

Da fumetto a video fumetto

Garantire l'accessibilità attraverso la traduzione intermodale dall'italiano alla LIS

Lara Mantovan

Università Ca' Foscari Venezia, Italia

Mirko Pasquotto

Università Ca' Foscari Venezia, Italia

Abstract This study investigates the interlinguistic and intermodal translation of comics from Italian to Italian Sign Language (LIS). A group of Master's students in Translation and Interpreting at Ca' Foscari University of Venice translated two graphic novels, combining static images with the dynamism of signs in a video comic. The analysis explores both technical and linguistic aspects. Key linguistic challenges include using role-shift and maintaining spatial coherence between LIS translation and the visual elements illustrated in the panels. The presence of a Deaf reviewer in the translation team is crucial in assessing the translation's accuracy, adequacy, and usability.

Keywords Graphic novel. Video comic. Italian Sign Language. Translation strategies. Visual coherence.

Sommario 1 Introduzione. – 2 Classificazione e caratteristiche distintive del fumetto. – 3 La LIS nei fumetti. – 4 Laboratorio di traduzione di fumetti a Ca' Foscari. – 4.1 I progetti di traduzione di fumetto in LIS. – 4.2 Metodologia. – 4.3 Analisi delle scelte traduttive. – 4.4 Discussione. – 5 Conclusione.

1 Introduzione

Il fumetto, noto come la ‘nona arte’ (Beylie 1964), è una forma letteraria narrativa che coniuga testo scritto e immagine e si sviluppa attraverso sequenze di vignette interdipendenti. Nonostante sia spesso erroneamente considerato prodotto letterario per soli bambini, il fumetto in realtà rappresenta un mezzo comunicativo versatile e adatto a lettori e lettrici di tutte le età (Rifkind, Christopher 2019).

La convergenza di codici multipli rende il fumetto particolarmente complesso da tradurre (Zanettin 1998; Kaindl 1999; Taran 2014). Alcune sfide traduttive dipendono dalla lingua di partenza e d’arrivo e riguardano aspetti come i riferimenti culturali, l’umorismo, le onomatopее, i giochi di parole e le forme di linguaggio figurato. Altre sfide traduttive, di natura linguistica o tecnica, prescindono dal tipo di combinazione linguistica e interessano aspetti come la difficoltà nel tradurre elementi linguistici presenti al di fuori delle nuvolette (es. onomatopее, iscrizioni, incisioni) o la necessità di inserire il testo tradotto nelle nuvolette nel rispetto dei limiti di spazio.

Una nuova frontiera in questo ambito consiste nella traduzione del fumetto dalla forma scritta di una lingua vocale a una lingua dei segni. Oggi, in una società più attenta alle diversità e all’importanza di includere le minoranze, i tempi sono maturi per pensare di rendere accessibile uno strumento comunicativo e versatile come il fumetto anche alle persone Sorde¹ segnanti. L’integrazione di una lingua dei segni all’interno di un fumetto non è tuttavia un’operazione semplice e immediata in quanto comporta la risoluzione di criticità importanti sul piano sia linguistico che tecnico. Questo articolo presenta due sperimentazioni di traduzione di fumetti nella lingua dei segni italiana (LIS) sviluppate grazie al lavoro di un gruppo di studenti dell’Università Ca’ Foscari Venezia e propone una riflessione sulle principali problematiche e sulle strategie che possono essere messe in campo per tentare di ovviarle.

L’articolo è strutturato in 6 sezioni. Nella sezione 2 si presenta le peculiarità del fumetto e si discute brevemente come il fumetto può essere classificato in base alle sue caratteristiche formali e strutturali. Nella terza sezione vengono analizzate le sperimentazioni preesistenti in cui si è tentato di integrare la LIS in storie a fumetti. La quarta sezione è dedicata ai due progetti sperimentali di traduzione di fumetto dall’italiano alla LIS sviluppati grazie al lavoro sinergico tra studenti e docenti del corso di Laurea magistrale in Traduzione e interpretazione dell’Università Ca’ Foscari Venezia. L’analisi del

1 In questo contributo si segue la convenzione diffusa di indicare con ‘sordo’ la sordità intesa come perdita uditiva e con ‘Sordo’ la sordità intesa come condizione di appartenenza alla comunità Sorda.

lavoro svolto offre l'opportunità di avanzare riflessioni linguistiche, traduttologiche e tecniche in un settore ancora inesplorato. Nell'ultima sezione si propongono riflessioni conclusive.

2 Classificazione e caratteristiche distintive del fumetto

I fumetti sono prodotti multimodali che sfruttano elementi linguistici e grafici per costruire significati. Le immagini e i segni grafici non si limitano ad accompagnare il testo, ma sono essi stessi veicolo di informazioni. Per comprendere un fumetto, i lettori devono decodificare parole e disegni dapprima separatamente e poi nella loro relazione reciproca. Questa esperienza di lettura basata sulla decodifica di codici multipli consente all'autore del fumetto di instaurare una forte componente interazionale con i lettori (McCloud 1993). Queste peculiarità rendono il fumetto un potente veicolo per la trasmissione di contenuti culturali, politici e sociali nonché uno strumento utile per scopi didattici (Bianchi, Farellò 2013).

Gli studi letterari sul fumetto hanno messo in luce quattro tipologie diverse per forma, struttura e distribuzione (Rifkind, Christopher 2019): a) le strisce a fumetti (*comic strip*), nate alla fine del XIX secolo e pensate per la pubblicazione sui quotidiani (es. *Peanuts*), b) storie a fumetti (*comic book*), ovvero storie brevi nate negli anni Trenta e organizzate in pubblicazioni regolari e frequenti (es. *Topolino*), c) fumetti digitali (*digital comic*), strisce o storie a fumetti prodotte e distribuite digitalmente, e d) romanzi a fumetti (*graphic novel*), ovvero storie a fumetti piuttosto lunghe e soprattutto autoconclusive. I fumetti si differenziano inoltre per la varietà di generi che possono comprendere, tra cui i fumetti dei supereroi, avventura, azione, western, horror, humour e fantasy.

Come già menzionato, il fumetto comprende tre diversi livelli di narrazione: il testo, l'immagine e la relazione tra testo e immagine. Secondo Rifkind e Christopher (2019), i principali elementi strutturali che lo caratterizzano dal punto di vista grafico sono: a) la vignetta, un'illustrazione statica che rappresenta un'unità di azione, b) lo spazio tra le vignette (*gutter*), che suggerisce il passare del tempo o un cambio di prospettiva, c) le nuvolette (*balloon*) contenenti le parole o i pensieri dei personaggi e d) le didascalie contenenti informazioni date da una voce narrante onnisciente. Dal punto di vista linguistico, i testi si caratterizzano per il tentativo di avvicinarsi per quanto possibile alla lingua parlata, grazie all'uso frequente di esitazioni, interruzioni ed espressioni colloquiali e idiomatiche (Zanettin 1998).

3 La LIS nei fumetti

L'integrazione della LIS nel fumetto costituisce un ambito ancora pressoché inesplorato. Sono pochissime le sperimentazioni disponibili e, in ogni caso, non sono (ancora) sostenute da ricerche e riflessioni a livello scientifico.² I pochi fumetti con la LIS ad oggi disponibili hanno messo in luce due possibili direzioni.

La prima sperimentazione consiste nell'inserimento all'interno delle vignette di illustrazioni di segni della LIS. Un esempio che rappresenta questo tipo di proposta è rappresentato da una trilogia di storie a fumetti su figure di spicco della storia della comunità Sorda a cura della Cooperativa Il Treno.³ In queste storie a fumetti, disponibili su supporto cartaceo, il testo prodotto da personaggi segnanti viene proposto in forma bilingue: la LIS è rappresentata mediante una selezione di segni illustrati in corrispondenza dei personaggi (nella figura 1 sono rappresentati i seguenti segni dall'alto al basso: FUTURO, COSTRUIRE e VOI), mentre il testo in italiano, più ricco e articolato, è presente nella nuvoletta.

Un accorgimento grafico adottato dagli autori per segnalare che la parte testuale è segnata e non pronunciata a voce è rappresentato dal distacco della pipetta dalla nuvoletta e dal direccionamento della pipetta verso le mani del personaggio (Il Treno 2022).

Una diversa modalità di integrazione della LIS nel fumetto è stata sperimentata da Fondazione Radio Magica⁴ nel progetto Pimpa Magica,⁵ all'interno del quale è stata realizzata la traduzione in LIS di dieci storie a fumetti della Pimpa del fumettista Tullio Altan. Questa proposta consiste nella trasformazione del fumetto in un video fumetto dove vari elementi interagiscono in modo dinamico sfruttando le potenzialità del digitale: le immagini del fumetto sono state animate, i dialoghi tra i personaggi sono disponibili in italiano parlato, in italiano scritto (attraverso sottotitoli) e in LIS. La traduzione dei dialoghi dall'italiano alla LIS è stata inserita integrando il video di una traduttrice direttamente nel video fumetto. Nella figura 2 è rappresentato un fermo immagine in cui si può vedere la combinazione tra disegno, testo in italiano scritto e segni (qui si vede il segno MIELE).

² Sono disponibili sperimentazioni simili con altre lingue dei segni. Si cita, ad esempio, *Léo, l'enfant sourd* (2006), fumetto dell'illustratore Sordo Yves Lapalu, nel quale segni della lingua dei segni francese sono integrati nelle vignette. Una comparazione tra fumetti che includono la LIS e fumetti che includono altre lingue dei segni, seppur interessante, esula dagli obiettivi del presente contributo.

³ <https://www.iltreno33.it/>.

⁴ <https://www.radiomagica.org/>.

⁵ <https://www.radiomagica.org/pimpa-magica/>.

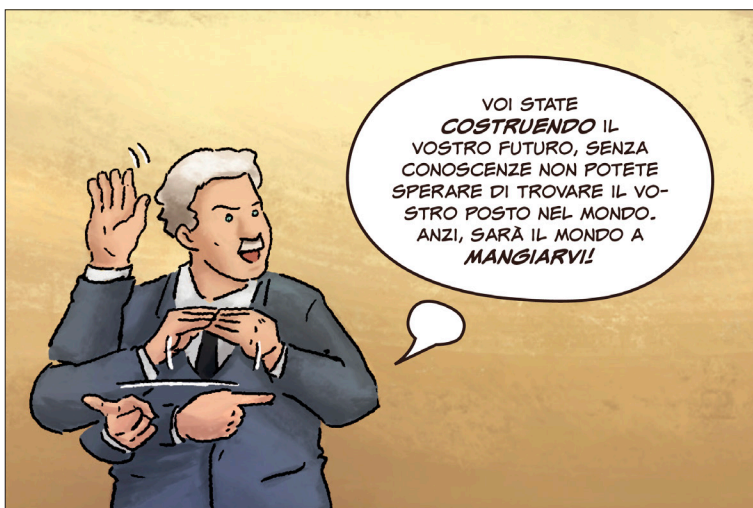


Figura 1 Vignetta tratta da *Fratelli di Silenzio*. La storia di Antonio Magarotto (Marras et al. 2019, 69)



Figura 2 Fermo immagine tratto da *Pimpa e il gallo con il mal di gola (LIS)* (minuto 01:43).
Link: <https://www.youtube.com/watch?v=iBQMA5A2qB8>

L'obiettivo della traduzione da una lingua a un'altra è la ricerca dell'equivalenza, intesa come ottenimento di due messaggi equivalenti espressi attraverso codici differenti (Jakobson 1959, 233). Nella sperimentazione de *Il Treno*, l'equivalenza tra segni disegnati e testo in italiano non è pienamente preservata in quanto i segni rappresentano solo una parte dei contenuti espressi in italiano. Nei fumetti di *Pimpa Magica*, invece, i testi in italiano e in LIS sono equivalenti sul piano del contenuto. Nel progetto di traduzione che

presentiamo in questo articolo, la ricerca dell'equivalenza tra testo di partenza e d'arrivo ci ha spinto a optare per la modalità del video fumetto.

4 Laboratorio di traduzione di fumetti a Ca' Foscari

Il Laboratorio di traduzione di fumetti è organizzato all'interno del Campus Treviso dell'Università Ca' Foscari Venezia dal 2023. Questo progetto pilota nasce dal connubio tra due importanti eventi: il *Treviso Comic Book Festival*, celebre festival internazionale del fumetto ospitato dalla città di Treviso da ormai vent'anni, e *Venetonight*, la notte della ricerca a cui partecipa anche l'Università Ca' Foscari Venezia con l'obiettivo di avvicinare la cittadinanza al mondo della ricerca.

In queste due annualità, nel Laboratorio sono stati coinvolti studenti del corso di Laurea magistrale in Traduzione e interpretazione. Si è proposto agli/alle studenti di tradurre graphic novel nelle lingue di specializzazione del corso (LIS, cinese, inglese e spagnolo) sotto la supervisione di docenti di lingua e traduzione.

A differenza della traduzione dall'italiano al cinese, allo spagnolo o all'inglese, la traduzione dei fumetti dall'italiano alla LIS ha comportato non solo il passaggio da una lingua a un'altra ma anche il passaggio intermodale dalla forma scritta di una lingua vocale alla modalità segnata. In generale, quando la traduzione comporta il trasferimento interlinguistico da una modalità a un'altra si parla di «traduzione intramorfica» (Sacks 1990; Fontana 2013; Celo 2015). In particolare, nella traduzione intramorfica dall'italiano alla LIS occorre preservare i significati passando da una lingua acustico-vocale, unidimensionale, lineare e con una preferenza per la sequenzialità a una lingua visiva, quadridimensionale, multilineare e con una preferenza per processi linguistici simultanei. La distanza tra le due lingue è acuita dall'impossibilità di trascrivere i segni. Nonostante l'esistenza di sistemi di scrittura sperimentali come *SignWriting* (Sutton 1995), ad oggi la LIS non dispone di un sistema di scrittura diffuso e utilizzato sistematicamente all'interno della comunità segnante. Per questa ragione, nella traduzione dei fumetti, non è possibile operare una sostituzione di testi scritti all'interno delle nuvolette. Il ricorso a disegni o immagini bidimensionali non sembra essere un'alternativa efficace per via della loro limitazione nella rappresentazione del movimento, specialmente quando i segni prevedono un movimento interno che comporta un cambio di configurazione. L'equivalente funzionale della forma scritta, in grado di fissare e mantenere i segni su un supporto, è la videoregistrazione. Un'importante sfida traduttiva consiste nell'individuare strategie per integrare in modo armonico la staticità delle vignette del fumetto con la dinamicità dei video in LIS. Infine, come già menzionato, la LIS

è una lingua visiva e, in quanto tale, sfrutta lo spazio per veicolare informazioni linguistiche. Anche nel fumetto chiaramente sono inseriti elementi visivi e c'è uno spazio nel quale personaggi e oggetti sono collocati. Quindi, un'altra sfida traduttiva è rappresentata dall'esigenza di coniugare lo spazio segnico e lo spazio del fumetto garantendo tra i due coerenza visiva.

4.1 I progetti di traduzione di fumetto in LIS

Nel Laboratorio di traduzione di fumetto in LIS sono stati coinvolti due gruppi di studenti del corso di Laurea magistrale in Traduzione e interpretazione:

1. a.a. 2023/24: Isabel Fischer, Giorgia Nicolosi, Giorgia Sclafani, Elisa Zanotel.
2. a.a. 2024/25: Alice Brusi, Jessica Dalla Costa, Valentina Ferreri, Elena Russo, Martina Tabarelli.

Al momento della partecipazione al progetto, le studenti erano segnanti di livello avanzato al quarto anno di studio della LIS e stavano frequentando corsi specifici nell'ambito traduttologico.

Ad entrambi i gruppi è stato proposto di lavorare alla traduzione in LIS di graphic novel presentate al *Treviso Comic Book Festival*. In particolare, il primo gruppo ha lavorato alla traduzione di una parte (pp. 25-35) della graphic novel *Bepi Mazzotti, il Robinson delle Ville Venete e della bellezza* (Vanzella, Gallina, Kerstulovich 2023), una pubblicazione di circa 50 pagine dedicata alla vita e all'opera di Giuseppe Mazzotti, un eclettico intellettuale trevigiano molto attivo nel recupero e nella valorizzazione del patrimonio artistico del suo territorio. Il secondo gruppo ha tradotto una parte (pp. 52-99) della graphic novel *Marco Polo. La via della seta* (Tabilio 2024), una pubblicazione di circa 200 pagine dedicata ai viaggi e alle avventure in Estremo Oriente del viaggiatore veneziano Marco Polo.

In tutte le fasi del lavoro, le studenti sono state supervisionate dagli autori del presente contributo: Lara Mantovan, Professoressa di Linguistica della LIS e interprete italiano-LIS, e Mirko Pasquotto, Collaboratore ed Esperto Linguistico di LIS e segnante nativo. Le scelte di traduzione sono state proposte dalle studenti e discusse in itinere con i supervisori.

4.2 Metodologia

In entrambi i progetti, il lavoro si è articolato in quattro fasi: i) studio del testo di partenza, ii) ricerca dell'equivalenza e traduzione preliminare, iii) revisione e traduzione definitiva, iv) post-editing.

Nella prima fase, le studenti hanno condotto un'analisi del testo di partenza e delle sue caratteristiche macro e microtestuali a livello sia individuale che collettivo. La traduzione è stata successivamente suddivisa tra le traduttrici: nel primo progetto, dove le parti testuali sono per lo più monologhi, si è optato per un'assegnazione traduttrice-pagina,⁶ mentre nel secondo progetto, più ricco di dialoghi, l'assegnazione delle parti ha seguito l'abbinamento traduttrice-personaggio.⁷

La seconda fase è stata dedicata alla ricerca di equivalenti linguistici nella lingua d'arrivo, alla scelta dell'approccio traduttivo e all'individuazione di strategie traduttive mirate a rendere il testo d'arrivo più accurato e adeguato possibile. Questo lavoro di studio e sperimentazione ha portato le studenti a realizzare in autonomia una prima bozza di traduzione in forma di video-registrazione.

Nella terza fase, la video-traduzione preliminare è stata analizzata e revisionata da Mirko Pasquotto, che ha agito da revisore in qualità di persona Sorda ed esperto con competenza bilingue italiano-LIS. Il suo lavoro di revisione ha permesso di individuare errori di traduzione e valutare la fruibilità complessiva del testo d'arrivo. Tenendo conto delle correzioni e dei suggerimenti del revisore, le traduttrici hanno lavorato alla realizzazione della traduzione definitiva.

La quarta e ultima fase è stata dedicata a un lungo e complesso lavoro di post-editing, necessario per unire le video traduzioni in LIS e le immagini del fumetto. Questo lavoro finale ha di fatto permesso di trasformare il fumetto in video fumetto.

Di seguito si presenta brevemente la strumentazione utilizzata dai due gruppi di traduzione. Per realizzare le videoregistrazioni, entrambi i gruppi si sono avvalsi dello studio di registrazione del BemboLab,⁸ a disposizione del personale accademico e del corpo studentesco dell'Università Ca' Foscari nella sede di Ca' Bembo. Qui sono stati utilizzati *green screen*, videocamera e un sistema di illuminazione professionale per riprese in alta definizione, come mostrato nella figura 3.

6 La modalità di assegnazione traduttrice-pagina consiste nell'assegnare a una traduttrice la traduzione di tutti i testi inclusi in una sezione di pagine del testo di partenza.

7 La modalità di assegnazione traduttrice-personaggio consiste nell'assegnare a una traduttrice la traduzione di tutte le battute di un personaggio all'interno della storia.

8 <https://www.unive.it/pag/40828/>.



Figura 3
Studio di videoregistrazione
di Bembolab

Una particolare attenzione è stata dedicata all'abbigliamento: tutte le traduttrici hanno indossato abiti scuri e a tinta unita per creare maggiore contrasto visivo con il colore della pelle e migliorare la visibilità dei segni. I capelli sono stati acconciati in modo ordinato per rendere ben visibili le componenti non manuali della LIS e agevolare l'operazione di sostituzione dello sfondo in post-editing. Nel secondo gruppo, l'acconciatura è diventata un escamotage visivo per disambiguare i ruoli laddove una stessa studente doveva tradurre le battute di due personaggi diversi. Durante il lavoro di post-produzione è stato utilizzato il software di video editing Wondershare Filmora®.

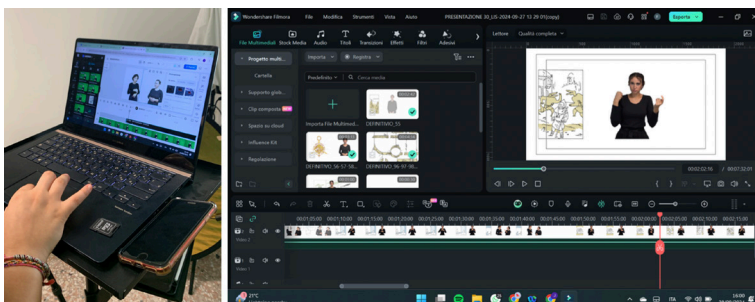


Figura 4 Lavoro di post-editing con il software Wondershare Filmora®

Questo programma ha consentito alle studenti di sostituire lo sfondo delle videoregistrazioni (*green screen*) con le vignette del fumetto o altro sfondo attraverso la funzione *Chroma Key*. Altri interventi eseguiti in fase di post-editing consistono nell'inserimento di animazioni e transizioni e nella regolazione dei tempi di scorrimento del video fumetto.

4.3 Analisi delle scelte traduttive

In questa sezione si intende presentare e analizzare le più rilevanti strategie traduttive adottate nei due progetti di traduzione in LIS di fumetto. Verranno presi in considerazione aspetti sia di tipo tecnico e strutturale (§ 4.3.1) sia di tipo prettamente linguistico (§ 4.3.2).

4.3.1 Accorgimenti tecnici

Un aspetto cruciale che differenzia le lingue vocali e le lingue dei segni è la modalità comunicativa: le prime viaggiano nel canale acustico-vocale, le seconde nel canale visivo-manuale. Nei fumetti, le pipette delle nuvolette sono tradizionalmente ricondotte all'area della bocca, ovvero la fonte sonora delle battute dei personaggi. Questa convenzione grafica, tuttavia, non può essere applicata alla traduzione del fumetto in LIS in quanto nella modalità visiva la bocca ha un ruolo solo marginale. Inoltre, come menzionato all'inizio della sezione 4, la comunità segnante non utilizza una forma scritta per rappresentare i segni nero su bianco e, pertanto, non è possibile inserire nella nuvoletta la traduzione nella lingua d'arrivo (a differenza della traduzione nelle lingue vocali). Per queste motivazioni, entrambi i gruppi hanno lavorato su vignette prive di nuvolette e pipette gentilmente fornite dagli autori [fig. 5b] e hanno unito queste vignette ai video con le traduzioni in LIS [fig. 5c].

Un'ulteriore possibilità, suggerita da un revisore anonimo, consiste nell'inserire la video-traduzione all'interno di una nuvoletta con pipetta indirizzata verso le mani del personaggio. Questa soluzione offre il vantaggio di mantenere aspetti grafici peculiari del fumetto nella traduzione finale. A nostro avviso, tuttavia, comporta anche alcune criticità: a) non sempre le mani dei personaggi sono visibili all'interno della vignetta (es. nel primo piano e nel primissimo piano), b) l'inserimento di elementi grafici che esulano dalla traduzione richiede l'intervento dell'illustratore o per lo meno un suo coinvolgimento, c) affinché la video-traduzione sia fruibile, è necessario che le nuvolette siano sufficientemente grandi con il rischio di nascondere una porzione di vignetta spesso più ampia rispetto a quanto avviene nel terzo di partenza.

Per quanto riguarda il posizionamento della traduttrice, i due gruppi hanno operato scelte diverse. Il primo gruppo ha inserito la sagoma della traduttrice all'interno della vignetta vicino al personaggio corrispondente prestando attenzione a non coprire dettagli visivi rilevanti, come esemplificato nella figura 6.

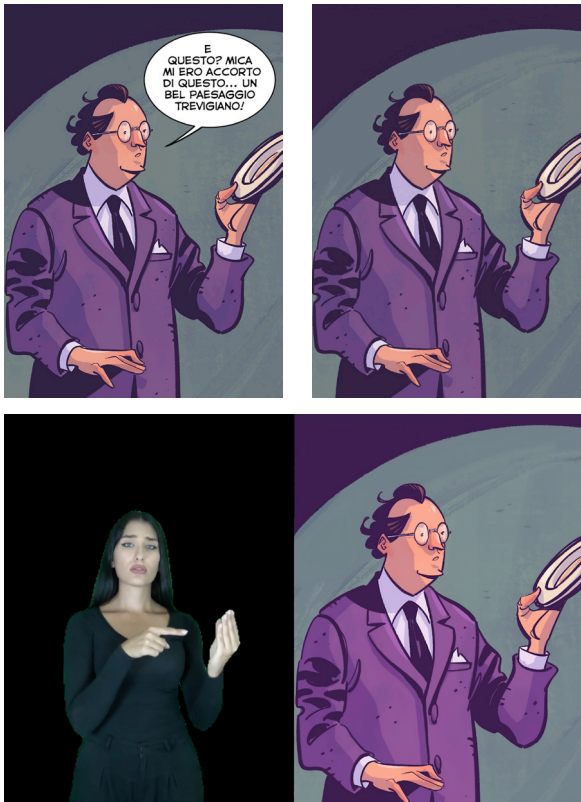


Figura 5 a) Vignetta con testo di partenza; b) Vignetta senza pipette e nuvolette;
c) Vignetta con testo tradotto in LIS (Vanzella, Gallina, Kerstulovich 2023, 27)



Figura 6 Sagoma della traduttrice inserita nella vignetta
(Vanzella, Gallina, Kerstulovich 2023, 34-5)

In alternativa, nel caso di vignette piccole, la sagoma è stata inserita in un'area nera adiacente appositamente creata in post-editing [fig. 5c]. Un caso interessante è una vignetta contenente due personaggi volutamente disegnati con dimensioni molto diverse: qui le sagome delle traduttrici sono state inserite manipolando la loro dimensione in post-editing così da facilitare l'associazione personaggio-traduttrice. Il secondo gruppo, invece, ha lavorato su una graphic novel caratterizzata da vignette più piccole e dense visivamente e, pertanto, ha preferito non inserire la sagoma della traduttrice nelle vignette. Nell'alternativa proposta sono state create delle tavole con sfondo bianco dove sono state inserite le vignette e accanto la sagoma delle traduttrici circondata da elementi grafici semplici e con il richiamo del colore predominante delle vignette corrispondenti. Alcuni esempi che illustrano questa soluzione visiva sono riportati nella sezione 4.3.2. La scelta di strategie diverse da parte dei due gruppi è in parte motivata dalla diversità delle due graphic novel nell'impostazione, nella dimensione e nella densità visiva delle vignette.

Un altro accorgimento tecnico ha interessato i tempi di scorrimento dei vari elementi. Poiché tutti gli elementi, sia quelli linguistici sia quelli non linguistici, sono veicolati visivamente e in parallelo è necessario che il fruitore abbia la possibilità di cogliere tutti i dettagli senza sforzo e affanno. Una strategia utile consiste nel ritardare leggermente l'inserimento della sagoma della traduttrice offrendo la possibilità al fruitore di osservare velocemente i dettagli visivi e grafici della vignetta prima di accedere ai contenuti linguistici. La verifica dell'adeguatezza del ritmo di fruizione della traduzione è stata supportata dalla figura del revisore Sordo.

4.3.2 Accorgimenti linguistici

La differenza tra nuvolette e didascalie (§ 2) è stata resa essenzialmente mediante la presenza e assenza dell'impersonamento. Si tratta di un fenomeno grammaticale molto produttivo nelle lingue dei segni, che consente di riportare discorsi, pensieri e azioni di referenti introdotti nel discorso mediante l'uso di specifici marcatori non manuali quali la direzione dello sguardo, la posizione della testa e delle spalle (si veda Mazzoni 2008 per la LIS e Lillo-Martin 2012; Quer 2018 per una discussione generale). In sostanza, i pensieri e i discorsi nelle nuvolette sono stati resi dalle traduttrici attivando le componenti non manuali tipiche dell'impersonamento, ovvero allineando la direzione di sguardo, testa e busto a quella dei personaggi impersonati [fig. 7].⁹

⁹ La posizione seduta dei personaggi non viene tenuta in considerazione nella video-traduzione in quanto ritenuta non rilevante ai fini del trasferimento nella lingua d'arrivo di contenuti linguistici e paralinguistici.

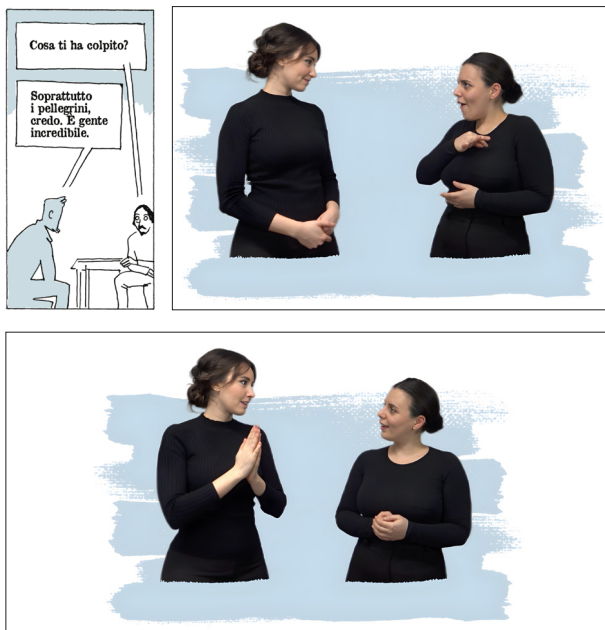


Figura 7 a) Testo di partenza; b) Traduzione con impersonamento della domanda del personaggio a destra; c) Traduzione con impersonamento della risposta del personaggio a sinistra (Tabilio 2024, 55)

L'utilizzo dell'impersonamento, che si può considerare l'equivalente funzionale del discorso diretto, ha richiesto un controllo costante della direzione di sguardo, testa e busto dei personaggi nelle vignette in modo da garantire assoluta convergenza nella traduzione. La voce narrante espressa nelle didascalie, invece, è stata tradotta in LIS mediante assenza di impersonamento, e quindi senza le componenti non manuali tipiche di questo fenomeno linguistico [fig. 8].

A differenza dell'italiano, la LIS è per sua natura una lingua che sfrutta meccanismi visivo-spaziali, pertanto è stato necessario verificare la congruenza tra lo spazio rappresentato nelle vignette e lo spazio segnico usato topograficamente. Ad esempio, nella figura 5 (Vanzella, Gallina, Kerstulovich 2023, 27) il protagonista dice «E questo? [...]» e contemporaneamente guarda un piatto che tiene nella mano sinistra. Nella traduzione in LIS si è utilizzato un dimostrativo deittico direzionato a sinistra, in coerenza con la posizione del piatto nella vignetta, e la direzione dello sguardo è stata opportunamente orientata nella stessa direzione. Nel complesso, al fine di garantire coerenza visiva fra fumetto e traduzione, è stata controllata la convergenza tra i due testi in termini di collocazione

Figura 8
(Da sinistra a destra)
Testo di partenza; Traduzione
della didascalia senza
impersonamento
(Tabilio 2024, 58)



degli oggetti, espressioni facciali, linguaggio corporeo e stati emotivi dei personaggi.

Un accorgimento linguistico-culturale si è reso necessario per tradurre i vocativi e le frasi pronunciate improvvisamente a un interlocutore appena dopo un cambio di inquadratura. In questi casi, nella traduzione sono stati inseriti i segnali tipicamente utilizzati dalle persone sorde come richiamo dell'attenzione, che consistono nell'agitare la mano nel campo visivo dell'interlocutore, nel toccargli la spalla o semplicemente nell'instaurare un contatto visivo.

4.4 Discussione

Nei due progetti di traduzione presentati in questo contributo si è presentata la sfida di combinare una lingua visiva, tridimensionale e dinamica come la LIS con la bidimensionalità e staticità del fumetto. Nelle poche sperimentazioni preesistenti si era tentato, da una parte, di ridurre alcuni segni della LIS a immagini bidimensionali da inserire nelle vignette e, dall'altra, di fissare frasi complete in LIS su video e di inserire le vignette nel video stesso. Questa seconda soluzione ha ispirato le scelte metodologiche operate nei due progetti oggetto d'indagine. Nonostante richieda un complesso lavoro di post-editing, la trasformazione da fumetto a video fumetto offre l'indubbio vantaggio di rappresentare fedelmente i movimenti dei segni e di non dover ridurre i contenuti nella lingua d'arrivo. I due progetti di traduzione qui analizzati dimostrano che attraverso questo importante intervento sulla tipologia testuale è possibile rispettare la natura visiva e dinamica della LIS e, di conseguenza, rispettare il principio di equivalenza linguistica nella traduzione. In questo processo di trasformazione è necessario riflettere sulla

rappresentazione di elementi peculiari del fumetto, quali nuvolette, pipette e didascalie. Valutare l'opportunità di inserire nuvolette e pipette in un video fumetto in LIS implica riflessioni sull'esatto posizionamento della pipetta in accordo con la modalità visivo-manuale e sulla porzione di vignetta inevitabilmente coperta dalla nuvoletta. Per quanto riguarda la differenza tra nuvolette e didascalie, l'esperienza maturata nei due progetti ha mostrato che la presenza e assenza di un espediente linguistico come l'impersonamento può rendere efficacemente la distinzione funzionale tra voce dei personaggi (nuvolette) e voce narrante (didascalie). La tecnologia offerta dai programmi di video editing (effetti di *Chroma Key*, sostituzione dello sfondo, animazioni, transizioni, ecc.) consente di ridurre la distanza tra videoregistrazioni e fumetto combinandoli in un unico prodotto coerente e fruibile, ovvero il video fumetto.

Inoltre, riteniamo rilevante discutere l'importanza della figura del revisore Sordo bilingue. Come menzionato nella sezione 4.2, prima di realizzare la traduzione definitiva, entrambi i gruppi hanno beneficiato del feedback e delle correzioni di Mirko Pasquotto, che ha svolto il ruolo di revisore Sordo. Alla luce dell'esperienza maturata si ritiene che all'interno di progetti di traduzione di fumetto in LIS sia essenziale prevedere la collaborazione di un revisore Sordo bilingue e biculturale. La sua presenza nel team di traduzione offre almeno due importanti vantaggi.

Innanzitutto, essendo bilingue può valutare se il passaggio dei contenuti dalla lingua di partenza alla lingua d'arrivo è avvenuto in modo accurato sia quantitativamente che qualitativamente. Essendo quotidianamente a stretto contatto con la comunità sorda e udente, il revisore è competente in entrambe le culture e può suggerire eventuali adattamenti culturali al fine di rendere la traduzione familiare ai fruitori e adeguata alla cultura d'arrivo.

Un altro vantaggio offerto dalla figura del revisore Sordo consiste nella possibilità di avere un riscontro sulla traduzione dal punto di vista del fruitore finale. A differenza del fumetto, dove i tempi di fruizione sono dettati dal lettore con flessibilità, il video fumetto non lascia al fruitore la stessa libertà poiché impone necessariamente un ritmo di fruizione. La gestione dei tempi di comparsa e scomparsa dei vari elementi (vignette, traduzione in LIS, transizioni, animazioni) è una questione molto delicata: se il ritmo è troppo lento si corre il rischio di annoiare e demotivare il fruitore, se viceversa è troppo veloce si rischia di mettergli troppa pressione e compromettere la comprensione. Il revisore Sordo, abituato nella sua quotidianità a percepire informazioni di vario tipo attraverso la vista, può valutare se da una prospettiva prettamente visiva la gestione del ritmo è sufficientemente adeguata a garantire una buona fruibilità e comprensione dei contenuti.

In sintesi, la figura del revisore Sordo gioca un ruolo importante in progetti di traduzione di fumetti dall'italiano alla LIS in quanto può valutarne: a) l'accuratezza, b) l'adeguatezza di stile e registro rispetto al contesto e ai destinatari finali e c) la fruibilità. In base alla valutazione di questi parametri, il revisore può suggerire al team di traduzione soluzioni migliorative.

5 Conclusione

Nei due progetti sperimentali presentati in questo articolo sono state tradotte due graphic novel dall'italiano alla LIS. Per ovviare all'impossibilità di scrivere i segni nelle nuvolette e per non snaturare la natura dinamica della LIS, si è deciso di trasformare i fumetti in video fumetti attraverso la realizzazione di video traduzioni e un complesso lavoro di post-produzione. Inoltre, essendo la LIS una lingua visiva, è stato necessario controllare attentamente la congruenza tra spazio segnico ed elementi visivi raffigurati nelle vignette.

Per realizzare progetti di traduzione di questo tipo sono necessarie non solo competenze linguistiche e traduttologiche, ma anche tecniche e informatiche. È stata infine sottolineata l'importanza di includere, all'interno del team di traduzione, la figura del revisore Sordo bilingue e biculturale.

Ringraziamenti

Un ringraziamento speciale è rivolto a tutte le studenti che, con grande impegno e dedizione, hanno contribuito alla realizzazione dei due video fumetti: Isabel Fischer, Giorgia Nicolosi, Giorgia Sciafani, Elisa Zanotel (a.a. 2023/24); Alice Brusi, Jessica Dalla Costa, Valentina Ferreri, Elena Russo, Martina Tabarelli (a.a. 2024/25). Grazie anche alla collega Emma Sdegno per il coordinamento del Laboratorio di traduzione di fumetti, nonché a tutti i colleghi e le colleghe che vi hanno collaborato, offrendo preziose occasioni di confronto. Desideriamo infine ringraziare quanti hanno gentilmente concesso l'autorizzazione all'utilizzo delle immagini incluse nella presente pubblicazione.

Bibliografia

- Beylie, C. (1964). «La bande dessinée est-elle un art?». *Lettres et médecins*, 11.
- Bianchi, F.; Farello, P. (2013). *Lavorare sul fumetto. Unità didattiche e schede operative*. Trento: Erickson.
- Celo, P. (a cura di) (2015). *I segni del tradurre. Riflessioni sulla traduzione in lingua dei segni italiana*. Ariccia: Aracne.
- Fontana, S. (2013). *Tradurre lingue dei segni*. Modena: Mucchi.
- Il Treno (2022). *Fratelli di silenzio. La storia di Antonio Magarotto*. Relazione tenuta presso la Sala Mediavisuale dell'Istituto Statale per Sordi di Roma il 24 novembre 2022.
- Jakobson, R. (1959). «On Linguistic Aspects of Translation». Brower, R.A. (ed.), *On Translation*. Cambridge (MA): Harvard University Press, 232-9.
- Kaindl, K. (1999). «Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation». *Target: International Journal of Translation Studies*, 11(2), 263-88.
- Lapalu, Y. (2006). *Léo, l'enfant sourd, Tome 1*. Les Essarts-le-Roi: Editions du Fox.
- Lillo-Martin, D. (2012). «Utterance Reports and Constructed Action». Pfau, R.; Steinbach, M.; Woll, B. (eds), *Sign Language: An International Handbook*. Berlin: Mouton DeGruyter, 365-87.
- Marras, A.; Delfini, A.; Maggiore, G.; Paolucci, V. (2019). *Fratelli di Silenzio. La storia di Antonio Magarotto*. Roma: Il Treno.
- Mazzoni, L. (2008). *Classificatori e Impersonamento nella Lingua Italiana dei Segni*. Pisa: Edizioni Plus.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial.
- Quer, J. (2018). «On Categorizing Types of Role Shift in Sign Languages». *Theoretical Linguistics*, 44(3-4), 277-82.
- Rifkind, C.; Christopher, B. (2019). *How Comics Work*. Winnipeg: University of Winnipeg.
- Sacks, O. (1990). *Vedere voci. Un viaggio nel mondo dei sordi*. Milano: Adelphi.
- Sutton, V. (1995). *Lessons in SignWriting: Textbook & Workbook*. La Jolla (CA): Deaf Action Committee for Sign Writing.
- Tabilio, M. (2024). *Marco Polo. La via della seta*. Padova: Becco Giallo.
- Taran, T. (2014). «Problems in the Translation of Comics and Cartoons». *Analele Științifice ale Universității de Studii Europene din Moldova*, 3(1), 90-100.
- Vanzella, L. (testi); Gallina, P. (disegni); Kerstulovich, A. (colori) (2023). *Bepi Mazzotti, il Robinson delle Ville Venete e della bellezza*. Crocetta del Montello: Grafiche Antiga.
- Zanettin, F. (1998). «Fumetti e traduzione multimediale. Tra codice verbale e codice visivo». *InTRAlinea*, 1.

