



C'è un romanzo da tradurre (e ha le figure)

di Isabella Zani



Traducevo romanzi scritti già da qualche anno, quando mi è capitato di cominciare a tradurre anche romanzi disegnati. O forse meglio: a tradurre romanzi *anche* disegnati. Sono tutti ritratti qui accanto - con l'amichevole partecipazione di un volume originale - e non sono molti, anzi costituiscono all'incirca un ottavo dei titoli che ho firmato sin qui come traduttrice. Ma se capita che mi chiedano di parlare del mio mestiere, è quasi sempre questa punta d'iceberg a destare più attenzione. E infatti: «Ci piacerebbe un articolo sulla traduzione del fumetto... come si fa, che problemi ha, e tu come fai».

Forse me lo chiedono perché nel nostro panorama letterario i romanzi a fumetti sembrano ancora una novità; ma è solo un'impressione se si pensa che, dopo l'uscita a puntate su rivista, Mondadori pubblicò *Una ballata del mare salato* di Hugo Pratt (prima storia con protagonista il leggendario Corto Maltese) in volume unico già nel 1972; o che *A Contract with God* di Will Eisner, primo romanzo grafico a definirsi esplicitamente tale (benché sia in effetti una raccolta di racconti), è del 1978. Insomma i *graphic novel* esistono da un bel po', ma fino a qualche tempo fa non si chiamavano così e non si vendevano in libreria.

Oppure mi si invita a parlare di fumetti perché dei vari modi in cui si può pensare e svolgere la traduzione di narrativa - dalle sommità dei canoni agli abissi del *mass-market* - si è già detto molto, mentre si sa meno delle difficoltà che può incontrare il traduttore di un'opera letteraria fatta di testo e disegni. A ogni modo, benché l'invito così formulato fosse già una scaletta di stesura, dopo averlo accolto ho passato settimane a chiedermi se nelle mie risposte a queste domande ci fosse davvero materia sufficiente a scrivere un articolo. Tradurre fumetti, come si fa? Come al solito. Che problemi ha? I soliti. E io come faccio? Come sempre. Per quanto mi riguarda, questo è il succo del discorso: ma non poteva bastare. E perché non cogliere l'occasione di ripensare un po' ai fumetti & me e soprattutto, nell'abbozzare risposte alle domande, di riflettere davvero su come io veda la traduzione di romanzi grafici.



## Flashback

Come molti altri ho cominciato a leggere fumetti sin dall'infanzia, ma a differenza di altri senza mai diventarne una consumatrice avida. Tra i periodici del genere in casa mia entravano soltanto il «Corriere dei piccoli» e «Topolino»; poi si faceva a cambio con amici e compagni di scuola, e in questo modo ho frequentato diversi altri albi, fra i quali ricordo soprattutto le ex Edizioni Bianconi, cioè le storie di Geppo, Soldino, Provolino e affini; infine qualche numero di «Diabolik», ma quello rigorosamente di nascosto perché in famiglia era considerato violento e diseducativo. So anche di aver trascorso molto tempo su una versione a fumetti dell'*Odissea*, orba della copertina ma completa per il resto, e sul primo volume della *Storia d'Italia a fumetti* di Enzo Biagi, *Dai barbari ai capitani di ventura* (Mondadori, Milano 1978), trovando la prima ben più avvincente della seconda.

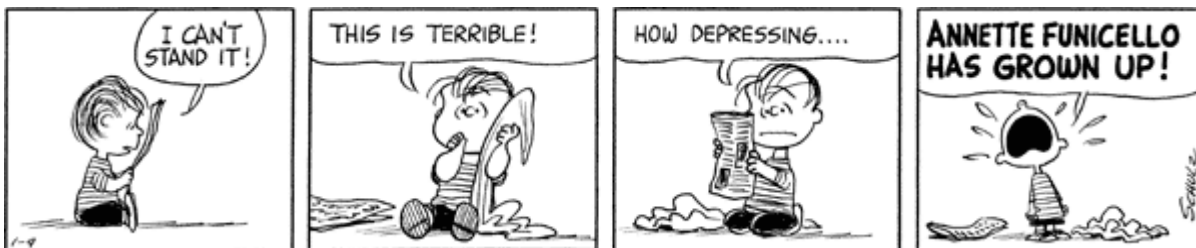
Poi sono arrivati Charles M. Schulz e i suoi *Peanuts*, unica vera passione a fumetti della mia adolescenza, nei piccoli volumi BUR: scoperti in casa d'altri intorno ai dodici anni e letti, riletti, mandati a memoria senza rendermene conto, come succede solo a quell'età. C'erano in quelle strisce moltissime cose che, da ragazzina appena più cresciuta dei bimbi protagonisti e vagamente isolata fra i coetanei, capivo anche troppo bene. Ma ce n'erano anche diverse che non capivo per quante volte rileggesti, che *non capivo proprio*; e noto a posteriori che la riflessione sulle possibili cause di questa incomprensione racchiude forse un elemento della mia "vocazione" professionale.

Di certo da ragazzina leggevo i *Peanuts* in preda all'equivoco che quei fumetti, essendo popolati solo di bambini – più un autentico *chien savant* e altre bestiole piene di buonsenso – fossero per bambini; e quando non afferravo avrò di certo attribuito la lacuna al semplice fatto di essere piccola io stessa (senza vedere la contraddizione). Azzarderei che i bambini lo pensino spesso, di non capire qualcosa perché sono bambini – in una sorta di tautologia: «non capisco perché non capisco» – e contemporaneamente passino oltre senza preoccuparsi troppo. Proprio come il Linus di Schulz, intento a leggere *I fratelli Karamazov*; quando l'amico Charlie Brown gli domanda «E come fai con tutti quei nomi russi?», lui risponde: «Li guardo». Cito a memoria ed è probabile che il riferimento sia impreciso, tuttavia mi pare illustri



efficacemente il fenomeno.

Però c'era anche dell'altro: proprio la sensazione di un passaggio, di un transito, come se avessi davanti qualcosa che non era stato pensato per me, ma altrove. Un "sospetto di traduzione", l'intuizione sia pure confusa che se non capivo era anche perché dietro le parole c'erano pezzi di realtà che mi sfuggivano. Penso per esempio a questa striscia in cui Linus, ancora lui, si dispera perché «Annette Funicello è diventata grande!» (©United Feature Syndicate, <http://www.gocomics.com/peanuts/1965/01/09>):



la traduzione è ineccepibile e l'angoscia del piccolo protagonista molto evidente nel disegno, ma è difficile cogliere la portata comica della sequenza senza sapere, come me allora, chi fosse Annette Funicello... (La striscia uscì il 9 gennaio 1965, in occasione del matrimonio della allora celebre attrice-bambina.)

Non che le mie letture di libri *normali* – capovolgo la definizione di *graphic novel* data da Zingarelli: «romanzo in forma di fumetto pubblicato nella veste di un libro normale» – non patissero la mia inadeguatezza di dodicenne: non so quante volte ho riletto *Piccole donne* (nella antica traduzione di Tito Diambra) lambiccandomi (brevemente, senza soffrirne, come dicevo sopra) su cosa potessero essere i «limoncelli in salamoia» che gettavano Amy March nel disonore scolastico, e senza mai venire a capo del mistero. Insomma mi mancavano nozioni, non poche e di carattere non linguistico, e lo scarto determinato da questa mancanza investiva ogni mia lettura meno che elementare. Solo che la prosa si limita, per così dire, a raccontare il mondo, lasciando a noi l'onere ma anche il privilegio di figurarcelo: e la fantasia, capace di illustrare in modo convincente qualunque cosa anche se non l'abbiamo mai vista, può colmare lo scarto di comprensione anche prima che sia percepito. Invece il



C'è un romanzo da tradurre (e ha le figure)

fumetto racconta e fa vedere: per tornare ai *Peanuts*, ecco il baseball con l'inspiegabile montarozzo di terra sul campo da gioco, o la festa di Halloween con le sue zucche (note però in versione italiana come «cocomeri»). Oltre a paesaggi, gesti, atteggiamenti e stati d'animo dei personaggi, elementi ad alto grado di universalità, la vignetta ci mostra le specificità culturali dell'ambientazione, i fattori del vissuto comune che i lettori dell'originale (anche in età giovanissima) possono dare per scontati con tutte le loro connotazioni, mentre i lettori di una traduzione no. E nel mostrarceli ci impedisce di supplire con l'immaginazione, così che lo scarto, dove si verifica, rimane tale e spinge alla ricerca di ulteriori spiegazioni. O almeno così è andata per me. Oltre che a leggere, so di aver cominciato molto presto a guardare – i nomi russi! – anche le pagine dei libri che non erano racconto, quali indici, finito di stampare, colophon e frontespizi; e sono piuttosto certa che furono i piccoli BUR dei *Peanuts* a farmi soffermare consapevolmente per la prima volta sulla scritta *traduzione di* e sul suo significato. Oggi penso, certa di non essere la sola, a Franco Cavallone e Ranieri Carano – storici traduttori delle strisce di Schulz, a cui dobbiamo molte parole che prima non c'erano – come a inconsapevoli maestri di traduttori. In definitiva, questa lettrice e traduttrice abituale di prosa, e solo occasionale di fumetti, ha intuito che cos'era una traduzione non dalla prosa ma da un fumetto. E forse è diventata traduttrice al culmine di un processo cominciato proprio con la ricerca di quel tassello mancante.

## Tradurre fumetti, come si fa, che problemi ha...

Le immagini del fumetto sono più che semplici illustrazioni. Nei commenti a una recentissima [intervista rilasciata a Strade Magazine](#) (rivista del Sindacato traduttori editoriali), lo sceneggiatore di fumetti Gianfranco Gorla afferma che la loro traduzione si potrebbe configurare come «ulteriore specializzazione» per un «buon traduttore di letteratura solo scritta». La compresenza di testo e immagini richiede

«l'esame dettagliato anche di tutta la parte disegnata [...] intimamente legata ai testi, che va a completare; il problema di tradurre o meno cartelli e scritte varie, la coerenza fra i testi tradotti e le immagini di ogni singola vignetta, la coerenza col carattere dei



personaggi e il loro modo particolare di muoversi, di parlare [...] tutti elementi che, in un fumetto, sono chiariti di solito dalla parte grafica, e non sono descritti nel testo».

In questo senso un'illustrazione si limita a mostrare, mentre i disegni di un fumetto *dicono*, sono portatori di significato quanto e come le parole. Allora il traduttore di fumetti deve imparare a leggere anche questa parte del testo, e farlo partendo dalla condizione di "buon traduttore" di prosa. Dovrebbe cioè aggiungere questa abilità alla propria competenza traduttiva, che è fatta di: «conoscenza delle lingue (ai diversi livelli grammaticale, testuale, retorico, pragmatico ecc.) e delle culture coinvolte», nonché di «capacità di mettere in relazione tra loro queste conoscenze [e] capacità di compiere delle scelte tra le diverse opzioni possibili in rapporto a determinati scopi e funzioni della traduzione» (Zanettin 2007, 51). A ritroso, allora, il traduttore di fumetti dovrebbe padroneggiare le abilità minime di ogni bravo traduttore di narrativa, e in più non tralasciare l'analisi dei disegni per distillarne ulteriore significato, tutto fuorché accidentale. Vale a dire che deve considerare tutti gli aspetti dell'opera che ha davanti senza trascurarne nessuno; valutare con criteri di competenza professionale l'*oggetto* da tradurre in tutte le sue caratteristiche, il testo e il contesto, le parole dentro l'opera e tutto ciò che le circonda, da vicino e da lontano. A pensarci bene, però, non è quel che fanno sempre i traduttori di libri *normali*? A me pare di sì. In altre parole, non esistono libri normali e libri anormali: certi autori vogliono e sanno raccontare a parole, altri per immagini, e altri ancora simultaneamente con parole e immagini. Ciascuna di queste scelte espressive può generare libri, e in quelli dei fumettisti le parole e i disegni concorrono a produrre il significato. Ma se tutto ciò che produce significato è linguaggio, qualsiasi traduttore che sappia il fatto suo è in grado di tradurre romanzi a fumetti; deve solo fare bene il suo lavoro. In questo senso mi permetto adesso di affermare che la traduzione di fumetti, a parità di impegno, non dà problemi, o per meglio dire non dà problemi particolari, specifici, "tutti suoi" rispetto alla traduzione di prosa. Non è più facile e nemmeno più difficile, rischia semmai di essere molto più divertente. Zanettin stesso non sembra convinto da «un approccio che vede la traduzione dei fumetti come un'istanza di traduzione vincolata e subordinata, [con] il testo visivo [...] considerato come [...] una restrizione alla libertà del traduttore» (Zanettin 2007, 50). Per la mia piccola esperienza



concordo senz'altro, perché nel tradurre fumetti non mi sono mai sentita più vincolata, o limitata nella mia libertà di ambire al miglior risultato possibile, rispetto a quando traduco prosa. Il problema è uno solo, riguarda ogni nuova traduzione ed è quello di rendere giustizia all'opera, da ogni punto di vista. Cosa che a volte mi riesce e altre volte meno, che il romanzo sia disegnato o "solo scritto".

## E io come faccio

Ecco: per me c'è un romanzo da tradurre. Devo aprirlo a pagina uno e mettermi al lavoro di plasmare via via un plausibile *italiano di quell'inglese*, in relazione sia a cosa, sia a come viene raccontato. Che poi quel romanzo sia fatto anche di disegni non complica né semplifica il lavoro; o meglio, il saldo finale tra immagini che ostacolano e immagini che facilitano il compito è pari. Per farmi quest'idea ci sono voluti sei *graphic novel*: quando ho cominciato non lo sapevo, e per il tipo di traduttrice che sono - autodidatta e avventata - non mi ero neppure fatta la domanda. Anzi rubo le parole a un amico e collega che a sua volta discorre in questi giorni di traduzione di fumetti: «agivamo in un'atmosfera semi-anarchica (ma non per questo dilettaistica) in cui le questioni teoriche nemmeno si ponevano», perché io pure ho affrontato la mia prima traduzione a fumetti - il delizioso e raggelante *Ice Haven* di Daniel Clowes - credo non da dilettante ma certamente nell'anarchia, senza modelli che non fossero le poche letture di fumetti tradotti che hanno contato nella mia vita (oltre ai *Peanuts*, il *Maus* di Art Spiegelman nella traduzione di Ranieri Carano per Rizzoli, 1989-1992. È evidente che non coltivo gusti di nicchia).

A questo punto però, tornando alla compresenza di parole e immagini, me ne sono convinta: sì, ci sono le volte in cui il disegno impedisce il ricorso a soluzioni facilmente attuabili in prosa. Se un *balloon* contiene un gioco linguistico o un proverbio direttamente riferiti a un oggetto mostrato dalla vignetta, è impossibile cavarsela con un gioco alternativo o un proverbio equivalente. Ma ci sono anche volte in cui il disegno dice tanto da far magari risparmiare parole, il che, quando si traduce in italiano, è sempre un risultato importante. Oggi ai traduttori di fumetti non si richiede più la sintesi estrema che una volta era necessaria per motivi di spazio; grazie al progresso tecnologico degli ultimi vent'anni i vincoli



C'è un romanzo da tradurre (e ha le figure)

di *lettering*, l'operazione grafica con cui si scrivono le parole dentro le nuvolette (o *balloon*), si sono allentati fin quasi a scomparire. Ma imparare la brevità paga sempre. Il fumetto è per lo più dialogo – benché alcune *graphic novel* siano molto “narrate”, dense di testo, specie in didascalia – e di solito i dialoghi fanno migliore riuscita in una lingua più naturale e più vicina alla concisione del parlato che alle preziosità dell'italiano scritto.

A ogni modo sarà sempre il romanzo a dire al traduttore come vuole essere tradotto, e il traduttore a fare del suo meglio per eseguire il compito secondo le richieste, che i romanzi siano anche disegnati o solo scritti. Questi ultimi mi raccontano a parole chi sono i protagonisti, di che cosa vivono, dove abitano e come si vestono, forniscono con la narrazione testo e contesto; e se lo fanno bene, io capirò come far dire loro in italiano quello che devono dire. Ma ai miei occhi la *graphic novel* fa esattamente lo stesso con i disegni, fornisce cioè contesto al testo immediatamente visibile come tale. Come traduttrice so che non traduco mai parole né frasi ma libri interi, e in entrambi i casi ho davanti un libro da leggere, comprendere e interpretare meglio che posso; se una parte della narrazione si dipana per immagini cambia poco. Vorrei che quest'ultima affermazione non sembrasse riduttiva del mezzo e poco rispettosa del lavoro dei fumettisti (in generale, e di quelli che ho tradotto in particolare). Da lettrice sia pure marginale di fumetti so bene che il successo di un *cartoonist* non si può separare dalla riconoscibilità del suo tratto e anche del carattere usato per scrivere; è dunque l'elemento visivo e non quello testuale a “fare” l'autore, tanto è vero che nel fumetto il pastiche è grafico, disegnato “alla maniera di”. Ma il mio compito è *solo* tradurre, e non posso che ribadire la mia conclusione: tra romanzi scritti e disegnati non c'è differenza. Non c'è né nelle operazioni che devo mettere in atto, né negli strumenti a mia disposizione, e neppure nella necessità tecnica di rispettare determinate convenzioni di stesura della traduzione che serviranno nelle successive fasi di produzione del libro. Le convenzioni sono differenti, e a chiarire credo basti la terna di immagini che seguono (Bechdel 2012, 180); ma è solo un modo diverso di fare il lavoro, non un lavoro diverso.

Sostiene infine Zanettin che





...come ci si aspetta che un buon traduttore di romanzi o di poesia abbia una competenza di tipo letterario e sia magari uno scrittore o un poeta egli stesso, anche da un traduttore di fumetti è lecito aspettarsi che sia perlomeno un competente lettore di fumetti, in grado di cogliere le specificità del linguaggio

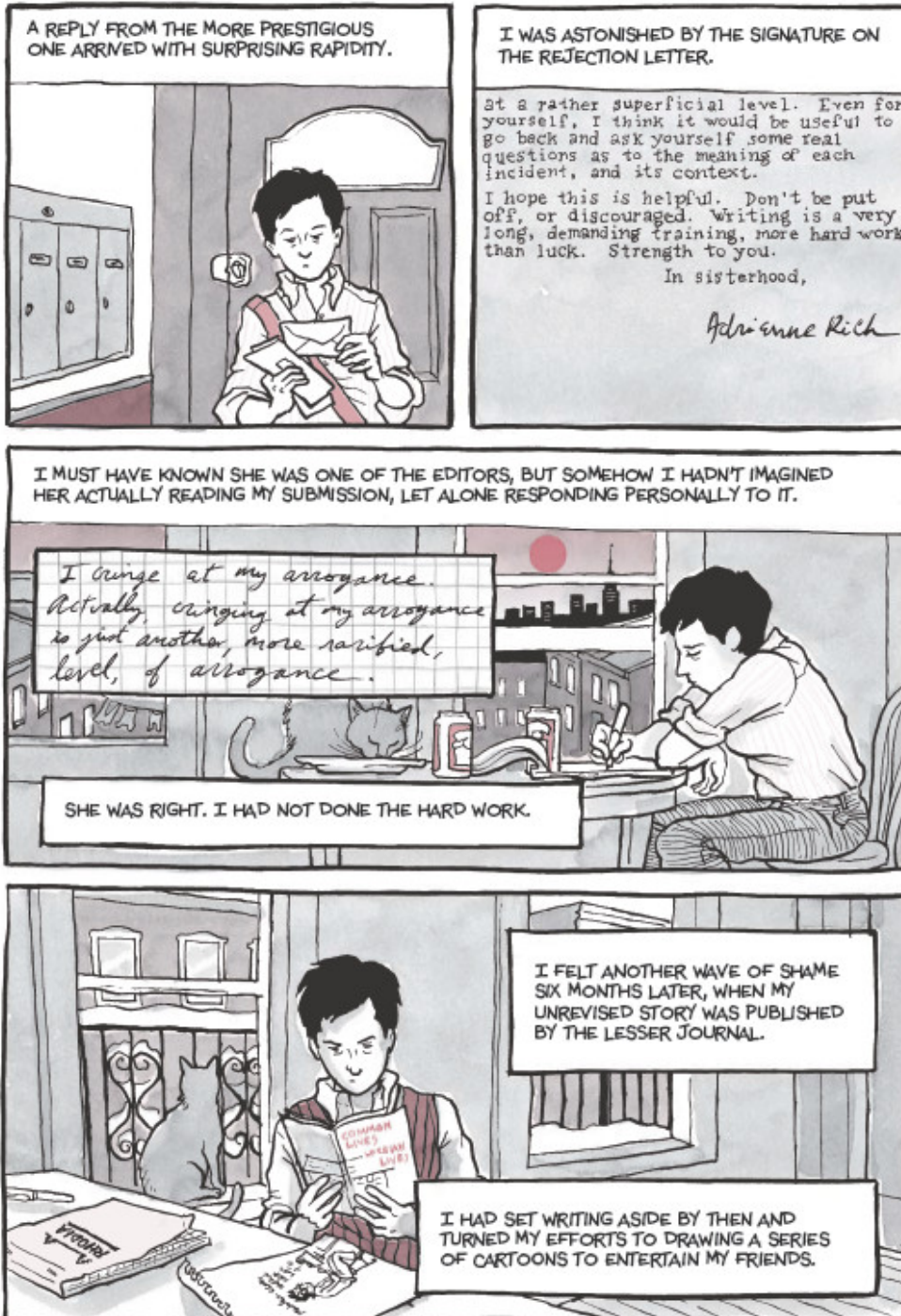
ed è l'unico punto sul quale – nel rispetto di un'erudizione in materia, di un'esperienza e di un'opera di approfondimento teorico a cui non sogno di paragonare le mie modiche sortite nel mondo delle nuvolette – dissento da lui. Dissento dalla conclusione perché dissento dalla premessa: che un buon traduttore letterario abbia serie competenze letterarie non è una lecita attesa ma una giustificata pretesa (da un pasticcere non ci aspettiamo, *pretendiamo* che abbia competenze di pasticceria). Ma non è necessario che sia scrittore o poeta, per tacere dei casi in cui questa condizione si rivela pernicioso: la scrittura e la traduzione si realizzano entrambe per iscritto, ma non sono la stessa cosa. Allo stesso modo non ritengo necessario che il traduttore di fumetti sia un appassionato del genere. Se lo è, meglio per lui o lei: ma leggere e conoscere la letteratura disegnata non aiuta a tradurre meglio quel certo romanzo a fumetti *più di quanto* leggere e conoscere la letteratura solo scritta aiuti a tradurre meglio quel certo romanzo solo scritto. C'è un romanzo da tradurre, e il traduttore comincia ogni volta da capo.

## Riferimenti bibliografici

Zanettin 2007: Federico Zanettin, *Passione e professione nella traduzione dei fumetti*, in «Il traduttore nuovo», vol. LI, pp. 49-53, AITI 2007. L'intero articolo si può leggere anche all'indirizzo <http://goo.gl/cjZrd>

Bechdel 2012: Alison Bechdel, *Are You My Mother?*, Houghton Mifflin Harcourt, Boston-New York 2012; e Alison Bechdel, *Sei tu mia madre?*, trad. it. di Isabella Zani, Rizzoli-Lizard, Milano 2012







1	RICEVETTI UNA RISPOSTA DALLA TESTATA PIÙ PRESTIGIOSA CON UNA RAPIDITÀ SORPRENDENTE.
2	E RIMASI ATTONITA DALLA FIRMA IN CALCE ALLA LETTERA DI RIFIUTO.
3	<p>a un livello piuttosto superficiale. Anche solo per te stessa, credo sarebbe utile tornarci sopra e farsi delle domande autentiche sul significato di ciascun episodio, e sul suo contesto.</p> <p>Spero che queste parole ti siano di aiuto. Non abbatterti e non scoraggiarti: la scrittura richiede molto tempo e molta fatica, molta più fatica che fortuna. Sii forte.</p> <p style="text-align: center;">Ti saluto da sorella,</p> <p style="text-align: center;"><i>Adrienne Rich</i></p>
4	CERTO SAPEVO CHE FRA I REDATTORI C'ERA LEI, MA CHISSÀ PERCHÉ NON AVEVO PENSATO CHE POTESSE DAVVERO LEGGERE IL MIO TESTO, E FIGURARSI SCRIVERMI UNA RISPOSTA PERSONALE.
5	<i>La mia presunzione mi imbarazza. Anzi, l'imbarazzo per la mia presunzione è solo un'altra forma, più rarefatta, di presunzione.</i>
6	AVEVA RAGIONE LEI. NON AVEVO FATICATO.
7	E PROVAI UN'ALTRA ONDATA DI VERGOGNA SEI MESI PIÙ TARDI, QUANDO IL RACCONTO VENNE PUBBLICATO COSÌ COM'ERA DALLA TESTATA MINORE.
8	A QUEL PUNTO AVEVO LASCIATO PERDERE LA SCRITTURA E COMINCIATO A DISEGNARE UNA STRISCIA A FUMETTI PER DIVERTIRE LE MIE AMICHE.





E RIMASI ATTONITA DALLA FIRMA IN CALCE ALLA LETTERA DI RIFIUTO.

a un livello piuttosto superficiale. Anche solo per te stessa, credo sarebbe utile tornarci sopra e farsi delle domande autentiche sul significato di ciascun episodio, e sul suo contesto.

Spero che queste parole ti siano d'aiuto. Non abbatterti o scoraggiarti: la scrittura richiede molto tempo e molta fatica, molta più fatica che fortuna. Sii forte.

Ti saluto da sorella.

*Adrienne Rich*

