

L'italiano tradotto dei fumetti americani: un'analisi linguistica

ANNA MACEDONI

Università di Trieste

ABSTRACT

This analysis compares the language used in a corpus of comics translated from English into Italian with the language of a corpus of comics originally written in Italian. The starting point is the assumption that the language of comics tends to imitate spoken language. An analysis is conducted at textual, syntactic, morphological and lexical level to identify the registers used in both corpora and establish whether traits emerge which may be related to translation universals.

1. INTRODUZIONE

Il fumetto fa parte di quell'ampio ambito della letteratura di consumo prodotta 'a getto continuo' e quindi non oggetto di continua ricerca stilistica, come invece avviene per la letteratura *strictu sensu* (Alfieri 1994). Caratteristica di questo genere testuale è una lingua definita anch'essa di consumo, "esposta a rischi di sciatteria, ma anche sveltita nell'andatura periodale e dialogica, e potenzialmente disinvolta ed efficace, in sano antidoto alla paludata prosa letteraria" (Alfieri 1994: 230), una lingua che può considerarsi anche una lingua 'di riuso', poiché continuamente riproposta in quanto "votata a perenne esempio espressivo" (Alfieri 1994: 161).

A differenza, però, di altre lingue di consumo, come quella televisiva o quella pubblicitaria, la lingua del fumetto è stata quasi del tutto ignorata dalla lettera-

tura e dalla critica ufficiali, da sempre relegata nei ranghi della 'sottocultura', non considerata degna di un'analisi linguistica organica, nonostante la sua grande diffusione, soprattutto nelle fasce d'età più giovani.¹ Nel panorama italiano la maggior parte degli studi sul fumetto adotta infatti un approccio semiotico, che si concentra sul rapporto tra immagine e testo, mentre quasi del tutto assenti sono le monografie che si occupano della sola componente verbale. Rappresentano eccezioni i contributi di Sebastiani (2003) e Morgana (2003), analisi prettamente sincroniche limitate a corpora ristretti, e lo studio di più ampio respiro sui fumetti disneyani di Pietrini (2008). Siamo comunque di fronte a studi linguistici sul fumetto in lingua italiana e non sui fumetti tradotti in italiano da altre lingue.

La scarsità di analisi sistematiche appare quantomeno anomala se si pensa al ruolo che la lingua di questo genere testuale può avere sulla formazione delle competenze linguistiche del pubblico a cui si rivolge, ovvero principalmente dei giovani. A ciò si aggiunga che molti dei fumetti pubblicati in Italia sono traduzioni da altre lingue, soprattutto dall'inglese.² Tale dato assume un particolare valore alla luce dell'ipotesi secondo cui il testo tradotto presenta peculiari caratteristiche, alcune delle quali potrebbero influenzare, anche inconsapevolmente, il comportamento linguistico del parlante italiano (cfr. gli studi sull'interferenza linguistica presentati in Garzone & Cardinaletti 2004 e Cardinaletti & Garzone 2005).

Questo lavoro si propone di delineare il tipo di lingua usata nei fumetti tradotti mettendo a confronto testate tradotte dall'inglese e testate che potremmo definire 'native', ovvero scritte originariamente in italiano. I presupposti da cui muove l'indagine sono in primo luogo le caratteristiche già delineate da Morgana (2003) per i fumetti italiani (una decisa imitazione dell'oralità e un avvicinamento alla varietà dell'uso medio, dovuto appunto all'accoglienza di alcuni tratti del parlato) e da Pietrini (2008) nell'indagine sui fumetti disneyani (un forte intento espressivo nella riproduzione dell'oralità, una lingua che si attesta vicino al neostandard pur ammettendo una tensione tra formalità e informalità e una stratificazione lessicale funzionale alla creazione del mondo fantastico dei personaggi a fumetti). In seconda battuta, è fondamentale considerare l'assunto in base al quale la lingua tradotta, rispetto alla nativa, risulta generalmente più

- 1 Secondo un'indagine ISTAT (2007) sui generi più letti in Italia nel tempo libero, pubblicata nel maggio 2007 e riferita a dati raccolti nel maggio 2006, i fumetti contano il 14,9% dei lettori dai 6 anni in su, con una certa prevalenza di maschi (sul totale dei lettori dai 6 anni in su, il 19,9% rappresenta il pubblico maschile e l'11,3% quello femminile). La fascia d'età più interessata a questo genere testuale è quella dai 6 ai 10 anni, con una percentuale di lettori del 51,4%, ma il fumetto non viene comunque abbandonato successivamente, anche se il numero dei lettori cala a mano a mano che l'età si alza e conquista percentuali come il 44,3% (11-14 anni), il 28,8% (15-17), il 23,4% (18-19), il 18,4% (20-24), il 13% (25-34), fino a registrare un 11,7% nella fascia d'età tra i 35 e i 44 anni, e percentuali progressivamente minori nelle fasce più alte.
- 2 I dati ISTAT (2008) rilevano che le opere tradotte da lingue diverse dall'italiano, di tutti i generi, costituiscono il 23,7% del volume totale di quelle pubblicate in Italia nel 2008; di questa percentuale, le opere tradotte dall'inglese sono la maggioranza (il 12,9%) contro percentuali molto minori per la traduzione da altre lingue (dal francese il 3,1%, dal tedesco il 2,1%, dallo spagnolo lo 0,8%, ecc). Per quanto riguarda i fumetti, le testate tradotte in italiano pubblicate nel 2008 erano 76, di cui 39 dall'inglese.

normativa e caratterizzata da minore variazione dei registri, cioè tende a utilizzare varietà linguistiche meno connotate (Garzone 2005: 35).

Allo scopo di fornire un profilo completo della lingua del fumetto e di evidenziare i tratti linguistici che distinguono quello tradotto da quello non tradotto, l'indagine dei due corpora è stata condotta su tre livelli: l'individuazione delle strategie testuali volte a riprodurre il parlato; la descrizione delle caratteristiche morfosintattiche; la stratificazione del lessico. L'indagine illustra inoltre i tratti specifici dell'italiano dei fumetti. Dall'analisi incrociata dei corpora è possibile individuare analogie ed eventuali differenze che intercorrono tra lingua nativa e lingua tradotta; nel caso di quest'ultima, infatti, è plausibile ipotizzare una maggiore normatività (cfr. Garzone 2005), ma anche registrare la presenza di fenomeni d'interferenza.

2. I CORPORA

L'indagine mette a confronto un corpus di fumetti tradotti dall'inglese e un corpus di controllo di fumetti scritti in italiano. Per i fumetti tradotti si è scelto il mondo fantastico dei supereroi e sono state analizzate le seguenti testate:

- una raccolta di storie di *Batman* pubblicata nel 2003 contenente vari episodi della saga dal 1940 a oggi, in particolare storie apparse nel 1940, 1949, 1969, 1971, 1975, 1988, 1998, 2000 e 2001;
- una raccolta di storie de *L'Uomo Ragno*, pubblicate nel 2000, risalenti al 1978, 1998 e 2000;
- due albi di *Capitan America*, contenenti episodi della saga datati anni Sessanta e ristampati in Italia nel 2010.

Per il corpus di fumetti italiani, non esistendo in Italia supereroi analoghi a quelli americani, si sono scelti personaggi ugualmente celebri:

- due albi di *Dylan Dog*, rispettivamente del 1991 e del 1995;
- tre albi di *Diabolik*, uno uscito nel 1974 e ristampato nel 1989, uno del 1996 e uno del 2002.
- due albi di *Tex*: la ristampa del 2007 del primo albo, risalente al 1948, e un albo del 1999.

È stato oggetto di studio un numero di pagine simile per entrambi i corpora (circa 200 per testata, per un totale di circa seicento per ogni subcorpus). Si è cercato così di bilanciare in qualche modo lo studio, pur dovendo rilevare che il numero delle pagine non è molto significativo, perché talvolta le tavole possono contenere sole immagini, senza *balloons* né didascalie. Per entrambi i corpora si è tentato di tener conto dell'aspetto diacronico (cfr. le date di pubblicazione dei fumetti scelti), di modo che l'analisi considerasse anche le eventuali variazioni della lingua in un arco temporale che include gli ultimi cinquant'anni.

3. ANALISI LINGUISTICA

In questa sezione sono illustrati i risultati dell'indagine dei corpora sui tre livelli già menzionati (cfr. 1); per ogni livello vengono di volta in volta evidenziati

quali sono i tratti linguistici presi in considerazione. A questa prima fase segue l'analisi delle eventuali differenze emerse dal confronto tra i fumetti tradotti e quelli italiani.

3.1 TESTUALITÀ

L'imitazione del parlato avviene nel fumetto attraverso la combinazione di diversi espedienti: la frammentazione dell'enunciato (Berretta 1994: 245); la presenza di interiezioni, proprie e improprie, e di fatismi; l'uso di deittici esoforici; il ricorso a segnali discorsivi (Morgana 2003: 165 ss.).

La frammentazione dell'enunciato riproduce le difficoltà di pianificazione del discorso orale e viene resa mediante:

- troncamenti di parola o di frase: "Cosa dia...?"; "Brutto pezzo di pietra, io ti..."; "Fermo o...";
- uso espressivo della punteggiatura, in particolare dei puntini di sospensione (a differenza dei troncamenti di frase, qui l'eliminazione dei segnali di punteggiatura porterebbe a costrutti perfettamente regolari): "Colonnello... ti volevo chiedere... a proposito dell'agente 13..."; "Destino, sei... più... folle... di quanto... dice... la gente!";
- interiezioni all'interno dell'enunciato: "Uh, senta, cosa, quale..."; "Ehm...salve... io... ehm";
- ripetizione della prima lettera, sillaba o di uno stesso elemento all'interno della frase: "C-cioè... come... eravamo..."; "Chi... chi sei?"; "Che... che razza di incubo!";
- false partenze: "Co-cosa credi?"; "Per...per farmi capire";
- episodi di riformulazione e autocorrezione del parlante: "Cioè, voglio dire, non farei mai una cosa del genere...".

Nei testi analizzati i segnali di frammentazione appaiono spesso contemporaneamente in uno stesso enunciato; sono stati rilevati esempi, tra cui il seguente, che contengono tutti i segnali citati: "Io? M-ma perché? Non ho... cioè... uh".

La situazione dialogica è riprodotta nei *balloons* attraverso il ricorso alla deissi esoforica, ovvero:

- pronomi personali (in particolare di prima e seconda persona): "Adesso che hai detto la tua stupidaggine, posso parlare io?"; "Tu prendi la scienza bello! A noi bastano le puppe!";
- avverbi di luogo: "Ci vediamo qui stasera, okay?"; "E mi aspettava là...";
- aggettivi e pronomi dimostrativi: "Mettiti questo e chiudi il becco!"; "Dai con quel piede di porco!";
- fatismi, in particolare allocutivi e vocativi, rivolti all'interlocutore con funzione espressiva positiva o, se destinati ai nemici, negativa: "Non farci caso, tesoro!"; "Quel demonio di Tex!";
- segnali discorsivi con funzione testuale, relativa all'organizzazione dei dialoghi, e fatica, atta a coinvolgere l'interlocutore e ad assicurarsi la sua attenzione (Jakobson 1966: 188): "Forza Spidey!"; "Hai sentito?"; "Io l'amavo Denise, capisci?"

Le medesime strategie di riproduzione dell'oralità si riscontrano tanto nei fumetti nativi quanto in quelli tradotti, salvo in questi ultimi rilevare uno stile più spiccatamente esclamativo (ad esempio in *Capitan America* si legge: "Il mio più acerrimo nemico!! La più grande minaccia alla libertà e alla democrazia che il mondo abbia mai conosciuto!!"), mentre nei fumetti italiani non si registrano espressioni ugualmente enfatiche.

3.2 MORFOSINTASSI

Per l'analisi della morfosintassi abbiamo fatto riferimento alle caratteristiche dell'italiano dell'uso medio (Sabatini 1985), varietà che accoglie nello scritto tratti innovativi del parlato. Ci si aspetterebbe che il fumetto, genere testuale che imita decisamente l'oralità, li accolga *in toto*.

I risultati dell'analisi rivelano tuttavia una certa resistenza delle norme della grammatica standard; in particolare i fumetti tradotti risultano sensibilmente più conservatori, respingendo, ad esempio, la sostituzione del pronome dimostrativo *ciò* con le forme più comuni nell'uso medio come *questo* e *quello*, o il futuro con uso epistemico, e accogliendo solo parzialmente i fenomeni di sintassi marcata, quali posposizioni del soggetto, dislocazioni a destra e a sinistra, frasi scisse, esempi di *c'è* presentativo, dativi etici, costrutti impersonali alla 3^a persona, ecc., tutti fenomeni che compaiono nelle testate italiane. L'aderenza alla norma si potrebbe considerare la conseguenza di uno degli 'universali traduttivi' (Baker 1996: 175-186), ovvero quello noto come *law of growing standardization* (Touy 1995: 267-274), per cui il testo tradotto tende a orientarsi verso scelte linguistiche il più possibile vicine alle norme e alle convenzioni standard della lingua d'arrivo.

Esistono però anche alcuni tratti del parlato e dell'uso medio che i corpora condividono, in particolare la semplificazione sintattica, attraverso il massiccio ricorso all'ellissi del predicato e allo stile nominale, la selezione di un numero ristretto di congiunzioni causali, finali e interrogative (rispettivamente, *dato che*, *visto che*, *siccome*; *perché* e soprattutto *per + infinito*; *come mai*), la polivalenza dell'avverbio *allora* e la sostituzione di *quale* esclamativo con *che*. La ragione della presenza di tali fenomeni può essere evidentemente ricercata nelle esigenze dettate dalla vignetta: la limitazione dello spazio e la ricerca dell'espressività richiedono frasi brevi ed 'efficienti'.

È tuttavia necessario evidenziare che le testate italiane, pur aprendosi ad alcune varietà più colloquiali, funzionali "alla ricerca di un registro espressivo e informale" (Pietrini 2008: 387), rimangono comunque allineate alle strutture della grammatica standard, senza scivolare verso varietà più basse a livello diastatico e diafasico. I testi italiani respingono infatti, salvo rare eccezioni, altri tratti propri della varietà dell'uso medio quali la risalita del clitico, il *che* polivalente, la progressiva scomparsa del congiuntivo sostituito dall'indicativo e il doppio imperfetto ipotetico; si tratta di tendenze condivise con le testate tradotte.

Berretta (1994) rileva che il parlato italiano contemporaneo include una gamma lessicale che esclude i registri più alti, lasciando quindi da parte aulicismi e formalismi, ma accetta potenzialmente tutti i sottocodici, da cui prende neologismi e tecnicismi.

Tuttavia, il lessico della lingua parlata può dirsi caratterizzato da due tendenze fondamentali, l'espressività (Berretta 1994.: 267) e la genericità; il primo tratto è volto a catturare e mantenere l'attenzione dell'interlocutore e a risvegliare il suo interesse nel rapporto dialogico (tramite diminutivi, superlativi, esclamazioni, imprecazioni, ecc.), mentre il secondo è il risultato della difficoltà di pianificazione dovuta alla velocità d'eloquio e all'immediatezza del discorso orale, che non permette tempi di riflessione. Per questa ragione, il parlante si serve di espressioni dal significato generico, che determinano "una minore variazione lessematica" (Berruto 1993: 53).

Espressività e genericità si ritrovano anche nel lessico dei fumetti analizzati, sia nativi che tradotti, che presentano una lingua stereotipata e con valore iperbolico, mediante il ricorso a:

- idiomatismi: "Sarà un gioco da ragazzi"; "Prenderti a sberle"; "Torneremo a fare la bella vita"; "Ora ti concio per le feste"; ecc.;
- costrutti con valore elativo: "Il senso di ragno pizzica da matti"; "Scommetto che è bello da morire"; "Verranno a farci un sacco di domande";
- "lessemi dal significato molto generico e parole *passe-partout*" (Berruto 1993: 53): "Roba da pazzi"; "Cose incredibili";
- verbi con clitici cristallizzati: "Piantatela, ragazzi!"; "Devo farcela!"; "Non te la prendere!";
- espressioni gergali: "Ficcare una pistola"; "Seminare quello sbirro"; "Tu vai kappà".

Tutte le testate presentano inoltre esempi, seppur rari, di turpiloquio, alcune volte estremamente espliciti: "Stronzo!"; "Figlio di puttana!"; più spesso con chiaro intento autocensurioso: "Razza di..."; "Le tue scariche non mi fanno un tubo!" All'altro capo della scala diafasica, emergono, contrariamente a quanto ci si aspetterebbe, esempi di italiano formale, quasi letterario, come nel caso di *impavido*, *infondere*, *brezze*, *pugnace*, ecc., che sfocia talvolta in cliché paraletterari: *rabbia sorda*, *pregno degli aromi della fanciullezza*, *occhi vacui*, ecc.

I forestierismi, pur non rappresentando un tratto peculiare del parlato, caratterizzano invece il lessico del fumetto: essi compaiono sia nelle testate tradotte sia in quelle italiane, ma in queste ultime gli esempi rilevati sono già comunemente usati nel lessico corrente. Nelle testate tradotte gli unici casi che non risultano trasparenti al lettore italiano possono considerarsi *trekkie* e *trading cards*. In entrambi i corpora i forestierismi sono comunque funzionali alla caratterizzazione dell'ambiente e dei personaggi, oltre ad avere il compito, nel caso delle testate tradotte, di veicolare elementi culturali tipici della lingua di partenza.

Infine, la potenziale inclusione nel parlato di tutta la gamma dei sottocodici si riflette nella presenza di neologismi e tecnicismi ma, come già accade per i forestierismi, anche questi fenomeni hanno il solo compito di caratterizzare

ambienti e personaggi. Essi descrivono infatti le tecnologie e le apparecchiature avanzate che compaiono nelle storie; di conseguenza neologismi e pseudo-tecnicismi (*bat-plano*, *ragno-spia*, *ipno-elmetto*, *supersegreti*, ecc.) risultano più frequenti nelle testate tradotte, in quanto ambientate nel mondo ‘supertecnologico’ dei supereroi.

3.4 FENOMENI D’INTERFERENZA

Dall’analisi del corpus tradotto sono state rilevate alcune caratteristiche che a una prima osservazione possono considerarsi esempi d’interferenza della lingua di partenza sul testo d’arrivo; di questo fenomeno rende conto la “legge dell’interferenza”, una delle *laws of translatorial behaviour* identificate da Toury (1995), per cui il testo tradotto evidenzia la tendenza a ricalcare la strutturazione del testo fonte “a tutti i livelli, lessicale, sintattico, pragmatico e discorsivo” (Garzone 2004: 109).

Così, in esempi quali “[Ho bisogno] di un po’ di tempo per riflettere – per pensare a Goblin – e alla giornata campale avuta da J. Jonah Jameson dopo che io ho abbandonato quel locale!”; o “Nella tua esplosione di rabbia, che io ho astutamente provocato, ti sei scordato di tutti i dispositivi che nascondo addosso...”, l’esplicitazione del soggetto, apparentemente superflua, potrebbe essere il risultato di un fenomeno d’interferenza: è stato infatti rilevato che nella traduzione dall’inglese, lingua che esplicita sempre il pronome soggetto, esiste la tendenza a mantenere il pronome personale soggetto in italiano, anche quando non è necessario (Garzone 2005: 41). Tuttavia, la superflua esplicitazione del soggetto è condivisa anche dai testi nativi; sembra quindi plausibile l’ipotesi che questo fenomeno sia piuttosto da ricondurre alle caratteristiche della lingua orale, in cui si rileva un maggior egocentrismo del parlante e quindi un maggior ricorso a deittici di prima persona (Berretta 1994: 261). È inoltre da rilevare che, in esempi come quelli sopra proposti, vi è un chiaro intento pragmatico, per cui il parlante vuole deliberatamente porre l’attenzione su se stesso o sul suo interlocutore: la tendenza all’enfasi e all’accentuazione della soggettività del personaggio attraverso l’esplicitazione dei pronomi soggetto sono infatti espedienti condivisi anche dalla lingua dei fumetti disneyani (cfr. Pietrini 2008: 93).

Un altro indizio che suggerisce un fenomeno d’interferenza è l’alta frequenza, nel contesto dei segnali discorsivi, di formule interrogative usate per rivolgersi all’interlocutore a cercare conferma, come nel caso di: “Buffo, non trovi?”; “Certo, senti, amico, in questo momento vorrai stare da solo, dico bene?”; “Non ho mai fallito, non è così?”. L’inglese fa ampio uso di *tag questions*, ossia domande retoriche rivolte all’interlocutore con una funzione puramente fatica, per assicurarsi la sua attenzione e partecipazione, come in “*The work goes well, does it not?*”³ (“Il lavoro procede bene, no?”); la costruzione inglese sarebbe poi mantenuta in italiano al momento della traduzione. Queste domande retoriche vengono tuttavia riscontrate anche nella lingua dei fumetti nativi, per es.: “Il film delle vacanze è un po’ cambiato, vero?”; “Pazzesco, no?”; “Voglia di sprecare piombo, eh?”, ecc. Neanche in questo caso esiste quindi interferenza, in quanto

il rivolgersi all'interlocutore tramite formule interrogative è un espediente che non interferisce con la struttura della frase e simula l'italiano dialogico in modo più semplice ed economico rispetto ad altre caratteristiche, come le sovrapposizioni tra parlanti.

Analogamente, l'alternanza, nelle testate tradotte, degli allocutivi di cortesia *lei/voi* per il singolare, suggerisce interferenza dell'inglese sull'italiano, visto che il *voi* emerge nelle traduzioni verso l'italiano da varie lingue come "riflesso di una forma dell'originale che rappresenta una seconda persona plurale" (Renzi 1995: 359). Tuttavia, anche in questo caso, i fumetti italiani smentiscono l'ipotesi, in quanto prevedono il *voi* come unico allocutivo di cortesia per il singolare, senza alcuna alternanza. Si può quindi concludere che, una volta escluso l'eventuale influsso della variazione diatopica, nei fumetti italiani l'uso del *voi* sia da considerarsi un arcaismo; ipotesi condivisa da Pietrini, che rileva l'uso esclusivo del *voi* allocutivo di cortesia per il singolare anche nei fumetti disneyani e considera "il sistema dei pronomi allocutivi del fumetto [...] piuttosto conservativo" (cfr. Pietrini 2008: 80).

Nell'insieme, quindi, i tratti che sembrano essere conseguenza dell'interferenza durante il processo traduttivo sono giustificati da altre ragioni, tranne che nel caso della reiterazione di costruzioni quali "Questo è quello che ha ordinato!", strutture che risultano poco idiomatiche in italiano e in cui si registra l'alternanza di pronomi dimostrativi di prossimità e di lontananza, e in esempi molto frequenti come "Voglio...voglio dimostrare quello che valgo, come marito e come padre"; "Vi ho portato qui affinché facciate ciò che vi riesce meglio...affrontare un nemico potente!" La forte presenza di costruzioni come *questo è quello, ciò che e quello che* può essere ricondotta all'uso, nell'originale, del pronome inglese *what*, corrispondente all'italiano *quanto*, che ha doppia funzione dimostrativa e relativa. Tuttavia *quanto* in italiano è di registro più formale rispetto a *what*, motivo per cui viene sostituito con costrutti plurimembri. Gli esempi seguenti tratti dai testi originali illustrano la traduzione di *what* in italiano: "*Fury knew what he was doing...*" ("Fury sapeva QUEL CHE diceva..."); "*It's what he was waiting for!*" ("È QUELLO CHE stava aspettando"); "*And there's just what I need*" ("E c'è proprio CIÒ CHE mi serve..."). L'assenza di tali costruzioni nei fumetti nativi sembra confermare, in questo caso, l'influenza della sintassi inglese su quella dei testi tradotti.

4. CONCLUSIONI

Il profilo linguistico che risulta dall'analisi evidenzia alcune differenze tra i fumetti tradotti e quelli nativi. Questi ultimi presentano una lingua colloquiale, spontanea e immediata, che riproduce efficacemente il parlato, ma che non

3 L'esempio qui proposto, così come quelli nel paragrafo successivo, è stato desunto dal fumetto originale di *Capitan America*, di cui si analizza la traduzione italiana, fornita in parentesi.

supera la barriera del neostandard; un profilo che conferma quanto emerso da altre indagini della lingua del fumetto italiano, in primo luogo quelle di Morgana e di Pietrini.

Nel caso della lingua tradotta, in linea con quanto ci si aspettava a priori, si rileva invece una varietà maggiormente controllata, più rispettosa della norma codificata e talvolta caratterizzata da sconfinamenti nell'imitazione dello stile letterario, in stridente contrasto con lo stile spiccatamente espressivo funzionale alla riproduzione della situazione dialogica (evidenziato in egual misura in entrambi i corpora), e ciò anche in virtù della tendenza alla normalizzazione e della conseguente minor variazione diafasica previste nei testi tradotti. La stessa normalizzazione agisce anche sulla struttura morfosintattica della lingua del fumetto tradotto, che risulta più conservatrice, in quanto non presenta alcuni tratti innovativi evidenziati invece nei fumetti nativi, come ad esempio i fenomeni di sintassi marcata o l'uso del futuro epistemico. Il risultato è una lingua che a tratti appare artefatta e poco spontanea, quando al contrario i fumetti italiani sono caratterizzati da una lingua 'naturale' ed espressivamente efficiente.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Alfieri G. (1994) "La lingua di consumo", in *Storia della lingua italiana*. A cura di L. Serianni & P. Trifone, vol. 2, Torino, Einaudi, pp. 161-235.

Baker M. (1996) "Corpus-based translation studies: the challenges that lie ahead", in *Terminology, LSP and translation: studies in language engineering in honour of Juan C. Sager*. A cura di H. Somers, Amsterdam, Benjamins pp. 175-186.

Berretta M. (1994) "Il parlato italiano contemporaneo", in *Storia della lingua italiana*. A cura di L. Serianni L. e P. Trifone, vol. 2, Torino, Einaudi, pp. 239-270.

Berruto G. (1993) "Varietà diamesiche, diastatiche, diafasiche", in *Introduzione all'italiano contemporaneo. La variazione e gli usi*. A cura di A. A. Sobrero, Roma, Laterza, pp. 37-92.

Cardinaletti A. & Garzone G. (2005) *L'italiano delle traduzioni*, Milano, Franco Angeli.

Garzone G. & Cardinaletti A. (2004) *Lingua, mediazione linguistica e interferenza*, Milano, Franco Angeli.

Garzone G. (2004) "Traduzione e interferenza linguistica: il punto di vista della traduttologia", in *Lingua, mediazione linguistica e interferenza*. A cura di G. Garzone e A. Cardinaletti, Milano, Franco Angeli, pp. 105-127.

Garzone G. (2005) "Osservazioni sull'assetto del testo italiano tradotto dall'inglese", in *L'italiano delle traduzioni*. A cura di A. Cardinaletti e G. Garzone, Milano, Franco Angeli, pp. 35-58.

Jakobson R. (1966) *Saggi di linguistica generale*, Milano, Feltrinelli.

Morgana S. (2003) "La lingua del fumetto", in *La lingua italiana e i mass media*. A cura di I. Bonomi, A. Masini, S. Morgana, Roma, Carocci, pp. 165-198.

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

Renzi L. (1995) "La deissi", in *Grande grammatica italiana di consultazione*. A cura di L. Renzi, G. Salvi, A. Cardinaletti, vol. 3, Bologna, Il Mulino, pp. 261-367.

Sabatini F. (1985) "L'italiano dell'uso medio: una realtà tra le

varietà linguistiche italiane”, in *Gesprochenes Italienisch in Geschichte und Gegenwart*. A cura di G. Holtus e E Radtke, Tübingen, Narr, 154-184.

Sebastiani A. (2003) “La lingua nella realtà composita dei fumetti”, in *Quaderni dell'Osservatorio Linguistico*, AA. VV., vol. 1, 2002, 316-346.

Toury G. (1995) *Descriptive translation studies and beyond*, Amsterdam, Philadelphia, John Benjamins.

SITOGRAFIA

ISTAT 2006 = *La lettura dei libri in Italia* (www.istat.it/salastampa/comunicati/non_calendario/20070510_00/testointegrale.pdf).

ISTAT 2008 = *Tavole di produzione libraria* (www.istat.it/dati/dataset/20080415_00/).

FUMETTI ANALIZZATI

AA. VV. (2000) *L'Uomo Ragno. Nascita di un eroe*, Milano, Bestsellers Oscar Mondadori, traduzione dall'inglese di Pier Paolo Ronchetti e Elena Passerini.

AA. VV. (2010) *Capitan America 1*, Modena, Marvel Italia, traduzione dall'inglese di Fabio Gamberini.

AA. VV. (2010) *Capitan America 3*, Modena, Marvel Italia, traduzione dall'inglese di Fabio Gamberini.

Bonelli G. - Galleppini A. (1999) *Tex. La lancia di fuoco*, Milano, Sergio Bonelli Editore.

Bonelli G. - Galleppini A. (2007) *Tex. Il totem misterioso. I fumetti di Repubblica-L'Espresso*, Roma, Sergio Bonelli Editore, edizione speciale per il Gruppo Editoriale L'Espresso S.p.A.

Giussani A.- Giussani L. (1989) *Diabolik, il giallo a fumetti. Invisibile minaccia*, Milano, Astorina.

Giussani A.- Giussani L. (1996) *Diabolik, il giallo a fumetti. Briciole per i soliti ignoti*, Milano, Astorina.

Giussani A.- Giussani L. (2002) *Diabolik, il giallo a fumetti. Complice un poliziotto*, Milano, Astorina.

Kane B. (2003) *Batman. I classici del fumetto di Repubblica*, edizione speciale per la Repubblica, realizzata in collaborazione con Panini Comics, traduzione dall'inglese di Andrea Plazzi.

Sclavi T. et al. (1991) *Dylan Dog. Il fantasma di Anna Never*, Milano, Sergio Bonelli Editore.

Sclavi T. et al. (1995) *Dylan Dog. Partita con la morte*, Milano, Sergio Bonelli Editore.