

Alma Mater Studiorum Università di Bologna

DIPARTIMENTO INTERPRETAZIONE E TRADUZIONE

Corso di Laurea magistrale in Specialized Translation (classe LM-94)

TESI DI LAUREA

in Chinese Culture and Literature

Yichan xiao hesheng, dal web agli scaffali: proposta di traduzione del fumetto e sottotitolazione di due miniepisodi della serie animata.

CANDIDATA

Maria Luisa Amato

RELATRICE

Serena Zuccheri

CORRELATRICE

Gloria Bazzocchi

Anno Accademico 2019/2020
Secondo Appello

Indice

INTRODUZIONE	1
CAPITOLO I - LA STORIA DEL FUMETTO.....	3
1.1 Le origini del fumetto	3
1.2 Nascita e sviluppi	4
1.3 Il fumetto in Cina	7
<i>1.3.1 Lianhuanhua</i>	9
<i>1.3.2 Manhua</i>	10
<i>1.3.3 I fumetti di Mao</i>	11
1.4 Il fumetto in Italia	13
<i>1.4.1 Fumetti cinesi in Italia</i>	16
CAPITOLO II - TRADURRE IL FUMETTO	18
2.1 La lingua del fumetto	18
2.2 La traduzione dei fumetti	20
<i>2.2.1 Traduzione subordinata</i>	23
2.3 Il destinatario (bambino)	25
2.4 La finalità	26
CAPITOLO III - YICHAN XIAO HESHANG: NON SOLO UN FUMETTO	29
3.1 Un progetto multimediale	29
3.2 La sottotitolazione di <i>Yichan xiao heshang</i>	35
<i>3.2.1. Regole e strategie della sottotitolazione</i>	35
<i>3.2.2 Episodi scelti</i>	36
<i>3.2.3 Trascrizione dialoghi originali e sottotitoli italiani</i>	37
<i>3.2.4 Metodo e tecniche adottate</i>	43
3.3 Il fumetto: analisi del testo di partenza	47
<i>3.3.1 Temi e contenuti</i>	48
<i>3.3.2 Le illustrazioni</i>	50
<i>3.3.3 La lingua</i>	51
CAPITOLO IV - PROPOSTA DI TRADUZIONE.....	53
CAPITOLO V - COMMENTO ALLA TRADUZIONE	87
5.1 L'approccio alla traduzione	87
<i>5.1.1 Metodologia traduttiva</i>	88
<i>5.1.2 Strategie traduttive</i>	89
5.2 Titolo e paratesto	89
5.3 Problemi lessicali	92
<i>5.3.1 Elementi culturospecifici</i>	92

5.3.2 <i>Appellativi e nomi</i>	97
5.3.3 <i>Terminologia specifica</i>	100
5.4 Problemi sintattici	102
5.4.1 <i>Discorso diretto</i>	103
5.5 Problemi del <i>medium</i> fumetto	104
5.5.1 <i>Riproduzione dell'oralità</i>	104
5.5.2 <i>Onomatopée</i>	105
5.6 Espressioni idiomatiche	105
5.7 Intertestualità	107
5.8 Stile	108
5.8.1 <i>Giochi di parole</i>	108
5.8.2 <i>Parallelismi</i>	110
5.8.3 <i>Umorismo</i>	111
5.9 Due lingue multimodali: confronto con la sottotitolazione	111
CONCLUSIONI	113
BIBLIOGRAFIA	115
SITOGRAFIA	118
ABSTRACT	119
ABSTRACT	119
摘要	120

INTRODUZIONE

L'Italia diventa ogni giorno di più un paese multiculturale e per cogliere il meglio di quello che le diversità culturali hanno da offrire è importante conoscere storia, abitudini e tradizioni che definiscono l'identità delle persone con cui condividiamo spazi, momenti ed esperienze. È indispensabile, soprattutto, che fin da piccoli si impari a percepire l'arricchimento che deriva dall'integrazione e a riconoscere i benefici che può portare l'incontro con ciò che si è soliti definire "diverso". Se ci si abitua ad aprire i propri orizzonti fin dalla tenera età, sarà improbabile vedere *confini* insormontabili da adulti. Per questo motivo, ritengo che importare letteratura per l'infanzia da un paese da cui espatriano migliaia di abitanti ogni anno per stabilirsi in Italia possa essere di particolare importanza per l'esperienza di incontro che ne consegue. Per il mio elaborato finale, ho scelto di tradurre il fumetto per bambini *Yichan xiao heshang* 一禅小和尚, estremamente ricco di riferimenti culturali alla Cina, che hanno costituito una difficoltà in traduzione ma che allo stesso tempo rappresentano senza dubbio il punto di forza di quest'opera.

L'avvento di internet, ma soprattutto la diffusione dei social, ha influenzato anche il mondo dell'editoria. Al giorno d'oggi, sono sempre di più gli artisti e gli autori che ottengono successo ancor prima di approdare sugli scaffali delle librerie grazie alla condivisione dei loro lavori sui principali social. È proprio in questo modo che è nato *Yichan xiao heshang* 一禅小和尚, il piccolo monaco Yichan, diventato un personaggio virtuale di gran popolarità sui social cinesi.

L'elaborato è suddiviso in cinque capitoli. Il primo ripercorre la storia del fumetto e traccia le tappe che hanno portato alla consolidazione di quelle convenzioni caratteristiche del genere per come lo conosciamo oggi. Partendo dalle origini della narrazione sequenziale per immagini, che accompagna l'uomo fin dalla sua nascita con i graffiti preistorici, saranno poi individuati quelli che ad oggi si possono considerare i precursori del fumetto, la cui nascita si fa risalire al 1895 con la pubblicazione di *The Yellow Kid* di Richard Felton Outcalt. Dopo aver analizzato pubblicazioni, autori e personaggi che hanno segnato gli sviluppi del genere negli Stati Uniti, patria del fumetto, sarà dedicata una particolare attenzione alla storia del genere in Cina e in Italia, segnato da contesti sociali e influenze straniere totalmente diverse.

Nel secondo capitolo si cercherà di comprendere cosa significhi tradurre un fumetto. Si partirà analizzando le peculiarità della lingua usata in questo genere, che si caratterizza per la sequenzialità, la combinazione di testo e immagini, la riproduzione dell'oralità e naturalmente

la tipica presenza dei *balloon* o “nuvolette di fumo”, talmente essenziali da definire il nome italiano del genere. In seguito, si analizzeranno le difficoltà che comporta questo tipo di traduzione, classificabile come “intersemiotica” data la presenza di più codici coinvolti nei testi. Proprio per la multimodalità della lingua dei fumetti, la sua traduzione è stata spesso definita *constraint translation*, in parallelo a quella dei testi audiovisivi, per l’affinità tra i limiti a cui il traduttore è sottoposto nell’affrontare questi generi. Infine, si farà una riflessione su finalità e destinatario del testo, elementi di particolare rilievo quando si svolge un qualsiasi lavoro di traduzione, ma in particolare in questo caso, in cui la presenza di un destinatario bambino comporta ulteriori difficoltà per il traduttore e implica uno scopo didattico per il testo.

Il terzo capitolo è dedicato alla presentazione di *Yichan xiao heshang*, un progetto multimediale che va al di là della semplice realizzazione del fumetto. Il punto di partenza per la pubblicazione del volume è stata proprio una serie animata e la creazione di un “idolo” virtuale sui principali social cinesi e, per questo motivo, ho ritenuto che sottotitolare due miniepisodi della serie sarebbe stato un primo passo per immergersi nel mondo di *Yichan xiao heshang* e comprendere al meglio il contesto che ha portato alla realizzazione del volume. Inoltre, date le affinità tra la traduzione audiovisiva e quella dei fumetti, sottotitolare la serie mi ha permesso di fare delle osservazioni su similarità e differenze nell’approccio a due testi che hanno molto in comune ma di certo si discostano per molti aspetti che riguardano la traduzione. Il capitolo si conclude con l’analisi del testo di partenza in cui analizzo temi e contenuti, illustrazioni e naturalmente le peculiarità della lingua usata nel fumetto, tappa fondamentale per procedere alla traduzione dell’opera, contenuta nel quarto capitolo.

Nel quinto e ultimo capitolo commento le sfide poste dalla traduzione del fumetto e le strategie che ho adottato per superarle. Partirò dal metodo e l’approccio scelti per tradurre e analizzerò, fra gli altri, i problemi lessicali (dovuti principalmente all’abbondanza di cultuemi e terminologia specifica), quelli stilistici (legati in parte all’uso di giochi di parole e un linguaggio a tratti poetico), e quelli propri del *medium* fumetto (dovuti soprattutto alla riproduzione dell’oralità) che ho riscontrato durante il mio lavoro. Infine, farò le mie considerazioni su tutto quello che ha comportato la produzione di questo elaborato nelle conclusioni.

CAPITOLO I

LA STORIA DEL FUMETTO

1.1 Le origini del fumetto

È difficile individuare una data precisa per la nascita del fumetto poiché, se partiamo dalla definizione di “*sequential art*” coniata da Will Eisner (1985), uno dei più celebri fumettisti di tutti i tempi, ci rendiamo conto che la narrazione per immagini accompagna l’uomo da sempre. Stando al concetto di “arte sequenziale”, un fumetto deve necessariamente raccontare una storia, anche breve, tramite l’uso di immagini disposte una dopo l’altra. Se il fumetto è “narrazione per immagini”, le sue origini vanno individuate nel momento in cui l’uomo ha usato le immagini per raccontare qualcosa. Già i primitivi utilizzavano sequenze di graffiti per narrare eventi di particolare rilevanza: le più celebri pitture rupestri, risalenti a più di 30.000 anni fa, si trovano nelle grotte di Altamira in Spagna, a Lascaux in Francia e sull’isola di Sulawesi in Indonesia. Più che l’inizio dell’arte visiva, esse segnano la genesi della narrazione per immagini (Barbieri, 2019: 13) poiché permettevano a gruppi di persone di riunirsi e raccontare eventi particolari, scene di caccia nella maggior parte dei casi, seguendo le immagini in serie. La sequenzialità resta dunque un aspetto fondamentale nella definizione di “narrazione per immagini”.

Senza andare così indietro nel tempo, è possibile riscontrare esempi di narrazione tramite immagini in ogni epoca storica. Nella maggior parte degli studi sulla storia dei fumetti, infatti, vengono individuati come prototipi del fumetto tutte quelle sequenze di immagini in grado di raccontare una storia, dai geroglifici egizi ai mosaici medievali, agli affreschi rinascimentali. È spesso presa ad esempio la Colonna Traiana (II secolo d.C.) che racconta in una sequenza spiraleforme le fasi della conquista della Tracia. Nell’arte medievale la narrazione di storie (per lo più bibliche) attraverso immagini sequenziali consentiva di rendere il racconto comprensibile anche alle vaste moltitudini non alfabetizzate (Albertini, 2015). Nell’XI secolo, le immagini cominciarono ad essere corredate da brevi testi, per lo più parole che uscivano dalla bocca dei personaggi raffigurati per dare un’idea di cosa stessero dicendo, presentando così caratteristiche del fumetto *ante litteram*: ne sono un esempio l’*Arazzo di Bayeux* del 1077, che narra la storia della conquista normanna dell’Inghilterra meridionale e presenta brevi testi in latino, e l’*Iscrizione di san Clemente e Sisinnio*, primo esempio di volgare italiano utilizzato con intento artistico, nella basilica di San Clemente al Laterano.

L'arrivo della stampa nel XVII secolo segna sicuramente un punto di svolta nella storia del fumetto: la possibilità di avere una maggiore regolarità di pubblicazione porta alla nascita dei periodici con lo scopo di diffondere notizie e, in breve tempo, il mondo della stampa e quello letterario si intrecciano con la pubblicazione di romanzi a puntate. Dall'Ottocento, in particolare, la periodicità letteraria si accompagna spesso all'uso di illustrazioni.

L'incisore e pittore inglese William Hogarth nel 1731 realizza una serie di dipinti dal titolo *A Harlot's Progress* per cui verrà considerato uno dei precursori del fumetto occidentale. Mentre i modelli precedenti tendevano a narrare avvenimenti passati, riti religiosi o battaglie, l'innovazione apportata da Hogarth è l'originalità della storia raccontata mediante le sequenze di immagini (Barbieri, 2019: 58).

1.2 Nascita e sviluppi

Il vero padre del fumetto è considerato da molti, fra cui Groensteen e Peeters (1994), l'artista ginevrino Rodolphe Töpffer, con le sue brevi storie illustrate accompagnate da didascalie che scrisse e disegnò a partire dal 1827. Tuttavia, secondo Barbieri (2019) le caricature di Töpffer (Figura 1) non possono considerarsi fumetto per un motivo in particolare: i personaggi non parlano, manca quindi “un elemento chiave, cioè il *balloon*, la nuvoletta, il fumetto”.

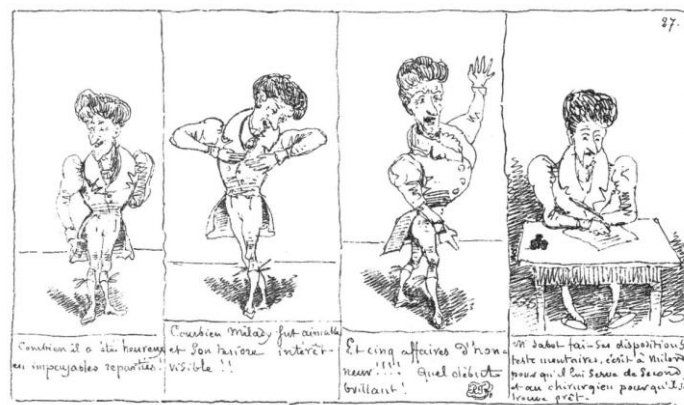


Figura 1. *Histoire de Monsieur Jabot* (1831), Rodolphe Töpffer

La nascita del fumetto, dunque, si fa risalire al 1895, quando compaiono per la prima volta quelle caratteristiche che diventeranno poi convenzioni stilistiche dei fumetti: nuvolette a racchiudere le parole, linee di movimento a rafforzare la dinamica, divisione in vignette per creare il racconto (Barbieri, 2009: 22). Quell'anno il disegnatore Richard Felton Outcault dà

il linguaggio inaugurato da Outcault si era diffuso a macchia d'olio su più continenti ed è quindi improbabile che l'unica ragione del suo successo sia stata la semplice risposta di massa del pubblico degli immigrati. Barbieri (2019) sostiene che anche il pubblico che parlava e leggeva l'inglese senza difficoltà contribuì a questo successo e, secondo lui, se si svolgesse un'indagine più approfondita, si potrebbe scoprire che esso costituiva comunque la maggioranza dei lettori di quotidiani. Eppure, il fumetto è sempre stato considerato una forma di sottoletteratura, basti pensare al termine *comics* o *funnies*, coniato per indicare questo nuovo tipo di lettura, non senza una venatura spregiativa o comunque sminuente (Monti, 2009), appellativo che resisterà poi a ogni innovazione in senso avventuroso o anche tragico (Barbieri, 2009: 23).

Mentre all'inizio i fumetti vengono pubblicati settimanalmente in forma di tavola come supplemento dei quotidiani o giornalmente come strisce, il loro successo porta negli anni '30 alla nascita dei *comic books*, albi periodici a colori di piccolo formato. Con il corso del tempo, prendono vita altri personaggi simili a *The Yellow Kid*, ma attecchisce anche una figura destinata ad avere grande fortuna, quella degli animali antropomorfi, che vedrà la sua massima espansione con la Walt Disney a partire dal 1930. Altri personaggi che si aggiudicano un successo spropositato attraverso i fumetti sono i supereroi: dopo il debutto di Superman, nel 1938, ne vengono realizzati molti altri nel giro di pochi anni in grado di incassare milioni di dollari di copie vendute e famosi ancora oggi in tutto il mondo come Batman, Flash, Lanterna Verde e Wonder Woman (Barbieri, 2009).

Con l'inizio della Seconda guerra mondiale, i fumetti diventano anche uno strumento di propaganda, specie negli Stati Uniti, dove assistiamo ad avventure tra molti dei protagonisti più amati, come Topolino, contro i nemici nazisti. Nel 1941, Capitan America (Figura 3) viene realizzato espressamente dalla Timely, presto ribattezzata Marvel Comics, per lottare contro i nazisti e promuovere l'idea di un'America libera e democratica contro l'imperialismo europeo.

Fin dalla sua nascita negli Stati Uniti, il fumetto vive una crescita vertiginosa ed esponenziale che si estende a macchia d'olio su più di un continente, raggiungendo il Sud America, in particolare l'Argentina, e l'Europa, mentre in Oriente, agli inizi del Novecento nascono i primi *manga* (Monti: 2019). In realtà, il Giappone vanta un'antica



Figura 3. *Captain America Comics* (1941) (copertina Vol. 1), *Timely Comics*

tradizione di narrazione per immagini e il termine *manga* era apparso per la prima volta già nel 1814, quando il pittore e incisore Katsushika Hokusai, famoso soprattutto per la xilografia *La grande onda di Kanagawa*, pubblica il primo volume della serie *Hokusai Manga* (Petersen, 2011: 40). Da quel momento, disegnatori di fumetti ispirati a quelli americani come Rakuten Kitazawa (1876-1955) iniziano ad usare questo termine per riferirsi alle proprie opere e ben presto viene introdotto l'uso dei *balloon*. Pur ispirandosi ai fumetti americani come quelli di Fisher e McManus, però, il *manga* mostra fin dal 1936 una vocazione psicologica e una maggiore attenzione ai piccoli sentimenti personali rispetto al fumetto americano (Barbieri, 2009: 100). Sebbene i primi *manga* godessero già di particolare attenzione, è Osamu Tezuka (1926-1989) a segnare lo spartiacque tra due epoche differenti della storia del fumetto giapponese, un autore dall'inarristabile capacità inventiva in grado di colpire i suoi lettori mescolando storie appartenenti a regioni diverse dell'immaginario in un insieme comunque coerente e intrigante (*ibid.*). Tezuka, fondatore anche dell'*anime* nel 1961, coi suoi disegni tenta di ricostruire l'effetto dinamico dei film d'animazione Disney, moltiplicando così le possibilità espressive dei personaggi che attraversano tutti i generi, dall'avventuroso all'umoristico, e portano il *manga* a diventare il primo nel mondo per quantità, varietà e consumo (Barbieri, 2009: 101).

1.3 Il fumetto in Cina

È difficile stabilire se esista un fumetto cinese “autoctono” e se la Cina si possa definire storicamente un paese produttore di fumetti o esclusivamente ricevitore: è certo che l'influenza occidentale e giapponese ha giocato un ruolo emblematico nello sviluppo dei fumetti in Cina, ma è comunque possibile individuare delle caratteristiche esclusive ai prodotti provenienti dalla “terra di mezzo” (*Zhongguo* 中国). Così, infatti, si è considerata la Cina fino al XIX secolo, quando “i rapporti con l'occidente dovuti (o meglio imposti) dalle sconfitte delle Guerre dell'Oppio, cambiarono la stessa percezione che la Cina aveva di sé: da *centro* (Terra di Mezzo) essa divenne *periferia* di un movimento culturale ormai globale” (Caschera, 2018: 92). La diffusione dei fumetti si può attribuire, quindi, a “questo processo di riassetto e ripensamento culturale, per il quale la produzione occidentale fu da allora elevata, più o meno esplicitamente, a modello di riferimento, positivo o negativo a seconda della temperie storica” (*ibid.*).

In Cina, gli studiosi concordano nel definirle il fumetto un genere testuale dall'alto potenziale narrativo (*gushixing* 故事性)" radicato nella sequenzialità (*lianxuxing* 连续性) delle immagini (*tu* 图, *tuhua* 图画, *hua* 画) (Caschera, 2018: 93). Ancora una volta, partendo dal presupposto della narrazione per immagini in sequenza, si può affermare che l'origine dei fumetti si riscontri già nei rilievi su pietra e sul vasellame delle sepolture tombali di epoca Han (206 a.C.-220 d.C.), nei sutra buddisti illustrati in epoca Tang (618-907 d.C.) o nelle illustrazioni sulla manualistica popolare Song (960-1279 d.C.). Tuttavia, sebbene si possano individuare in questi elementi le origini della narrazione per immagini, è solo con lo sviluppo della narrativa in epoca Yuan (1279-1378) che inizia a manifestarsi quel rapporto tra narratività, sequenzialità e multimodalità che vivrà poi una svolta definitiva con la narrativa illustrata Ming (1368-1644) e il teatro illustrato Qing (1644-1911) (Stember, 2014).

Due importanti fattori che hanno contribuito alla diffusione della letteratura illustrata sono l'aumento di lettori dovuto alla nascita di una classe media e il concomitante sviluppo della litografia che ha ridotto i costi di pubblicazione e permette di inserire sempre più illustrazioni all'interno dei testi. L'evoluzione dei cosiddetti linguaggi multimodali della vignetta, della striscia a fumetti e del libro a fumetti vero e proprio, è infatti avvenuta a causa dell'inclusione di una sempre più ampia fascia della popolazione nel mercato culturale di un'editoria periodica a basso prezzo, tra la fine dell'Ottocento e gli inizi del Novecento (De Giorgi, 2001): si può, quindi, iniziare a parlare di fumetto quando questo *medium* raggiunge una propria maturazione all'interno del mercato editoriale.

I primi fumetti erano stampati su libriccini in formato tascabile e inizialmente venivano chiamati in diversi modi: piccoli libri (*xiaoshu* 小书), libri illustrati (*tuhuashu* 图画书) o libri per bambini (*yayashu* 娃娃书, *xiaorensu* 小人书) (Shen, 2001: 101), termini usati in senso più o meno denigratorio per riferirsi alle piccole dimensioni del medium, o alla (presunta) giovane età dei suoi lettori (Caschera, 2018: 94), anche se, in realtà, raramente si rivolgevano ad un pubblico di giovani o bambini.

Nel 1899 viene pubblicata la litografia *La storia dei tre regni* (*san guo zhi* 三国志), illustrata da Zhu Zhixuan 朱芝轩 in un formato che si può ritenere il precursore del fumetto cinese, chiamato *huihuitu* 回回图 poiché aveva solo un'illustrazione per capitolo (*hui* 回) (Shen, 2001: 100). Nel 1911 il giornale *Caobao* 潮报 unisce le diverse illustrazioni in un unico albo creando quello che sarà il formato tipico del fumetto cinese, il *lianhuanhua* 连环画 (*ibid.*).

Inizialmente, i contenuti erano per la maggior parte storie tradizionali di arti marziali o folkloristiche e adattamenti di romanzi classici cinesi, come *Viaggio in Occidente*, o di film e opere teatrali. Alla fine degli anni '10 a Shanghai, artisti come Liu Boliang 刘伯良 portavano i lettori a teatro con pochi centesimi (Caschera, 2018: 100): molti illustratori, infatti, dopo l'uscita di un nuovo film o una nuova opera teatrale, lavoravano tutta la notte per poter rivendere il giorno dopo i loro *lianhuanhua* di fronte ai teatri ad un prezzo inferiore a quello del biglietto (Orion Martin, 2014). Le illustrazioni di questo periodo erano fedeli riproduzioni delle messe in scena a teatro dal momento che rispondevano ai dettami tipici dell'Opera di Pechino; così, gli autori dei disegni ritraevano un uomo che teneva un remo invece di figurarlo in una barca o al posto di un cavallo, ritraevano una scopa, che in scena alludeva simbolicamente all'animale (Andresciani, 1995) (Figura 4).



Figura 4. *Arrest of the Orchid (Cases of Magistrate Shi)*, Shen Manyun, Fuji Book Company

1.3.1 *Lianhuanhua*

Il *lianhuanhua*, (in origine *lianhuan tuhua* 连环图画), ossia “immagini concatenate”, deve il suo nome al titolo di una versione illustrata delle Cronache dei Tre Regni (*Sanguozhi lianhuan tuhua* 三国志连环图画), pubblicata nel 1927 dalla casa editrice di Shanghai *Shijie shuju* (世界书局) e disegnato da Chen Daxu. Il termine suggella la consolidazione di alcune caratteristiche estetiche e la conquista dell'editoria come genere indipendente. Esso, infatti, definisce non più il vago territorio della narrativa per immagini in sequenza, ma un prodotto multimodale maturo sul mercato (Caschera, 2018: 84), destinato ad essere uno dei generi letterari più letti nel paese fino agli anni '90, quando la popolarità dei *lianhuanhua* inizia a calare (Orion Martin, 2014). Nel *lianhuanhua* le immagini occupano due terzi della pagina, mentre solo un terzo è dedicato alla componente verbale (sopra, sotto, a lato), che è nettamente

separata da quella iconica: proprio per la separazione di testo e immagine, i *lianhuanhua* sono stati paragonati alle opere di Rodolphe Töpffer (1799 - 1846), il “padre del fumetto” (Lent: 2017).

Cominciano ad essere pubblicati negli anni '20 a Shanghai, prima all'interno dei periodici, poi le serie più popolari venivano ristampate in formato tascabile e “noleggiate” da venditori ambulanti (Andresciani, 1995) che li esponevano in edicole mobili in legno: per un prezzo irrisorio ci si poteva sedere su apposite panchine e leggere decine di *lianhuanhua* (Orion Martin, 2014) (Figura 5).

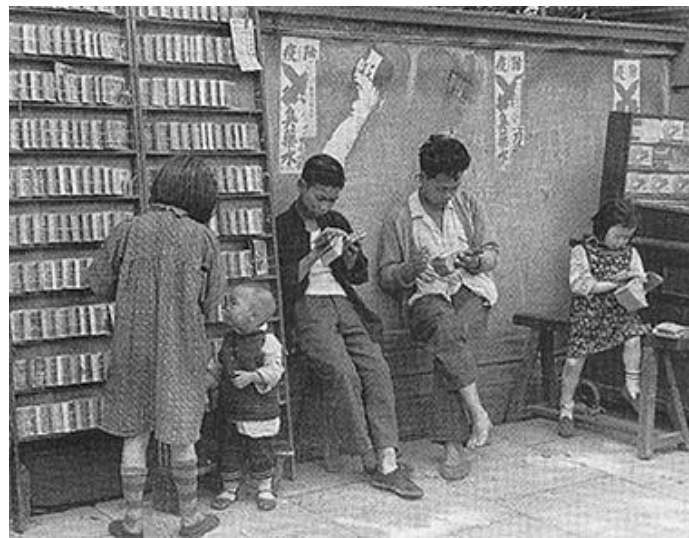


Figura 5. Lettori di *lianhuanhua* per le strade di Shanghai negli anni '30

1.3.2 *Manhua*

Mentre il *lianhuanhua*, può dunque essere considerato una forma complessivamente “indigena” di fumetto, è difficile sostenere lo stesso del *manhua* 漫画. Ad oggi, il termine si riferisce ai testi realizzati nella Repubblica Popolare Cinese (*guochan manhua* 国产漫画 o *guoman* 国漫), ma soprattutto marca la separazione tra la produzione cinese e quella giapponese (*manga*) e coreana (*manhwa*) (Stember, 2014).

Il termine viene utilizzato per la prima volta nel 1925, quando Feng Zikai pubblica una raccolta intitolata “I *manhua* di Feng Zikai” (*Zikai Manhua* 子恺漫画) sulla rivista *Wenxue Zhoubao* (文学周报), rendendo esplicita l’ispirazione all’estetica giapponese e all’artista Katsushika Hokusai.

La produzione occidentale, tuttavia, ha influenzato lo sviluppo dei *manhua* quasi quanto quella giapponese. Già a partire dalla seconda metà del XIX secolo, infatti, cominciano a circolare quotidiani e riviste ispirati al *Punch* britannico e al *Puck*, soprattutto nei *Treaty Ports*, quelle città che a seguito delle Guerre dell'Oppio furono forzatamente aperte al commercio con l'occidente, diventando ben presto metropoli semicoloniali. Nel 1867 nasce ad Hong Kong la prima rivista satirica a fumetti, *The China Punch*, in inglese, mentre nel 1929 la famosa rivista *Shanghai Sketch* (上海漫画) pubblica *Mr. Wang*



Figura 6. *Mr. Wang* (1929), Ye Qianyu, *Shanghai Sketch*

王先生 (Figura 6), primo eroe dei fumetti cinesi illustrato da Ye Qianyu 叶浅予. Ispirato a *Bringing Up Father* di McManus, raffigura la vita quotidiana delle classi medio-basse e mostra le problematiche sociali di quel tempo. Il più famoso personaggio della scena fumettistica cinese è *Sanmao* 三毛 di Zhang Leping. Pubblicato nel 1935, racconta la vita del vagabondo Sanmao denuncia la povertà che dilaga nel paese. In Italia, una raccolta delle sue avventure è stata pubblicata nel 2018 dall'editore Carthusia.

Il “nuovo” fumetto, il *manhua*, è assolutamente urbano e ancorato alle trivialità del quotidiano: racconta la modernità con un'estetica fluida e un nuovo tipo di caricaturizzazione dei personaggi.

Nel 1932, l'icona della letteratura cinese Lu Xun si scaglia contro l'atteggiamento denigratorio nei confronti dei fumetti con il saggio “*Lianhuanhua bianhu* 连环图画 辩护” (“In difesa dei *lianhuan tuhua*”) promuovendo il valore artistico e letterario della narrativa illustrata (Lufkin, 2016: 44). Partecipa alla pubblicazione di *Die Passion eines Menschen*, romanzo grafico senza parole dell'artista fiammingo Frans Masereel.

1.3.3 I fumetti di Mao

In epoca maoista il fumetto vive un vero e proprio boom e raggiunge i suoi massimi storici. Nel 1942, Mao Zedong con i Discorsi di Yan'an sull'arte e la letteratura promuove la cultura delle masse e le forme più popolari di arte come il teatro e il fumetto che da allora subiscono una

vera e propria rivoluzione. Mao Zedong stesso avrebbe osservato: “I *lianhuanhua* sono letti dai bambini così come dagli adulti, analfabeti così come istruiti. Perché non apriamo una casa editrice per pubblicare una serie di nuovi *lianhuanhua*?” (in Pan, 2008: 702).

Dalla fondazione della Repubblica Popolare Cinese nel 1949, tutta la produzione culturale venne gradualmente statalizzata e centralizzata, così gli anni '50 e '60 corrispondono alla chiusura nei confronti di tutte quelle tematiche che non seguissero il “corretto orientamento politico” e la censura si fa sempre più serrata.

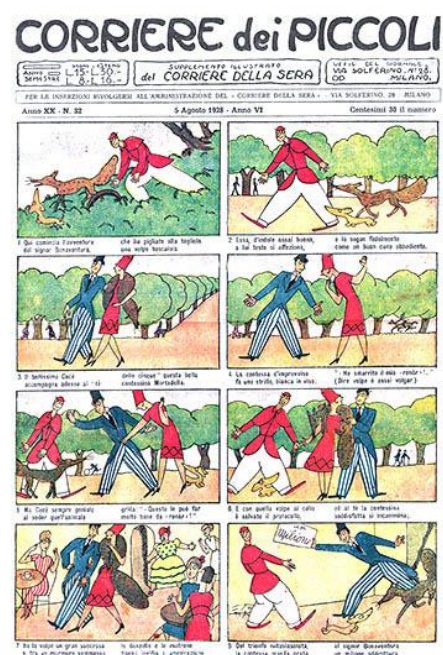
Arrivati alla Rivoluzione Culturale (1966), la produzione si arresta per riprendersi solo con l'intervento del premier Zhou Enlai nel 1970 (Chen, 2012: 170). Si perde l'abitudine di attingere ai classici della narrativa e del teatro poiché questo tipo di fumetti veniva giudicato ormai esclusivamente come portatore di un'etica feudale e per nulla espressione della “Nuova Cina” (*Xin Zhongguo* 新中国). Con la morte di Mao e la caduta della Banda dei Quattro (*siren bang* 四人帮), la Cina si apre ad un'epoca di riforme: l'apertura economica coincide con quella culturale e il fumetto torna a rappresentare lo spirito più genuino della produzione popolare (Caschera, 2018: 105). In questo periodo, fra le tematiche principali vi sono critiche indirette alla Banda dei Quattro e agli eccessi della Rivoluzione Culturale e il ritorno ai miti della tradizione per le nuove generazioni che non avevano avuto ancora la possibilità di apprezzarli. Miti, leggende e tradizioni, infatti, erano sempre stati fonti di ispirazione per i fumetti, così come i classici letterari e opere teatrali o film, così come la letteratura e il cinema hanno spesso attinto dal fumetto. Un particolare esempio è il classico della letteratura cinese *Viaggio in Occidente* (*Xiyouji* 西游记), conosciuto anche come *Lo Scimmiotto*, che può essere considerato tra le più influenti fonti per la produzione fumettistica (e non solo) del Novecento, sia in Cina che all'estero: *Dragonball*, ad esempio, è una versione *manga* e *anime* di questo classico che ha letteralmente conquistato il pubblico di tutto il mondo. Il fumetto risponde anche alle esigenze del mercato multimediale che prevede una grande elasticità e intercambiabilità dei ruoli. Infatti, è difficile in Cina che il messaggio proprio di un prodotto rimanga limitato al mezzo originariamente impiegato (Greselin, 1976: 90): la narrativa e lo spettacolo, ma anche la televisione, il cinema e la stampa spesso trovano nel fumetto una rievocazione del proprio contenuto.

Dagli anni '80, il fumetto in Cina è incluso tra le belle arti e definito *meishu zuopin* 美术作品 (opera d'arte, prodotto artistico) e in quanto tale se ne pubblicano antologie, riproduzioni in grande formato delle tavole compaiono in quasi tutte le mostre d'arte e viene data molta

importanza alla sua funzione didattica (*ibid.*: 88). Critici d'arte e letterati si interessano alla sua realizzazione e al suo impatto sul mondo culturale delle masse. La voce di questo autonomo settore culturale è la rivista *Lianhuanhuabao* 连环画报, a diffusione nazionale: tutto questo ci permette di considerare il fumetto cinese come un prodotto che si colloca nettamente al di fuori della sottoletteratura (Greselin, 1076: 91). Anche in Italia i fumetti d'epoca maoista sono molto conosciuti e hanno attirato l'attenzione di diversi studiosi: nel 1971 esce la raccolta *I fumetti di Mao*, di Chesneaux ed Eco, con un'introduzione di Nebiolo che analizza la prassi di diffusione del fumetto nella Cina maoista come strumento di propaganda fondamentale per la diffusione della visione politica corretta.

1.4 Il fumetto in Italia

La nascita del fumetto in Italia si fa risalire al 1908, quando esce il primo numero del *Corriere dei Piccoli*, supplemento domenicale del *Corriere della Sera*, che tenta fin dalla sua prima pubblicazione di essere un “veicolo di cultura e formazione giovanile riuscendo, pur tra alti e bassi, a conciliare la funzione educativa con il ruolo ricreativo” (Bono, 2018). Il *Corriere dei Piccoli*, noto anche come *Corrierino* o *CdP*, pubblica dal 1908 al 1996 oltre 4.500 numeri, introduce in Italia i fumetti statunitensi e dà un forte impulso alla produzione nostrana. Viene ideato dalla pedagogista e giornalista Paola Lombroso Carrara che si documenta sui modelli francesi e anglosassoni, di paesi, quindi, in cui il fumetto era già stato importato e il suo valore ampiamente riconosciuto (Monti, 2019). Il primo direttore è Silvio Spaventa Filippi, scrittore, conferenziere, traduttore e giornalista che lo dirige dal 1908 al 1920 e dal 1924 al 1930 (Bono, 2018). Tra i personaggi più famosi che giunsero in Italia ricordiamo, tra gli altri, *Mimmo Mammolo* (*Buster Brown*) di Richard Felton Outcault, *Bibì e Bobò* (*Katzenjammer Kids*) di Dirks, *Fortunello* (*Happy Hooligan*) di Opper, *Arcibaldo e Petronilla* (*Bringing Up Father*) di McManus (Monti: 2019). Uno dei primi successi italiani del *Corriere dei Piccoli* è, invece, il celebre



Signor Bonaventura (Figura 7) ideato nel 1917 da Sergio Tofano.

I fumetti del *Corrierino* si caratterizzano per l'assenza di ballon e le immagini sono sempre accompagnate da didascalie. I *balloon* vengono rimossi perfino dai fumetti stranieri tradotti e vengono sostituiti

Figura 7. *Signor Bonaventura* (1917), Sergio Tofano, *Corriere dei Piccoli*

da didascalie, non in prosa ma in rima (novità suggerita da Antonio Rubino), caratteristica che diventerà il marchio di fabbrica del *Corriere dei Piccoli*. Per Brambilla (2018), questo processo era dovuto a ragioni tipografiche: i supplementi a colori americani erano di un formato molto più grande rispetto al supplemento del *Corriere della Sera* ed era quindi necessario ridurre di dimensione le tavole rendendo le nuvolette troppo piccole e il lettering illeggibile. Tuttavia, Barbieri (2009: 98) sostiene che il risultato ottenuto è “onesto, borghese e rassicurante” e mette in evidenza l'avversione italiana per un genere nuovo percepito come inferiore che si tentava di “nobilitare” con una venatura dal sapore poetico.

Nel 1923 esce il primo numero del *Giornale dei Balilla* (in seguito *Il Balilla*), supplemento del *Popolo d'Italia*, organo del Partito Fascista, il cui direttore responsabile è Dante Dini. In questo periodo, il fumetto assume la funzione di mezzo di propaganda e si assiste alla diffusione di valori eroici: nascono personaggi come *Balilla Ravanello*, lettore di ogni libro brutto e bello, che doveva invogliare i giovani fascisti a non rimanere nell'ignoranza; *Grillo*, che aveva il compito di esaltare lo sport; *Rumolino e Remoletto*, che richiamavano i pilastri dell'antica Roma (Leone, 2015). Nel 1924, poi, nasce *Il Giornalino*, periodico di stampo cattolico a cui si deve l'introduzione di personaggi divenuti celebri, come i *Looney Tunes* e i *Puffi*, e la pubblicazione di riduzioni a fumetti di romanzi storici come *I Promessi Sposi* e *Piccole Donne* (Monti, 2019).

Gli anni '30 si ricordano come “l'età dell'oro” del fumetto poiché si assiste ad una vera e propria rivoluzione sul versante tecnico: il tratto si fa più realistico e gli sfondi sono più curati, si alternano primi piani a panoramiche; nel complesso è molto più dinamico e, sul versante narrativo, le storie si fanno più elaborate (*ibid.*). Nel 1932 esce la prima vera e propria rivista a fumetti, *Jumbo*, in cui si alternano didascalie e *balloon*. *Jumbo* pubblica *Lucio l'Avanguardista*, versione italiana dell'inglese *Rob The Rover*, che narra le avventure di un eroe chiaramente fascista: un aviare bello e biondo, intrepido difensore della giustizia, col suo biplano di nome DUX e una fidanzata di nome Romana (Mussini, 2015). Nonostante questo, la rivista sarà una delle tante a non sopravvivere al regime quando nasce il MinCulPop nel 1937 e la censura si fa più serrata.

Nel 1932 la casa editrice Nerbini pubblica il primo numero di *Topolino*, una delle poche testate a non essere soppiantata subito dal regime, nonostante le origini d'oltreoceano; resiste, infatti, fino al 1942, quando viene sostituito dal suo surrogato italiano *Tuffolino* (altri esempi sono *Uomo Fenomeno* per *Superman* e *Aquilotto* per *Robin*). La pubblicazione di *Dick Fulmine*, altro eroe caro al fascismo, nel '32 apre la strada al boom del western, che culmina con il risonante successo di *Tex Willer* (1948) sia in Italia che all'estero (Barbieri, 2009: 97).

Il MinCulPop eserciterà un grande potere su tutta la produzione del periodo, con conseguenze irrimediabili a livello di continuità delle storie che erano state importate. Tronca infatti di netto le storie a metà, impedisce l'importazione dei seguiti, affidando il proseguimento a sceneggiatori italiani che spesso non conoscono affatto un personaggio e si ritrovano a dover improvvisare, finendo per snaturarlo e cambiando inevitabilmente azioni e finali (Monti, 2019).

Gli anni '60 vedono la nascita del fumetto nero italiano quando Angela e Luciana Giussani danno vita a *Diabolik* nel 1962. È in questo periodo che nasce la prima rivista dedicata ai fumetti, *Linus*, che prende il nome dal celebre personaggio dei *Peanuts* (1950) di Charles M. Shultz e si rivolge principalmente ad un pubblico adulto e colto per affermare il valore letterario del *medium*, fino ad allora ritenuto dai più un prodotto di bassa qualità. Su *Linus* esce *Valentina* (1965), prima protagonista femminile, di Guido

Crepax: con l'introduzione di elementi onirici e surreali, l'opera segna una vera e propria rivoluzione. Il noto fumettista Dino Battaglia pubblica sulla stessa rivista l'adattamento a fumetti di importanti classici di Melville, Maupassant, Lovecraft, Hoffman, Stevenson e Büchner. Collabora anche alla rivista *Sgt. Kirk*, ricordata per aver dato i natali nel 1967 a *Una ballata del Mare salato* (Figura 8) del celebre Hugo Pratt, prima avventura del famoso personaggio Corto Maltese e considerata anche prima graphic novel italiana. Pratt aveva iniziato la sua carriera negli anni '50 in Argentina, paese che in quegli anni accoglieva autori e artisti espatriati.



Figura 8. *Una ballata del Mare salato* (1967), Hugo Pratt, *Sgt. Kirk*

Nel 1969 viene pubblicato il primo numero di *Alan Ford*, fumetto di genere spionistico con tratti grotteschi di denuncia sociale, creato da Max Bunker e Magnus. La comicità, invece, raggiunge il suo picco con *Lupo Alberto* (1976) di Silver (Guido Silvestri), che presto diventa un'icona nel suo genere. Nel 1986 la Sergio Bonelli Editore pubblica una serie horror che spopola fin da subito, *Dylan Dog*, creata da Tiziano Sclavi: ricco di citazioni cinematografiche e letterarie, il fumetto è destinato a diventare un cult ed è ancora oggi tra i più venduti.

Negli anni '80 approdano in Italia i *manga*, destinati ad avere un successo sempre crescente e una diffusione talmente capillare, sia tra lettori che fumettisti, da portare alla nascita, in seguito, di case editrici italiane specializzate in opere chiaramente ispirate al mondo del Sol Levante (Monti, 2019).

L'affermazione dei romanzi a fumetti ha contribuito enormemente alla diffusione del genere dagli anni Duemila in poi, grazie anche al contributo di case editrici espressamente dedicate al fumetto, soprattutto autoriale, come la Tunué, BeccoGiallo, Eris Edizioni, Coconico Press, Panini Comics o la BAO Publishing. Il termine *graphic novels*, infatti, anche se in realtà altro non è che un'etichetta commerciale, imprime una patina di nobiltà al genere del fumetto, ancora guardato con una certa sufficienza e non considerato una lettura seria o capace di essere portatrice di messaggi importanti (*ibid.*).

Infine, negli ultimi tempi, la diffusione di internet ha influenzato anche il modo di produrre fumetti: sono nati il fumetto online e le webcomics, cresciuti in modo virulento ed esponenziale. Oggi molti artisti pubblicano i loro lavori su blog o pagine social, grazie ai quali spesso vengono notati dalle case editrici che decidono di pubblicare le loro opere. Un esempio eclatante, in tal senso, è Zerocalcare (Michele Rech) che inizia pubblicando sul suo blog racconti autobiografici, intrisi di frustrazione esistenzialista e stile underground, per poi divenire un vero e proprio caso editoriale: la prima edizione autoprodotta della sua opera d'esordio, *La profezia dell'armadillo* (2011), viene infatti ripubblicata nel 2012 in un'edizione a colori dalla casa editrice BAO Publishing, con grandissimo successo, e nel 2015 arriva anche il riconoscimento come finalista al Premio Strega Giovani con *Dimentica il mio nome*.

1.4.1 Fumetti cinesi in Italia

Oltre ad essere la casa editrice che ha pubblicato Zerocalcare, la BAO Publishing ha anche creato una collana dedicata al fumetto cinese moderno nel 2017 e ha già pubblicato sei titoli in tre anni. Ma non è l'unica e sono sempre più le case editrici che negli ultimi anni pubblicano

fumetti e graphic novel cinesi: fra queste vi sono Babalibri, Rizzori Lizard, Add Editore, Oblomov Edizioni, Renoir Comics a cui si deve il merito di aver introdotto in Italia fumetti contemporanei come Li Kunwu, Golo Zhao e Zao Dao.

In particolare, è la narrativa illustrata per bambini e ragazzi proveniente dalla Cina che sta crescendo esponenzialmente e raggiungendo tutto il mondo, Italia compresa. Infatti, da quando nel 2016 è stato assegnato a Cao Wenxuan il prestigioso premio Hans Christian Andersen, il grande pubblico italiano si è accorto dell'esistenza di una letteratura cinese per ragazzi (Vendramel, 2018); un altro importante riconoscimento viene dalla Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna che ha scelto la Cina come Paese ospite per l'edizione del 2018. Fra i titoli dedicati ai bambini ci sono: *Il cavallo magico di Han Gan*, *Sann e Io e Mao* di Chen Jiang Hong, *Il figlio unico* di Guojing e *La foglia* di Ma Daishu. Sembra un settore destinato a crescere anche perché sono sempre di più gli illustratori cinesi che collaborano con autori italiani e viceversa: frutto di una collaborazione di questo tipo è *Dritto al cuore*, scritto da Chen Shige e illustrato da Pia Valentinis e Mario Onnis.

CAPITOLO II

TRADURRE IL FUMETTO

2.1 La lingua del fumetto

Dall'analisi della storia del fumetto si è capito quanto sia difficile definire questo genere, molto variegato sia nelle tematiche che nello stile. Tuttavia, per comprendere cosa significhi tradurre un fumetto bisogna capire in primo luogo cosa è questo *medium* e che tipo di sfide può comportare per un traduttore cimentarsi in questo lavoro. È indubbiamente difficile dare una definizione univoca di “fumetto” poiché, data l'enorme varietà esistente dovuta a fattori geografici e sociali, sarebbe più opportuno parlare al plurale di “genres of comics”, come suggerisce Zanettin (2008: 5), piuttosto che del fumetto come un unico genere letterario. Di certo, qualcosa che accomuna la maggior parte dei fumetti è la sua funzione principale di intrattenimento o didattica (*ibid.*). Inoltre, anche dal punto di vista scientifico, non vi è ancora una vera e propria tradizione accademica consolidata sui fumetti e la loro traduzione, principalmente poiché a lungo sono stati considerati come “para- or sub-literature, [...] popular literature for poorly educated readers” (*ibid.*: 7). Eco (2005) ha infatti notato come “chi scrive la recensione di un romanzo non deve esordire con una legittimazione della letteratura, mentre ancora oggi chi parla al pubblico generico di fumetti deve mettere ancora, in qualche modo, le mani avanti”. Tra i primi ad avere sostenuto il valore artistico del fumetto, fin dalla pubblicazione del suo famoso saggio *Apocalittici e integrati* (1964), Eco ne rivendica la valenza letteraria e sostiene che il mondo accademico se ne occupi poco poiché molti accademici non leggono fumetti, e “chi non lo ama non lo legge, e basta, quindi non è in grado di scriverne, sia pure per dirne male” (2005). Zanettin afferma che un'ulteriore ragione per la carenza di studi sui fumetti in ambito accademico è dovuta al fatto che “a large part of the discourse on comics is taken up by fandom” (2008: 19).

Passando alle caratteristiche fondanti del fumetto, occorre sottolineare, innanzitutto, che la compresenza di più sistemi semiotici, uno visivo e uno verbale, la cui interazione genera il senso. Barbieri (1991) usa l'espressione “linguaggi del fumetto” per riferirsi a questa molteplicità ed eterogeneità di sistemi, mentre Zanettin afferma che, dal punto di vista semiotico, i fumetti possono essere descritti proprio come una sorta di “visual narration which results from both the mixing and blending of pictures and words” (2008: 12). È proprio per la presenza delle immagini e delle informazioni che esse offrono che Zanettin suggerisce che i

fumetti abbiano molto in comune con la lingua del teatro: “Because of the possibility of representing the non verbal components of interaction (body language, facial expressions, use of space, etc.), dialogues in comics have a quality that is more akin to drama than to novels” (2008: 13). Tuttavia, non ci si può limitare a definire il fumetto come una mera combinazione di testo e immagine, poiché ciò che caratterizza questo genere è la *sequenzialità*, ossia l’affiancamento di due o più vignette che conferisce dinamicità al racconto e senza il quale il fumetto sarebbe paragonabile ad un qualsiasi altro tipo di immagine come illustrazioni, fotografie e disegni:

What differentiates comics from other forms of visual communication such as illustration, photography and painting is that comics are formed by the juxtaposition of at least two panels – which may or may not include words, in a sequence. The narration is produced by the sequential gap between images, and the reader is left to fill in that gap with expectations and world knowledge. (*ibid.*)

Un’altra specificità del fumetto è la tipica presenza dei *balloon*, “fumetti” (a cui si deve il nome del genere testuale) o “nuvolette”: letteralmente delle nuvolette di fumo che contengono battute di dialoghi o pensieri dei personaggi. Tuttavia, in didascalia è possibile trovare anche testi in forma di narrazione. Nel corso del tempo si sono consolidate delle convenzioni grafiche per rappresentare suoni, movimenti ed emozioni. I suoni, ad esempio, vengono espressi tramite onomatopee o segni di interpunzione (*ibid.*: 18), elementi usati per riprodurre l’oralità. Dato l’elevato contenuto di dialoghi, la lingua dei fumetti ha infatti spesso fatto ricorso ad espedienti grafici e visivi per simulare diversi toni di voce e stati d’animo, come sottolinea Rodríguez:

Las marcas paralingüísticas fonografológicas y visuales representan distintos volúmenes de voz (gritos, susurros, etc.) o la velocidad de dicción (rapidez o lentitud). La tipografía se agranda, se alarga, cambia de color y de aspecto –tanto dentro como fuera del bocadillo– con objeto de que el lector “oiga” el sonido (2019: 101)

Anche le maiuscole, il grassetto e i segni di punteggiatura servono a rappresentare stati d’animo come rabbia, sorpresa o perplessità dei personaggi. I puntini di sospensione si usano invece per indicare dubbi, frasi inconcluse o interruzioni (*ibid.*). In quanto agli elementi prettamente linguistici, invece, l’oralità si esprime attraverso l’uso di “coloquialismos, idiomatismos, vulgarismos, argot y jerga propios de los personajes de la historia” (Rodríguez, 2019: 104). Proprio per questa loro intenzione di simulare la lingua parlata, i fumetti sono stati spesso paragonati ai testi audiovisivi la cui lingua è sovente definita come “un discurso oral prefabricado, pensado, elaborado según unas convenciones determinadas, en una palabra,

controlado” (Chaume, 2004: 81). L’ossimoro dei testi audiovisivi e dei fumetti è che si basano su regole e convenzioni per imitare, invece, una lingua spontanea: da qui nasce il concetto di “*oralidad prefabricada o fingida*”. Ci si trova di fronte ad un “*discurso pretendidamente espontáneo*” (Baños: 2009) che mantiene però delle caratteristiche proprie della scrittura. Secondo Chaume (2004: 170), infatti, su una scala che va da un grado di elaborazione massima (per i testi scritti) a uno di elaborazione minima (per la lingua parlata), i testi audiovisivi si troverebbero a metà dei due estremi.

Fumetti e testi audiovisivi si accomunano quindi per la sequenzialità, il dinamismo e l’imitazione dell’oralità, tuttavia, pur riconoscendo la stretta affinità con i cartoni animati per esempio, Zanettin ci tiene a sottolineare però qualcosa che li differenzia, ossia la “time narration”. I diversi mezzi su cui fumetti e testi audiovisivi si presentano lasciano un diverso grado di autonomia al destinatario per usufruire del prodotto: “Animated cartoons (like all films) differ from ‘comics’ in that comics are based on ellipsis, so that the time of narration is independent from that of seeing/reading, while in motion pictures (including cartoons) time and vision coincide” (2008: 11). Fumetti e testi audiovisivi sono entrambi costituiti da “juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence” (McCloud, 1993: 9) con la differenza che se la successione degli eventi in un film è data dalla dimensione temporale, in un fumetto invece è veicolata dalla dimensione spaziale.

2.2 La traduzione dei fumetti

Tradurre un fumetto non vuol dire solo tradurre tra due lingue naturali poiché la lingua del fumetto è “multimediale” e comprende più campi semiotici che devono essere tradotti simultaneamente. Nel tentativo di spiegare cos’è la traduzione di un fumetto, Zanettin (2008: 10) risale alla teoria del celebre linguista Roman Jakobson che, nel suo saggio *On Linguistic Aspects of Translation* (1959) suggerì l’esistenza di tre tipi di traduzione: intralinguistica o *rewording*, interlinguistica o *translation proper* e intersemiotica o *transmutation*. Con la prima si intende “l’interpretazione di segni verbali per mezzo di altri segni della stessa lingua”, cioè la riformulazione o parafrasi tramite ad esempio l’uso di sinonimi; la traduzione interlinguistica è “l’interpretazione di segni verbali per mezzo di segni di qualche altra lingua”, ossia ciò che comunemente chiamiamo traduzione, quella tra lingue naturali; mentre l’intersemiotica si riferisce a un’interpretazione di segni verbali per mezzo di un sistema di segni non verbali e si verifica quindi nel caso di adattamenti cinematografici di romanzi per esempio.

Come anticipato, la traduzione dei fumetti non si può definire interlinguistica o *translation proper* poiché quando si traduce un fumetto non si traducono solo i testi, ma entra in gioco una componente grafica da cui il traduttore non può prescindere: “The translation of comics is different from ‘translation proper’ not only because words co-exist with non-verbal systems, but also because verbal language in comics is only part – if sometimes the only visible part (i.e. overt translation) – of what gets translated” (Zanettin, 2008: 23). Inoltre, il concetto di traduzione intersemiotica di Jakobson probabilmente non allude ai fumetti ma di certo “it defines them as a kind of non-verbal, multimedial language”, (*ibid.*: 10). Anche Rodríguez (2019: 82) sostiene che la traduzione intersemiotica “es el punto de partida idóneo para todos aquellos casos en los que el mensaje se transmite por más de un código semiótico, algo que ocurre en el medio que nos ocupa —el cómic— pero también en textos audiovisuales o multimedia, por citar otros ejemplos”.

Nel 1980, Toury supera la teoria di Jakobson affermando che la traduzione non è solo “comunicazione di messaggi verbali al di là di un confine culturale-linguistico” (1980: 15) e che bisogna dunque tenere in considerazione anche tutti gli elementi non verbali che svolgono un ruolo all’interno della comunicazione. Per questo, propone una divisione tra *intra-* e *intersemiotic translation* che corrispondono alla traduzione intralinguistica e interlinguistica di Jakobson ma tengono in conto anche i messaggi non verbali (Torop, 2002: 597), dunque si addicono alla traduzione di fumetti, figli di una lingua non esclusivamente verbale. Come afferma Zanettin (2008: 10), infatti, questo modello “allows for the inclusion in the semiotic model not only of types of intersemiotic translation involving transmutation between verbal and nonverbal sign systems, but also between non verbal (or not exclusively verbal) ‘languages’ (in a metaphorical sense)”.

Quando si pensa alla traduzione di fumetti è necessario, quindi, tenere conto di vari elementi: “no podemos obviar la relación entre los códigos verbales y los iconográficos, además de la presencia de paratextos que afectan a la transmisión del mensaje y a la interpretación por parte del lector” (Rodríguez, 2019: 82). In questo senso, è importante ricordare anche che la traduzione di fumetti non potrà mai avvenire se si separa il testo dall’immagine poiché “una traducción que no contemple la incidencia en el texto de todos los códigos de significación en juego es necesariamente una traducción parcial” (Chaume, 2004: 163).

Hurtado Albir (2001), superando i numerosi studi che fino ad allora avevano focalizzato la loro attenzione quasi esclusivamente sulla traduzione dei testi scritti, classifica la traduzione per categorie a partire dal *modo traductor*, cioè il mezzo tramite il quale testo originale e testo meta

si presentano. Parte, dunque, dai mezzi utilizzati (scritto, orale, scritto e orale, audiovisivo, informatico, iconico-grafico) per individuare

modalidades de traducción: traducción escrita, traducción a la vista, interpretación simultánea, interpretación consecutiva, interpretación de enlace, susurrado, doblaje, voces superpuestas, subtitulación, traducción de programas informáticos, traducción de productos informáticos multimedia, traducción de canciones, supratitulación de musical, traducción icónico-gráfica (*ibid.*: 70).

Come sostiene Rodríguez, “la traducción de historietas no debería presentar dudas con respecto a su inclusión en la modalidad icónico-gráfica propuesta por la autora” (2019: 85), tuttavia, la traduzione predominante nel caso dei fumetti è comunque quella interlinguistica poiché “de todos estos códigos, el lingüístico es [...] el responsable de que los cómics seas susceptibles de ser traducidos” (*ibid.*: 106). Suggestisce comunque di non dimenticare mai “esa difusa frontera, que nos llevaría con frecuencia a situarnos del lado de la traducción intersemiótica como consecuencia de las relaciones entre diferentes códigos” (*ibid.*: 82).

La simulazione della lingua parlata, propria dei fumetti, rappresenta una delle sfide per il traduttore che deve trovare un equilibrio tra oralità e scrittura per ottenere dialoghi verosimili, sempre rispettando le convenzioni del *medium* su cui opera (Baños, 2009: 401). Tradurre questo tipo di testi “implica el conocimiento y el dominio de los mecanismos con que cuenta su lengua para emular el registro oral espontáneo” (*ibid.*). Tuttavia, non è questa non è l’unica sfida che il traduttore deve affrontare: nelle traduzioni di fumetti ci sono, infatti, più registri linguistici che devono coabitare in modo armonioso: dialoghi nei balloon possono avere un tono colloquiale, addirittura simulare accenti, difetti di pronuncia; le didascalie hanno un registro leggermente più alto, meno informale, a meno che non siano monologo interiore o annotazioni diaristiche, che hanno specificità peculiari (Foschini, 2017).

Ci rendiamo conto di quanto possa essere complicato tradurre fumetti o narrativa illustrata in generale se pensiamo che O’ Sullivan li ha paragonati alla poesia, riferendosi in particolare alle difficoltà traduttive che questa è in grado di generare: “Translating picturebooks is often equated with furnishing cute pictures with scanty text; this ignores the condensed and stylistically honed quality of the more sophisticated texts that can challenge translators in the same way as poetry does” (2002: 7).

2.2.1 Traduzione subordinata

La maggior parte degli studi sulla traduzione di fumetti si basa sull'approccio della *constrained translation* o traduzione subordinata, termine coniato da Titford (1982: 113) per riferirsi ai problemi che “derive essentially from the constraints imposed on the translator by the medium itself”. Dato che i fumetti sono considerati testi “multimediali” o “visivi”, si reputa che la traduzione sia condizionata dagli elementi grafici presenti nell'opera. Per Hurtado Albir, la *constrained translation* si riferisce a “aquellas variedades de traducción que se ejercen con textos en los que confluyen medios diferentes: textos audiovisuales, canciones, cómics e historietas, [...] etc.; en la traducción de esos textos, aunque lo que se traduce es el código lingüístico, la traducción se ve condicionada por los otros códigos” (2004: 72).

Per molto tempo, vista la limitata produzione scientifica sulla traduzione di fumetti, si è fatto riferimento alla traduzione audiovisiva, visti i tanti elementi in comune. Effettivamente, la presenza di più codici semiotici e le difficoltà che derivano dall'impossibilità di separare il verbale dal non verbale fanno in modo che “la aproximación al texto audiovisual no puede ser la misma que a un texto escrito” (Baños, 2009: 19). Se Chaume afferma che “la traducción audiovisual solamente comparte con otras variedades verbo-icónicas: la traducción teatral, la traducción de ópera, la traducción de videojuegos o incluso la traducción de cómics” (2004: 165), Rodríguez si serve delle sue parole per affermare che “las características que comparten todos los textos audiovisuales (y que podemos aplicar igualmente a los cómics) son una suerte de equilibrio entre oralidad y escritura, así como la confluencia y la interacción del código lingüístico con otros códigos de significación” (2019: 100).

L'approccio della *constrained translation* ha rivelato molti parallelismi tra la traduzione di testi audiovisivi e fumetti:

Desde el momento en que la traducción no sea únicamente de textos escritos, sino que éstos estén en relación con otros medios (imagen, música, lengua oral, etc.) la tarea del traductor se ve complicada y a la vez limitada (subordinada) por éstos. (Mayoral et al., 1986: 95)

Anche Ponce riconosce quest'affinità affermando che la *constrained translation* “se realiza con aquellos textos que se encuentran sometidos a códigos extralingüísticos (visuales, sonoros y/o tipográficos) que condicionan la forma de proceder del traductor” (2010: 132).

Le principali condizioni a cui la traduzione dei fumetti si reputa subordinata sono i limiti di spazio:

No hay que olvidar que los tebeos, como es natural, no se conciben pensando en su traducción, por mucha atención que los autores puedan prestar a ésta [...]. El espacio reservado al texto en el tebeo original es el apropiado para el texto fuente, pero siempre representa una traba para el traductor, quien debe ceñir su traducción al espacio de que dispone, que es insuficiente por naturaleza. (Castillo, 1996: 15)

In linea con l'idea della traduzione subordinata, Valero afferma che il vincolo testo-immagine comporta delle restrizioni per il traduttore che “solo puede intervenir en uno de los niveles, el texto, sin poder alterar el conjunto” (2000: 77). Tuttavia, vi sono altre prospettive da cui guardare alla traduzione dei fumetti e alla relazione testo/immagine che, in alcuni casi, potrebbe essere d'aiuto al traduttore piuttosto che d'intralcio. Spesso, infatti, le sole immagini o il solo testo evocano dei dubbi che solo una visione d'insieme può chiarire: “En multitud de ocasiones, una imagen es polisémica, por lo que la función de anclaje del mensaje verbal despeja las dudas y proporciona las aclaraciones necesarias con respecto a la interpretación del mensaje icónico” (Rodríguez, 2019: 110)

Zanettin (2008: 23) sostiene che con l'approccio della *constrained translation* si guarda alla traduzione dei fumetti da un punto di vista strettamente linguistico che si basa soltanto sull'aspetto verbale dell'opera; in questo modo si vede la traduzione dei fumetti come uno speciale tipo di traduzione interlinguistica che ha però vincoli e limiti da sormontare. L'autore propone invece un altro punto di vista che renda consapevoli del fatto che “verbal language is not the only component of comics which gets translated, since visual components are often modified as well” (2008: 21). La componente grafica, infatti, non dovrebbe essere vista come un limite o una condizione, poiché, seppur il ritocco delle immagini implica dei costi che spesso gli editori non sono disposti a pagare, al giorno d'oggi sta diventando sempre più semplice ed economico: “Today the translation is received as a text file, and lettering is usually done with the help of a graphics programme, by erasing the original text and importing the translated dialogues in the area of the balloons on the graphic file” (2008: 21). Risulta dunque più semplice, ad esempio, rimpicciolire i caratteri per farli entrare nelle nuvolette. Zanettin aggiunge poi che, in certi casi, questi cambiamenti sono strettamente necessari poiché “specific comics conventions do not always coincide in different comics cultures”: ad esempio, la nuvoletta rappresenta i pensieri nei fumetti occidentali mentre indica i sussurri nei *manga* giapponesi (2008: 23).

Il traduttore che si appresta a tradurre un fumetto deve, quindi, tenere in considerazione vari fattori: la componente grafica di questa lingua “multimediale”, le caratteristiche di un discorso

volto a simulare l'oralità e, ovviamente, come in ogni altro tipo di traduzione, il destinatario e la funzione dell'opera.

2.3 Il destinatario (bambino)

Il traduttore deve sempre tenere a mente chi sarà il destinatario del suo lavoro, così come l'autore (specialmente nel caso in cui si tratti di letteratura per l'infanzia, come per il fumetto di cui propongo la traduzione) è sempre condizionato dal lettore finale delle sue opere quando scrive. In questo caso, infatti, il destinatario è talmente importante che la letteratura per l'infanzia è definita in prima istanza dal punto di vista del lettore più che dalle intenzioni dell'autore (Bazzocchi: 2016, 168). Il bambino lettore, “figura sfaccettata e spesso sfuggente, scomoda e imprevedibile *lector in fabula*” (Beseghi, 2011: 16), per il suo limitato bagaglio di conoscenze culturali impone al traduttore scelte ben precise riguardo ai riferimenti culturali che il testo di partenza può contenere. Come afferma Pascua, infatti,

No podemos defraudarlo ni ir en contra de sus expectativas, dejando en el nuevo texto referencias que él no entiende, lo cual no quiere decir que no ampliemos sus horizontes y sus conocimientos de esas otras realidades, esas otras costumbres y otros mundos, lo que responde a la tendencia internacionalista de la LIJ (Pascua Febles: 2002: 101).

Proprio in virtù di questo destinatario speciale, di una lingua spesso creativa (con giochi di parole, nomi parlanti, rimandi intertestuali, ecc.) e della coesistenza di testo immagini, tradurre testi per l'infanzia significa imparare a interpretare e tradurre un mondo poliedrico e multiforme, spesso ingegnoso dal punto di vista linguistico e contenutistico (Bazzocchi, 2016: 169).

A differenza di tutti gli altri tipi di testi letterari, poi, quelli destinati a bambini spesso prevedono una funzione pedagogica, quindi, coinvolgono la morale e l'etica di chi li produce ma anche di chi sceglie di affidarli al lettore finale. È bene ricordare infatti che “los niños en sí no deciden sobre cómo se define su literatura; ni tampoco deciden lo que se traduce, publica o se compra para ellos. La literatura infantil se basa en su totalidad en las decisiones de los adultos, en sus opiniones, en sus preferencias o rechazos” (Oittinen, 2005: 88). Infatti, spesso sono adulti come genitori o insegnanti che scelgono le letture per il bambino, tanto che si parla di un doppio lettore (Oittinen, 2005: 82). Anche il traduttore si può dire abbia un doppio ruolo: quello di lettore modello, in quanto deve essere in grado di comprendere ogni sfumatura del testo per poterlo riprodurre, ma anche di autore implicito che rivolge il suo testo a un lettore diverso da quello originale, ossia il lettore bambino della propria lingua e cultura (Mambrini, 2010: 247). Il traduttore, deve immedesimarsi nel ruolo di lettore bambino per riuscire al meglio nel suo

lavoro: per farlo può contare sulla sua esperienza di bambino della propria lingua e cultura e tentare di stabilire un rapporto con il suo lettore. Come segnala Oittinen, infatti, il traduttore per bambini riuscirà nel proprio intento solo se sarà in grado di stabilire una situazione dialogica con il suo destinatario:

Los traductores de la literatura infantil deberían acercarse a los niños de su propia cultura; deberían zambullirse en el mundo carnavalesco infantil y reexperimentarlo. Incluso, si quieren triunfar y no pueden dejar de ser adultos, deberían intentar alcanzar el reino de los niños, acercarse a los que están a su alrededor, al niño que llevan dentro (Oittinen, 2005: 176).

2.4 La finalità

Un altro aspetto che il traduttore deve tenere in considerazione, in particolare durante la traduzione di narrativa per l'infanzia, è la finalità del testo. La Letteratura per l'infanzia si associa nella maggior parte dei casi ad una funzione pedagogica; entrano in gioco, quindi, fattori etici e morali che coinvolgono l'accettabilità del testo nella cultura d'arrivo. In questo senso, come sopra affermato, tradurre testi provenienti da altre culture può voler dire avvicinare i bambini a mondi, abitudini e mentalità diverse, dando loro la possibilità di conoscere qualcosa che non sono abituati a vedere nella loro vita quotidiana. Come sostiene Klingberg (1978: 86), "one of the aims of translating children's books must be to further the international outlook and the international understanding of the young readers". I bambini, per natura, hanno la capacità di assorbire quanto più possibile dal mondo che li circonda e da tutto ciò con cui vengono a contatto, quindi la lettura può rappresentare un mezzo estremamente efficace per ampliare i loro orizzonti: "le storie agiscono nel profondo e vanno a collocarsi nel luogo dove i sogni e le fantasie del bambino forgiavano la sua visione del mondo, la modificano, quando è necessario, la arricchiscono con la messa a fuoco di sempre maggiori dettagli" (Valentino Merletti, 2006: 108). Quando ci si appresta a tradurre un libro per bambini, bisogna dunque tenere a mente la grande possibilità che si offre loro: quella di attraversare i confini del proprio paese ed immergersi in mondi nuovi e sconosciuti. Secondo Mambrini, "la traduzione rimane un atto di comunicazione interculturale, e la letteratura tradotta dovrebbe essere un luogo di incontro e diffusione della multiculturalità e un'occasione di apertura all'altro" (2010: 250). Le scelte traduttive devono quindi soddisfare la comprensibilità da parte del bambino ma anche essere in grado di sorprenderlo con novità che lo spingano ad imparare.

Solo una strategia che tenga conto di una prospettiva interculturale di traduzione, improntata sulla tendenza a favorire l'internazionalismo dei testi destinati ai piccoli lettori, consente di contribuire alla diffusione e alla conoscenza di paesi, tradizioni e culture 'altre'. (Bazzocchi, 2016: 179).

La tendenza a mantenere elementi della lingua e della cultura originali in traduzione è stata definita “internazionalista”: si evita di adattare il testo alla cultura d’arrivo mantenendo, ove possibile, elementi come nomi, toponimi e riferimenti culturali (si pensi al mondo gastronomico o agli usi e costumi propri di un paese) rendendo la lettura un vero e proprio ponte tra culture.

Tuttavia, ancora oggi, spesso si tende a adottare una strategia *addomesticante* per semplificare la comprensione da parte del lettore: si sostituiscono gli elementi propri della cultura di partenza con equivalenti nel testo d’arrivo. In questo modo, la comprensione del lettore è più immediata ma si perde la possibilità di aprire le porte di un nuovo mondo al lettore finale. Per quanto riguarda i fumetti, Scatasta osserva che “mentre le traduzioni di fumetti di ‘bassa fascia’ sono condizionate dal mercato e sono generalmente *target-oriented*, quelle di fumetti di ‘alta fascia’ sono più *source-oriented*” (2002: 7).

Comprensibilità e fruibilità del testo devono restare una priorità per i traduttori poiché essi hanno il compito di prendere delle scelte che possono cambiare del tutto l’esperienza di lettura del lettore, in particolare se si tratta di un bambino:

In generale, la letteratura per ragazzi sembrerebbe essere più *target-oriented* che *source-oriented*; l’approccio privilegiato sembrerebbe essere quello etnocentrico, orientato verso la cultura del lettore d’arrivo. In realtà, l’autentica sfida è quella di far viaggiare, non il testo, ma il lettore e la sua lingua nel paese di origine. Il problema dell’adattamento e del cambiamento diventa problematico, quando sconfinando in un atteggiamento di censura e chiusura nei confronti della diversità dell’originale rispetto alla cultura di arrivo. (Mambrini, 2010: 250)

Adattare il testo è spesso necessario affinché la lettura sia scorrevole e piacevole, ma un grado di adattamento troppo elevato priverebbe la traduzione di quella che è la sua funzione principale, ossia avvicinare mondi lontani e aprire gli orizzonti sul diverso, sull’altro. Il traduttore è quindi costretto a compiere scelte ardue quando si trova di fronte a riferimenti culturali che potrebbero essere oscuri per la comprensione del suo lettore e nel tentativo di scegliere se adattare o meno il testo, e sarà “sempre in bilico tra la necessità di chiarire qualcosa che potrebbe risultare incomprensibile e l’opportunità, forse unica, di allargare gli orizzonti di chi legge, favorendo, così, l’incontro con il ‘diverso’” (Bazzocchi, 2016: 168).

Mambrini ne fa una sintesi perfetta: “Se la traduzione ‘funziona come testo’, il lettore deve dimenticare di stare leggendo una traduzione, ma allo stesso tempo deve essere consapevole dell’alterità, dell’estraneità dell’opera” (2010: 247). Un bambino che si trova di fronte a

qualcosa di sconosciuto, infatti, sarà ben disposto a scoprire e trovare delle risposte grazie proprio alla curiosità che è tipica della sua età. Come afferma l'autrice “non va sottovalutata la curiosità del ragazzo e del bambino: lasciare zone d'ombra o misteriose, qualcosa di ‘strano’ o insolito, è a volte uno stimolo per il ragazzo, il quale dovrà cercare da sé una risposta, e coltivare la propria immaginazione” (*ibid.*: 250).

Come accade nella traduzione per l'infanzia, tradurre fumetti destinati a piccoli lettori è quindi un compito complicato che richiede molte attenzioni e conoscenze: la natura iconico-verbale della lingua dei fumetti obbliga il traduttore ad acquisire nuove competenze, lo pone costantemente di fronte a una serie di ostacoli e condiziona le sue scelte. Inoltre, il traduttore è chiamato a operare come mediatore culturale, capace di far viaggiare il suo destinatario in modi a lui sconosciuti, ampliandone gli orizzonti, favorendo la sua crescita. A questo proposito, nella mia esperienza di traduzione del fumetto che analizzerò in seguito, sono state varie le occasioni in cui ho deciso di mantenere elementi della cultura d'origine nel testo d'arrivo in modo da offrire al lettore la possibilità di conoscere nuovi usi e abitudini legati, ad esempio, al mondo gastronomico o alla mitologia e alle festività tradizionali in Cina.

CAPITOLO III

YICHAN XIAO HESHANG: NON SOLO UN FUMETTO

3.1 Un progetto multimediale

Il fumetto *Yichan xiao heshang* (2017) nasce a partire da un progetto ben più ampio e articolato che mi sembra doveroso analizzare per comprendere al meglio il contesto in cui si sviluppa la realizzazione del libro. Nel 2016 viene realizzata la serie d'animazione online *Yichan xiao heshang* su iniziativa della *Suzhou Dayu Network Company* (*Suzhou dayu wangluo gongsi* 苏州大禹网络公司), azienda produttrice di contenuti multimediali. La *Suzhou Dayu* viene fondata nel 2014 da Kuang Feng 旷峰 e un gruppo di dieci suoi colleghi neolaureati ed è proprio quest'atmosfera, così giovane e aperta, a permettere che le idee di tutti gli impiegati vengano accolte e valutate. *Yichan xiao heshang* nasce così, grazie alla proposta di uno degli impiegati¹. Nel 2016 si era appena diffuso in Cina quello che è recentemente diventato uno dei social maggiormente usati anche in Italia, *Douyin* 抖音 (TikTok)², così l'azienda decise di pubblicare sul social miniepisodi di qualche minuto l'uno, e a una settimana dal suo lancio, *Yichan xiao heshang* poteva contare già un milione di fan. Kuang Fang ha affermato che l'obiettivo della *Suzhou Daiyu* è quello di diventare uno studio di animazione famoso a livello internazionale per portare nel mondo la *jinhua* 精华, l'essenza, della cultura tradizionale cinese (*ibid.*). Già da quest'affermazione si nota il valore attribuito alla propria cultura e la volontà di esportarla all'estero e *Yichan xiao heshang* è un chiaro esempio di questa voglia di raccogliere elementi propri della storia e del folklore cinese e trasmetterli a un pubblico il più vasto possibile tramite i social su internet. Gli elementi culturali della serie sono, infatti, molti e quello centrale è sicuramente il Buddismo. *Yichan xiao heshang*, letteralmente “il piccolo monaco Yichan”, parla di un bambino di 6 anni e del suo maestro, un monaco buddista che lo ha trovato quando era ancora piccolo e ha deciso di farlo crescere nel tempio insieme a lui. Non è una storia del tutto inventata, infatti, i templi e le comunità buddiste nel corso della storia hanno sempre svolto anche la funzione di orfanotrofi. Si potrebbe fare un paragone con le chiese in Occidente e,

¹ 中国江苏网 (2018) “坐拥 3890 万粉丝 网红“一禅小和尚”原来是苏州人”:

<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1608854031771064101&wfr=spider&for=pc>

² TikTok, versione internazionale dell'app cinese Douyin 抖音, permette di creare brevi video con canzoni, suoni o voci da doppiare ed eventualmente modificare la velocità di riproduzione, aggiungere filtri ed effetti particolari. Maggiori informazioni su: <https://www.ilpost.it/2019/03/16/tiktok/>

pensando al mondo dell'animazione, Quasimodo de *Il gobbo di Notre Dame* è un esempio di un orfano cresciuto in una cattedrale fin da quando era ancora in fasce, anche se in quel caso le motivazioni erano ben diverse.

Il Buddismo è una delle religioni più diffuse in Cina, considerato, insieme a Taoismo³ e Confucianesimo⁴, una delle “tre dottrine” che ne hanno maggiormente influenzato la cultura. Non si tratta di vere e proprie religioni per come si intende in Occidente, ma più che altro di tradizioni filosofiche. Sebbene la Cina si professi paese ateo, infatti, nel corso della storia è stata culla di numerose religioni-filosofie e la maggior parte della popolazione ancora oggi prega o rende onore a divinità e antenati secondi gli usi e le tradizioni locali. Mentre Taoismo e Confucianesimo hanno origine in Cina, il Buddismo è la prima grande religione importata dall'estero, nello specifico dall'India, paese in cui era nato nel VI secolo a.C. Oggi in Cina esistono innumerevoli templi buddisti ma il più famoso rimane sicuramente quello di Shaolin nello Shanxi, dove il monaco Bodhidharma nel V secolo a.C. fondò il Buddismo zen cinese che fa da sfondo a *Yichan xiao heshang*. Tra tutti gli elementi buddisti presenti nella serie, sicuramente quello di maggiore impatto si riscontra nelle ambientazioni: gran parte delle scene sono ambientate proprio all'interno del tempio e l'estetica orientale si vede anche nei giardini che sono soliti circondare tutti i templi buddisti, decorati da alberi dai tipici fiori di colore rosa. Il Buddismo si vede poi nell'aspetto fisico, nell'abbigliamento e negli accessori dei personaggi. Yichan e il maestro, come tutti i novizi⁵ e i monaci buddisti, sono rasati. In particolare, il maestro ha delle cicatrici sulla testa poiché in passato l'ordinazione a monaco era preceduta dal rito del *jiū 灸*, termine della medicina cinese che indica la moxibustione. Il rito consisteva nel bruciare dei coni di incenso composti con l'erba dell'*artemisia vulgaris* sulla testa rasata del candidato monaco, producendo così un numero di cicatrici variabile da tre a dodici, a seconda del monastero in cui veniva praticata. Yichan e il maestro indossano le tradizionali vesti arancioni dei monaci buddisti e hanno al collo una sorta di collana chiamata *fozhu* 佛珠 o *mala*

³ Il Taoismo si è sviluppato in Cina attorno al IV secolo a.C. sotto la guida di Laozi con il suo “Libro della via e della sua virtù”. I taoisti si interrogano sulla natura del Tao, principio madre e modalità secondo cui si è sviluppano tutte le cose, che non può essere afferrato dall'uomo e, quindi, ne diviene oggetto di contemplazione.

⁴ Il Confucianesimo nasce a partire dagli insegnamenti del maestro Confucio (551-479 a.C.) e coltiva l'armonia sociale piuttosto che indagare il trascendente. Si basa sull'esercizio delle cinque virtù cardinali: *ren* 仁 (umanità), *yi* 义 (rettezza), *li* 礼 (cortesia), *zhi* 智 (saggezza), *xin* 信 (sincerità).

⁵ I monaci buddisti novizi nelle scuole del Buddismo cinese si dividono in tre classi a seconda dell'età di ingresso: dai 7 ai 13 anni *qudiao* 驱鸟 (colui che scaccia i corvi); dai 14 ai 19 anni *yingfa* 应发 (colui che è in grado di seguire la dottrina); dai 20 ai 70 anni semplicemente “noviziato”. La durata del noviziato è di circa un anno ma non si può ottenere l'ordinazione piena a monaco buddista prima del compimento dei venti anni di età.

dal sanscrito, simile a un rosario per la funzione di conteggiare le preghiere, formata però da grani di semi di loto o legno. Ovviamente, la vita quotidiana di Yichan e del maestro è ricca di abitudini e riti buddisti: fin dalla prima puntata si vedono i due protagonisti intenti nella pratica dello *zuochan* 坐禅, la meditazione seduta, tipica della corrente zen del Buddismo cinese. Sia nella serie che nel fumetto ricorrono poi altri oggetti come il *mogukyo*, in cinese *muyu* 木鱼, che letteralmente vuol dire “pesce in legno” ed è uno strumento a percussioni usato dai monaci nella tradizione zen buddista per accompagnare le preghiere.



Figura 1. Yichan e il maestro con indosso la veste arancione e la mala nel giardino del tempio in una scena del cartone.



Figura 2. Yichan intento a suonare il *mogukyo* in una vignetta.

I miniepisodi di *Yichan xiao heshang* durano all’incirca 1-2 minuti ciascuno e vengono trasmessi su piattaforme di streaming a tema animazione e fumetti (e non) come *iQiYi* 爱奇艺 e *Bilibili* 哔哩哔哩: la serie è ancora in programmazione ed entro la fine dell’anno raggiungerà la soglia dei 300 episodi. Non vi è una continuità sul piano narrativo, ogni episodio è indipendente dal precedente e dal successivo, ma solitamente seguono tutti la stessa struttura: Yichan esordisce con domande rivolte al maestro e ispirate da qualcosa che gli è appena accaduto o venuto in mente e il maestro solitamente risponde attraverso metafore che possano rivelarsi preziosi insegnamenti per il piccolo Yichan. Oltre alla qualità dello stile 3D dell’animazione, abbastanza alta per una produzione di questo tipo, la breve durata degli episodi ha sicuramente costituito un punto a favore per il successo di *Yichan xiao heshang*. Il fatto che non richieda una disponibilità di tempo eccessiva né la necessità di guardare gli episodi in ordine cronologico, ha agevolato la possibilità di guardare gli episodi nei ritagli di tempo (durante l’attesa dell’autobus o in metro ad esempio) per le persone che sono sempre più

immerse in una vita frenetica come quella delle metropoli cinesi. La serie nasce appunto per distrarre la gente dai suoi impegni quotidiani e alleviare per qualche minuto le giornate sempre più pesanti che è costretta a vivere. Citando le parole della postfazione del fumetto rivolta dagli editori ai lettori, si può affermare che *Yichan xiao heshang* voglia essere “un porto che ti invita ad ormeggiare, a bere una tazza di tè e ti lascia riposare per un po’. [...] la tua pausa dal caos, un conforto in mezzo all’indifferenza, un posto sicuro nel vagabondaggio dell’anima, il suono dei passi della saggezza nel tumulto della vita”. Proprio per questa volontà di addolcire la vita dei suoi spettatori, *Yichan xiao heshang* si è spesso aggiudicato l’attributo di *xin gui jitang* 心归鸡汤, espressione diventata popolare sui social cinesi negli ultimi anni che significa letteralmente “brodo di pollo per l’anima” e deriva, infatti, dal titolo della serie letteraria *Chicken soup for the soul*⁶ che racconta storie motivazionali per aiutare i suoi lettori. Tuttavia, questa espressione in Cina non sempre è usata con un’accezione positiva, anzi, spesso rappresenta una critica a quelle opere che vorrebbero risollevare il morale delle persone ma non apportano in realtà nessun beneficio concreto alle loro vite.

Nel bene o nel male, il piccolo monaco ha fatto parlare di sé e di certo le critiche non lo hanno ostacolato nella sua strada verso il successo. In un solo anno, la serie ha raggiunto 350 milioni di visualizzazioni e 17 milioni di lettori delle vignette⁷. Il progetto *Yichan xiao heshang* non si limita, però, alla diffusione di contenuti multimediali perché i produttori hanno avuto anche l’idea di creare un personaggio virtuale: sono nate pagine sui principali social media cinesi con il nome “il piccolo monaco Yichan” con l’intenzione di dar vita ad un autentico “idolo” per adulti e bambini e oggi la sua pagina *Weibo* 微博⁸ conta circa 5 milioni di follower. Per rendere il personaggio di Yichan sempre più “reale”, quando nel 2017 è stato pubblicato il fumetto, i produttori hanno deciso di presentare “il piccolo monaco Yichan” come autore del libro. Le vignette sono poi state pubblicate anche su internet e ancora oggi continuano a uscire nuove strisce una volta a settimana sulla piattaforma online dedicata ai fumetti *Kuaikan manhua* 快看

⁶ *Chicken Soup for the Soul*, in italiano *Brodo caldo per l’anima*, è una serie letteraria degli autori e oratori motivazionali Jack Canfield e Mark Victor Hansen. Il primo libro (1993), come anche i successivi, presenta storie motivazionali tratta dalla vita quotidiana di persone comuni che si contraddistinguono per integrità e bontà d’animo. È diventato un vero best-seller per la capacità di far cambiare prospettiva a molte persone e ad oggi la serie ha pubblicato più di 250 titoli.

⁷ “一禅小和尚” in 今日临安数字报 [*“Yichan xiao heshang” in Jinri linan shuzibao*]: <http://jrla.lanews.com.cn/Article/index/aid/1748960.html>

⁸ *Weibo* 微博 è un social media cinese lanciato da *Sina Corporation* nel 2009 ed è il più grande portale di informazione in Cina. È un sito di microblogging che integra funzioni simili a quelle di Twitter e Facebook. Maggiori informazioni su: <https://www.east-media.net/cose-weibo-e-come-funziona/>

漫画⁹. Al momento, sulla pagina sono presenti 178 capitoli, compresi i 19 pubblicati nel fumetto, tuttavia non si sa ancora se verrà rilasciata una nuova raccolta stampata.

A *Yichan xiao heshang* si deve sicuramente anche il merito di aver avvicinato un mondo che spesso si considera lontano e distaccato, quello dei monaci, alle persone comuni. I personaggi della serie, infatti, sono totalmente immersi nel mondo che li circonda, stanno a contatto con gli abitanti dei paesini alle pendici del monte e condividono con loro esperienze e sentimenti. Il maestro, in particolare, è una figura che cerca costantemente di apparire saggia e distaccata, ma spesso rivela le sue debolezze da uomo comune e, soprattutto, il profondo affetto che nutre per Yichan. Anche se nel fumetto viene sempre chiamato *shifu* 师父, maestro, nella serie si viene a sapere che il suo nome è *Adou* 阿斗, nome abbastanza emblematico e significativo. *Adou* è infatti il nome da bambino di *Liu Shan* 刘禅 (207-271), l'ultimo imperatore del regno Shu durante il periodo dei Tre Regni¹⁰ (220-265), noto per la sua mancanza di abilità e debolezza di carattere e il termine viene usato oggi per indicare una qualsiasi persona debole, inetta o sciocca. È ironico che sia stato scelto proprio questo nome per il maestro, che dovrebbe rappresentare il massimo della saggezza e invece spesso si trova in difficoltà o in imbarazzo per le domande poste dal bambino. Nella prima storia del fumetto, ad esempio, indugia un po' prima di rispondere a Yichan che ha appena visto una coppia baciarsi e gli ha chiesto come mai due persone si stiano "mangiando" la bocca a vicenda. In un'altra storia, invece, sembra arrabbiarsi quando vede Yichan in groppa al mostro Nian, ma subito dopo dice di volerci salire anche lui, rivelando quell'eterno bambino che si nasconde dietro il suo volto saggio e maturo.

Yichan, al contrario, ha solo 6 anni ma spesso il suo modo di reagire o interpretare banali eventi della vita quotidiana dimostra un'intelligenza straordinaria. Come tutti i bambini della sua età, è estremamente curioso e cerca sempre di capire le ragioni per cui accadono determinate cose intorno a lui. Con la sua innocenza e la sua spontaneità ci ricorda quanto, a volte, gli adulti non riescano più a cogliere certi aspetti della vita che invece per un bambino sono fonte di stupore e meraviglia. Nella postfazione del fumetto, gli autori affermano proprio che il motivo per cui hanno scelto Yichan è che combina le caratteristiche di un monaco e di un bambino.

Bisogna ammettere che forse i bambini comprendono la verità su questo mondo meglio degli adulti. Si stupiscono davanti a un fiore che sboccia, possono stare accovacciati per terra un

⁹ Tutti i capitoli del fumetto sono consultabili su: <https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/1768/>

¹⁰ Nella storia della Cina, con il periodo dei Tre Regni (*San Guo* 三国) si indica un momento storico di intense lotte per la successione all'impero rivendicata da Regno Wei (220-265), Regno Shu (221-264) e Regno Wei (222-280). Il periodo è descritto nel testo storico *Cronache dei Tre Regni*.

giorno intero a guardare una formica che porta a casa il suo chicco di riso. Sono ben più curiosi di conoscere questo mondo rispetto agli adulti che lo stanno costruendo. (*Yichan xiao heshang*: Postfazione)

È vero che crescendo le persone perdono la loro innocenza e la capacità di essere giudizi imparziali che avevano da bambini. Raccontare una storia dal punto di vista di un bambino può mostrare allo spettatore o al lettore una prospettiva da cui non è più abituato a guardare le cose a causa di tutte le regole e i pregiudizi imposti dalla società in cui è cresciuto. Un bambino può dare un punto di vista unico perché solo una coscienza pulita è capace di vedere le cose per quello che sono senza preconcetti.

Nonostante la sua tenera età, Yichan è un bambino estremamente riflessivo e ogni cosa che lo circonda è per lui fonte di dubbi e quesiti che spesso pone al maestro. In un episodio, ad esempio, vede cadere la foglia di un albero e chiede al maestro come mai la foglia si separi dall'albero, se sia perché l'ha trattata male o se sia stata colpa del vento che l'ha trascinato via. Il maestro risponde dicendo che non c'è un vero e proprio motivo e nessuno ne ha colpa ma a volte è meglio affrontare un addio e vivere in modo più sano da soli piuttosto che prolungare un rapporto marcio e dannoso per entrambi. L'episodio diventa così una metafora sulla fine delle relazioni e, quando Yichan si chiede che fine farà la foglia e se sentirà la mancanza dell'albero, il maestro gli dice che forse sarà così ma ognuno dei due andrà avanti e seguirà la sua strada, perché nella vita non si può tornare indietro. Come si vede da questo episodio, la serie non tratta solo tematiche legate strettamente al Buddismo o alla Cina ma anche argomenti che coinvolgono la vita di tutti gli esseri umani, come le relazioni, l'amicizia, la crescita, il rapporto tra genitori e figli e molto altro. Non è difficile, quindi, immedesimarsi nelle storie raccontate dai personaggi e chiunque potrebbe trarre spunti di riflessione dalle scene della serie. Questo è uno dei motivi per cui credo che *Yichan xiao heshang* non avrebbe problemi ad essere accolto in Italia o in un qualsiasi altro paese che non abbia legami con la cultura cinese né con il Buddismo. È pur vero che molti episodi della serie e molte scene del fumetto si basano su tradizioni, festività e abitudini proprie della Cina o ne traggono ispirazione, però non credo che questo dovrebbe essere considerato un ostacolo alla comprensione o un limite alla godibilità del prodotto per un pubblico italiano. Ritengo, anzi, un valore aggiunto la possibilità di conoscere usi e tradizioni appartenenti a un'altra cultura, un arricchimento personale così come l'integrazione e l'interazione tra culture diverse rappresentano un arricchimento a livello sociale.

Prima di passare all'analisi del testo di partenza e alla sua traduzione ho deciso di sottotitolare due episodi della serie e questa scelta si deve a due ragioni in particolare. In primo luogo, ritengo

che prima di immergersi nel fumetto sia importante conoscere bene il mondo di *Yichan xiao heshang* attraverso la serie animata che è stata il punto di partenza senza il quale non si sarebbe mai arrivati alla realizzazione del libro. In secondo luogo, invece, considero che, data la stretta affinità tra la traduzione audiovisiva e quella dei fumetti, possa essere interessante fare un confronto tra la sottotitolazione della serie e la traduzione del fumetto per verificare eventuali similarità e differenze nell'approccio a due testi che condividono tematiche, personaggi e la coesistenza di più codici semiotici, ma si differenziano per il mezzo tramite il quale il pubblico fruisce del prodotto.

3.2 La sottotitolazione di *Yichan xiao heshang*

3.2.1. Regole e strategie della sottotitolazione

I testi audiovisivi, come da definizione, per veicolare messaggi si avvalgono di componenti semiotiche diverse, una visiva e una sonora, e la sottotitolazione interlinguistica deve dunque tener conto di entrambe le componenti per fare in modo che il destinatario finale comprenda il contenuto del testo di partenza in un'altra lingua. La sottotitolazione è stata definita come “the rendering in a different language of verbal messages in filmic media, in the shape of one or more lines of written text presented on the screen in sync with the original verbal message” (Gottlieb 2001: 87). Oltre la presenza di più codici semiotici che vincolano molte scelte del traduttore, altre difficoltà che comporta la sottotitolazione si devono ai limiti di tempo e spazio e alla variazione diamesica, ossia la trasposizione dei dialoghi dalla forma orale a quella scritta. Lo spettatore deve avere il tempo di leggere i sottotitoli che appaiono sullo schermo prima che vengano sostituiti dai successivi e, affinché questo avvenga senza difficoltà, il traduttore deve rispettare un numero massimo di caratteri per secondo e per linea. Per garantire la leggibilità, infatti, vi è un limite alla quantità di testo che può apparire sullo schermo: i sottotitoli possono essere formati da massimo due righe da 35-40 caratteri ciascuno (a seconda delle norme adottate dai distributori di contenuti multimediali). Inoltre, affinché lo spettatore riesca a leggere facilmente i sottotitoli sullo schermo, è necessario che la durata di apparizione non sia inferiore a 1,5 secondi né superiore a 6. Se i sottotitoli restassero per meno tempo sullo schermo, l'occhio umano non sarebbe in grado di leggerli, mentre, al contrario, se restassero più di 6 secondi, lo spettatore tenderebbe a continuare a guardarli e si distraerebbe dalle scene del video. Per garantire una comprensione immediata e una facile fruibilità è, inoltre, necessario che i sottotitoli vengano scritti con un font chiaro e che siano di colore bianco. Nei casi in cui le

immagini siano chiare e i sottotitoli si confondano con il resto del video, bisogna annerire lo sfondo per fare in modo che risaltino subito all'occhio dello spettatore.

Il processo di sottotitolazione parte con la trascrizione dei dialoghi nella lingua originale, e prosegue poi con la segmentazione del testo e lo *spotting*, ossia la definizione dei tempi di entrata e uscita di ogni sottotitolo a seconda dell'audio. Solo arrivati a questo punto si procede con una prima traduzione e le successive modifiche per ridurre e condensare il testo nei tempi e negli spazi a disposizione. Infine, si procede perfezionando la sincronizzazione dei sottotitoli all'audio. Per superare le difficoltà imposte dai limiti di spazio e tempo, è necessario ricorrere a varie strategie nella realizzazione dei sottotitoli: la *semplificazione* delle frasi dal punto di vista strutturale e sintattico; la *condensazione* del testo originale senza però la rimozione di contenuto significativo; l'*eliminazione* arbitraria di una parte del testo di partenza considerata di minor valore, come elementi che non ne compromettono il significato (ripetizioni, interiezioni, pleonasmi, onomatopee) o che possono essere dedotti dall'informazione visiva.

Quando si creano dei sottotitoli, bisogna sempre rispettare, oltre alle regole della grammatica italiana ovviamente, anche le convenzioni imposte da questo tipo di traduzione. Ad esempio, se parlano due personaggi diversi, è necessario inserire un trattino prima della battuta in ognuna delle due righe. Si deve, inoltre, cercare di non spezzare mai le unità semantiche (nome-verbo, nome-aggettivo, ausiliare-participio) andando a capo.

Sono, dunque, molte le sfide che comporta un lavoro di sottotitolazione ed è estremamente importante conoscere tecniche e strategie necessarie per superarle al meglio e fare in modo che lo spettatore comprenda con così tanta facilità e naturalezza i sottotitoli da dimenticarsi che stia leggendo in una lingua e ascoltando in un'altra completamente diversa.

3.2.2 Episodi scelti

Ho scelto di sottotitolare due episodi che racchiudono lo spirito di *Yichan xiao heshang* al meglio: l'episodio 17 "*Changda le shi bu shi jiu neng zuo haoduo shiqing ya? 长大了是不是就能做好多好多事情呀?*" (Quante cose si possono fare da grandi!) rappresenta il lato più umoristico di *Yichan xiao heshang*, mentre l'episodio 65 "*Ni weishenme likai jiaxiang 你为什么离开家乡?*" (Perché lasci la tua casa?) rappresenta quello più serio e anche un po' commovente.

L'episodio 17 si apre con una scena abbastanza comica: il maestro cammina per il giardino alla ricerca della sua teiera, quando la trova in mano a Yichan che la sta usando per "innaffiarsi". A quel punto il maestro gli chiede come mai lo stesse facendo e il bambino risponde che in questo modo potrà crescere più in fretta, proprio come le piante e i fiori del giardino. Quando il maestro gli chiede come mai abbia così tanta voglia di crescere, Yichan gli risponde che essere adulti è molto meglio perché non si devono fare compiti né esami, nessuno ti mette in punizione e da grande puoi anche rimproverare i bambini. A quel punto il maestro gli lascia intuire che da grandi, le prove della vita sono molto più difficili degli esami, e se gli adulti rimproverano i bambini è solo perché sono invidiosi. Al sentire queste parole, Yichan si entusiasma e propone uno scambio fra lui e il maestro, ed è così che inizia ad imitarlo facendolo apparire come un maestro severo che lo costringe a portare secchi d'acqua e a sbrigare altre faccende. L'episodio si conclude in un modo abbastanza simpatico, con Yichan che "per punizione" solletica il maestro.

L'episodio 65 è molto significativo ed è strettamente legato a un'importante festività per la cultura cinese, la festa di metà autunno (*zhongqiu jie* 中秋节) o festa della luna, ma anche a un fenomeno che si sta diffondendo sempre di più in Cina, la sindrome del nido vuoto. Durante la festa di metà autunno, i cinesi sono soliti mangiare le *yuebing* 月饼, i dolci della luna conosciuti anche come torte lunari. È proprio uno di questi tradizionali dolcetti che Yichan tiene in mano mentre è su una barchetta con il maestro in piena notte e guarda la luna immaginando come sarebbe mangiarla. Il maestro gli spiega che la luna rappresenta la nostalgia di casa di tutti coloro che sono partiti per inseguire i propri sogni o trovare la propria strada. Yichan è alquanto sorpreso, non capisce cosa ci sia di così bello là fuori e perché siano dovuti partire se ora sentono la mancanza di casa. Il maestro gli dice che tutti hanno sempre il desiderio di scoprire nuovi posti e vivere nuove esperienze, tuttavia, più si allontanano da casa, più ne sentono la mancanza. L'episodio si conclude con una bellissima osservazione di Yichan che, dopo aver chiesto al maestro cosa sia più lontano tra casa propria e la luna, gli fa notare che per vedere la luna basta sollevare il capo, mentre vedere casa propria, e dunque i propri cari, non è così semplice.

3.2.3 Trascrizione dialoghi originali e sottotitoli italiani

OMISSIS

3.2.4 Metodo e tecniche adottate

Per la sottotitolazione dei due episodi di *Yichan xiao heshang* ho utilizzato *Subtitle Edit*, un software open source che consente di creare, modificare e sincronizzare sottotitoli. Prima di procedere alla traduzione, ho provveduto a trascrivere i dialoghi originali cercando di segmentarli fin da subito a seconda dei tempi di entrata e uscita. In Cina, la maggior parte delle produzioni multimediali sono provviste di sottotitoli intralinguistici e, infatti, uno dei due episodi che ho scelto presentava già i sottotitoli in cinese che sono stati di grande aiuto in fase di trascrizione. Tuttavia, proprio la presenza dei sottotitoli impressi a schermo non permetteva di leggere quelli nuovi creati da me poiché si sovrapponevano non consentendone la lettura. Per questo motivo, ho deciso di usare il formato Advanced Sub Station Alpha presente su *Subtitle Edit* che mi ha permesso di creare uno sfondo nero ai nuovi sottotitoli, in modo da coprire quelli originali in cinese.

Prima di procedere a tradurre ho configurato le impostazioni secondo le convenzioni usate generalmente per la sottotitolazione in Italia: 37 caratteri per riga (spazi e punteggiatura inclusi); durata minima dei sottotitoli sullo schermo di 1,5 secondi e massima di 6 secondi; velocità di lettura a 12 caratteri per secondo. Dopo aver trascritto il testo in lingua originale, ho iniziato a tradurre tenendo sempre in considerazione ciò che appariva sullo schermo.

3.2.4.1 Elementi visivi

La difficoltà maggiore è stata la necessità di dover condensare il testo il più possibile per far sì che rispettasse i limiti di tempo stabiliti. Per quanto riguarda il rapporto con le immagini, invece, spesso si sono rivelate di grande aiuto. In *Yichan xiao heshang* la qualità dei disegni e dell'animazione è così alta che il viso di Yichan in certi momenti è talmente espressivo da poter capire cosa vuole dire senza bisogno delle parole. In alcuni casi, gli elementi visivi hanno rappresentato un valido supporto alla traduzione.

Nell'episodio 17 Yichan, sono state proprio le immagini a indirizzarmi verso una scelta traduttiva piuttosto che un'altra. Ad un certo punto dell'episodio, Yichan elenca tutte le cose che i grandi possono fare in più rispetto ai bambini, tra cui mettere questi ultimi in punizione facendo portare loro secchi d'acqua e mandandoli a spazzare in giardino. Proprio mentre lo dice, mima col suo corpo le azioni menzionate (Figura 3). Se in un primo momento avrei voluto omettere una delle due azioni per far rientrare i sottotitoli nei limiti di tempo e spazio, vedendo che Yichan imitava sia l'azione di portare i secchi sulla spalla che quella di spazzare per terra, ho dovuto mantenerle entrambe riducendo al massimo la traduzione letterale del seguente

sottotitolo che sarebbe stata “Se non ascolta, per punizione porta i secchi o spazza in giardino”. Ho deciso, quindi, di optare per un’*eliminazione* di “per punizione” dato che si sarebbe comunque potuto dedurre dal contesto.

00:00:35,655	00:00:39,996	他要是不听话 就罚他挑水打扫院子	Chi non ascolta, porta i secchi o spazza in giardino!
--------------	--------------	---------------------	--

Nell’episodio 65, invece, viene menzionata la *yuebing* 月饼, chiamata in italiano “dolce della luna” o “torta lunare”, tipica della festa di metà autunno in Cina. Aggiungere informazioni per spiegare di cosa si trattasse sarebbe stato impossibile senza sforare i limiti di tempo e spazio imposti dalla sottotitolazione. In questo caso, la componente visiva ha giocato a mio favore: Yichan sta, infatti, tenendo in mano proprio questo dolcetto tradizionale (Figura 4), così lo spettatore può immediatamente farsi un’idea di che tipo di dolce si tratti, senza bisogno di aggiungere ulteriori spiegazioni.



Figura 9. Yichan nell’episodio 17 mimando come si portano i secchi d’acqua.



Figura 10. Yichan nell’episodio 65 con una *yuebing* 月饼 tra le mani.

Ho dovuto, tuttavia, eliminare il possessivo “mio” che precedeva “dolce della luna” al fine di rientrare nei limiti di tempo previsti dalle impostazioni. Tuttavia, credo che sia abbastanza comprensibile a quale dolcetto si riferisse, dato che Yichan lo teneva tra le mani.

00:00:06,698	00:00:11,286	师父,今天的月亮比 我的月饼还要大.	Maestro, oggi la luna è più grande del dolce della luna.
--------------	--------------	-----------------------	---

Un altro caso in cui ho dovuto operare una *riduzione* significativa si trova nell’episodio 17. Yichan spiega il motivo per cui ha deciso di “innaffiarsi” e dice di aver visto *gli alberelli e le messi* crescere in questo modo. Tuttavia, mantenere questi due elementi mi avrebbe costretto a superare i limiti di tempo imposti dalla sottotitolazione, per cui ho deciso di optare per una generalizzazione con “piante”.

00:00:23,300	00:00:26,387	我看小树和庄稼 都是这么长起来的呀	Ho visto che le piante crescono così.
--------------	--------------	----------------------	--

3.2.4.2 L’oralità

Nella sottotitolazione, si possono eliminare tutti quegli elementi dell’oralità che lo spettatore riuscirebbe a cogliere semplicemente ascoltando. Tuttavia, quando si associano lingue così lontane e diverse come l’italiano e il cinese, anche elementi apparentemente banali e semplici con le interiezioni possono, invece, essere differenti. Mentre in molti casi sono stata costretta ad omettere le interiezioni per questioni di tempo e spazio, in altre occasioni invece sono riuscita a preservarli in traduzione. Due esempi sono mostrati nelle seguenti tabelle (il primo è tratto dall’episodio 17, mentre il secondo dal 65):

00:00:16,840	00:00:20,022	噢哟哟	Ah , quale genio te l'avrebbe insegnato?
		这是哪位天才 告诉你的偏方啊	

00:00:20,849	00:00:23,023	嘿嘿 是我自己领悟的	Eh , l'ho imparato da solo!
--------------	--------------	------------	------------------------------------

3.2.4.3 Giochi di parole

L’episodio 65 presenta un gioco di parole abbastanza articolato che nasce dall’uso dell’espressione *beijing lixiang* 背井离乡 che significa “lasciare il proprio luogo natio”. Tuttavia, nella battuta che segue, Yichan guarda sorpreso il maestro dicendo: “E se i suoi cari voglio bere l’acqua del pozzo come fanno?”. Sebbene le due battute non sembrano avere un

nesso logico, se si guarda ai singoli caratteri dell'espressione di partenza, si nota che *bei* 背 significa "portare sulla schiena" e *jing* 井 significa "pozzo", mentre *lixiang* 离乡 significa letteralmente lasciare il proprio paese. Partendo da questi presupposti, si può capire come il piccolo Yichan nella sua completa innocenza abbia interpretato l'espressione alla lettera come "partire con il pozzo sulle spalle". Ho provato a pensare a una valida espressione idiomatica che avesse potuto avere un effetto equivalente e mi avrebbe dato allo stesso tempo la possibilità di mantenere il doppio senso di "partire con la speranza di..." e "portare via qualcosa da casa". Ho pensato all'espressione italiana "sogni nel cassetto" e ho, quindi, deciso di tradurre con "partire coi sogni nel cassetto" cambiando anche le battute successive attenendomi comunque all'originale.

00:00:19,084	00:00:24,756	月亮代表的是思念, 是那些背井离乡之人的寄托	La luna rappresenta la nostalgia di chi parte coi sogni nel cassetto.
00:00:25,342	00:00:26,928	背井离乡?	Sogni nel cassetto?
00:00:27,594	00:00:31,930	那乡亲们要是以后想喝井水 可怎么办啊?	Se parte col cassetto, i suoi dove mettono i vestiti?
00:00:32,198	00:00:36,368	他们背的不是井 而是对家乡的思念	Non lo riempie di vestiti, ma di nostalgia di casa.

3.2.4.4. Intertestualità

Un'ulteriore difficoltà nella traduzione dell'episodio 65 si è verificata nel momento in cui mi sono resa conto che era presente un rimando intertestuale alla poesia di epoca Song *shui diao ge tou* 水调歌头 (1076) scritta da Su Shi (1037-1101), conosciuto anche come Su Dongpo. Poiché non esiste una traduzione italiana ufficiale della poesia, ho deciso di tradurre io il verso citato, anche se la necessità di adattarmi al tempo e allo spazio ha influenzato enormemente la mia scelta traduttiva. Il verso in questione è riportato nella tabella che segue e, dato che si trattava della citazione di una poesia, ho seguito le convenzioni stabilite dalle linee guida della sottotitolazione che prevedono la stessa regola per poesie e testi di canzoni, ossia l'uso del corsivo.

00:00:56,714	00:01:00,715	我知道! 这叫千里共婵娟	Ah! <i>Mille miglia lontani, sotto la stessa luna.</i>
--------------	--------------	-----------------	--

Le difficoltà riscontrate nella sottotitolazione degli episodi di *Yichan xiao heshang* siano state molteplici, e questo ha dimostrato che, nonostante si pensi che la lingua del mondo dell'animazione sia semplice e immediata, in realtà non lo è e vi sono sempre molti fattori che i traduttori devono tenere in conto quando si apprestano a sottotitolare un prodotto di questo tipo.

Dopo aver conosciuto il mondo di *Yichan xiao heshang* nel mondo in cui è nato, come serie d'animazione, possiamo passare all'analisi del testo di partenza del fumetto per poi approfondire in modo dettagliato aspetti e questioni relative alla sua traduzione.

3.3 Il fumetto: analisi del testo di partenza

Il fumetto, pubblicato nel 2017 e edito dalla *Jiangsu Phoenix Literature and Art Publishing* (*Jiangsu Fenghuang Wenyi Chubanshi* 江苏凤凰文艺出版社), è un volume di 221 pagine divise in 19 capitoli che, come per gli episodi della serie, sono indipendenti l'uno dall'altro. Ogni storia prende spunto da eventi della vita quotidiana per arrivare a spunti di riflessione su argomenti che coinvolgono la vita di tutti. Le storie ruotano intorno alle esperienze di Yichan e del maestro, il cui rapporto è tipicamente quello tra un insegnante premuroso e, a volte, esigente e un allievo abbastanza disciplinato ma che è pur sempre un bambino, e in quanto tale adora giocare e divertirsi. I due nutrono, però, un grande affetto l'uno per l'altro, che viene rivelato in molte occasioni dalle vignette.

L'ambientazione principale in cui avvengono gli eventi è rappresentata dal tempio e il giardino che lo circonda, ma spesso Yichan e il maestro si trovano a passeggiare per le strade del paesino alle pendici del monte in cui incontrano gli abitanti locali con cui condividono esperienze e riflessioni. Altri luoghi che compaiono nel fumetto sono: il vivaio, il palazzo del generale Li e la vecchia casa infestata. Per quanto riguarda la localizzazione temporale, invece, non vi sono chiari riferimenti alla data degli eventi ma da alcuni dettagli è possibile dedurre che non si tratti dei giorni nostri: in una vignetta, il principino Wang viene portato su un trono a spalla dai suoi assistenti, facendo intuire che l'episodio avviene in un periodo precedente all'invenzione dell'automobile; inoltre, si può dedurre che al momento della narrazione non esisteva neanche l'acqua corrente perché viene menzionata più volte l'espressione *tiaoshui* 挑

水, che indica, infatti, il trasporto d'acqua con l'ausilio di un bilanciere da carico (Figura 5, dalla serie animata). Tuttavia, queste informazioni non ci danno indicazioni precise sul momento storico del racconto, che invece potrebbe essere rivelato da una battuta di Yichan, che parlando del generale Li, afferma che “è arrivato fra i primi agli esami imperiali”, riferendosi in particolare a quelli militari che sono stati introdotti nel 702 durante il regno di Wu Zetian e aboliti nel 1901. Questo periodo ricopre un arco temporale abbastanza vasto, ma non avendo altre indicazioni a suggerire una data più precisa, è l'unico che possiamo tenere in considerazione.



Figura 5. Tiaoshui 挑水, portare l'acqua tramite un bilanciere.

3.3.1 Temi e contenuti

Nonostante gli eventi siano ambientati in un'epoca abbastanza lontana dalla nostra, il fumetto riesce a fare allusione ad argomenti d'attualità, importanti soprattutto nella società cinese odierna, in molti degli episodi narrati. In una storia, ad esempio, si tratta velatamente la sindrome del *kongchao* 空巢, il nido vuoto, che oggi è una problematica sempre più diffusa in Cina a causa dei continui spostamenti dei giovani dalle campagne alle città per motivi di studio o lavoro. In una società come quella cinese, in cui la famiglia è estremamente importante e più generazioni sono abituate a vivere sotto lo stesso tetto, la partenza dei figli è vissuta sempre in modo un po' traumatico. Nel fumetto, quest'esperienza è ovviamente adattata al contesto storico di riferimento e si parla di un uomo anziano che ogni sera accende le lanterne fuori dalla porta di casa nella speranza che suo figlio, arruolatosi e andato in battaglia oltre dieci anni prima, faccia ritorno a casa. Ma la sindrome del nido vuoto non è l'unica tematica attuale a cui si fa



Figura 6. Yichan abbraccia il mostro Nian in una scena del fumetto.

allusione del fumetto. L'ultimo episodio narrato sembra, infatti, un chiaro riferimento al fenomeno delle *shengnü* 剩女, letteralmente “donne scartate” o “avanzi”. Il termine fa riferimento a tutte quelle donne, sempre di più in Cina, che raggiunti i 27 anni non sono ancora sposate perché hanno prediletto, ad esempio, la carriera alla vita sentimentale. Ancora una volta, nel fumetto, il fenomeno è adattato al contesto storico, e si parla di una ragazza che sceglie di dedicare la sua vita alle arti marziali. Quando Yichan chiede al maestro se non sia meglio che la ragazza smetta di praticare arti marziali e dedichi i suoi “anni migliori”

alla ricerca di un marito, lui gli risponde che potrà sempre trovare un “prode eroe” in futuro e che non è detto che questo sia proprio il tesoro più grande a cui ambire. Con questa metafora, si difende chiaramente la posizione delle *shengnü* che scelgono di percorrere una strada diversa da quella di moglie e madre indicata dalle tradizioni.

Un'altra sorta di “sfida” delle tradizioni si può percepire nell'episodio in cui compare il mostro Nian (Figura 6), personaggio della mitologia cinese che si dice compaia intorno alle giornate del Capodanno cinese per attaccare la gente. Il mostro è particolarmente sensibile al colore rosso e ai forti rumori, per questo in Cina si usa far esplodere petardi e fuochi d'artificio in occasione di questa festività. Nel fumetto, tuttavia, la figura del mostro viene riabilitata poiché gli viene data la possibilità di spiegare la sua storia e le ragioni del suo comportamento e, da mostro malvagio, diventa invece un caro compagno di giochi per Yichan.

In un'altra occasione, si percepisce un leggero distacco dalle tradizioni, in questo caso religiose. Quando Yichan chiede al maestro se sia più grande la potenza del Buddha o la ragazza che si interessa al loro bene e si offre sempre di aiutarli, il maestro risponde che la potenza del Buddha è immensa, ma la fanciulla è al primo posto. In questo caso, non credo si volesse sottovalutare la religione (non sarebbe plausibile in un fumetto basato interamente sul Buddismo) ma più che altro penso che questa considerazione volesse essere una presa di coscienza sul fatto che l'essere buoni e gentili col prossimo (come lo è la fanciulla del racconto) abbia un valore che va al di là di qualsiasi cosa. Sembra che *Yichan xiao heshang* rappresenti un giusto equilibrio tra il ricordo delle tradizioni e uno sguardo progressista al futuro. Un pregio di questo fumetto è sicuramente quello di riuscire a combinare perfettamente la storia con l'attualità così come il religioso e lo spirituale con il laico. Le altre tematiche trattate nel fumetto, infatti, riguardano aspetti della vita di tutti come l'amore, l'amicizia, i rapporti familiari, l'onestà.

Le relazioni sentimentali presenti nel fumetto sono molteplici: fin dal primo episodio Yichan dimostra la sua innocenza e spontaneità quando, vedendo una coppia baciarsi si chiede come mai due persone si stiano mangiando la bocca a vicenda. Un'altra coppia del fumetto è quella del generale Li e sua moglie, la signora Li, che con le loro vicende dimostrano come perfino un soldato pluripremiato metta da parte l'orgoglio e si lasci “comandare a bacchetta” per amore. Il principino Wang è un altro personaggio che dapprima sembra freddo, distaccato e incapace di essere romantico perché non vuole spendere i soldi per i fiori che sua moglie desidera tanto, ma alla fine si rivela una persona dal cuore d'oro quando si scopre che, invece di comprare dei fiori,

ha deciso di piantarli lui stesso in giardino affinché sua moglie possa vederli ogni giorno solo affacciandosi dalla finestra.

Nel fumetto sono presenti tanti importanti insegnamenti per i bambini: uno fra tutti è il valore dell'amicizia. In un episodio in particolare un compagno di Yichan lo convince a sgattaiolare fuori dal tempio per andare a comprare dei bastoncini di frutta caramellata, ma quando scavalca il muro si ritrova di fronte al maestro che gli chiede chi l'abbia aiutato a saltare. In quell'occasione, il bambino cerca di non tradire Yichan nonostante l'insistenza del maestro, mostrandosi fedele al suo amico. Ci sono, poi, tanti altri episodi che aiutano a responsabilizzare i bambini: ad esempio, quando viene regalato un cagnolino a Yichan, il maestro gli spiega che da quel momento in poi dovrà sempre prendersene cura e fare attenzione alle sue necessità.

Altri messaggi dal valore altamente educativo si riscontrano nelle parole e nelle opinioni dei personaggi. Il signor Taishan, suocero del generale Li, in un episodio afferma il suo disprezzo nei confronti del mondo militare in cui per avere successo è necessario che muoiano un'infinità di persone, ed elogia invece il mondo dell'istruzione che eleva mente e spirito. Un altro personaggio, un mendicante, dà una grande dimostrazione di cosa sia la dignità: quando il principino Wang e i suoi assistenti si rivolgono a lui in modo sgarbato, li ignora e dice di non voler parlare con gli arroganti. A quel punto, il signorino Wang è costretto a scusarsi e pregare il mendicante per l'informazione che gli aveva chiesto. Quest'episodio insegna che la dignità delle persone non dipende dalla mole di denaro che possiedono e che tutti sono degni di rispetto.

3.3.2 Le illustrazioni

Così come per gli autori, non si conosce il nome degli illustratori del fumetto. Lo stile delle illustrazioni ricorda la tecnica della pittura a inchiostro sfumata, in cinese *shuimohua* 水墨画, che letteralmente significa "acqua e inchiostro". Questa tecnica nacque in Cina durante la dinastia Tang (618-907) e si consolidò in epoca Song (960-1279). A metà del XIV secolo fu poi introdotta in Giappone, dove raggiunse l'apice della popolarità, proprio da alcuni monaci buddisti zen. È nota anche come "pittura dei letterati" in quanto era una delle "quattro arti" (*siyi* 四艺¹¹) della classe dei funzionari-letterati. Lo stile pittorico originale, tuttavia, è monocromatico e utilizza solo inchiostro nero in varie concentrazioni. Le illustrazioni di *Yichan xiao heshang*, invece, sebbene nascano da una base in bianco e nero, aggiungono dei dettagli

¹¹ Le quattro arti (四艺 *siyi*) del letterato cinese erano i quattro principali talenti richiesti all'erudito in Cina: *qin* 琴 (uno strumento a corde), *qi* 棋 (un gioco di strategia), *shu* 书 (la calligrafia cinese) e *hua* 画 (la pittura cinese).

colorati. I volti dei personaggi, ad esempio, sono sempre a di colore rosa, e anche gli elementi naturali che decorano i paesaggi come fiori e piante sono sempre a colori.



Figura 11, 8, 9. Illustrazioni dal fumetto *Yichan xiao heshang*.

3.3.3 La lingua

Nonostante spesso si pensi che la lingua della letteratura per l'infanzia sia semplice e di poco valore letterario, la lingua usata in *Yichan xiao heshang* è abbastanza ricercata e questo si nota nel lessico, nello stile e nel registro usati, ma soprattutto nella ricchezza di rimandi intertestuali presenti nel testo.

Il lessico usato da Yichan è semplice e rispecchia, infatti, la lingua di un bambino della sua età. Il maestro, invece, tende a usare termini più specifici e articolati come dimostrazione del suo alto livello culturale, quale è quello di un monaco buddista. Il lessico si caratterizza principalmente per l'abbondanza di culturemi, legati principalmente al mondo della gastronomia e delle festività cinesi, ma anche per l'uso di terminologia specifica del buddismo, della sfera militare e delle arti marziali. Inoltre, data la localizzazione temporale del fumetto, non mancano espressioni di uso arcaico e ormai desuete nel cinese di tutti i giorni. Un'altra caratteristica del lessico usato in *Yichan xiao heshang* è l'uso di appellativi per rivolgersi a membri di ranghi superiori come forma di rispetto. Anche il divario tra generazioni è

rappresentato nella lingua usata nel fumetto tramite l'uso di appellativi che indicano rispetto e "sottomissione" da parte dell'interlocutore più giovane verso quello più anziano.

Lo stile della lingua di *Yichan xiao heshang* si caratterizza per l'abbondanza di giochi di parole e, in particolare, per il tono umoristico ottenuto a partire dai dialoghi tra Yichan e il maestro. È possibile notare, poi, una vena poetica nelle espressioni usate dal maestro che a volte parla quasi in forma di aforismi per mostrare la sua saggezza. Questo è visibile in particolare nell'uso di parallelismi e altri tipi di figure retoriche.

Il registro è informale e colloquiale nelle battute contenute nei *balloon*, nonostante il maestro cerchi sempre di usare un tono più formale per rendersi saggio, mentre tende a diventare un po' più formale nelle didascalie. Alcuni capitoli si concludono con una frase finale che può essere una domanda o un augurio rivolto al lettore: in quei casi il registro è sempre molto alto e ricorda quasi la lingua della poesia.

Come si può notare da queste semplici informazioni, il fumetto *Yichan xiao heshang* è un prodotto di qualità per vari motivi: la ricercatezza dello stile narrativo, la cura delle illustrazioni e il valore degli insegnamenti che vuole trasmettere. La traduzione di un fumetto così fortemente localizzato rappresenta sicuramente una sfida non indifferente e il traduttore che si appropria a questo lavoro dovrà senza dubbio tenere in conto vari fattori al fine di produrre un testo che sia valido e comprensibile per la cultura d'arrivo e che non perda quelle peculiarità del testo originale nel trasferimento da una lingua all'altra.

CAPITOLO IV

PROPOSTA DI TRADUZIONE

Quella che segue è la lettera d'introduzione ai lettori, creata da me come proposta alternativa alla postfazione originale del libro (la cui traduzione si trova alla fine di questo capitolo insieme alla traduzione del testo riportato sull'aletta anteriore del fumetto originale). Dopo la lettera ai lettori si troverà la traduzione integrale del fumetto *Yichan xiao heshang* riportata in una tabella le cui righe rappresentano ognuna una vignetta. Infine, riporterò la traduzione di alcuni esempi in contesto per avere un'idea di come apparirebbe un'eventuale edizione italiana dal punto di vista grafico.

OMISSIS

CAPITOLO V

COMMENTO ALLA TRADUZIONE

5.1 L'approccio alla traduzione

Fin dalla prima lettura del fumetto *Yichan Xiao Heshang* o forse da ancora prima, solo dalla visione delle illustrazioni, non si può fare a meno di notare come sia un prodotto fortemente localizzato. Questo aspetto ha costituito una delle principali sfide traduttive. Allo stesso tempo, però, ritengo che la forte localizzazione di *Yichan Xiao Heshang* non lo renda inadeguato alla pubblicazione in altri contesti culturali, anzi è proprio il valore aggiunto di un'opera come questa che lo rende speciale e può apportare qualcosa in più alla semplice lettura di una storia senza uno sfondo culturale ben definito. Se pensiamo, in particolare, alla letteratura per l'infanzia che si caratterizza da sempre per la forte volontà didattica, si può affermare che un fumetto come *Yichan Xiao Heshang* possa essere un mezzo per far immergere i bambini italiani in un mondo e una cultura totalmente diversi dalla propria, ampliando quindi le loro conoscenze ma anche i loro modi di vedere l'altro, il diverso. Ritengo che questo sia un aspetto di fondamentale importanza per il contesto in cui viviamo oggi, sempre più multietnico, in cui bambini di diverse parti del mondo condividono i banchi di scuola. È importante che fin da piccoli si impari ad accogliere tutto ciò che la diversità ha da offrirci e a comprendere che può essere una forma di arricchimento per noi stessi e la nostra società. L'integrazione non può che nascere dalla conoscenza.

Nonostante la forte localizzazione, però, *Yichan Xiao Heshang* è un fumetto in cui tutti, in qualsiasi parte del mondo, possono immedesimarsi, perché molti dei temi trattati riguardano esperienze che ogni persona, indistintamente dal paese d'origine, ha vissuto. D'altronde, tutti siamo stati bambini e sarebbe impossibile non rivedere il proprio io del passato nel personaggio di Yichan, che con innocenza e ingenuità ci fa notare aspetti ed eventi della vita con un occhio entusiasta, curioso e soprattutto, totalmente privo di pregiudizi.

Le difficoltà riscontrate nella traduzione di *Yichan Xiaoheshang* sono dovute a vari fattori. Alcune sono legate a problemi di tipo lessicale e si rivelano in particolare durante la traduzione di culturemi o terminologia specifica; altre sono legate a questioni stilistiche e si manifestano soprattutto durante la resa di giochi di parole e figure retoriche, mentre altre ancora sono legate all'intertestualità e comportano una ricerca puntuale e approfondita. Non mancano, poi, le difficoltà dovute strettamente alla natura del *medium*: ad esempio, l'adattamento del testo ai

limiti di spazio imposti da *balloon* e didascalie, ma anche la riproduzione dell'oralità in una lingua che non si serve gli stessi strumenti della lingua del testo di partenza per raggiungere questo fine.

5.1.1 Metodologia traduttiva

Durante il processo traduttivo ho sempre tenuto la versione cartacea del fumetto accanto a me in modo da non perdere di vista le immagini durante la traduzione. Tuttavia, in certi momenti è stato più utile, per avere una visione più immediata, tenere la versione elettronica del fumetto sulla parte sinistra dello schermo, mentre a destra riportavo la mia traduzione in una tabella in cui ogni riga rappresentava una vignetta. Ho comunque ritenuto necessario trascrivere il testo originale su una colonna a sinistra della traduzione per confrontare in modo più preciso testo originale e testo meta. Per quanto riguarda le risorse che ho utilizzato, mi sono affidata principalmente a due dizionari bilingue: il *Dizionario cinese-italiano* di Casacchia e Bai pubblicato da Cafoscarina (2013) e la versione elettronica de *Il dizionario di Cinese* di Zhao edito da Zanichelli (2013). Tuttavia, molto spesso, queste risorse non si sono rivelate sufficienti per la risoluzione di determinate problematiche, per cui è stato necessario consultare dizionari monolingue online come *ZDIC*¹ o motori di ricerca come *Baidu*² in modo da scovare riferimenti culturali o rimandi intertestuali a cui i dizionari non facevano allusione. Questi ultimi elementi hanno richiesto ricerche approfondite e, nonostante fossi già a conoscenza di alcuni usi o tradizioni appartenenti alla cultura cinese menzionati nel fumetto, mi hanno permesso di conoscerne aspetti che ignoravo. In particolare, tutti quegli elementi legati alla localizzazione temporale degli avvenimenti (presumibilmente tra il '700 e il '900) hanno comportato una difficoltà non indifferente.

Per verificare accezioni e forme d'uso di alcuni termini ed espressioni in italiano sono stati consultati dizionari monolingue, in particolare il *Vocabolario Treccani online*³. Alla prima versione della traduzione sono seguiti due passaggi: una rilettura integrale del testo insieme all'originale, per trovare eventuali errori di comprensione, e una seconda rilettura del solo testo tradotto per verificarne la fluidità. Le fasi di correzione sono state poi molteplici e hanno portato ad una depurazione del testo da vari refusi e imprecisioni sfuggiti alle precedenti riletture.

¹ <https://www.zdic.net/>

² <https://www.baidu.com/>

³ <https://www.treccani.it/vocabolario/>

5.1.2 Strategie traduttive

In fase traduttiva, data la densità di elementi culturospecifici presenti nel testo, mi sono trovata più volte a dover scegliere tra un approccio addomesticante o estraniante. Considerata la forte localizzazione del fumetto, non avrebbe avuto senso adattare i testi alla lingua e cultura italiane attraverso equivalenti funzionali o altre soluzioni di tipo addomesticante. L'ambientazione mostrata nelle illustrazioni, quasi sempre il tempio buddista, difficilmente si sarebbe potuta immaginare in Italia. Tuttavia, non è questo il motivo principale per cui ho scelto di adottare un approccio estraniante o, come è stato definito nella traduzione della letteratura per l'infanzia, internazionalista (Bazzocchi, 2016: 168). Proprio perché il fumetto si rivolge a un pubblico di lettori bambini, infatti, ho considerato fondamentale mantenere tutti i riferimenti culturali alla Cina e al Buddismo, perché ritengo che la lettura serva, se non ad altro, ad aprire la mente, in particolare in casi come questo in cui si legge di culture lontane e differenti dalla propria. Si può considerare un vero e proprio ponte tra la familiarità della propria casa e l'avventura in mondi sconosciuti. In fase di crescita, poi, tutto ciò assume ancora più valore perché i bambini assimilano molto più velocemente degli adulti e, se fin dalla loro tenera età imparano ad avvicinarsi al diverso invece che ad allontanarlo, ciò potrà di sicuro fare la differenza anche nella loro esperienza di vita da "grandi".

Proprio per l'alto contenuto di riferimenti culturali e terminologia, a volte, anche abbastanza specifica, ho pensato di rivolgere questa proposta di traduzione ad un pubblico di lettori di circa 8-10 anni, età un po' superiore a quella del pubblico del testo di partenza che era facilitato dalla conoscenza previa degli aspetti culturali durante la lettura. Ho scelto, quindi, di adottare un approccio estraniante nella maggior parte dei casi, tenendo sempre in conto le necessità del lettore bambino e cercando di adattare il testo alle sue possibilità qualora la comprensione risultasse compromessa da un lessico troppo specifico, utilizzando ad esempio generalizzazioni o altri mezzi che favorissero la fluidità della lettura.

Le difficoltà traduttive menzionate in precedenza verranno analizzate di seguito in modo più approfondito, mostrando caso per caso quali tecniche e strategie sono state adottate per affrontarle e risolvere determinati problemi.

5.2 Titolo e paratesto

Si considera paratesto quell'insieme di produzioni, verbali e non verbali, sia nell'ambito del volume stesso (quali il nome dell'autore, il titolo, una o più prefazioni, le illustrazioni, i titoli

dei capitoli, le note), sia all'esterno del libro (interviste, conversazioni, corrispondenze, diari, ecc.)⁴.

Nonostante nella maggior parte dei casi la traduzione del titolo non competeva al traduttore ma sia prerogativa quasi esclusiva degli editori, ho deciso di avanzare comunque qualche proposta di traduzione per rendere il mio lavoro più completo. Il titolo originale *Yichan xiao heshang* 一禪小和尚 significa letteralmente “Il piccolo monaco Yichan” e figura anche come autore originale del fumetto. Credo che questa sia già una valida proposta ma, per evitare di ripeterla in copertina sia come titolo che come autore, si potrebbero considerare come alternative “Il piccolo monaco e il suo maestro”, considerato che entrambi i personaggi partecipano allo stesso modo agli eventi narrati, o “Le storie del piccolo monaco”, dato che il fumetto è suddiviso in una serie di storie abbastanza indipendenti l'una dall'altra.

Quest'ultimo titolo proposto, rappresenterebbe inoltre un rimando intratestuale ai titoli dei capitoli del fumetto che si aprono, infatti, con “Storia *n*” seguito dal titolo vero e proprio. Ho deciso di mantenere in quasi tutti i titoli dei capitoli, o meglio delle Storie, il significato letterale dell'originale, tranne in alcune eccezioni (Tabella 1). Il titolo della Storia 8 letteralmente significa “La ragazza è più grande” e fa riferimento alla battuta di Yichan che chiede al maestro se sia più grande la potenza del Buddha o la ragazza (che si è mostrata in precedenza gentile e interessata al bene del monaco Ananda ma anche a quello di Yichan e del maestro). Tuttavia, ho ritenuto questo titolo poco chiaro e ho deciso di cambiarlo con “Cos'è più grande?”, domanda che Yichan pone al maestro prima di offrirgli le due opzioni. Il titolo della Storia 13 letteralmente significa “Non romantico”, ma non trovando una parola adeguata in italiano per esprimere lo stesso messaggio, ho scelto un titolo che riguarda il tema centrale del capitolo, ossia “Capirsi”.

第一话 亲吻 <i>di yi hua Qinwen</i>	Storia 1 Il bacio
第二话 小狗 <i>di er hua Xiaogou</i>	Storia 2 Il cagnolino
第三话 狼 <i>di san hua Lang</i>	Storia 3 Il lupo
第四话 鬼怪 <i>di si hua Guiguai</i>	Storia 4 I fantasmi
第五话 丁老伯 <i>di wu hua Ding laobo</i>	Storia 5 Il signor Ding
第六话 花圃 <i>di liu hua Huapu</i>	Storia 6 Il vivaio
第七话 年兽 <i>di qi hua Nianshou</i>	Storia 7 Il mostro Nian

⁴ <https://www.treccani.it/vocabolario/paratesto>

第八话 妹妹最大 <i>di ba hua Meimei zui da</i>	Storia 8 Cos'è più grande?
第九话 翻墙 <i>di jiu hua Fanqiang</i>	Storia 9 Oltre il muro
第十话 弹珠 <i>di shi hua Danzhu</i>	Storia 10 Le biglie
第十一话 送糖 <i>di shiyi hua Song tang</i>	Storia 11 Un dolce regalo
第十二话 李将军和李夫人 <i>di shier hua Li jiangjun he Li furen</i>	Storia 12 Il generale e la signora Li
第十三话 不解风情 <i>di shisan hua Bujiefengqing</i>	Storia 13 Capirsi
第十四话 李将军和老丈人 <i>di shisi hua Li jiangjun he laozhangren</i>	Storia 14 Il generale Li e suo suocero
第十五话 最后一天 <i>di shiwu hua Zuihou yi tian</i>	Storia 15 L'ultimo giorno
第十六话 平等 <i>di shiliu hua Pingdeng</i>	Storia 16 L'uguaglianza
第十七话 表白 <i>di shilqi hua Biaobai</i>	Storia 17 La dichiarazione
第十八话 千年思念 <i>di shiba hua Qian nian sinian</i>	Storia 18 Mille anni di desiderio
第十九话 至尊宝 <i>di shijiu hua Zhi zun bao</i>	Storia 19 Il tesoro più grande

Tabella 1. Titoli dei capitoli di *Yichan xiao heshang*

Sebbene la traduzione degli elementi paratestuali non sempre sia richiesta, ho deciso di tradurre anche il contenuto dell'aletta anteriore del libro in modo da avere una visione più ampia e completa del progetto editoriale originale. Si tratta di un'introduzione alle tematiche trattate nel fumetto. Inoltre, all'inizio della pagina si trova *Weibo: Yichan xiao heshang* 微博:一禅小和尚, il nome del profilo di Yichan su Weibo, uno dei social cinesi usati maggiormente. Per una pubblicazione italiana, si potrebbe pensare di creare un profilo Instagram o Facebook indirizzato al pubblico italiano. Questo, però, comporterebbe tutta un'altra serie di sfide e responsabilità di cui non è questa la sede giusta per discuterne.

Il fumetto si chiude con una lunga postfazione in cui gli editori si rivolgono ai lettori spiegando in modo un po' più teorico i contenuti del libro: vengono menzionati gli otto tipi di sofferenze individuati nel primo sermone di Budda "Le Quattro Nobili Verità" conosciuto anche come *Il discorso della messa in moto della ruota del Dhamma*. Si dà, poi, un giudizio sulla società contemporanea, così presa dalla costante ricerca di fama e ricchezza che non è più in grado di godersi le piccole gioie della vita. Infine, si spiegano le ragioni dietro la scelta di un personaggio come Yichan, che combina le caratteristiche di un monaco e un bambino, capace di vedere quello che gli adulti non riescono più a percepire. L'immagine del monaco in *Yichan xiao*

heshang non è distaccata dal mondo terreno, anzi ci si immerge totalmente pur mantenendo, però, i tratti classici della sua figura. La postfazione si chiude con l’augurio da parte degli editori che il libro piaccia e possa rappresentare un momento di conforto nelle giornate del lettore.

Ho tradotto la postfazione per capire al meglio le intenzioni degli editori, tuttavia ritengo che, in una versione italiana del fumetto, essa possa essere sostituita da una lettera d’introduzione per il lettore. Non credo, infatti, che informazioni più approfondite sugli insegnamenti del Buddismo, o sulle sue radici, siano la priorità nel contesto editoriale che mi immagino per *Yichan xiao heshang* in Italia. Al contrario, invece, considero fondamentale supplire alla mancanza di conoscenza culturale di un bambino italiano nei confronti della Cina e, in particolare del Buddismo, che fa da sfondo alle storie narrate. Non è raro che, nei libri per bambini, vengano inserite lettere di introduzione per anticipare contenuti e informazioni che potrebbero creare dubbi. In particolare, se si tratta di libri tradotti, è necessario, a volte, chiarire delle informazioni sulla cultura del testo di partenza in modo che il bambino non si ritrovi disorientato durante la lettura. Oittinen suggerisce infatti che il traduttore scriva un prologo o un epilogo perché “*una explicación del traductor ayudaría al lector (ya sea el niño o un adulto que lee en voz alta) a entender la situación y la historia de creación del libro y de la traducción*” (2005: 176). Ho, quindi, provveduto a scrivere, a titolo esemplificativo, una proposta di lettera di introduzione per il lettore da inserire all’inizio del libro.

5.3 Problemi lessicali

5.3.1 Elementi culturospecifici

Yichan Xiao Heshang è un fumetto fortemente localizzato, dunque non poteva che essere la grande quantità di culturemi a rappresentare una rilevante sfida traduttiva. I culturemi sono tutti quegli elementi propri di una cultura che non esistono, quindi, in altri contesti culturali e possono generare problemi al momento della traduzione, dato che il pubblico ricevente potrebbe non avere idea di cosa si parli. Per culturema si intende “*un elemento verbal o paraverbal que posee una carga cultural específica en una cultura y que al entrar en contacto con otra cultura a través de la traducción puede provocar un problema de índole cultural entre los textos origen y meta*” (Molina, 2006: 79). I culturemi sono legati solitamente a gastronomia, religione, politica, arte, folklore o possono riguardare semplici abitudini quotidiane tipiche di un paese.

In *Yichan Xiao Heshang*, appare già nel primo capitolo un elemento della cucina cinese, il *baozi* 包子: un paninetto ripieno al vapore tipico in Cina, soprattutto per la colazione, comune almeno quanto i più famosi ravioli (*jiaozi* 饺子) qui in Italia. Contando sul supporto delle immagini che mostrano chiaramente il paninetto, ho deciso di usare la trascrizione fonetica del cinese “*Baozi*” piuttosto che tradurlo con un equivalente funzionale italiano come “panino” dato che localizzare questo termine in italiano avrebbe portato a una contraddizione con le immagini che chiaramente non mostrano un panino e, soprattutto, con il mio approccio al resto della traduzione, più *foreignizing* che addomesticante. Nelle vignette, Yichan si rivolge al *Baozi* parlandogli come se fosse un essere animato e gli confida che per lui è la cosa più buona. Ho deciso, quindi, di personificarlo usando l’iniziale maiuscola, scelta arbitraria dato che il cinese non essendo una lingua alfabetica non ha maiuscole e minuscole, quindi non potevo sapere se l’autore si sarebbe comportato allo stesso modo. Inoltre, potevo contare anche sul fatto che questa scelta ricorda il titolo del cortometraggio Pixar del 2018, *Bao*⁵, il cui protagonista è un *baozi* “umano”, e sulla probabilità che un lettore bambino potesse averlo visto, dato il successo che ha avuto questo corto. Il *baozi* è un elemento ricorrente all’interno del fumetto: dopo questa prima occorrenza nella Storia 1, si ripresenta nelle Storie 2 e 3: dato che fin dall’inizio il lettore aveva avuto la possibilità di “visualizzare” l’elemento, ho lasciato anche nelle occorrenze successive la trascrizione *baozi* senza un’ulteriore spiegazione o nota che avrebbe appesantito il testo, con l’iniziale minuscola però, dato che queste si riferivano in generale al prodotto gastronomico. Ritengo che mantenere il nome di un elemento culturale che fa parte della vita quotidiana di gran parte dei cinesi sia importante al fine di avvicinare il lettore bambino al mondo in cui si trova immerso grazie alla lettura. Per lo stesso motivo, ho mantenuto anche la trascrizione fonetica di *mantou* 馒头, un altro tipo di pane al vapore ma senza ripieno, anch’esso molto comune in Cina, che appare alla fine della stessa scena, quando Yichan, rivolgendosi al *Baozi* gli chiede di non rivelare il suo segreto al *Mantou* per non farlo ingelosire, suggerendo che anch’esso sia un essere animato con cui parlare⁶. Da questa battuta, si intuisce che anche il *Mantou* sia qualcosa da mangiare, per cui ho ritenuto superfluo ai fini della comprensione dare ulteriori spiegazioni nonostante non vi sia l’immagine dell’elemento in questione.

⁵ <https://www.pixar.com/bao>

⁶ Altro caso in cui ho usato l’iniziale maiuscola per personificare l’oggetto in questione è 树 *shu*, Albero, anch’esso nel capitolo 1: Yichan lo bacia per ringraziarlo e addirittura lo chiama 树先生 *shu xiansheng*, ossia “Signor Albero”, proprio come se fosse una persona.

Altri culturemi legati al mondo della gastronomia presenti in *Yichan xiao heshang* sono *tanghulu* 糖葫芦 e *chasi* 茶肆. Il primo, è tradotto da Casacchia (2013:1455) con “bacche di lazzaruola candite e infilate su bastoncini”, tuttavia questa traduzione sarebbe stata troppo lunga e complicata per la comprensione di un bambino, che di sicuro non avrebbe avuto idea di cosa sia la “lazzaruola” dato che non è un frutto molto comune nel nostro paese. Era necessario, tuttavia, suggerire un’idea “visiva” dell’oggetto in questione, dato che non appariva nelle illustrazioni. Per questo motivo, ho deciso di tradurre con “bastoncini di frutta caramellata”, con una generalizzazione dello più specifico termine “lazzaruola”. *Chasi* 茶肆, invece, non è qualcosa da mangiare ma appartiene comunque al mondo gastronomico ed è un elemento di speciale rilievo nelle tradizioni cinesi: significa *casa da tè* e questo termine in particolare è d’uso letterario (Casacchia, 2013: 165), un po’ più formale rispetto al comune *chaguan* 茶馆 che si usa tutti i giorni per riferirsi a questo emblematico luogo di ritrovo. Ho comunque usato “casa da tè” dato che in italiano non esistono modi più o meno formali per riferirsi a questi posti, come invece succede per quello che si potrebbe considerare il suo equivalente funzionale (*bar, caffè, bistrot, pub*).

Altro culturema presente nel fumetto è *denglong* 灯笼, “lanterne”. In *Yichan xiao heshang*, chiaramente non si tratta di quelle a forme di gabbia coperte da vetro che potrebbero venire in mente ad un occidentale leggendo la parola “lanterna”. Si parla ovviamente delle lanterne cinesi, tuttavia non ho sentito la necessità di specificare *cinesi* in traduzione perché sono rappresentate nelle illustrazioni e, inoltre, data l’ambientazione della storia era impossibile fraintendere di che tipo di lanterne si stesse parlando, specialmente per un italiano. Perfino i bambini hanno, infatti, familiarità con questi oggetti dato che è frequente vedere le lanterne appese davanti le porte dei numerosi ristoranti e negozi cinesi presenti ormai in tutte le città del nostro paese. Si può dedurre il loro valore simbolico all’interno della cultura cinese solo pensando al fatto che uno dei più famosi film cinesi in tutto il mondo è proprio *Lanterne Rosse* (1991) del celebre regista Zhang Yimou, ma ancor di più se si pensa ad una ricorrenza importante in Cina come il “Festival delle lanterne” (*yuanxiaojie* 元宵节 o *dengjie* 灯节), che chiude il ciclo delle festività del Capodanno cinese ogni anno.

Sono proprio legati al Capodanno cinese gli altri culturemi presenti nel testo, nella Storia 7. Il primo è *nianshou* 年兽, il mostro Nian, letteralmente *bestia dell’anno*, mostro della mitologia che si dice arrivi intorno al Capodanno cinese per attaccare le persone, i bambini in particolare. Avevo già accantonato ogni possibilità di localizzare elementi e personaggi propri della cultura

cinese, che avrebbero cozzato con le illustrazioni oltre a non favorire l'apprendimento di usi e abitudini diverse dalle proprie per il bambino lettore. Ho scelto, quindi, anche in questo caso di seguire un approccio "internazionalista" in modo da far conoscere al bambino lettore aspetti importanti della cultura cinese, con cui ogni giorno ci troviamo sempre più a contatto in Italia, dove le comunità cinesi di molte città organizzano festeggiamenti in occasione di festività come il Capodanno. La diffusa presenza di cinesi in Italia è constatabile anche nelle scuole. I bambini italiani hanno sempre più compagni di classe appartenenti ad altre culture come quella cinese, e ritengo che conoscere le loro usanze sia un modo per favorire l'integrazione. Il mostro Nian è uno dei simboli più importanti del Capodanno cinese ed è uscito proprio l'anno scorso un albo illustrato per bambini intitolato *Nian – L'origine del Capodanno cinese*⁷ per far conoscere la sua storia.

Altre espressioni presenti nel fumetto e legate particolarmente a questa festività sono *ban nianhuo* 办年货 e 过好年 *guo haonian*, la prima significa "fare le compere per il capodanno", mentre la seconda "festeggiare il capodanno". Quando si usano queste espressioni, è scontato che ci si riferisca al Capodanno cinese, infatti *nianhuo* 年华 indica proprio tutti quei prodotti (addobbi, decorazioni, fuochi d'artificio, etc.) venduti in occasione della festività. In traduzione ho deciso di lasciare solo "capodanno" in un'occorrenza (a causa dei limiti di spazio) e specificare "capodanno cinese" in un'altra, al fine di chiarire ogni dubbio. Sempre all'interno della Storia 7, venivano menzionati poi altre espressioni legate a questa festività in Cina: *fangbianpao* 放鞭炮 (far esplodere i petardi) e *bianpao yanhua* 鞭炮烟花 (petardi e fuochi d'artificio). Sebbene questi prodotti esistano anche in Italia, il loro valore culturale è sicuramente inferiore a quello che hanno in Cina, dove sono così importanti che sarebbe impossibile pensare al Capodanno cinese senza sparare fuochi d'artificio e lanciare petardi durante questa festività. Nei paesini cinesi, a cui tutti fanno ritorno per passare le vacanze in famiglia, durante questo periodo è possibile sentire il rumore degli scoppi per giorni e giorni, non solo a mezzanotte come succede qui in Italia. Dato che anche qui, infatti, si sparano fuochi d'artificio e si lanciano petardi a Capodanno, anche se con minor frequenza, ho pensato che un bambino potesse avere già familiarità con quest'usanza e ho deciso di tradurre semplicemente con "far esplodere i petardi" e "petardi e fuochi d'artificio" contando sul fatto che dal dialogo tra Yichan e il mostro Nian si evinceva quanto fosse diffusa e importante quest'usanza nel paese che più di mille anni fa ha inventato la polvere da sparo.

⁷ <https://cinainitalia.com/prodotto/nian-lorigine-del-capodanno-cinese/>

Un ultimo culturema, legato al Capodanno cinese ma non solo, è presente nella Storia 11. Si tratta della *hongbao* 红包 (busta rossa), tipica busta di colore rosso al cui interno nonni e genitori inseriscono soldi da regalare ai bambini. La busta rossa è un elemento così importante nella cultura cinese che oggi esistono anche le *dianzi hongbao* 电子红包, buste rosse digitali che si possono inviare ai propri contatti Wechat⁸ come un vero e proprio regalo. In traduzione, ho scelto di usare solo “busta rossa” senza ulteriori spiegazioni dato che anche in Italia i nonni sono soliti regalare “buste” ai nipoti per Natale o in occasione di compleanni, quindi un bambino italiano ha sicuramente familiarità con questa usanza. Tra l’altro, nella vignetta, il signorino Wang urlava “La busta rossa!” a Yichan che stava scappando via per attirare la sua attenzione, quindi si poteva intuire che fosse una sorta di regalo per il bambino.

Gli ultimi culturemi che voglio analizzare sono legati più che altro alla localizzazione temporale del fumetto. Si tratta di *tiaoshui* 挑水 (Storia 1), *datongshui* 打桶水 (Storia 9) e *tanhua* 探花 (Storia 12). I primi due indicano entrambi l’azione di trasportare secchi d’acqua per mezzo di un bilanciere, metodo che si usava secoli fa quando non esisteva l’acqua corrente. Esplicitare “per mezzo di un bilanciere” in traduzione avrebbe reso il testo troppo lungo per la dimensione delle vignette, quindi ho deciso di tradurre solo con “portare secchi d’acqua”, dato che in entrambi i casi, non era fondamentale sapere in che modo venisse trasportata l’acqua ma che farlo era una forma di punizione per Yichan.

tanhua 探花 è definito nel dizionario come “[arc.] titolo conferito al terzo classificato al concorso imperiale di Corte⁹”. In particolare, nel testo si parla di *wu tanhua* 武探花, quindi si fa riferimento agli esami imperiali di tipo militare, introdotti nel 702 durante il regno di *Wu Zetian* 武则天 e aboliti nel 1901 (Theobald, 2011). Chi arrivava terzo, aveva la stessa funzione di chi arrivava secondo (*bangyan* 榜眼) e anche la stessa importanza, leggermente inferiore a quella del primo classificato (*zhuangyuan* 状元). Per questo motivo, ho deciso di generalizzare traducendo con “tra i primi agli esami imperiali”, dato che non importava sapere la posizione esatta ma solo che si fosse dimostrato uno dei migliori. Dare più informazioni avrebbe comportato problemi a causa dello spazio, già limitato di per sé, ma anche appesantito il testo

⁸ Applicazione realizzata dal colosso cinese Tencent nel 2011 che oltre al servizio di messaggistica e VoIP garantisce funzioni quali trasferimento di denaro, pagamento di bollette, acquisto di biglietti di treni e aerei, prenotazione di taxi, accesso a servizi di *bike-sharing* e molto altro. Per maggiori informazioni si veda: <https://www.saporedicina.com/come-usare-wechat/>

⁹ Casacchia (2013: 1452)

e ostacolato la lettura poiché sarebbe stato necessario spiegare aspetti storici e sociali della Cina antica, cosa che il *medium* fumetto non ci permette di fare.

5.3.2 Appellativi e nomi

5.3.2.1 Appellativi

Un tipo di elemento lessicale che ha suscitato non pochi dubbi al momento della traduzione è quello dei nomi e degli appellativi. Essi rappresentano un elemento molto particolare in quanto in cinese esiste un sistema di appellativi molto più ampio e sofisticato rispetto a quello sviluppato dalle lingue occidentali (Yang, 2010: 738). Si usano per mostrare l'identità, la classe sociale e la relazione tra due parlanti (*ibid.*) e il loro uso è molto più comune che in altre lingue come l'italiano, ad esempio. Mentre i *kinship terms of address* si usano per indicare le relazioni di parentela tra membri di una stessa famiglia, i *social terms of address* si usano con persone che non appartengono al proprio nucleo familiare per stabilire lo stato sociale e il grado di rispetto o formalità tra un interlocutore e l'altro (*ibid.*). Tuttavia, gli appellativi di parentela (ad esempio *shushu* 叔叔, zio – *ayi* 阿姨, zia) sono spesso usati per riferirsi anche a chi non appartiene alla propria famiglia per una questione di cortesia e per accorciare la distanza tra gli interlocutori (Yang, 2010: 740). Alcuni esempi di questo uso degli appellativi di parentela presenti nel fumetto sono i seguenti:

- *Jiejie* 姐姐 (Storie 2 e 19): letteralmente significa “sorella maggiore” ma è usato molto comunemente come appellativo per rivolgersi anche a ragazze con cui non si hanno relazioni di parentela. L’ho tradotto con “signorina” quando precedeva un cognome e “ragazza” negli altri casi.
- *Meimei* 妹妹 (Storia 8): letteralmente significa “sorella minore” ma in questo caso Yichan usa questo termine per parlare della ragazza in modo affettuoso. Non avendo trovato espressioni italiane che veicolassero entrambe le informazioni, ho scelto di tradurre con “fanciulla” nonostante si perdesse il valore affettivo del termine.
- *Erge* 二哥 (Storia 8): letteralmente significa “fratello” o meglio “secondogenito” e ho deciso di lasciare “fratello” perché la ragazza con questo termine si stava rivolgendo al monaco Ananda e anche in italiano si possono chiamare “fratelli” i membri di una confraternita. Tra l’altro, nella battuta successiva, il monaco risponde dicendo: “Non sono tuo fratello!” suggerendole di non esagerare con la confidenza, quindi un altro termine non avrebbe permesso di mantenere il gioco di parole.

Altri appellativi di parentela usati per riferirsi effettivamente a membri della famiglia sono:

- *Xianxu* 贤婿 (Storia 14): *xian* 贤 è un prefisso che indica affetto e stima, mentre *xu* 婿 significa genero. Dato che italiano è impensabile che un suocero si rivolga al proprio genero chiamandolo, appunto, “genero”, ho deciso di optare per un termine che ha lo stesso valore affettivo ed è molto più plausibile che venga usato in una situazione simile, ossia *figliolo*.
- *Furen* 夫人 (Storie 12, 14 e 15): significa “signora”, in particolare quando segue i cognomi, come nel caso di *Li furen* 李夫人 (signora Li), ma si usa anche per indicare “moglie” e può essere usata dal marito per rivolgersi alla propria coniuge. In questi casi, ho deciso di tradurlo con “mia signora” dato che in italiano può essere usato con lo stesso significato se preceduto dal possessivo¹⁰.
- *Xiangong* 相公 (Storia 13): termine usato dalla moglie per rivolgersi al proprio marito, ma dato che in italiano nessuno direbbe “marito” per chiamare il proprio coniuge, ho deciso di sostituirlo con il nome, o meglio il cognome del personaggio, Wang.
- *Laozhangren* 老丈人, *yuefu* 岳父 e *yuezhang* 岳丈 (Storia 14): sono tutti termini che significano “suocero”, in particolare il padre della moglie. Ho usato sempre “suocero” quando il termine veniva usato per riferirsi ad una terza persona, mentre quando il genero si rivolgeva direttamente a suo suocero ho tradotto con “Signore” in un primo caso, quando era ancora intorpidito e voleva mostrare il suo rispetto nei confronti dell’anziano, e “papà” in un secondo momento, quando i due personaggi hanno cominciato ad essere più vicini.

Un’altra serie di appellativi che sono usati, invece, per mostrare lo stato sociale e il grado di formalità tra i due interlocutori, sono i seguenti:

- *Laobo* 老伯 (Storie 5, 6 e 16): appellativo per gli amici del padre o i padri degli amici¹¹ che ho deciso di tradurre con “signore”, modo abbastanza formale per rivolgersi ad un uomo d’età superiore alla propria.
- *Shishu* 师叔 (Storia 9): indica un giovane maestro buddista o un suo allievo e, nel fumetto, viene usato da un altro *piccolo* monaco per rivolgersi a Yichan. Ho scartato

¹⁰ Signora: [...] anche usato assol. per indicare rispettosamente la moglie della persona a cui ci si rivolge, soprattutto nel chiedere notizie o nel trasmettere saluti: *come sta la s.?*; preceduto dal possessivo, è di uso ormai limitato a certi ambienti sociali di tono modesto, spec. se riferito alla propria moglie: *tanti saluti alla sua s.*; **le presento la mia signora.** <https://www.treccani.it/vocabolario/signora/>

¹¹ Casacchia (2013: 907)

l'ipotesi di tradurlo con “compagno” perché è molto connotato in italiano e “amico” perché non si usa solitamente come appellativo in italiano. Ho deciso, quindi, di usare semplicemente “Yichan” data la plausibilità che il suo amico lo chiamasse per nome.

- *Xiaoshifu* 小师父 (Storia 10): letteralmente significa “piccolo maestro” e si usa per riferirsi a giovani monaci buddisti. La bambina usa questo termine per chiamare Yichan, quindi ho deciso di tradurlo con “fratello” per mantenere l’allusione religiosa, contando sul fatto che questo termine può essere usato in italiano per indicare i membri di una confraternita.
- *Lao Li* 老李 (Storie 12 e 15): 老 *lao*, usato prima dei cognomi, ha la funzione di appellativo confidenziale¹², per cui ho deciso di tradurlo con “Caro Li”.
- *Daren* 大人 (Storia 15): si usa per rivolgersi a qualcuno di una classe sociale abbastanza elevata (Yang, 2010: 740). Anche in questo caso ho deciso di tradurre con “signore” che esprime comunque un grande rispetto da parte di chi lo dice per la persona a cui si rivolge.
- *Laotou* 老头 (Storia 16): si usa per rivolgersi agli anziani con un tono dispregiativo¹³, per cui ho deciso di tradurlo con “vecchio”.
- *Dashaoye* 大少爷 (Storia 18): ho seguito la proposta del dizionario “signorino [rampollo di famiglia altolocata]¹⁴”: il termine è infatti usato dalla ragazza per rivolgersi al giovane in senso di rispetto per il suo stato sociale più elevato. “Signorino” anche in italiano si usava per rivolgersi a figli di famiglie ricche o colte¹⁵.

5.3.2.2 Nomi

Per quanto riguarda i nomi, ho continuato a seguire un approccio di tipo estraniante e quindi ho deciso di mantenere quelli originali riportando la trascrizione. I personaggi di cui appaiono i nomi, o meglio i cognomi, dato che in Cina è molto più comune chiamarsi per cognome anche fra persone che hanno confidenza, sono:

- *Xiaosu jiejie* 小苏姐姐= signorina Xiaosu
- *Ding laobo* 丁老伯= signor Ding

¹² Casacchia (2013: 906)

¹³ Zhao (2013)

¹⁴ Casacchia (2013: 294)

¹⁵ Signorino: Titolo di cortesia e di rispetto, usato in passato dai domestici nel rivolgersi o nel riferirsi al giovane figlio dei padroni di casa: *buon giorno, signorino; il s. cena a casa stasera?*

<https://www.treccani.it/vocabolario/signorino/>

- *Wang gongzi* 王公子= principino Wang
- *Liu guniang* 柳姑娘= signora Liu
- *Yao guniang* 姚姑娘= signorina Yao
- *Li shizhu* 李施主 = signor Li
- *Lao Taishan* 老泰山= signor Taishan
- *Xiaocui* 小翠= Xiaocui
- *Ping er* 平儿= Ping Er

Quest'ultimo è lo stesso nome del personaggio di uno dei *Quattro grandi romanzi classici* (*si da mingzhu* 四大名著) della letteratura cinese: *Il sogno della camera rossa* (*Honglou meng* 红楼梦), scritto da Cao Xueqin 曹雪芹. È possibile riscontrare un parallelismo tra la Ping Er del romanzo e quella del fumetto: entrambe sono confidenti e assistenti di un membro di una ricca famiglia, per cui è possibile che il personaggio del fumetto sia un rimando intertestuale al romanzo.

5.3.3 Terminologia specifica

5.3.3.1 Buddismo

In *Yichan Xiao Heshang*, c'è un campo semantico che si manifesta nell'ambientazione, negli abiti e nelle usanze dei personaggi e non poteva essere il contrario, anche nella lingua: il Buddismo. Il fumetto è ricco di termini specifici legati alla religione buddista: fin dal primo capitolo, si trova la parola *shizhu* 施主 che il piccolo Yichan usa per riferirsi a una coppia che vede fuori dal tempio. È un termine usato da chi intraprende la vita monastica per riferirsi ai laici (che si recano al tempio) e i dizionari consultati suggerivano “benefattori” dato che solitamente chi si reca al tempio porta frutta, fiori o doni. Ho ritenuto che “benefattori” o “donatori” non sarebbe risultato chiaro o naturale in italiano, e soprattutto non sarebbe stato di immediata comprensione per un bambino, quindi, ho optato per una generalizzazione del termine con “persone”. Non ho ritenuto necessario specificare “laiche” perché nelle illustrazioni la coppia si stava baciando e ritengo che perfino per un bambino sia scontato che chi intrattiene rapporti amorosi non rivesta un titolo religioso, specialmente in Italia, in cui è diffuso il cattolicesimo che, rispetto ad altre religioni, ha maggiori divieti sulle relazioni sentimentali a sacerdoti, monaci, suore, etc. Altre espressioni legate al Buddismo su cui mi vorrei soffermare per analizzarne la traduzione sono le seguenti:

- *Pudu zhongsheng* 普渡众生 (Storie 1 e 4): il dizionario consultato suggeriva: “liberare tutte le creature viventi dai triboli”¹⁶. Tuttavia, ho scelto di tradurre con “alleviare le sofferenze degli esseri viventi” che mi sembrava più comprensibile per un bambino.
- *Weishi* 为师 (Storie 2 e 7): Espressione usata dai maestri buddisti per riferirsi a sé stessi. Dato che in italiano non esistono espressioni simili e si tende ad omettere il soggetto quando si parla in prima persona, ho deciso di ometterlo in traduzione.
- *Tongjing* 诵经 (Storia 4): Il dizionario consultato suggeriva “declamare i sūtra”. Tuttavia, non l’ho trovata una soluzione adatta perché credo che per un bambino il testo sarebbe diventato troppo carico in termini di lessico, registro e riferimenti extraculturali (già abbondantemente presenti tramite le illustrazioni), quindi ho deciso di generalizzare con *pregare*.
- *Xiulian* 修炼 (Storia 18): significa “praticare l’austerità”¹⁷ ma ho deciso di tradurlo con “meditare” che è più comprensibile per un bambino e rappresenta comunque il modo principale per praticare il Buddismo, appunto.

Infine, altri termini appartenenti al campo semantico del Buddismo presenti nel fumetto sono: *fozu* 佛祖 (Budda), *fashi* 法事 (rito religioso), *chujiaoren* 出家人 (monaci), *fofa* 佛法 (potenza del Budda), *sijian* 寺监 (paladino del tempio), *miaohui* 庙会 (fiera del tempio), *shitu* 师徒 (maestro e discepolo).

5.3.3.2 Militare

Il Buddismo non è l’unico mondo di cui è impregnato *Yichan Xiao Heshang*, vi è anche quello militare. Sono, infatti, numerosi i termini appartenenti alla sfera militare che compaiono nel fumetto: *congjun* 从军 (arruolarsi), *chuzheng* 出征 (andare in battaglia), *jiangjun* 将军 (generale), *yuebing* 阅兵 (passare in rivista le truppe), *zhanduan* 战端 (inizio della guerra), *daobing* 刀兵 (armi), *junma* 军马 (cavallo dell’esercito), *dashengzhang* 打胜仗 (battaglia vittoriosa, vittoria). Mentre i termini appena menzionati sono stati tradotti seguendo i suggerimenti del dizionario, altri hanno richiesto ulteriori ricerche o rielaborazioni:

¹⁶ Casacchia (2013: 1172)

¹⁷ Zhao (2013)

- *jingrui tubing* 精锐士兵 (Storia 12): *jingrui* 精锐 significa “scelto, d’élite”, come nell’espressione *jingrui budui* 精锐部队 (truppe scelte¹⁸), mentre *shibing* 士兵[mil.] significa “soldati”. Ho, dunque, deciso di tradurre con “soldati scelti”.
- *zhenqian shagu* 阵前杀敌 (Storia 12): *zhen* 阵 significa “postazione, fronte” mentre *shagu* 杀敌 vuol dire “combattere il nemico¹⁹”. Un esempio riportato nel dizionario riprende quasi la stessa espressione presente nel fumetto. *Shangzhen shagu* 上阵杀敌 significa infatti “scendere in campo per affrontare il nemico²⁰”. Dopo aver valutato varie opzioni, ho scelto di tradurre con “ha sfidato (innumerevoli) nemici sul fronte”.
- *dabing* 大兵 (Storia 14): significa “soldato semplice” ed era usato nell’espressione 大兵过后，必有凶 che tradotta letteralmente vuol dire “Dopo il passaggio dei soldati, c’è sempre un’annata di fame!”. Tuttavia, in questo caso, ho scelto di generalizzare traducendo con “C’è sempre un’annata di fame dopo la **guerra!**”
- *libingmoma* 厉兵秣马 (Storia 17): il dizionario consultato offriva il significato letterale dell’espressione, ossia “foraggiare i cavalli e incitare i soldati” e quello figurato, cioè “prepararsi al combattimento²¹”. Io ho deciso di tradurre con “prepararsi alla guerra”.

5.4 Problemi sintattici

La sintassi cinese e quella italiana si differenziano per molti aspetti: in cinese le frasi hanno un ordine preciso secondo cui vanno disposti soggetto, verbi e soprattutto i vari complementi. Ad esempio, l’assenza della coniugazione verbale comporta che i complementi di tempo siano sempre inseriti a inizio frase al fine di rendere esplicito il momento dell’azione. In italiano, invece, nonostante si segua generalmente la struttura soggetto-verbo-oggetto, la disposizione del resto dei complementi all’interno della frase è più libera. Tuttavia, non è stata questa differenza a costituire la principale difficoltà dal punto di vista sintattico. Più che di difficoltà, in questo caso parlerei di particolari casi in cui la traduzione ha rivelato difformità tra le peculiarità sintattiche delle due lingue. In alcuni casi, sono state aggiunte delle subordinate (1), in altri frasi ipotetiche (2) o finali (3). A volte, al contrario, la versione italiana presentava un solo predicato mentre quella originale ne presentava due (4). Tutti questi cambiamenti sintattici

¹⁸ Casacchia (2013: 799)

¹⁹ Casacchia (2013: 1304)

²⁰ Casacchia (2013: 1842)

²¹ Casacchia (2013: 929)

sono dovuti o a esigenze della lingua italiana o a scelte stilistiche ritenute più adeguate al contesto.

	TO	Traduzione letterale	TM
1	正在大殿哭呢。 <i>Zhengzai dadian ku ne.</i>	Sta piangendo in sala.	Ora è in sala che piange.
2	丁老伯都睡了，为什们还要点着灯？ <i>Ding laobo dou shuile, weishenme hai yao dianzhe deng?</i>	Il signor Ding dorme, perché le luci sono ancora accese?	Se il signor Ding dorme, perché le luci sono ancora accese?
3	表达感情..... <i>Biaoda ganqing...</i>	Dichiarare i sentimenti...	Per dichiarare i propri sentimenti...
4	天太黑，赶路很不方便。 <i>Tian tai hei, galu hen bu fangbian.</i>	È buio, camminare è difficile.	Camminare al buio è difficile.

Tabella 2. Esempi di problemi sintattici

5.4.1 Discorso diretto

In cinese il discorso diretto molto spesso non è introdotto dai due punti seguiti dalle virgolette ma si presenta come una proposizione coordinata alla principale, subito dopo una virgola, come nei seguenti casi (riporto la traduzione letterale tra parentesi):

- 他在说，我肚子好饿，一禅快去拿几个小猪肉包来。(Sta dicendo, ho fame, Yichan va' a prendere i baozi alla carne).
- 佛祖问他，你还想再见到那个女子吗？(Budda gli chiede, vuoi rivedere quella ragazza?).

In questi casi, ho usato le regole dell'italiano per riportare il discorso diretto e ho adattato la traduzione al contesto: “Sta dicendo: ‘ho tanta fame, Yichan, portami i baozi alla carne’” e “Budda gli chiese: ‘vuoi rivederla?’”.

5.5 Problemi del *medium* fumetto

5.5.1 Riproduzione dell'oralità

Il fatto che la lingua dei fumetti voglia riprodurre l'oralità non significa che si tratti di una lingua poco ricercata, anzi, implica che l'autore, così come il traduttore, conoscano i meccanismi e le strategie per simulare la spontaneità in un discorso che è invece scritto e, quindi, prefabbricato. Ciò richiede particolari attenzioni e comporta svariate difficoltà, indici di tutt'altro che mancanza di ricercatezza. Bisogna riflettere su ogni singola battuta, leggerle a voce alta per capire se suonino naturali o forzate e, ancora una volta, usare tutte quelle tecniche che offre l'italiano, in questo caso, per far percepire al lettore ciò che normalmente “sente” in TV o al cinema. I puntini di sospensione, ad esempio, indicano che il discorso è inconcluso o che si è stati interrotti. Castillo (1996: 17) suggerisce che vengano sostituiti da punti fermi per superare l'ostacolo dei limiti di spazio dovuti alla natura del *medium*, tuttavia ho deciso di mantenerli nel testo meta, così come gli altri elementi che esprimono il tono o lo stato d'animo dei personaggi, perché ritengo che la riproduzione dell'oralità sia un aspetto fondamentale della lingua fumettistica ed è, quindi, necessario preservarla anche in traduzione. Come afferma Rodríguez, infatti, è importante riconoscere il valore orale che trasmettono i diversi elementi che compongono la lingua del fumetto (2019: 115). Per questo motivo, ho cercato di mantenere anche tutti gli altri elementi tipici dell'oralità, come, ad esempio, le interiezioni di cui *Yichan xiao heshang* fa ampio uso:

- *Aiya* 哎呀: interiezione di sorpresa sgradevole²² è stato tradotto con “oh” e con “ahia” in un caso, quando Yichan inciampa correndo nel bosco (Storia 3).
- *O* 哦: interiezione che può indicare sorpresa²³ o comprensione, è stato tradotto con “ah” nei casi in cui indica comprensione e “oh” in quelli in cui indica sorpresa.
- *Ng* 嗯: interiezione di sorpresa o assenso²⁴, è stata tradotta con “eh” o “uhm”.
- *O* 噢: interiezione di sorpresa²⁵, tradotto con “Si?”.
- *Ai* 唉: interiezione di rimpianto, sorpresa o disappunto²⁶, tradotto con “ah”.
- *Wei* 喂: equivalente del nostro italiano “ehi”.

²² Casacchia (2013: 15)

²³ Casacchia (2013: 397)

²⁴ Casacchia (2013: 1073)

²⁵ Casacchia (2013: 1115)

²⁶ Casacchia (2013: 17)

Altre espressioni tipiche della lingua parlata presenti nel testo servono, soprattutto, a segnalare l'intervento del parlante, come *a, na...* 啊, 那..... (Ah, allora...), *zhege ma...* 这个嘛..... (Be'...), *zenme shuo ne* 怎么说呢 (Che dire), *suoyi ah* 所以啊 (Allora...). Un caso particolare è stata la traduzione della frase *Wo bu he zhigaoqiyang de ren shuohua* 我不和趾高气扬的人说话 che in cinese ha la struttura di una regolare frase non marcata, mentre in italiano ho scelto di tradurla con "Io con gli arroganti non ci parlo" rendendola più vicina alla lingua parlata tramite una dislocazione²⁷ del complemento a inizio frase. In casi come questo, ho compensato tutte quelle volte in cui l'italiano non aveva i mezzi necessari per esprimere l'oralità come nel testo originale: ad esempio, quando particelle finali come *o* 哦 e *a* 啊 venivano usate per suggerire il tono del parlante.

5.5.2 Onomatopee

Le onomatopee in cinese si riconoscono facilmente perché hanno tutte il radicale *kou* 口, bocca. Nella traduzione italiana, la loro caratteristica distintiva sarà invece il maiuscolo. La sfida nella traduzione delle onomatopee si riscontra principalmente nel fatto che non tutte sono standardizzate o consolidate nell'editoria italiana. Mentre alcune sono state abbastanza semplici da tradurre, dato il loro vasto uso nei fumetti italiani (啾, SMACK - 呼噜, RONF - 汪汪, BAU BAU - 啪, PAM - 砰, PUM - 咚, DONG), altre si sono rivelate più complicate e hanno richiesto una ricerca più approfondita. Ad esempio, il pianto del bambino è espresso in cinese con *wa* 哇, che in italiano ho tradotto con WUAAAH. Questo stesso carattere cinese può esprimere anche stupore, in quel caso è stato tradotto con "WOW". Per il suono del vento, *hu* 呼, ho usato FIUUU; mentre ho tradotto il suono del colpo di spada, *shua* 唰, con "SLASH". Infine, *heng* 哼, lo sbuffo²⁸ è stato reso nel testo meta con "Pff"²⁹.

5.6 Espressioni idiomatiche

Data la tipica caratteristica del fumetto di voler riprodurre la lingua parlata, il testo non poteva che essere ricco di espressioni idiomatiche. In seguito, riporterò solo alcune di quelle che hanno costituito una vera e propria sfida traduttiva.

²⁷ https://www.treccani.it/enciclopedia/dislocazioni_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/

²⁸ Casacchia (2013: 625)

²⁹ <https://www.dizionario-italiano.it/dizionario-italiano.php?lemma=PFF100>

Un'espressione che ricorre nel testo è *Emitufo* 阿弥陀佛 (Storia 2 e 9), che letteralmente significa "Budda Amitabha" e che i dizionari consultati suggerivano di tradurre con "Che Budda ci salvi!³⁰" o "Dio! Dio mio!³¹". Ho scartato quest'ultima opzione al fine di mantenere "Budda", elemento importante del fumetto, e alla fine ho deciso di tradurre con "Che Budda ci aiuti" in modo da rendere il tono del maestro leggermente umoristico (così come è spesso nel testo originale) per un lettore italiano, tramite il rimando alla comune espressione "Che Dio ci aiuti".

La Storia 15 è ricca di espressioni idiomatiche, in particolare in una sola vignetta se ne possono contare ben tre che hanno costituito una particolare difficoltà nel processo traduttivo. Si tratta del momento in cui un uomo viene acciuffato per aver tentato di rubare nel palazzo del generale Li e, mortificato, cerca di mostrare la sua umiltà per farsi perdonare. L'affermazione è la seguente:

Shi... shi xiaoren youyan wuzhu 是.....是 小人 有眼无珠!

Zai taisui toushang dong tu. 在 太岁 头上 动土。

Nin daren buji xiaoren guo... 您 大人 不记 小人 过.....

- *Xiaoren youyan wuzhu* 小人 有眼无珠: *xiaoren* 小人 è il termine che usavano le persone di una bassa classe sociale per riferirsi a sé stessi quando si rivolgevano a dei superiori e significa "uomo da poco"³². Per quanto riguarda la vera e propria espressione idiomatica *youyan wuzhu* 有眼无珠, il dizionario consultato suggerisce che il significato dell'espressione sia: "avere gli occhi ma non vedere; (*fig.*) non avere vero discernimento"³³. In questo caso, l'uomo voleva scusarsi e dire, appunto, che non aveva idea di quanto fosse grave quello che stesse facendo. Ho scelto di tradurre con "un pover'uomo che non sapeva a cosa andava incontro". L'uso dell'indicativo imperfetto "andava" rispetto al congiuntivo imperfetto "andasse" è un'ulteriore dimostrazione della classe sociale dell'uomo non istruito.
- *Taisui toushang dongtu* 太岁 头上 动土: il dizionario consultato definisce quest'espressione con "[rompere le zolle al cospetto del *genius loci*] commettere un

³⁰ Zhao (2013)

³¹ Casacchia (2013: 14)

³² Zanichelli (2013)

³³ Zanichelli (2013)

sacrilegio o rovesciare il potere³⁴”. *Taisui* 太岁 è, infatti, proprio uno degli appellativi usati per indicare uomini facoltosi e, in questo caso, l’espressione mi sembrava più vicina al suo significato letterale che a quello figurato, dato che l’uomo si è recato al palazzo del generale per rubare. Per questo motivo, ho deciso di tradurre con “Come ho osato sfidare un grande uomo in casa sua...”.

- *Daren buji xiaoren guo* 大人不记小人过: con questa espressione, ritorna il contrasto tra *daren* 大人 (persona facoltosa, d’alto rango) e *xiaoren* 小人 (persona di basso strato sociale). L’espressione significa letteralmente “le persone d’alto rango non ricordano i misfatti dei poveri” e vuole indicare il poco valore che hanno le azioni di un uomo povero nei confronti di uno ricco. Dato che quest’espressione era preceduta da *nin* 您 (*lei* di cortesia), ho deciso di tradurla con “Le offese di un poveraccio non sfiorano i grandi uomini come lei” aggiungendo “come lei” alla fine della frase.

Un’altra espressione idiomatica presente nello stesso capitolo è *dangniu zuoma* 当牛做马 che letteralmente significa “fare il bue e fare il cavallo” ma è un modo figurato per dire “lavorare sodo”. È buffo che l’uomo abbia usato proprio quest’espressione per offrirsi come lavoratore per il generale Li, proprio dopo aver tentato di rubare i suoi cavalli dell’esercito. Ho cercato, quindi, un’espressione idiomatica in italiano che avesse lo stesso significato e potesse rimandare all’immagine di un cavallo allo stesso tempo, in modo da ottenere lo stesso effetto comico del testo originale. Mi è venuta in mente l’espressione “lavorare come un mulo” che mi è subito sembrata adeguata a questa situazione.

5.7 Intertestualità

In *Yichan Xiao Heshang* sono presenti vari rimandi intertestuali. Alcuni si possono riscontrare nei nomi di personaggi come il già menzionato *Ping Er* 平儿, personaggio del romanzo classico cinese “Il sogno della camera rossa”, ma anche *A’nan* 阿难 nome del “paladino del tempio” nel fumetto che rimanda al nome di un monaco fra i principali discepoli del Buddha: Ananda.

Altri rimandi intertestuali presenti nel fumetto hanno richiesto ricerche più approfondite: uno di questi appare in una frase pronunciata dal suocero del generale Li, il signor Taishan, quando critica chi predilige il mondo militare a quello dell’istruzione. In questo momento, pronuncia la frase “*Yi jiang gong cheng wan gu ku!* 一将功成万骨枯!”, citazione di una poesia d’epoca

³⁴ Casacchia (2013: 1446)

Tang di Cao Song 曹松 (870-920 d.C.). Si tratta della prima di due poesie conosciute con il titolo *Jihuai sui ershou* 己亥岁二首: ho verificato se esistesse una traduzione italiana della poesia e l'ho trovata in una raccolta intitolata *Liriche cinesi (1753 a.C. – 1278 d.C.)* pubblicata nel 1963 da Einaudi. Ho deciso, quindi, di usare la traduzione ufficiale del verso, ossia: “ché la fama d'un solo generale si fa con diecimila corpi morti!”.

Un altro rimando intertestuale si trova, più che in una battuta, in un'intera serie di vignette che chiudono l'ultima storia. Alla fine della storia, la citazione è resa esplicita dalla didascalia: “*bufen qingjie qu zi dianying 'dahuaxiyou'* 部分情节取自电影<<大话西游>>”, ossia “Ispirato al film ‘A Chinese Odyssey’”. Ho scelto di lasciare il titolo in inglese perché ne esiste una versione ufficiale doppiata, quindi il lettore del fumetto avrebbe modo di trovare il riferimento al film, se volesse. Inizialmente avevo tradotto la didascalia con “Tratto da...” ma poi mi sono accorta che le vignette riprendevano la scena e le battute del film, ma invertivano il ruolo dei personaggi: mentre nel film era il ragazzo, Joker, a chiedere alla ragazza, Zixia, di lasciarlo andare, nel fumetto è al contrario. Per questo motivo, ho deciso di tradurre la didascalia con “Ispirato a ...”.

Inoltre, proprio Joker, *zhizunbao* 至尊宝, è il titolo di questa Storia. Tuttavia, i caratteri cinesi del nome del personaggio significano letteralmente “tesoro importante” e il testo giocava proprio su questo doppio significato per veicolare il messaggio che voleva trasmettere. La Storia tratta il tema dell'importanza di avere una relazione rispetto a una carriera o altri aspetti della vita, in particolare per una donna. In una vignetta, Yichan chiede al maestro se il prode eroe in cammino verso la ragazza sia *zhizunbao*, con cui si può intendere, appunto, il personaggio Joker o “il tesoro più importante” che lei possa avere. Dato che un lettore italiano difficilmente avrebbe colto il riferimento al nome del personaggio, ho scelto di usare il significato letterale di questi caratteri cinesi e tradurre con “il tesoro più grande”, sia nel titolo che nella battuta di Yichan. Facendo chiedere a Yichan se “un prode eroe è il tesoro più grande” ho potuto trasmettere il messaggio sul valore di un rapporto sentimentale per una donna che voleva dedicare la sua vita alle arti marziali piuttosto che ad una relazione.

5.8 Stile

5.8.1 Giochi di parole

Il fumetto è da sempre un *medium* caratterizzato dalla forte capacità creativa e dall'abbondanza di giochi di parole e *Yichan Xiao Heshang* non poteva essere da meno. Il primo si trova nella

Storia 2 e si potrebbe considerare un rimando intertestuale al seguente modo di dire comune in Cina:

shenghuo bu zhiyou yanqian de gouqie, que hai you shi he yuanfang 生活不只眼前的苟且，还有诗和远方.

Tradotta sommariamente, questa frase vuol dire “La vita non è fatta solo di noiose faccende quotidiane ma anche di poesia, sogni, etc.”. La frase presente nel fumetto sostituisce *gouqie* 苟且 (noiose faccende quotidiane) con *gou* 狗 (cane) e *shi* 诗 (poesia) con *shi* 屎 (feci) perché si pronunciano quasi allo stesso modo:

shenghuo bu zhiyou yanqian de gou, que hai you shi he yuanfang 生活不只有眼前的狗，而且还有屎和远方.

La frase è pronunciata dal maestro quando Yichan gli mostra il cagnolino di cui vuole prendersi cura e l'intento è, quindi, quello di metterlo in guardia sulle responsabilità che comporta avere un animale domestico. Sostituendo le parole del modo di dire originale, si ottiene un effetto ironico che ho cercato di mantenere traducendo con “La vita non è fatta solo di sogni, ma anche di bisogni”. In questo modo, ho cercato di ottenere un effetto divertente sul lettore mantenendo l'allusione ai *bisogni* del cane in contrasto con il tono serio e formale da aforisma che caratterizzava la frase del testo di partenza.

Un altro gioco di parole che ha costituito un'avvincente sfida traduttiva si trova nella Storia 7 e ruota intorno alla parola *nian* 年, che significa *anno* ma è anche il nome del mostro della mitologia cinese già menzionato in precedenza. Yichan, sorpreso, chiede al mostro se ha mai festeggiato il Capodanno, usando l'espressione *guohaonian* 过好年 che si riferisce esclusivamente al Capodanno cinese. Il mostro risponde: *guonian? Wo jiushi nian a... 过年? 我就是年啊...* che vuol dire “Nian/anno? Io sono Nian/Anno...”. Ho scartato da subito la possibilità di tradurre il nome del mostro dato che ormai anche qui in Italia si conosce come mostro Nian, per cui ho cercato di trovare un'altra soluzione che provocasse un effetto divertente basato sulla stessa incomprensione tra Yichan e il mostro. Avendo già reso esplicito che si trattasse del Capodanno cinese in una delle battute precedenti, ho deciso di giocare sull'assonanza mostro/nostro e ho deciso di tradurre con:

- *Non hai mai festeggiato il nostro Capodanno?*

- *Il Nostro? Io sono il mostro...*

In questo modo, ho potuto evidenziare nuovamente che non si trattasse del Capodanno occidentale e ricreare l'effetto comico del gioco di parole.

5.8.2 *Parallelismi*

La lingua di *Yichan xiao heshang* è fortemente caratterizzata dal punto di vista stilistico, in particolare nelle battute del maestro, che cerca sempre di darsi un tono da uomo saggio e colto. A volte, si nota nelle sue espressioni uno stile quasi poetico che è necessario ma anche difficile da mantenere in traduzione. Un esempio è illustrato nella Tabella 2 in cui è evidente lo stile ricercato del testo di partenza, con tre frasi formate da quattro caratteri che danno un ritmo preciso alla lettura. Ho cercato di mantenere quel tono poetico del testo originale usando tre frasi che avessero la stessa struttura (soggetto + verbo) e l'allitterazione di alcuni “versi” nel testo meta. In questo caso, ho dato priorità allo stile più che al significato letterale delle espressioni, ma ho comunque usato espressioni legate al campo semantico di quelle del testo di partenza.

TO	Significato letterale	TM
春水迢迢, <i>chunshui tiaotiao</i>	春水 l'acqua di fiumi e laghi a primavera 迢迢 in lontananza	L'acqua scorre,
白云悠悠, <i>baiyun youyou</i>	白云 nuvole bianche 悠悠 numerose	il sole splende,
天伦之乐..... <i>tianlunzhile</i>	Felicità della famiglia	la famiglia si riunisce...

Tabella 3. Esempio dello stile linguistico in *Yichan Xiao Heshang*

Altra caratteristica che ricorre nella lingua usata dal maestro è l'uso di parallelismi in molteplici situazioni. La Tabella 3 riporta alcuni esempi in cui ho cercato di mantenere i parallelismi riproponendo la stessa struttura in frasi consecutive. Un esempio particolare è l'ultimo della tabella, in cui si ripeteva l'espressione *you dian* 有点 (un po') + aggettivo nel testo originale, e in traduzione si è creata un'allitterazione tra *lento* e *lontano* che, a mio parere, conferisce “poeticità” al tono del maestro e si addice quindi al suo modo di parlare e darsi un tono saggio.

Storia 15	<i>laoheshang yi jing duren</i> , 老和尚以经度人, <i>Li jiangjun yi jian duren</i> . 李将军以剑度人。	Il monaco si serve delle scritte per giudicare le persone , il generale Li si serve della spada per giudicare le persone .
Storia 19	<i>pian ruo jinghong</i> ... 翩若惊鸿..... <i>wanruo you long</i> ... 宛若游龙.....	Aggraziata come un cigno in volo... Leggiadra come un drago in acqua...
Storia 19	<i>Zhishi lu you dian yuan</i> . 只是路有点远。 <i>Ta a</i> ... 他啊..... <i>Zoude you dian man</i> ... 走得有点慢.....	ma è ancora un po' lontano . È... Un po' lento ...

Tabella 4. Esempi di parallelismi in *Yichan Xiao Heshang*

5.8.3 Umoreismo

Un'altra caratteristica di *Yichan xiao heshang* è la carica umoristica degli eventi narrati che si manifesta principalmente nei dialoghi tra il maestro e Yichan. Riporto un esempio a titolo esemplificativo, per analizzarne anche la traduzione che è stata abbastanza particolare. Nella Storia 2, Yichan chiede al maestro se riesce a parlare la lingua dei cani dato che gli aveva appena spiegato cosa volesse dire il cane abbaiando. In un primo momento avevo tradotto *gouyu* 狗语 con “lingua dei cani”, poi ho pensato di tradurlo con “*canese*” (in corsivo) che riprende il tono umoristico del fumetto ed esprime anche l’innocenza e ingenuità del bambino che, data la sua età, plausibilmente inventa una parola. Ovviamente non è un termine inventato da me, è abbastanza comune aggiungere il suffisso *-ese* per “creare una lingua” e sul web si trovano molti articoli di blog sul “*canese*”: nel 2018 è uscito il libro *Guarda cosa ti dico (novissimo dizionario italiano-canese, canese-italiano)*³⁵ e a giugno di quest’anno è uscito un albo illustrato per bambini intitolato *Come parlare canese*³⁶.

5.9 Due lingue multimodali: confronto con la sottotitolazione

Nonostante condividano tematiche e stile narrativo, la serie animata e il fumetto hanno comportato sfide diverse dal punto di vista traduttivo. Mentre per il fumetto il principale limite

³⁵ <https://www.giuntialpunto.it/product/8890293543/libri-guarda-cosa-ti-dico-novissimo-dizionario-italiano-canese-canese-italiano>

³⁶ <https://www.feltrinellieditore.it/opera/opera/come-parlare-canese/>

riscontrato in fase traduttiva è stato lo spazio a disposizione nelle vignette, per la sottotitolazione degli episodi sono stati i limiti di tempo a rappresentare l'ostacolo principale. Un altro aspetto che differenzia particolarmente la traduzione dei fumetti da quella dei testi audiovisivi è l'approccio alla traduzione di tutti quegli elementi volti a riprodurre l'oralità: mentre nel caso della sottotitolazione è stato possibile omettere le interiezioni, che lo spettatore avrebbe comunque percepito attraverso il canale uditivo, nella traduzione del fumetto è stato necessario mantenerle nel testo d'arrivo affinché il lettore finale avesse la stessa percezione del testo del lettore originale. Ho riscontrato comunque delle affinità nello svolgimento dei due lavori: il rapporto con la componente visiva, ad esempio, è stato d'aiuto in molti casi per entrambi i progetti. A questo proposito, vorrei sottolineare che mentre la traduzione di questi tipi di testi, basati su più componenti semiotiche, sia spesso definita "*constraint*" o "subordinata" proprio a causa della presenza di immagini che ne vincolano le scelte traduttive, per me ha rappresentato invece un vantaggio avere a disposizione una componente visiva a chiarire eventuali dubbi suscitati dal testo.

In conclusione, nonostante la traduzione di fumetti e della narrativa illustrata in generale presenti delle affinità con la traduzione di testi audiovisivi, ritengo che esse non siano sufficienti ad includerle in un'unica tipologia di traduzione come spesso si tende a fare ancora oggi. Sarebbe, quindi, necessario sviluppare studi più approfonditi per ognuna delle due tipologie che presentano caratteristiche e sfide traduttive differenti e, in quanto tali, meritano di essere oggetto di studio in modo individuale.

CONCLUSIONI

Sebbene riconoscessi già il valore artistico e letterario della narrativa illustrata, lavorare alla traduzione di *Yichan xiao heshang* non ha fatto altro che darmene un'ulteriore conferma. Quando si traduce, ci si immerge per forza di cose in un testo e si è in grado di coglierne dettagli che, a volte, la sola lettura non consente di percepire. Spesso i fumetti sono considerati letteratura per le masse e si pensa che non possano avere la qualità della cosiddetta "letteratura alta". Se si tratta di un'opera destinata ai bambini, poi, questo tipo di considerazioni si accentua ancora di più, data la comune convinzione che la produzione di letteratura per l'infanzia non necessiti di attenzioni particolari. Non è un caso che gli studi accademici sul fumetto si siano affermati solo di recente, mentre quelli sulla letteratura per l'infanzia sono letteralmente venuti al mondo solo negli ultimi anni.

La traduzione dei fumetti, poi, ha ricevuto così poche attenzioni da essere spesso inserita nel campo degli studi sulla traduzione audiovisiva. Senza dubbio, i due ambiti condividono molti aspetti, entrambi si servono di più codici semiotici che possono comportare difficoltà affini durante il processo traduttivo. Tuttavia, come si è visto dal confronto tra la sottotitolazione degli episodi della serie animata e la traduzione del fumetto, sebbene siano molte le affinità tra i due tipi di lavoro, sono anche tante le differenze che le contraddistinguono. Mi sento, quindi, di suggerire la necessità di studi dedicati appositamente alla traduzione del fumetto in modo più approfondito, poiché essa presenta peculiarità differenti da quelle della traduzione audiovisiva e merita, quindi, un posto a sé stante nel mondo accademico.

Come si è potuto constatare dall'analisi di *Yichan xiao heshang* e dagli sforzi richiesti per la sua traduzione, questo genere richiede una ricercatezza linguistica pari a quella di un romanzo o di un dramma. Il fumetto oggetto del mio elaborato, presentava, infatti, tutte quelle caratteristiche che non mancano mai nella narrativa illustrata, in particolare se destinata a lettori bambini. L'abbondanza di giochi di parole, figure retoriche e riferimenti intertestuali richiede, infatti, una grande capacità creativa e un'assoluta puntualità da parte dell'autore, che non può di certo permettersi di essere superficiale nel suo lavoro come si vorrebbe far credere. La dedizione e la cura ai dettagli che si richiedono all'autore, diventano poi un dovere ancora più grande per il traduttore che si accinge a trasferire l'opera all'interno di un'altra cultura. La presenza di un lettore bambino implica, inoltre, una finalità didattica e, dunque, un'ulteriore responsabilità per il traduttore. La traduzione della letteratura per bambini può rappresentare

una preziosa opportunità per imparare ad aprire i propri orizzonti e confrontarsi con il “diverso” fin da una tenera età.

Come affermato all’apertura di questo elaborato, la possibilità di conoscere usi, abitudini e tradizioni di un’altra cultura non può che essere un arricchimento tanto a livello personale che sociale. Se ci si abitua a cogliere la bellezza delle diversità, si sarà anche in grado di intuire in che modo l’integrazione può essere un punto a favore per tutti i membri di una società. Non è una sorpresa che in una tesi sulla traduzione si cerchi di suggerire il valore degli scambi culturali, dato che la traduzione non è altro che questo, dare la possibilità di viaggiare a chi non ne ha i “mezzi”. Senza questa possibilità, si rimarrebbe sempre chiusi fra le proprie mura e si perderebbe la bellezza di tutto ciò che c’è fuori.

BIBLIOGRAFIA

- Andresciani, S. (1995). “Il fumetto cinese”. *Mondo Cinese*, 90: https://www.tuttocina.it/Mondo_cinese/090/090_andr.htm
- Baños Pinero, R. (2009). *La oralidad prefabricada en la traducción para el doblaje. Estudio descriptivo-contrastivo del español de dos comedias de situación: Siete vidas y Friends*. Tesi di dottorato: Universidad de Granada.
- Barbieri, D. (1991). *I linguaggi del fumetto*. Milano: Bompiani.
- Barbieri, D. (2009). *Breve storia della letteratura a fumetti*. Roma: Carocci.
- Barbieri, D. (2019). *Letteratura a fumetti? Le impreviste avventure del racconto*. Roma: Comicout.
- Bazzocchi, G. (2016). “La traduzione per l'infanzia in una prospettiva interculturale: El misterioso influjo de la barquillera di F. Alonso” in D’Arcangelo, A. (a cura di). *Promuovere la competenza interculturale nella didattica della traduzione*. Bologna: Bononia University Press, 167–180.
- Beseghi, E. & G. Grilli (2011). *La letteratura invisibile*. Roma: Carocci Editore.
- Caschera, M. (2018). “Il Fumetto Cinese Moderno Tra Centro e Periferia”. *H-ermes*, 13 – Periferie, 91-120.
- Castillo, D. (1996). "El discurso de los tebeos y su traducción": <https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Academico/01/tebeostraduccion.pdf>
- Chaume, F. (2001). “La pretendida oralidad de los textos audiovisuales y sus implicaciones en traducción” in Chaume F. & R. Agost (eds.). *La traducción de los medios audiovisuales*. Castellón: Universitat Jaume I, 77-90.
- Chaume, Frederic (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra
- Chen M. (2012). “Chinese *Lian Huan Hua* and Literacy: Popular Culture Meets Youth Literature” in Leung Cynthia B. & J. Ruan (eds.). *Perspectives on Teaching and Learning Chinese Literacy in China*. Berlino: Springer, 157-182.
- De Giorgi, L. (2001). *La rivoluzione d'inchostro: Lineamenti di storia del giornalismo cinese, 1815-1937*. Venezia: Cafoscarina.
- Farquhar, M. (1999). *Children’s literature in China: From Lu Xun to Mao Zedong*. Armonk: M. E. Sharpe.
- Gottlieb, H. (2001). “Texts, Translation and Subtitling - in Theory, and in Denmark” in Isager S. & H. Holmboe (eds). *Translators and Translations*. Danish Institute at Athens: Aarhus University Press, 149-192.

- Greselin, F. (1976). NOTE SUI FUMETTI CINESI. *Cina*, 13, 87-97.
- Groensteen, T. & B. Peeters. (1994). *Töpffer: L'Invention de la Bande Dessinée*. Paris: Hermann, éditeur des sciences et des arts.
- Hurtado Albir, A. (2004). *Traducción y Traductología. Introducción a la Traductología*, Madrid: Cátedra.
- Jakobson R. (1959). "On Linguistic Aspects of Translation" in Jakobson R. *Language in Literature*. The Jakobson Trust, 231-239.
- Klingberg, G., et al. (1978). *Children's books in translation: The situation and the problems*. Stockholm: Almqvist & Wiksell International.
- Lufkin, F. (2016). *Fork Art and Modern Culture in Republican China*. Lanham, MD: Lexington Books.
- Mambrini, S. (2010). "C'era due volte... Tradurre letteratura per ragazzi" in Di Giovanni, E. et al. (eds). *Ecrire et traduire pour les enfants. Voix, images et mots / Writing and Translating for Children. Voices, Images and Texts*. Bruxelles: Peter Lang.
- Mayoral, R., Kelly, D. e Gallardo, N. (1986). "Concepto de 'Traducción Subordinada' (cómic, cine, canción, publicidad,). Perspectivas no lingüísticas de la traducción(I)" in Fernández, F. (ed.). *Pasado, presente y futuro de la lingüística aplicada en España. Actas del III Congreso Nacional de Lingüística Aplicada*. Valencia: Universidad de València, 95-105.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: the invisible art*. Northampton, MA: Kitchen Sink Press.
- Molina, L. (2006). *El otoño del pingüino. Análisis descriptivo de la traducción de los culturemas*. Castellón: Universitat Jaume I.
- Monti, M. (2019). "La nascita del fumetto italiano" in *Diacritica*: <https://diacritica.it/storia-dell-editoria/la-nascita-del-fumetto-italiano-le-origini-del-fumetto.html>
- Mussini, L. (2015), "'Eccetto Topolino'. Il fumetto in Italia durante il regime fascista" in *Novecento*: <http://www.novecento.org/dossier/mediterraneo-contemporaneo/eccetto-topolino-il-fumetto-in-italia-durante-il-regime-fascista/>
- O'Sullivan, E. (2010). "More than the sum of its parts? Synergy and picturebook translation Emer" in Di Giovanni, E. et al. (eds). *Ecrire et traduire pour les enfants. Voix, images et mots / Writing and Translating for Children. Voices, Images and Texts*. Bruxelles: Peter Lang.
- Oittinen, R. (2005). *Traducir para niños*. Las Palmas de Gran Canarias: Universidad de Las Palmas de G.C.

- Orion Martin, R. (2014). "Lianhuanhua: China's Pulp Comics". *The Comics Journal*: <http://www.tcj.com/lianhuanhua-chinas-pulp-comics>
- Pan, L. (2008). "Post-Liberation History of China's Lianhuanhua (Pictorial Books)". *International Journal of Comic Art*, 10 (2), 694–717.
- Pascua Febles, I. (2002). "Traducción de la literatura para niños. Evolución y tendencias actuales" in Lorenzo L. et al. *Contribuciones al estudio de la traducción de literatura infantil y juvenil*. Ed. Dossat, 91-113.
- Petersen, R. S. (2011). *Comics, manga, and graphic novels: A history of graphic narratives*. Santa Barbara: ABC-CLIO.
- Ponce, N. (2010). "El mundo del cómic: planteamiento terminológico, literario y traductológico: ejemplos extraídos del cómic alemán Kleines Arschloch". *Philologia hispalensis*, 24, 123-141.
- Rodríguez Rodríguez, F. (2019). *Cómic y traducción: preliminar teórico-práctico de una disciplina*. Madrid: Editorial Sínderesis.
- Scatasta, G. (2002). "Tradurre il fumetto" in Zacchi R. e M. Morini (a cura di). *Manuale di traduzioni dall'inglese*. Milano: B. Mondadori.
- Shen, K. (2001). "Lianhuanhua and Manhua – Picture books and comics in old Shanghai" in Lent J. (ed.). *Illustrating Asia*. Honolulu: University of Hawaii Press, 100-120.
- Titford, C. (1982). "Sub-titling: constrained translation". *Lebende Sprachen*, 27(3): 113-116.
- Torop, P. (2002): "Translation as translating as culture". *Sign Systems Studies*, 30(2): 593-605.
- Toury, G. (1980). *"In search of a theory of translation"*. Tel Aviv: The Porter Institute for Poetics and Semiotics, Tel Aviv University.
- Valentino Merletti, R. & B. Tognolini (2006). *Leggimi forte. Accompagnare i bambini nel grande universo della lettura*. Milano: Salani.
- Valero Garcés, C. (2017). "La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados". *TRANS. Revista De Traductología*, (4), 75-88.
- Yang, C. (2010). Translation of English and Chinese Addressing Terms from the Cultural Aspect. *Journal of Language Teaching & Research*, 1(5), 738-742.
- Zanettin, F. (2008). "Comics in Translation: An Overview." in Zanettin F. *Comics in Translation*. Manchester: St Jerome Publishing, 1-32.

SITOGRAFIA

Albertini, R. (2015). *I percorsi del fumetto*: <https://www.novelcomix.com/blog/i-percorsi-del-fumetto> [visitato il 20.11.2020]

Bono, G. (2018), “Corriere dei Piccoli” in *Guida al fumetto italiano*: <http://www.guidafumettoitaliano.com/guida/testate/testata/2008> [visitato il 19.10.2020]

Brambilla, A. (2018), *Scoperta l'origine della copertina del primo numero del “Corriere dei Piccoli”*: <https://www.fumettologica.it/2018/10/corriere-dei-piccoli-buster-brown/> [visitato il 18.11.2020]

Eco, U. (2005). “All'ultima storia capi: Corto Maltese sono io” in *Repubblica*: https://www.repubblica.it/2005/h/sezioni/spettacoli_e_cultura/ecopratt/ecopratt/ecopratt.html [visitato il 19.10.2020]

Foschini, M. (2017). “Tradurre le emozioni - A beginner's guide” in *BAO publishing*: <https://baopublishing.it/news/tradurre-le-emozion-a-beginners-guide/> [visitato il 20.10.2020]

Leone, R. (2015). “Il fumetto fascista come mezzo di propaganda in Italia” in *La COOLtura*: <https://www.lacooltura.com/2015/04/il-fumetto-fascista-e-la-propaganda/> [visitato il 19.10.2020]

Stember, N. (2014), “Don't call it ‘manga’: a short intro to Chinese comics and manhua” in *Nick Stember*: <https://www.nickstember.com/dont-call-manga-short-introduction-chinese-comics-manhua/> [visitato il 18.10.2020]

Theobald, U. (2011) The Chinese imperial examination system in *China Knowledge*: <http://www.chinaknowledge.de/History/Terms/examination.html> [visitato il 18.11.2020]

Vendramel, L. (2018). “La Cina nei libri per bambini” in *Scaffale Cinese*: <http://www.scaffalecinese.it/la-cina-nei-libri-per-bambini/> [visitato il 28.10.2020]

ABSTRACT

L'oggetto del presente elaborato è una proposta di traduzione dal cinese all'italiano del fumetto per bambini *Yichan xiao heshang* 一禅小和尚 (2017). L'opera nasce a partire da un progetto multimediale che comprende la realizzazione di una serie animata e la creazione di un personaggio virtuale sui principali social cinesi. A questo proposito, si è scelto di includere nell'elaborato la sottotitolazione di due miniepisodi della serie al fine di verificare affinità e differenze nell'approccio traduttivo ai due generi testuali. La tesi si compone di cinque capitoli: il primo ripercorre la storia del fumetto e i suoi sviluppi, principalmente in Cina e Italia. Nel secondo si analizzano le peculiarità della traduzione dei fumetti e le implicazioni che comporta un destinatario bambino per il lavoro dei traduttori. Il terzo capitolo è una presentazione del progetto *Yichan xiaoheshang* e include la sottotitolazione e il commento di due miniepisodi della serie animata, punto di partenza per la realizzazione del fumetto. Nel quarto sarà inclusa la traduzione integrale del fumetto e qualche esempio in contesto per avere un'idea di come apparirebbe un'eventuale edizione italiana dal punto di vista grafico. L'ultimo capitolo è un commento della traduzione in cui verranno analizzati il metodo e le strategie traduttive utilizzate per preservare le caratteristiche del testo originale in un contesto culturale differente quale è quello italiano.

ABSTRACT

The subject of this thesis is a translation from Chinese to Italian of the comic book for children *Yichan xiao heshang* 一禅小和尚 (2017), realised on the basis of a multimedia project consisting of an animated series and a virtual character on the main Chinese social networks. Since research on translation of comics has often compared it to AVT translation, I decided to include the subtitling of two mini-episodes from the series in my thesis to verify similarities and differences in the translation of the two genres. The thesis consists of five chapters: the first one covers the history of comics and its developments, mainly in China and Italy. The second one is an analysis of the features of comics translation and the implications of a child reader for the translator's work. The third chapter is a presentation of the *Yichan xiaoheshang* project and includes the subtitling of the two mini-episodes from the series, the starting point for the realization of the comic. In the fourth one, there will be the full translation of the comic book and some examples in context to get an idea of what an Italian edition would look like from a

graphic point of view. The last chapter is a comment on the translation that deals with the method and translation strategies used to preserve the features of the original text in a different cultural context such as the Italian one.

摘要

本论文的主题是从中文到意大利语的儿童漫画书“一禅小和尚”（2017）的翻译。该漫画根据多媒体项目，包括同名动画系列和中国主要社交网站上的虚拟偶像。由于研究者经常比较漫画翻译和视听翻译，我决定在论文中加入两个系列集的字幕，以辨认在翻译上这两个文体的异同。本论文共分五章：第一章介绍了漫画的历史和发展，特别是在中国和意大利的。第二章分析漫画翻译的特点和以及儿童读者对译者工作的问题。第三章是“一禅小和尚”多媒体项目的介绍，包括两系列集曲的字幕，特别重要因为该系列是漫画创作的起点。第四章有漫画书的完整翻译和一些漫画页翻译的例子，以便看意大利版的图形外观会有什么样子。最后一章致力于深入地分析在一禅小和尚漫画翻译时遇到的困难，选择的方法和策略，还讨论在不同的文化背景下如何保持原文的特点。