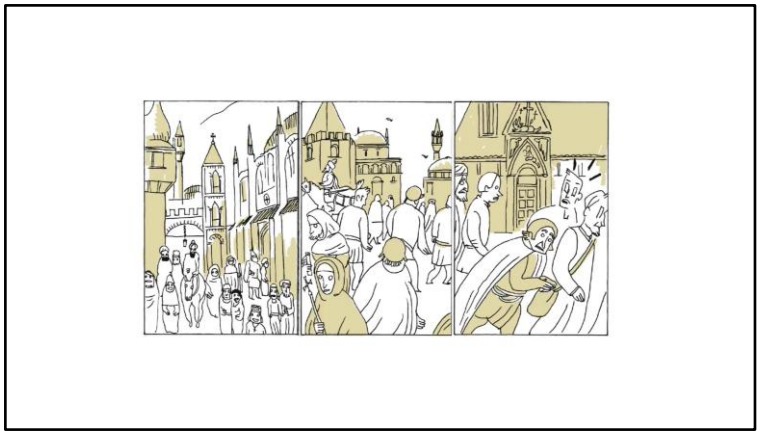


Figura 42. *Animazione dello zoom delle prime tre vignette.* Tabilio, 2023: 06:34-06:57

Le quattro vignette successive sono state accorpate, andando a rompere la struttura originale del layout della pagina [Figura 41.] per dare il senso di rapidità degli eventi dove avviene prima uno scambio di pugni tra Marco Polo e il ladro (tre vignette centrali di Figura 41) e successivamente uno zoom sullo zio che recupera la boccetta con l'olio (prima vignetta dell'ultima riga).

La scelta di discostarsi dal layout originale possiamo intenderla come parte delle teorie di Kaindl (1999) dove attraverso la *trasmutatio* si è intervenuti nell'ordine delle vignette, realizzando un adattamento di tipo culturale all'interno del testo per permettere alla narrazione di restituire l'intenzione del TP all'interno del TA.

Le prime tre vignette all'interno del video fumetto [Figura 42.] sono state rese senza l'effetto in dissolvenza che ha caratterizzato ogni vignetta che è animata in precedenza. Infatti, per restituire la brutalità e la velocità dell'azione le prime tre vignette si sono susseguite con una velocità maggiore rispetto alle scene precedenti per poi fermarsi e permettere alla quarta vignetta (l'ultima a destra) di arrivare lentamente con un effetto di dissolvenza.

Figura 41. *Trasmutatio, animazione e cambio del layout di pagina 59.* Tabilio, 2023: 06:58-07:12

4.7 Sfide e Soluzioni

Nella traduzione di un prodotto editoriale come il fumetto è essenziale rispettare la coesistenza e l'interdipendenza dei codici verbali e non verbali. Il processo di traduzione ha coinvolto sia il linguaggio verbale, presente nei balloon e nelle didascalie in questo caso, sia il linguaggio non verbale dello stesso (composto da immagini, layout, etc). Nella realizzazione di questa proposta di traduzione, sono state adottate soluzioni linguistiche ma anche soluzioni creative per permettere allo spettatore di percepire l'intenzione del testo originale anche in un altro formato, quello video.

4.7.1 Impersonamento

La traduzione della componente verbale del fumetto ha visto le traduttrici adottare la tecnica dell'impersonamento (si veda paragrafo 4.5. Analisi della traduzione del linguaggio verbale
). Per ottenere un effetto che restituisse anche la vicinanza alla forma orale della lingua, le traduttrici hanno adottato tecniche come l'aggiunta del vocativo, utilizzando un approccio più naturalizzante, vicino alla cultura sorda. Questo ha determinato l'inizio dei dialoghi molte volte segnati dal "richiamo dell'attenzione" tipico della cultura sorda [Figura 42. e Figura 43.].

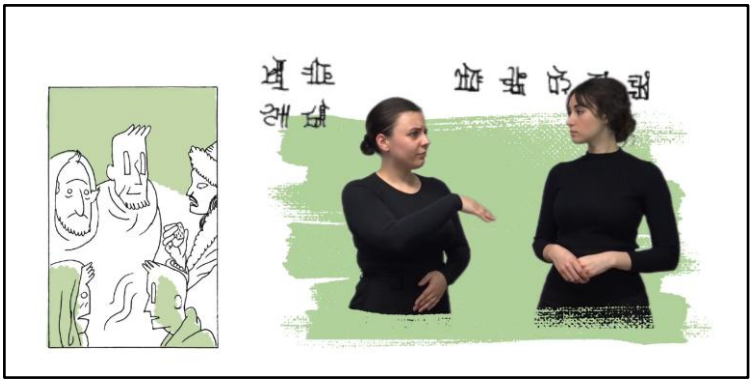


Figura 42. *Utilizzo del vocativo esempio A*. Tabilio, 2023. 09:30

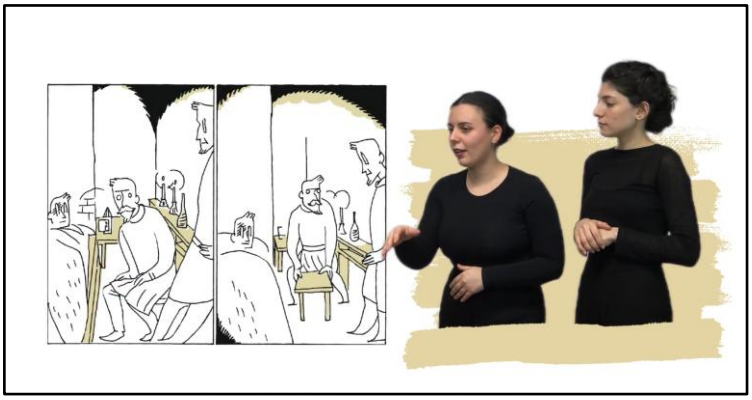


Figura 43. *Utilizzo del vocativo esempio B.* Tabilio, 2023: 07:45

Sempre con lo scopo di mantenere lo stile della lingua orale tipico del genere letterario, e per rispettare la tecnica dell'impersonamento sono stati aggiunti movimenti del corpo che potessero esprimere l'intenzione del TP.

In questo modo è stata applicata la tecnica dell' *adiectio* (Kaindl, 1999) che ha permesso di trasmettere una maggior naturalezza dei dialoghi, tramite delle aggiunte di gesti che accompagnano la traduzione in LIS [Figura 43. e Figura 44.].

Nella Figura 44a. viene enfatizzato un cambio di discorso per permettere agli interlocutori di andare dritti al punto della discussione. Nella Figura 44b. invece, viene realizzato un gesto di pensiero dato che, nel fumetto, non sono presenti né didascalie né balloon trasmettendo al lettore della versione cartacea un momento di riflessione. Segnalato anche nei sottotitoli tramite [Silenzio.]

Figura 44a. *Impersonamento e utilizzo di gesti esempio A*. Tabilio, 2023: 01:42

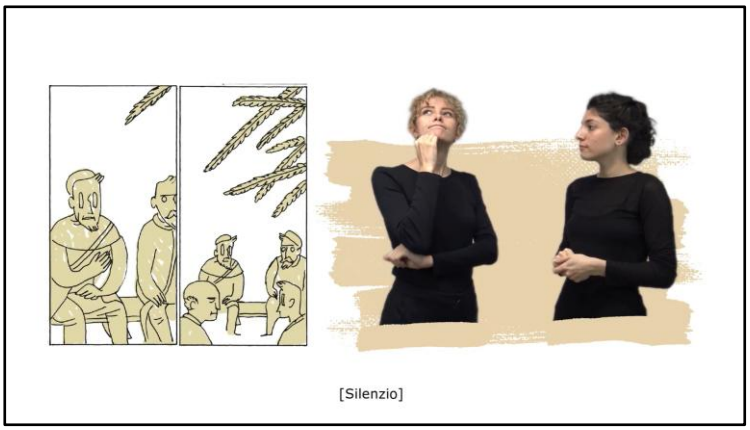


Figura 44b. *Impersonamento e utilizzo di gesti esempio B.* Tabilio, 2023: 01:53

La gestualità dei personaggi è stata colta direttamente dalle vignette del testo come nel caso della Figura 45. dove l'interazione delle traduttrici è avvenuta esattamente come nel testo, dove i personaggi hanno un contatto di tipo fisico. Essendo la vignetta realizzata con i protagonisti di spalle, le traduttrici hanno simulato il gesto, per dare forza alla scena, ma hanno mantenuto la loro posizione in maniera specchiata come se la scena fosse vista dal punto di vista opposto e frontale ai personaggi. Questo dato dal fatto che di spalle, il discorso segnato non sarebbe stato abbastanza visibile e di conseguenza la fruibilità del discorso sarebbe stata compromessa.

.

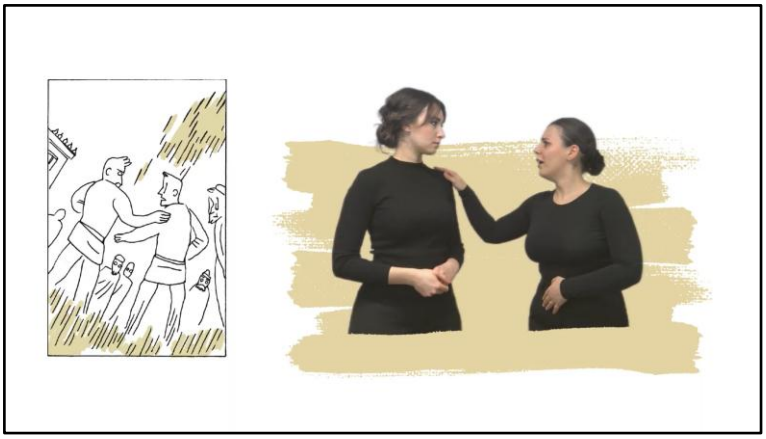


Figura 45. *Capovolgimento del punto di vista della vignetta.* Tabilio, 2023: 07:18

Anche nel caso dell'interazione tra i fratelli Polo, Niccolò e Matteo, [Figura 46. e Figura 47.] si è voluto restituire la complicità dei due personaggi calcando il gioco di sguardi rappresentato nelle vignette [Figura 46.]. Allo stesso modo, la complicità dei due personaggi che ridono insieme è stata rappresentata semplicemente attraverso l'impersonamento della risata, lasciando che la narrazione avesse una sfumatura naturale [Figura 47.]. In questo caso, il TP presentava un unico fumetto che accomuna i due personaggi con rappresentate le onomatopee della risata "*hihihihi!*", è stato scelto di non aggiungere scritte all'interno del montaggio in quanto è sembrato sufficiente la impersonamento delle traduttrici a comunicare l'intenzione del testo [Figura 47.].

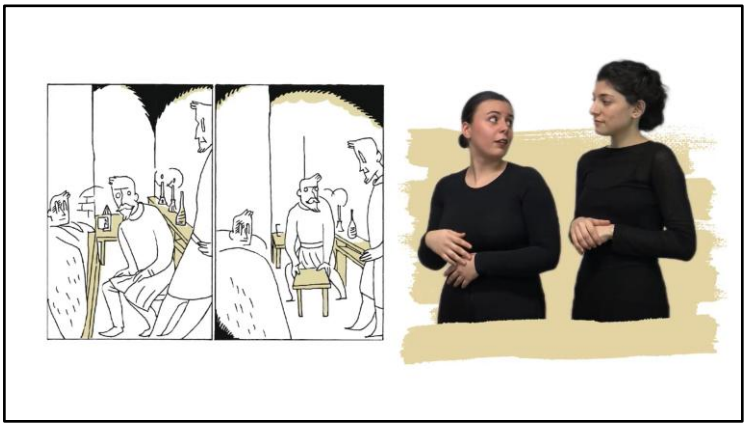


Figura 46. *Impersonamento seguendo i movimenti dei personaggi del fumetto.* Tabilio, 2023: 07:54

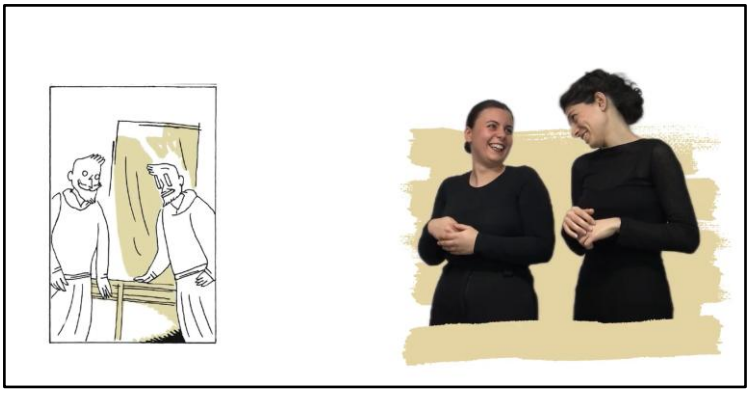


Figura 47. *Traduzione dell'onomatopea "hihihihi!" tramite impersonamento.* Tabilio, 2023: 08:04

4.7.2 Caratterizzazione dei personaggi

La realizzazione delle riprese della traduzione del fumetto ha visto partecipare un team di lavoro composto da quattro persone di genere femminile. Il testo su cui si è lavorato, in particolare le pagine su cui ci si è focalizzati, non presentano nessun personaggio femminile. Questo non ha impedito di rivestire un ruolo di sesso maschile e ha determianto che, ogni persona all'interno del equipe, scelgiesse più personaggi da tradurre e che cercasse degli accorgimenti a livello visivo per distinguerli. Per ottimizzare le riprese e la coerenza narrativa, è stato adottato un approccio metodologico specifico per l'abbinamento dei traduttori ai personaggi. L'obiettivo era assegnare a ogni traduttrice un personaggio le cui interazioni fossero principalmente con i personaggi tradotti dalle altre colleghe. Questa strategia ha facilitato le riprese in coppia, garantendo una maggiore fluidità e naturalezza nel dialogo segnato.

I vestiti utilizzati durante le riprese sono sempre stati mantenuti invariati in quanto, per distinguere il personaggio del racconto, si è utilizzata la posizione all'interno del setting di ripresa legata allo spazio occupato nella vignetta [Figura 48.]. Nella Figura 48 troviamo Marco Polo a sinistra e Rustichello a destra, per cui, le traduttrici si sono disposte a sinistra (per la traduzione di Marco Polo) e a destra (per la traduzione di Rustichello).

Figura 48. *Posizione delle traduttrici coerente con la vignetta.* Tabilio, 2023: 02:25

Gli indumenti indossati dalle traduttrici sono stati delle maglie a manica lunga nera e dei pantaloni neri. La scelta del colore è legata alla necessità di mettere in risalto le mani delle traduttrici durante il segnato, inoltre questa scelta di colore ha permesso un'ottima rimozione dello sfondo in fase di post editing. All'interno del montaggio finale una traduttrice ha dovuto rivestire il doppio ruolo, Niccolò Polo e l'Assassino nel deserto. In questo caso si è ricorso ad un aggancio visivo tramite l'acconciatura dei capelli [Figura 50a.], che ha permesso di distinguere i due personaggi [Figura 50a e Figura 50b.]. I capelli sono stati raccolti in maniera più morbida per richiamare il turbante dell'assassino [Figura 49 e Figura 50a.].

Figura 50a. *Acconciatura dei capelli*

Figura 50b. *Acconciatura dei capelli normale.* Tabilio, 2023

Figura 49. *Assassino nel deserto.* Tabilio, 2023	*che richiamano il turbante.* Tabilio, 2023	

4.7.3 La toponimia

La toponimia all'interno dei fumetti viene espressa tramite una vignetta posizionata in alto a sinistra della pagina [Figura 51.]. Come visto nel primo capitolo, le didascalie o le scritte posizionate in alto fanno riferimento ad un cambio temporale (avanti o indietro nel tempo) oppure ad un cambio di luogo.

La sfida in questo senso, era rendere evidente un dettaglio così piccolo all'interno della pagina ma fondamentale ai fini narrativi. Si è scelto di slegare la traduzione alla pagina della graphic novel andando a lavorare con delle singole riprese che avessero come scopo la resa delle didascalie. Si è scelto, dunque, di realizzare un montaggio con una grafica, da posizionare come sfondo della traduttrice, che richiamasse la pagina che si stava introducendo e che sarebbe comparsa successivamente [Figura 52.].

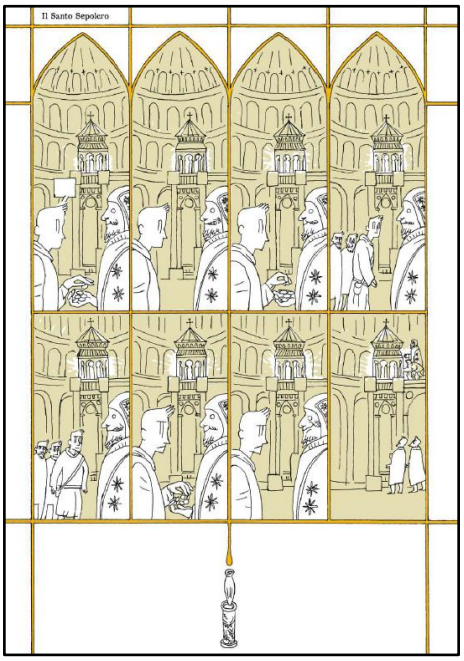


Figura 51. *Layout particolare, con riferimenti al luogo in alto a sinistra.* Tabilio, 2023: 58

Figura 52. *Soluzione adottata per la traduzione della toponimia di pagina 58.* Tabilio, 2023: 05:46 - 05:51

Nella Figura 52 si è ricreata la forma delle finestre della vignetta riprendendo il colore principale della stessa [Figura 51], mentre per il caso della pagina 68 del volume [Figura 53], si è ricreato con delle pennellate le colline che accompagnano le vignette che narrano l'attraversata della della Grande Armenia [Figura 54.].

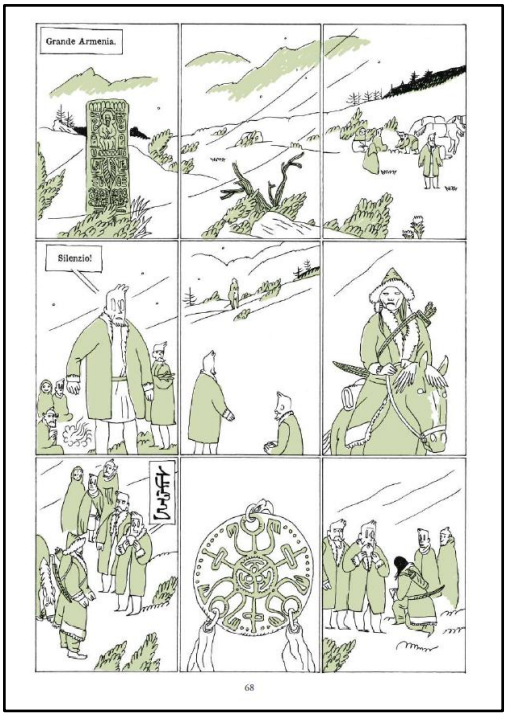


Figura 53. *Peculiarità grafiche della pagina e riferimenti al luogo in alto a sinistra.* Tabilio, 2023: 68

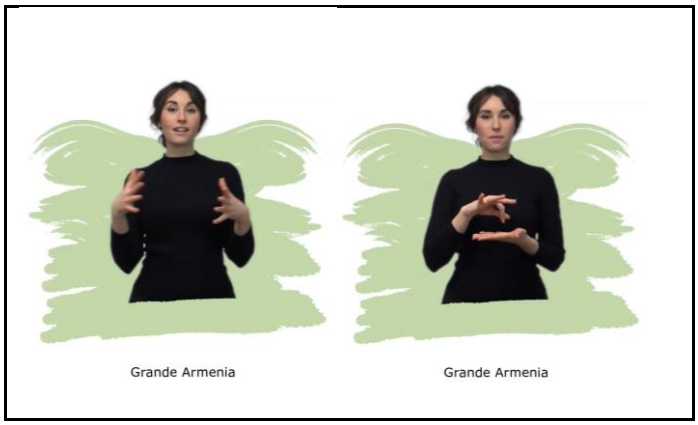


Figura 54. *Soluzione adottata per la traduzione della toponimia di pagina 68.* Tabilio, 2023: 08:18-08:26

In entrambi i casi si è svolta una ricerca di tipo terminologico, andando a tradurre la toponimia con un approccio naturalizzante, utilizzando i segni nome dei vari luoghi. La ricerca, condotta con il docente madrelingua, ha portato l'equipe di traduzione ad utilizzare questo tipo di approccio in

alternativa alla traslitterazione attraverso la dattilologia dato che i segni erano condivisi dalla comunità segnate.

4.7.4 La traduzione della "lingua persiana"

L'inserimento di una lingua straniera all'interno del fumetto ha destato molti dubbi sulle tecniche traduttive da adottare di fronte alla raffigurazione grafica del lettering presente all'interno dei balloon.

Nel caso della "lingua persiana" presente da pagina 68 fino a pagina 69 [Figura 55.],

Le proposte dell'equipe di traduzione erano tre:

- tradurre la "lingua persiana" tramite un'altra lingua dei segni presente nelle zone dell'attuale Armenia.
- coinvolgere un traduttore di una lingua dei segni diversa dalla LIS
- gesticolare
-

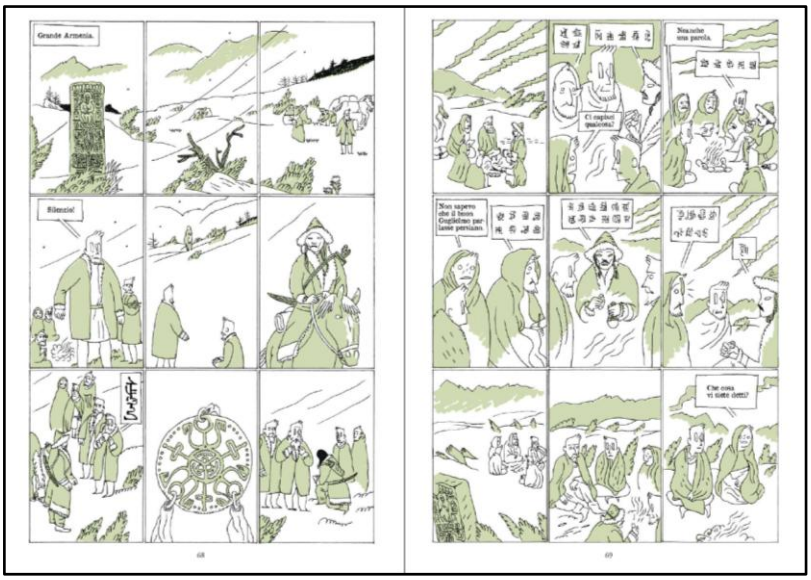


Figura 55. *Dialoghi in "lingua persiana".* Tabilio, 2023

Dopo aver aver avuto un confronto con l'autore ed aver appurato che le scritte non fossero veramente legate ad una lingua ma fossero state create per dare un senso di spaesamento al lettore, proprio come succede per Marco Polo, si è scelto di ricorrere a delle soluzioni grafiche. Data la natura visiva di questa lingua all'interno dei balloon si è mantenuto il lettering originale e la struttura dei dialoghi tra Frate Guglielmo e il soldato Persiano. Le scritte sono state posizionate con un'animazione di comparsa rapida simile alla scrittura dattilografica sullo sfondo, dietro le traduttrici con un effetto in trasparenza [Figura 56.].

Figura 56. *Posizionamento dei caratteri in "lingua persiana" in trasparenza sullo sfondo*. Tabilio, 2023: 09:29

I caratteri hanno continuato ad apparire e scomparire come nel fumetto mentre, la vignetta posizionata a sinistra è rimasta invariata. Questa scelta di omissione dello scorrere delle vignette è stata fatta per permettere al pubblico di concentrarsi sul dialogo delle traduttrici e sullo scorrere dei caratteri. In questo modo, l'effetto narrativo ricercato anche dall'autore ha prodotto una risonanza maggiore negli spettatori permettendo di non perdere i referenti delle traduttrici (Frate Nicola e Marco Polo) nei cambi di punti di vista delle vignette [Figura 57. e Figura 58.]. Le traduttrici, fedeli al TP, hanno calcato le espressioni spaesate dei personaggi che in ogni vignetta rivolgevano lo sguardo perplesso agli altri componenti del gruppo [Figura 58.].

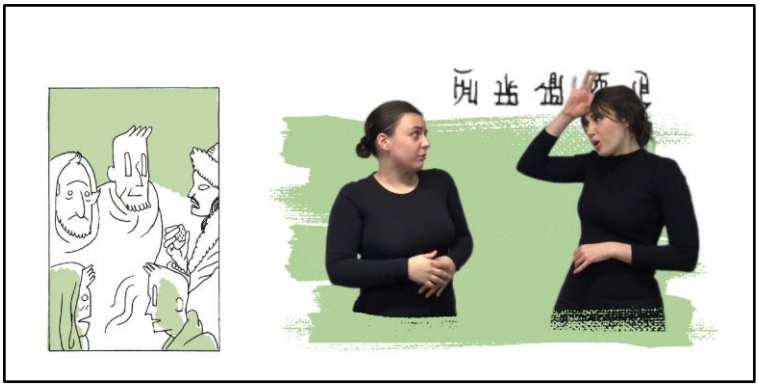


Figura 57. *Espressione di perplessità dei personaggi adottata anche dalle traduttrici.* Tabilio, 2023: 09:35

Figura 58. *Sguardo delle Traduttrici rivolti verso un punto terzo nello spazio per simulare la curiosità e la perplessità dei personaggi.* Tabilio, 2023: 09:38

4.7.5 Accorgimenti tecnici

Nel realizzare in poco tempo un importante numero di riprese le traduttrici hanno lavorato tramite il supporto di un gobbo, che, riportato il testo tramite glosse, ha permesso di avere un supporto linguistico durante le riprese. La posizione delle traduttrici non poteva essere cambiata all'interno del setting, lo stesso valeva per la strumentazione e la videocamera utilizzata per la ripresa. Quest'ultima è sempre stata posizionata alla stessa altezza con la stessa angolatura. Per questo motivo sono state segnalate tramite nastro adesivo le posizioni da mantenere durante il dialogo, durante il monologo e la posizione precisa del treppiede della videocamera.

Nei punti più lunghi e quindi più critici, veniva riletta e rivista l'intera pagina del fumetto in versione originale, per immedesimarsi il più possibile con i personaggi e con la narrazione, si leggevano poi le

glosse per confermare la versione tradotta. Successivamente, veniva eseguita una prova generale, con annotazione dei punti critici e approvazione dell'intero team.

A livello tecnico il gobbo è stato posizionato sotto la videocamera tramite un tablet appoggiato su un leggio. Le riprese sono state realizzate con una videocamera posizionata su un treppiede posizionato frontalmente alle traduttrici.
Un problema rilevato durante le riprese è stata la differenza di altezza delle traduttrici.
Dati i numerosi dialoghi presenti nella traduzione le riprese venivano fatte direttamente con due traduttrici all'interno del setting rendendo evidente la differenza di altezza tra le due.
Questa non permetteva di avere delle inquadrature a mezzo busto corrette, dato che la traduttrice più bassa era ripresa dal seno fino alla testa. Questo problema faceva venire meno la posizione a mezzo busto classica che si era mantenuta durante tutto il lavoro di registrazione e che viene consigliata per una visione completa delle mani nel momento delle riprese. Questo comportava il rischio di incorrere in tagli delle mani per colpa dell'inquadratura.
Per mantenere l'inquadratura a mezzo busto e una visione completa delle mani, dunque, si è utilizzato un supporto per ridurre il divario di altezza tra le due figure.

4.8 Risultati e valutazione del progetto

Grazie a questo elaborato si è potuto sperimentare un nuovo tipo di approccio alla traduzione polisemiotica, lavorando non solo sul testo linguistico ma anche sulle immagini e sulla resa complessiva di un prodotto coerente e fluido per il pubblico sordo. Il risultato è un prototipo sperimentale di fumetto che sfrutta le competenze tecniche di montaggio video oltre che le competenze linguistiche sviluppate nei cinque anni di studio accademico.
La proposta di traduzione realizzata dalle studentesse ha permesso di sperimentare un ambiente di lavoro diverso da quello dell'interpretariato svolto in aula. La traduzione ha messo in luce l'enorme lavoro di ricerca terminologica, lessicale e linguistica che si svolge durante una traduzione. Questo

lavoro linguistico deve essere accompagnato da una sensibilità alla lettura dei fumetti e alla percezione dei piccoli dettagli che l'autore inserisce in ogni vignetta.

Nel processo di traduzione della graphic novel *Marco Polo. La via della seta* (2023), sono state riscontrate diverse difficoltà e limiti da parte delle traduttrici come:

- la resa del registro colloquiale in LIS all'interno di discussioni non reali
- la necessità di rappresentazione della comunità sorda, a cui è rivolta la traduzione, tramite traduttori e traduttrici sordi e sorde all'interno delle riprese.
- un team esperto non solo a livello linguistico, composto da più sordi madrelingua, ma anche a livello tecnico per realizzare un post editing di qualità e una narrazione visiva coerente con la natura del testo e della traduzione.
- la conoscenza approfondita della strumentazione tecnica.

Tramite la traduzione in LIS del fumetto e l'adozione della tecnica del impersonamento, è stato essenziale immedesimarsi nel ruolo che si stava rivestendo studiando le espressioni del viso, la direzione dello sguardo, le inquadrature, i movimenti raffigurati e le caratteristiche del linguaggio del personaggio. È risultata sfidante la tecnica del impersonamento mantenuta per periodi di tempo molto lunghi, essendo stata affrontata durante brevi esercitazioni nelle lezioni svolte in classe.

Al fine di rendere accessibile ad un pubblico maggiore il fumetto sono stati aggiunti i sottotitoli ai dialoghi riportando i balloon e le didascalie con un font accessibile nella parte centrale in basso della schermata. I sottotitoli, in accordo con le norme europee condivise anche da Rai all'interno del documento intitolato *Norme e Convenzioni Editoriali Essenziali* [64] secondo cui:

- si possono inserire massimo 37 caratteri per riga in quanto la velocità di lettura consigliata è di 30 caratteri al secondo, includendo la punteggiatura.
- fedeltà al TP
- sincronizzazione tra sottotitoli e traduzione segnata all'interno del video
- inserimento di rumori o suoni solo se rilevanti per la trama, come nel caso di [Silenzio].

[64] https://www.rai.it/dl/doc/2020/10/19/1603121663902_PREREGISTR_22_feb_2016_-_Norme_e_Convenzioni_essenziali_per_la_composiz...%20-%20Copia.pdf 19/08/2025

La fase di revisione finale ha coinvolto il dott. Mirko Pasquotto e la professoressa Lara Mantovan, che hanno supervisionato il lavoro nel complesso e hanno evidenziato le criticità, discusso le soluzioni adottate e approvato la versione finale della traduzione.
Infine, il prototipo realizzato con questa sperimentazione, permette di toccare con mano l'accessibilità in ambito editoriale e di comprendere la complessità della realizzazione di traduzioni intersemiotiche. L'approccio polisemiotico, invece, ha permesso di analizzare a livello traduttologico nuovi approcci alla traduzione del fumetto. La traduzione infatti ha preso in considerazione il medium del fumetto con tutta la sua natura visiva andando a creare un contenuto che rispettasse la natura dello stesso ma che fosse accessibile per la comunità sorda.

4.9 Conclusioni

Questo capitolo ha analizzato il progetto di traduzione della fumetto *"Marco Polo. La via della seta"* in LIS. Questa proposta di traduzione, funge da caso studio per un approccio accessibile e innovativo nel campo della traduzione intersemiotica e multimodale. Il lavoro, realizzato dalle studentesse del Corso di Laurea Magistrale in Traduzione e interpretazione dell'Università Ca' Foscari Venezia, ha permesso di applicare in modo pratico le teorie traduttologiche sull'accessibilità per superare sfide complesse e creare un prodotto culturale inclusivo.

L'aspetto cruciale del progetto è l'approccio polisemiotico adottato durante il processo di traduzione. Questo ha permesso di integrare la traduzione del testo verbale con un'analisi approfondita degli elementi visivi per avere un processo di traduzione che rispettasse la natura ibrida del fumetto stesso. Questa metodologia ha portato alla creazione di un "video-fumetto" in cui le traduttrici LIS sono affiancate alle vignette, garantendo che la comunicazione visiva del fumetto rimanesse intatta e valorizzata. Il capitolo ha inoltre evidenziato l'evoluzione delle scelte metodologiche, con l'adozione dello stile familiarizzante, per rispettare la natura udente dei personaggi ma che allo stesso tempo, rendesse l'opera accessibile e rispettasse la natura visiva della LIS e delle lingue dei segni.

Il progetto ha permesso alle traduttrici di affrontare e risolvere diverse sfide in ambito traduttologico. Tra queste, la traduzione di una lingua inventata dall'autore, l'applicazione prolungata della tecnica di "impersonamento", la resa visiva dell'oralità della LIS rispettando la postura e le intenzioni delle vignette stesse. La decisione di includere i sottotitoli, seguendo le linee guida europee e le convenzioni editoriali di Rai, ha ulteriormente rafforzato l'impegno per l'accessibilità, rendendo l'opera fruibile a un pubblico ancora più ampio.

In conclusione, la proposta di traduzione che è stata analizzata ha dimostrato che un approccio accessibile alla traduzione non è solo teoricamente possibile, ma è anche attuabile con buoni risultati. Il progetto stesso sottolinea il ruolo vitale dei traduttori come mediatori culturali, capaci di abbattere le barriere comunicative e di arricchire il panorama editoriale e artistico. La possibilità di realizzare uno studio e di approfondire le sfaccettature teoriche in questo ambito, permette di sensibilizzare l'ambito editoriale sulla possibilità di rendere accessibili i prodotti culturali. L'esperienza offre un'importante riflessione sul futuro della traduzione, orientato verso una sempre maggiore integrazione di linguaggi e modalità, al servizio dell'inclusione culturale completa e significativa.

CAPITOLO V

Osservazioni finali e conclusioni

5.1 Osservazioni finali

All'interno di questo ambito di sperimentazione si è cercato di ricavare un progetto che restituisse alla comunità accademica degli spunti di riflessione sulle tecniche di traduzione e sugli approcci traduttologici adottati. Questo caso di studio è stato in primis, motivato dalla passione per la lettura del genere del fumetto. Su questa passione, poi, si è basato su un lavoro di analisi delle poche opere fumettistiche tradotte dall'italiano alla LIS presenti sul mercato editoriale attuale, e della poca bibliografia critica disponibile.

Dopo un attento studio, dunque, è stato possibile mettere in luce il ruolo cruciale del traduttore di LIS come mediatore culturale e linguistico, capace di abbattere le barriere comunicative e di rendere il patrimonio culturale accessibile alla comunità sorda e non solo.

L'analisi del fumetto e della graphic novel in oggetto ha offerto un'opportunità unica per l'esplorazione e la sperimentazione non solo delle tradizionali tecniche di traduzione del testo, ma anche per l'adozione di una prospettiva polisemiotica e intersemiotica nella traduzione del fumetto. Questo approccio ha permesso di valutare i vari processi traduttivi tenendo conto della complessa interazione tra i vari sistemi di segni presenti nell'opera, quali il testo verbale, le immagini, il layout e le convenzioni grafiche del genere. Di conseguenza, la traduzione non si è limitata a una semplice trasposizione linguistica, ma si è configurata come un processo che ha preso in considerazione la totalità dei codici comunicativi dell'opera presa in analisi.

Questo ha permesso di analizzare il fumetto come connubio indissolubile di immagini e testo, dando vita a una narrazione che esige la traduzione di entrambe le forme di linguaggio, sia testo che immagini.

Analizzando il lavoro di questa tesi per capitoli, abbiamo approfondito il fumetto come prodotto editoriale, la sua traduzione e le tecniche adottate oltre che le diverse prospettive, la traduzione del

fumetto in LIS e i prodotti tradotti già disponibili sul mercato andando a poi ad analizzare il caso studio della graphic novel *Marco Polo. La via della seta* (Tabilio, 2023).
Le due proposte di traduzione realizzate dall'Università Ca' Foscari Venezia, il fumetto su Bepi Mazzotti e la graphic novel su Marco Polo, hanno dato la possibilità di mettere in azione queste teorie. Entrambi i progetti, realizzati da studentesse del corso di laurea Magistrale di Traduzione e Interpretazione dell'università Ca' Foscari Venezia, hanno ulteriormente dato prova che è possibile tradurre il fumetto anche in lingue che utilizzano il canale visivo-gestuale come la LIS. Le scelte metodologiche realizzate dalle studentesse, come il passaggio all'approccio familiarizzante in entrambi i progetti, per rispettare l'identità udente dei personaggi, l'uso dell'impersonamento nella resa della traduzione delle componenti scritte all'interno di balloon e didascalie, l'utilizzo del post editing come risorsa per l'interazione naturale con la narrazione, sono esempi tangibili di come la teoria guidi la pratica. La creazione dei video-fumetti ha visto anche l'integrazione di sottotitoli conformi alle normative europee che hanno ulteriormente rafforzato l'impegno per l'accessibilità. L'approccio intersemiotico adottato ha trasformando un'opera statica in un prodotto dinamico e fruibile e accessibile da un pubblico più ampio. Le sperimentazioni da parte di poche realtà come Radio magica, Double effect, Università Ca' Foscari e Bianconero edizioni, hanno permesso di dimostrare come questo approccio traduttivo inclusivo e accessibile dia vita a progetti estremamente utili e interessanti.

Nel processo di traduzione della graphic novel Marco Polo. La via della seta (2023), sono state riscontrate diverse criticità come la resa del registro colloquiale, la necessità di persone sorde all'interno del team di traduzione e delle riprese per dare spazio ai veri protagonisti di questa lingua, persone con una formazione specifica nel post editing, nel montaggio e nella conoscenza della strumentazione fornita. La realizzazione di riprese che coinvolgessero direttamente la comunità sorda segnante avrebbe comportato una naturalezza maggiore nei dialoghi, una discussione più accentuata sulle scelte traduttologiche fatte passo per passo e una partecipazione più attiva da parte dei componenti della stessa comunità all'interno dei due festival che hanno accolto il progetto.
La collaborazione tra queste diverse figure sottolinea come creare un team di lavoro che unisca competenze linguistiche (tipiche del traduttore e di madrelingua esperti) con quelle tecniche per la realizzazione del progetto possa risaltare la natura visiva del fumetto e rispettare la lingua del TA a

livello di tempistiche nella coerenza tra testo, immagine e narrazione. In questo elaborato la realizzazione del post editing è stata realizzata con le competenze minime del team di traduzione che ha cercato, con un approccio creativo, di esaltare la natura visiva della LIS e del fumetto stesso. Questo ha portato all'adozione di soluzioni creative che permettessero al testo di prendere vita, o almeno di muoversi nella pagina per attirare l'occhio dello spettatore verso le immagini presenti sullo schermo.

La proposta di traduzione presa in analisi all'interno di questo elaborato offre un possibile modello pratico per le traduzioni dei fumetti in LIS. La proposta di traduzione realizzata rappresenta un *proof of concept* che permette di valutare la fattibilità a livello tecnico ed editoriale delle traduzioni accessibili affiancandosi a progetti come Pimpa Magica (2022), Dr. Steve Hunters (LIS) – Alla scoperta dei dinosauri (2016), Rebibbia Quarantine (2020), Bepi Mazzotti, il Robinson delle Ville Venete e della bellezza (2022).

L'obiettivo è quello di dare visibilità a questo tipo di elaborati, sperimentare le tecniche traduttive più adatte ai vari contesti di pubblicazione e permettere così alla comunità sorda di avere più pubblicazioni accessibili. L'analisi approfondita delle tecniche di traduzione dall'italiano alla LIS permette di dare uno sguardo alla complessità della resa del testo in un modello intersemiotico, andando ad approfondire le ricerche in campo. All'interno di un'ottica di approfondimento futuro, l'interesse cadrebbe sulla realizzazione di una traduzione dell'intero volume, con un focus sulla naturalezza della traduzione dall'italiano alla LIS. Parallelamente, uno studio sul rapporto tra comunità sorda e genere del fumetto, con un'indagine organizzata con delle interviste e focus group con fruitori sordi, potrebbe aiutare a capire i punti di focus della narrazione del fumetto che catturano l'attenzione delle persone sorde. Anche in ottica educativa, l'utilizzo del fumetto nell'insegnamento dell'italiano come L2 per le persone sorde potrebbe risultare un ottimo spunto per poi realizzare un approccio traduttologico coerente con le esigenze della comunità di arrivo.

5.2 Conclusioni

Questa tesi ha esplorato il fumetto non come un semplice prodotto di intrattenimento, ma come un linguaggio intrinsecamente multimodale e intersemiotico, dimostrando come le sue complesse dinamiche narrative e visive possano essere affrontate attraverso un approccio traduttivo innovativo e inclusivo. Questo progetto è stato sviluppato a partire dalla proposta di traduzione in LIS del fumetto *Marco Polo. La via della seta* (Tabilio, 2023) realizzata dalle studentesse del corso magistrale di Traduzione e interpretazione (a.a. 2024/2025) con lo scopo di esplorare nuove prospettive inclusive all'interno dell'ambito della traduzione editoriale e, soprattutto nell'ambito della traduzione del fumetto. All'interno dell'ambito di studi delle studentesse è risultato estremamente stimolante avere la possibilità di poter sperimentare una vera a propria traduzione in tutte le sue fasi: lettura del TP, confronto con autore e madrelingua LIS, correzione delle bozze di traduzione, utilizzo una sala di registrazione e dei materiali presenti al suo interno, oltre che utilizzo di software per il post editing ed infine il montaggio. Inoltre, questo tipo di progetto ha permesso di toccare con mano il lavoro in team, il project management e le relazioni con il pubblico all'interno delle manifestazioni come la *Venetonight* 2024 e e *il Festival dell'illustrazione Venezia Illustra* 2025.

La prima parte del lavoro ha permesso di esplorare la natura del fumetto andando ad evidenziare le peculiarità strutturali che lo compongono. Si è analizzato il tipo di narrazione, l'abbinamento delle vignette, la struttura dei dialoghi e la sua natura ibrida che lega contemporaneamente al testo scritto e alle immagini durante la lettura.

La seconda parte dell'elaborato ha stabilito le basi teoriche della traduzione del genere del fumetto andando ad evidenziare le criticità del genere letterario e la necessità di adottare un approccio intersemiotico e polisemico da parte dei traduttori. La natura del testo, infatti, non prevede la traduzione dei meri balloon ma si concentra su una visione della narrazione a partire dalla complicità dei vari elementi che compongono la narrazione. Osservare come testo, immagini, layout, disposizione dei colori e delle pagine fornisce al lettore l'intenzione del testo è il primo passo per la realizzazione di una traduzione efficace per questo genere letterario.

Il terzo capitolo ha permesso di analizzare la figura del traduttore e il lavoro di traduzione dalla lingua scritta alla LIS. Sono state analizzate le sfide della traduzione in LIS e approfondito l'approccio familiarizzante adottato nei vari progetti analizzati a fine capitolo, le peculiarità del setting di

traduzione e delle sfide linguistiche nella trasposizione delle onomatopee, espressioni idiomatiche e l'intenzione del testo. È stato realizzato un breve accenno sull'accessibilità del testo per le persone sorde bilingue e le difficoltà della comunità sorda all'interno della comprensione dei testi per poi analizzare l'editoria accessibile sul mercato.

In questa fase sono state analizzate pubblicazioni con la rispettiva traduzione in LIS, come la collaborazione che ha dato vita a FABULIS grazie alla casa editrice Biancoenero edizioni e l'ENS. Successivamente è stata presa in analisi la collana "Sordi: ieri e oggi" (2020) con la rappresentazione della LSF e della LIS all'interno di un formato statico come la vignetta del fumetto, il progetto di traduzione in LIS della "*Pimpa Magica*" (2022) e "*Dr. Steve Hunters (LIS) – Alla scoperta dei dinosauri*" (2016) di Radio Magica e infine, Rebibbia Quarantine (2020) tradotta da Double effect. L'obiettivo è stato quello di analizzare gli approcci traduttologici e le tecniche applicate alle varie sperimentazioni, dall'esplicitazione alla compensazione, dalla traduzione intersemiotica alla distinzione tra approcci familiarizzati ed estranianti.

Tale analisi preliminare ha fornito gli strumenti analitici necessari per affrontare la traduzione del fumetto tramite un sistema semiotico complesso, in cui testo, immagini e impaginazione si fondono per creare un significato unificato. Durante il processo di traduzione, dunque, non ci si è limitati alla mera conversione di parole, ma si è estesa all'interpretazione e alla resa di elementi extralinguistici, come la gestualità dei personaggi, le espressioni facciali e le onomatopee in modo tale che fosse coerente con la cultura d'arrivo.

Infine le conclusioni hanno permesso di dare uno sguardo più generale al progetto nella sua completezza dando spazio a criticità e creatività dello stesso.

La traduzione in LIS non è solo un atto di inclusione, ma un'opportunità per le case editrici di raggiungere un nuovo pubblico e di differenziarsi sul mercato portando innovazione e inclusione.

In definitiva, questo studio ha confermato che l'accessibilità nella traduzione non è un'opzione, ma un'esigenza fondamentale per promuovere l'inclusione sociale. L'esperienza di traduzione collaborativa, tipica degli ambienti accademici, si è rivelata una fucina di innovazione, capace di fornire soluzioni pratiche a sfide complesse. Si auspica che questa ricerca possa fungere da punto di partenza per futuri studi che esplorino la traduzione intersemiotica in altri contesti, contribuendo a

diffondere la consapevolezza del valore della traduzione come motore di equità e comprensione culturale.

BIBLIOGRAFIA

Abbate, A. (2021). *Tra Comics e Manga.* Politecnico di Milano https://www.politesi.polimi.it/handle/10589/220033

Barbieri, D. (1991). *I linguaggi del fumetto*. Milano: Bompiani

Barbieri, D. (2009). *Breve storia della letteratura a fumetti*. Roma: Carocci Editore.

Barbieri, D. (2022). *Semiotica del fumetto*. Roma, Carocci Editore.

Baru. (1995). *L'autoroute du soleil*. Tournai: CASTERMAN.

Baru. (2000). *L'autoroute du soleil*. Bologna: Coconino Press.

Bertone, C. (2013). *Pinocchio in LIS*. Venezia: Cafoscarina. https://cafoscarina.it/video/pinocchio-in-lis/#

Bocchetti, A. (2024). *Il nostro cane Max*. Roma: Bianconero edizioni.

Branchini, C., Mantovan, L. (2022). *Introduzione*, in Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS). Branchini, C. & Mantovan, L. Venezia: Ca' Foscari Edizioni (pp. 17-23) https://edizionicafoscari.unive.it/media/pdf/books/978-88-6969-645-9/978-88-6969-645-9_bS5Yk0o.pdf

Buonomo, V., Celo, P. (2014). *L'interprete di lingua dei segni italiana* - Problemi linguistici, aspetti emotivi, formazione professionale. Milano: Hoepli.

Calderone, C., (2022). *Registro e cortesia*, in in Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS). Branchini, C. & Mantovan, L. Venezia: Ca' Foscari Edizioni (pp. 863-870) https://edizionicafoscari.unive.it/media/pdf/books/978-88-6969-645-9/978-88-6969-645-9_bS5Yk0o.pdf

Cavagnoli, F. (2012). *La voce del testo*. Milano: Feltrinelli Editore.

Cecchetto, C. & Checchetto A. (2022). *Tipi di frase*, in Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS). Branchini, C. & Mantovan, L. Venezia: Ca' Foscari Edizioni (pp. 525-562) https://edizionicafoscari.unive.it/media/pdf/books/978-88-6969-645-9/978-88-6969-645-9_bS5Yk0o.pdf

Cecchetto, C., (2022*). Racconto e impersonamento*, in Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS). Branchini, C. & Mantovan, L. Venezia: Ca' Foscari Edizioni (pp. 281-283) https://edizionicafoscari.unive.it/media/pdf/books/978-88-6969-645-9/978-88-6969-645-9_bS5Yk0o.pdf

Celotti, N. (2018). *The Translator of Comics as a Semiotic Investigator*. In F. Zanettin, *Comics in Translation*. Londra: Routledge.

Chiarello, M., & Klein, T. (2013). *The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics*. Watson-Guptill.

Ciociola, C., & D'Achille, P. (2020). *L'italiano tra parola e immagine: graffiti, illustrazioni, fumetti*. Firenze: Accademia della Crusca. https://www.goware-apps.it/free/free_pub/crusca_italiano_tra_parola_e_immagine.pdf

Cohn, N. (2011). *A different kind of cultural frame: an analysis of panels in American comics and Japanese manga*. Image & Narrative. . https://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/128/99

Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics*. Londra: A&C Black.

Crepax, G. (1965). *Valentina*. Milano: Milano Libri.

Crippa, A., & Pasini, A. (2021). *Scrivere per il fumetto. Dall'idea alla sceneggiatura*. Milano: Editrice Bibliografica.

Cuvellier, V. (2024). *La zuppa dell'orco*. Roma: Bianconero edizioni.

Dano, Cantin,Y., Rames, C., a cura di, A. Di Renzo, C. Gazzeri. (2016). *Jean il sordo*. Il treno.

Dano, Cantin,Y., Rames, C., a cura di, A. Di Renzo, C. Gazzeri. (2016). *La figlia di Jane*. Il treno.

Delabastita, D. (1989). *Translation and Mass-Communication: Film- and T.V.* in Translation as Evidence of Cultural Dynamics. (pp. 193-218). Amsterdam: Babel. John Benjamins Publishing Company.

Delfini, A., Maggiore, G., Marras, A., Paolucci, V. (2019) *Fratelli del silenzio. La storia di Antonio Magarotto*. Il treno.

Dotta, A. (2023). *Manuale di colorazione digitale per l'illustrazione e il fumetto*. Tecniche, materiali e trucchi per diventare professionista. Latina: Tunué.

Eco, U., & Nergaard, S. (1998). *Semiotic approches.* In M. Baker, Encyclopaedia of Translation Studies (pp. 218–222). Londra: Routledge.

Eisner, W. (1990). *Comics & Sequential Art.* Stati Uniti: Poorhouse Press.

Ekman, P. (2008). *Te lo leggo in faccia. Riconoscere le emozioni anche quando sono nascoste.* Amrita.

Fontana, S. (2013). *Tradurre lingue dei segni. Un'analisi multidimensionale*. Mucchi: Mucchi Editore.

Fornasiero, E. (2022). *Lessico nativo*, in Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS). Branchini, C. & Mantovan, L. Venezia: Ca' Foscari Edizioni (pp. 251-277) https://edizionicafoscari.unive.it/media/pdf/books/978-88-6969-645-9/978-88-6969-645-9_bS5Yk0o.pdf

Gallina, P., Kerstulovich, A., Vanzella, L. (2022). *Bepi Mazzotti, il Robinson delle Ville Venete e della bellezza.*Treviso: Cierre Edizioni.

Giacubbo, G., (2014). *Collana primi segni.* Il treno.

Giura, V., Burgyan, E. (2019). *Il viaggio di Bobo e Campi*, Roma: Mason Perkind Deafness Fund.

Gorlée, D. L. (1994). *Semiotics and the Problem of Translation*. Amsterdam: Rodopi.

Goscinny. (1960). *Asterix Et Les Goths*. Neuilly-sur-Seine: Dargaud

Gottlieb, H. (1998) '*Subtitling', in Mona Baker*. In The Routledge Encyclopedia of Translation. Londra: Routledge.

Groensteen, T. (2012). *Il sistema fumetto*. Roma: ProGlo.

Hall, S. (1980). *Cultural studies: two paradigms*. Media, Culture and Society Vol. 2. https://www.google.it/books/edition/Comics_in_Translation/6m1ACwAAQBAJ?hl=it&gbpv=1&dq=(Eco+%26+Nergaard,+1998&pg=PA34&printsec=frontcover

Jakobson, R. (1960). *Concluding statement: Linguistics and poetics*,. In A. Thomas, *Style in language* (pp. 350–377). Cambridge.

Jakobson, R. (1969). *Linguistic and Poetics*. In T. Sebeok (Ed.), Style in Language (pp. 350-377). Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press.

Jakobson, R. (1992). *On Linguistic Aspect of translation*, in Rainer Schulte and John Biguenet. (pp.232-239) Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press. https://web.stanford.edu/~eckert/PDF/jakobson.pdf

Kaindl, K. (1999). *Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation*. https://2024.sci-hub.se/4549/f5e6912bd10edd4efd469dc0859e61f8/kaindl2000.pdf

Kaindl, K. (2004). *Multimodality in the Translation of Humour in Comics*. In E. Ventola, C. Cassily, & M. Kaltenbacher, *Perspectives on Multimodality* (pp. 173–192). Amsterdam: John Benjamins.

Lonati, L. (2016). *Alice nel paese delle mani*, Il Treno.

Marrone, G. (2005). *Il fumetto fra pedagogia e racconto. Manuale di didattica dei comics a scuola e in biblioteca*. Latina: Tunué.

Mayoral Asensio, Roberto, Dorothy Kelly & Natividad Gallardo (1988). *'The Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation'*, (pp. 356–367). Montréal: Meta.

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics*. New York: Harper Collins.

McCloud, S. (2018a). *Capire, Fare e Reinventare il Fumetto* – Parte Prima. Milano: BAO Publishing.

McCloud, S. (2018b). *Reinventare il Fumetto* – Parte Seconda. Milano: BAO Publishing.

McCloud, S. (2018c). *Capire, Fare e Reinventare il Fumetto* – Parte Terza. Milano: BAO Publishing.

Morgana, S. (2020). *Avventure dell'italiano a fumetti*. In C. Ciociola & P. D'Achille, *L'italiano tra parola e immagine: graffiti, illustrazioni, fumetti*. Firenze: Accademia della Crusca. https://www.goware-apps.it/free/free_pub/crusca_italiano_tra_parola_e_immagine.pdf

Morris, & Goscinny, R. (1983). *Lucky Luke*. Marcinelle: Dupuis.

Morris, & Goscinny. (2012). *Lucky Luke* - Volume 1 - Billy The Kid. Ashford: Cinebook.

Osimo, B. (2004). *Manuale del traduttore*. Milano: HOEPLI EDITORE.

Pietrini, D. (2008) *Parola di papero. Storia e tecniche della lingua dei fumetti Disney*, Firenze: Franco Cesati Editore.

Pino, F., Lerose L. (2022) *La sfida di Lepre e Riccio*. Roma: Mason Perkind Deafness Fund.

Popovič, A. (2006). *La scienza della traduzione*. Milano: Hoepli.

Posocco, C. P. (2005). *MangArt. Forme estetiche e linguaggio del fumetto giapponese*. Genova: Costa & Nolan.

Postema, B. (2013). *Narrative Structure in Comics*. New York: Palgrave Macmillan.

Pratt, H. (1990). *Fable of Venice*. Comics Lit.

Pratt, H. (1990). *Fable of Venice*. Comics Lit.

Pratt, H. (2009). *Saint-Exupéry*. L'ultimo volo. Milano: Rizzoli Lizard

Pratt, H. (2012). *Corto Maltese. Favola di Venezia*. Roma: Lizard.

Pratt, H. (2012a). *Corto Maltese - 8. Suite caribeana*. Milano: Rizzoli.

Pratt, H. (2012b). *Corto Maltese. Favola di Venezia*. Roma: Lizard.

Rota, V. (2018). *Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats*. In F Zanettin, *Comics in translation*. Londra: Routladge.

Salmon, L. (2017). *Teoria della traduzione*. Milano: Franco Angeli.

Satrapi, M. (2023). *The Complete Persepolis*. New York: Pantheon Books.

Schnetzer, M., (2003) *Problems in the translation of comics and cartoons*. http://www-unix.oit.umass.edu/~michaela/Writing/writing_samples.html

SegniAmo Bimbi. (2023). *Alfabeto manuale*. Modena: Logos.

SegniAmo Bimbi. (2023) *Piccolo Vocabolario bebè e genitori*. Modena: Logos.

Spiegelman, A. (1986). *Maus*. New York: Pantheon Books

Spiegelman, A. (2010). *Maus*. Torino: Einaudi.

Spiegelman, A. (2011). *MAUS*. Londra: Viking.

Tabilio, M. (2024). *Marco Polo. La via della seta*. Vicenza: Becco Giallo.

Zanettin, F. (2008). *Comics in Translation*. Londra: Routledge.

Zanettin, F. (2015). *Comics in Translation* (Ebook Published). Londra: Routledge.

SITOGRAFIA

Associazione BarchettaBlu. (n.d.). Retrieved September 26, 2025, from Associazione BarchettaBlu website: http://www.barchettablu.it 23/08/2025

Balloon e parole | Museo Officina dell'Educazione. (n.d.). | Museo Officina Dell'Educazione. From https://www.doc.mode.unibo.it/sale-blu/sala-del-fumetto/larte-del-fumetto/la-grammatica-del-fumetto/balloon-e-parole 24/07/2025

BeccoGiallo, E. (2024). Good Morning con BeccoGiallo - Marco Polo. La via della seta. https://www.youtube.com/watch?v=Roh8zLz1z3I 03/09/2025

BeccoGiallo, E. (2024a, January 13). Good Morning con BeccoGiallo - Marco Polo. La via della seta. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Roh8zLz1z3I 01/09/2025

BemboLab: Dipartimento Studi Linguistici e Culturali Comparati. (n.d.). from Università Ca' Foscari Venezia website: https://www.unive.it/pag/40828/ 03/09/2025

Bevilacqua La Masa | Comune di Venezia. (n.d.). from home | Comune di Venezia. website: https://www.comune.venezia.it/content/fondazionebevilacqua-la-masa 23/08/2025

Canva – website: https://www.canva.com/it_it/free/ 26/09/2025

Cenni sulla storia del Fumetto - Biblioteca di Spinea. (n.d.). Biblioteca Di Spinea; https://www.biblioteca-spinea.it/sezioni/sezione-fumetti/cenni-sulla-storia-del-fumetto/ 24/07/2025

Censorship and comics » JRMora, cartoons. (2021, April 22). https://jrmora.com/en/censorship-and-comics/ 10/08/2025

Clausi, M. (2007). Kinart, lezioni di fumetto online!: Disegno5, Clausi: Impostazione della gabbia. Kinart, Lezioni Di Fumetto Online! https://tutorialkinart.blogspot.com/2007/06/disegno5-impostazione-della-gabbia_18.html 12/07/2025

Contributors to Peanuts Wiki. (n.d.). March 1955 comic strips | Peanuts Wiki | Fandom. Peanuts Wiki; Fandom, Inc. https://www.ilpost.it/2022/11/26/strisce-peanuts-piu-viste-schulz/ 31/06/2025

Cooperativa il treno, realizzazione studio Agostini,. (2016). Jean Il Sordo : Il Treno. from Il Treno website: https://www.iltreno33.it/jean-il-sordo/ 26/09/2026

Cooperativa il treno, realizzazione studio Agostini,. (2016). La figlia di Jean : Il Treno. from Il Treno website: https://www.iltreno33.it/la-figlia-di-jean/ 26/09/2026

Cooperativa il treno, realizzazione studio Agostini,. (2019). Fratelli di Silenzio. La storia di Antonio Magarotto : Il Treno. from Il Treno website: https://www.iltreno33.it/fratelli-di-silenzio-la-storia-di-antonio-magarotto/ 26/09/2026

Daily Garfield Strips 1978-2023 : Jim Davis : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive. (2024, January 1). Internet Archive. https://archive.org/details/garfield-complete/Garfield%202009/ 10/07/2025

Double Effect. "REBIBBIA QUARANTINE" episodio 2. di ZeroCalcare. (2020) web site: https://www.facebook.com/reel/562748617682737/?locale=it_IT 10/06/2025

Dr. Steve Hunters (LIS) - Alla scoperta dei dinosauri | Radio Magica. (2016). Radio Magica; https://www.radiomagica.org/libri-per-tutti/dr-steve-hunter-lis-alla-scoperta-dei-dinosauri-parte-1/ 17/07/2025

Event: Tradurre il Fumetto a Treviso con Mazzotti alla scoperta del Veneto - Unive. (2023). Retrieved, from Università Ca' Foscari Venezia website: https://www.unive.it/data/33113/5/77530 19/07/2025

Ferraiuolo, A. (2020, October 14). Cinque storie che rompono la quarta parete | Storie di Paperi. Storie Di Paperi; https://www.storiedipaperi.com/2020/10/14/cinque-storie-che-rompono-la-quarta parete/#:~:text=La%20rottura%20della%20quarta%20parete,uno%20sfondamento%20della%20quarta%20parete. 25/07/2025

Fiamma, A. (2021, September 20). Che cos'è la "super vignetta"? - Fumettologica. from Fumettologica website: https://fumettologica.it/2021/09/super-vignetta-fumetti/ 26/09/2025

fumetti, linguaggio dei - Enciclopedia - Treccani. (n.d.). Treccani. https://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-dei-fumetti_(Enciclopedia-dell'Italiano)/ 16/09/2025

Fumetto - Enciclopedia - Treccani. (n.d.). Treccani. https://www.treccani.it/enciclopedia/fumetto_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/ 21/07/2025

Fumétto - Significato ed etimologia - Vocabolario - Treccani. (n.d.). https://www.treccani.it/vocabolario/fumetto/ 11/05/2025

Galavotti, E. (n.d.). Glossario del fumetto. HOMOLAICUS.Com - Materiali Di Umanesimo Laico e Socialismo Democratico. https://www.homolaicus.com/linguaggi/glossario_fumetto/ 31/07/2025

Il PD e il grafigioco del balloon | Fumettologicamente. (2010, February 28). Fumettologicamente; https://www.facebook.com/WordPresscom. https://fumettologicamente.wordpress.com/2010/02/28/il-pd-e-il-grafigioco-del-balloon/ 07/08/2025

Immovable Ladder Status Quo Ladder Window Church Holy Sepulchre Jerusalem — Stock Photo © ElenaDijour #186087194. (n.d.). from DepositPhotos website: https://depositphotos.com/photo/immovable-ladder-status-quo-ladder-window-church-holy-sepulchre-jerusalem-186087194.html 26/09/2025

Jappo. (2017a, February 27). Marco Polo, La via della Seta - Intervista a Marco Tabilio - ABCina. ABCina; https://www.facebook.com/ABCinablog/. https://www.abcina.it/2017/02/27/marco-polo-la-via-della-seta-intervista-a-marco-tabilio/#:~:text=1.,il%20volo%20prima%20o%20poi. 13/08/2025

Le strisce dei Peanuts che avete letto di più - Il Post. (2022, November 26). Il Post; Il Post. Franco

Cesati Editore https://www.ilpost.it/2022/11/26/strisce-peanuts-piu-viste-schulz/ 31/06/2025

Marco Polo. La via della seta – BeccoGiallo. (n.d.). BeccoGiallo – Graphic Journalism, Webcomics e Cultura Pop. https://www.beccogiallo.it/negozio/biografie/marco-polo-la-via-della-seta/ 01/09/2025

Marco Polo. La via della seta – BeccoGiallo. (n.d.). from BeccoGiallo – Graphic Journalism, webcomics e cultura pop website: https://www.beccogiallo.it/negozio/biografie/marco-polo-la-via-della-seta/ 01/09/2025

Minente, F. (2015, November 26). Tutti i colori di Tintin - Living Corriere. Living; https://www.facebook.com/Living.Corriere/. https://living.corriere.it/arte/tutti-i-colori-di-tintin/ 20/07/2025

Multimediale - Significato ed etimologia - Vocabolario - Treccani. (n.d.). Treccani. Retrieved https://www.treccani.it/vocabolario/multimediale/ 21/07/2025

Onomatopee - Enciclopedia - Treccani. (n.d.). Treccani. https://www.treccani.it/enciclopedia/onomatopee_(La-grammatica-italiana)/ 29/08/2025

Paperino e la stravaganza pennuta (I TL 3219-4) | I.N.D.U.C.K.S. (n.d.). I.N.D.U.C.K.S. Retrieved https://inducks.org/story.php?c=I+TL+3219-4 02/08/2025

Pimpa Magica | Radio Magica. (2022). from Radio Magica website: https://www.radiomagica.org/pimpa-magica/ 25/08/2025

Pinocchio in LIS - Cafoscarina. (2023, September 28). https://cafoscarina.it/video/pinocchio-in-lis/ 10/08/2025

Radio Magica. (2022, December 9). Pimpa e l'arcobaleno scolorito (LIS). Youtube. https://youtu.be/ilqVhFV_u5U?si=HbHaa3TNwq7zE-JR 25/08/2025

Radio Magica. (2022, December 9). Pimpa perde i pallini rossi in bagno (LIS). https://www.youtube.com/watch?v=Yv1it8SwECM 25/08/2025

REBIBBIA QUARANTINE" episodio 2. (2020) . ZeroCalcare. Instagram website: https://www.instagram.com/tv/B9_hI9TKYLw/?igsh=NnJhbmNlb2txZ2Rt 10/06/2025

RepTv News, Matite: le mappe fantastiche del Marco Polo segreto - la Repubblica. (2015, September 9). from la Repubblica website: https://www.repubblica.it/rubriche/comics/2015/09/09/video/reptv_news_matite_le_mappe_fantastiche_del_marco_polo_segreto-422984726/ 21/08/2025

Rocca, F. M. (2018, November 8). L'ABC del fumetto - FONDAZIONE MAGNANI ROCCA. FONDAZIONE MAGNANI ROCCA; https://www.facebook.com/magnanirocca/. 10/07/2025

Roma, C. il treno, realizzazione studio Agostini,. (n.d.-a). Jean Il Sordo : Il Treno. Il Treno. https://www.iltreno33.it/jean-il-sordo/ 30/08/2025

Romeo, G. (2020, November 27). Piccolo dizionario delle onomatopee Disney (terza parte: P - Z). Storie Di Paperi; https://www.facebook.com/treettaricubicidimonete/. https://www.storiedipaperi.com/2020/11/27/piccolo-dizionario-delle-onomatopee-disney-terza-parte-p-z/ 10/09/2025

Scuola di fumetto e scrittura Siena. (2023, March 20). Corso di fumetto online: Gestiamo i colori. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=enWj7WTnYJY 20/07/2025

Sordità - ENS. (n.d.). website: https://www.ens.it/sordita/ 21/08/2025

Sottotitoli, il sito di Rai Accessibilità per le disabilità sensoriali. from Rai.it website: https://www.rai.it/dl/doc/2020/10/19/1603121663902_PREREGISTR_22_feb_2016_-_Norme_e__Convenzioni_essenziali_per_la_composiz...%20-%20Copia.pdf 19/08/2025

Tivitti, T. (2019, July 5). Tradurre i fumetti: tra i compiti più difficili per un traduttore - ANITI. Aniti. https://www.aniti.it/tradurre-i-fumetti-tra-i-compiti-piu-difficili-per-un-traduttore/ 4/08/2025

Todescan, G. (2023, March 8). Una graphic novel ricorda Bepi Mazzotti, pioniere della

salvaguardia delle ville venete - AND - A Nordest Di che... AND - A Nordest Di Che...; https://www.facebook.com/anordestdiche. https://www.anordestdiche.com/bepi-mazzotti-graphic-novel/ 12/08/2025

TOEPFFER, Rodolphe - Enciclopedia - Treccani. (n.d.). https://www.treccani.it/enciclopedia/rodolphe-toepffer_(Enciclopedia-Italiana)/ 3/06/2025

Tradurre fumetti, manga e graphic novels: ecco le differenze. (n.d.). from www.studiokosmos.com website: https://www.studiokosmos.com/news/tradurre-fumetti-manga-e-graphic-novels-ecco-le-differenze 10/09/2025

Traduzione e lingua - Enciclopedia - Treccani. (n.d.). Treccani. From https://www.treccani.it/enciclopedia/traduzione-e-lingua_(Enciclopedia-dell'Italiano)/ 04/08/2025

Un balloon è un balloon è un balloon | Fumettologicamente. (2010, February 11). Fumettologicamente website: https://fumettologicamente.wordpress.com/2010/02/11/un-balloon-e-un-balloon-e-un-balloon/ 3/06/2025

Un diverso modo di leggere: il fumetto | Fondazione Gualandi. (n.d.). Fondazione Gualandi website: https://www.fondazionegualandi.it/la-ricerca-sulla-sordita/contributi-a-tema-educativo/un-diverso-modo-di-leggere-il-fumetto 22/06/2025

VEASYT Live! - Video Interpretariato Remoto. (n.d.). Interprete e Mediatore Online - VEASYT Live! - Video Interpretariato Remoto. https://live.veasyt.com/interpretelis 16/07/2025

VENDITORI DI GRANOTURCO – Venessia.com. (2019, February 22). Venessia.Com. https://www.venessia.com/venditorigranoturco/ 6/07/2025

veneziaILLUSTRA | Comune di Venezia. (2025, January 10). from Comune di Venezia. website: https://www.comune.venezia.it/it/content/veneziaillustra 23/08/2025

Wondershare Filmora - Software di editing video facile da usare., from Wondershare Filmora – AI-Powered Video Editing Software website: https://filmora.wondershare.net/it 10/06/2025

RINGRAZIAMENTI

Ringrazio tutte le persone che mi hanno accompagnata durante questo percorso di studi.

Ringrazio le mie docenti e i miei docenti per aver infuso in me la passione e la volontà di continuare questo cammino. Ringrazio la mia relatrice e il mio correlatore per aver guidato questo percorso e questo elaborato facendo fiorire in me la passione per questa materia, per la LIS e per il lavoro di interprete.

Ringrazio l'autore della graphic novel, Marco Tabilio, per aver concesso a noi studentə di sperimentare con la sua opera.

Ringrazio la mia famiglia, supporto fondamentale e costante durante tutti questi anni.

Ringrazio mia sorella, per essere parte di ogni mia avventura.

Ringrazio il mio compagno, per essere complice, casa e amore.

Ringrazio i miei amici, compagni nei momenti belli e quelli meno.

Ringrazio la banda San Stin per il supporto, le lacrime, i sorrisi e le avventure vissute insieme.

Ringrazio la vita per questa enorme opportunità.