



Fabiana Fusco
Dall'Argentina all'Italia. Mafalda e la sua traduzione

Parole chiave: Fumetto, Comicità, Traduzione culturale

Abstract: Comics are narrative space where the interplay of the visual code and the verbal code convey meaning and create the story. The focus of this article is on the translation of comics, especially of Mafalda from Spanish-American into Italian language. In the first part the author provides a description of the main characters and their stories, also illustrating the way in which Quino depicts them. The other one proposes a translation approach to Mafalda where the linguistic and the semiotic aspects have the same importance and where the metalinguistic references and the interplay of different languages and varieties are translated without losing the comic effect of the source text.

Keywords: Cartoon, Comedy, Cultural translation

Contenuto in: Nuovi valori dell'italianità nel mondo. Tra identità e imprenditorialità

Curatori: Raffaella Bombi e Vincenzo Orioles

Editore: Forum

Luogo di pubblicazione: Udine

Anno di pubblicazione: 2011

Collana: Convegni e incontri

ISBN: 978-88-8420-726-5

ISBN: 978-88-8420-969-6 (versione digitale)

Pagine: 125-140

Per citare: Fabiana Fusco, «Dall'Argentina all'Italia. Mafalda e la sua traduzione», in Raffaella Bombi e Vincenzo Orioles (a cura di), *Nuovi valori dell'italianità nel mondo. Tra identità e imprenditorialità*, Udine, Forum, 2011, pp. 125-140

Uri: <http://www.forumeditrice.it/percorsi/lingua-e-letteratura/convegni/nuovi-valori-dellitalianita-nel-mondo/dall2019argentina-all2019italia-mafalda-e-la-sua>

DALL'ARGENTINA ALL'ITALIA MAFALDA E LA SUA TRADUZIONE

Fabiana Fusco

1. Premessa

Uno dei generi più importanti, ma a lungo ingiustamente etichettato come paraletterario, del Novecento è il fumetto vuoi per l'estesa diffusione popolare, in specie nella seconda metà del secolo scorso, vuoi per il rapido consolidarsi di un linguaggio proprio. Prescindendo dalle antiche testimonianze di immagini correlate a un testo, possiamo far risalire al 1896 la data di nascita del genere quando, nel supplemento domenicale a colori del giornale americano "The New York World", hanno debuttato le prime vignette sul personaggio caricaturale Mickey Dugan, cioè *Yellow Kid*, protagonista di rocambolesche avventure ambientate nella periferia urbana, ideate da Richard Felton Outcault. Il fumetto non è ancora codificato secondo la consuetudine moderna, che prevede almeno la sequenza di tavole in strisce (*strips*) e la nuvoletta con le parole (*balloon*), ma il notevole successo editoriale riscosso porta in breve tempo alla diversificazione del tipo in molteplici sottogeneri e alla nascita di riviste specializzate¹. A partire da quel momento i personaggi americani di maggior successo sono via via esportati in Europa e poi nel mondo, da un lato affiancandosi alle produzioni locali, ove esistenti, e dall'altro incentivando il nascente mercato della traduzione: in Italia, come in Spagna e in Germania, la maggior parte dei fumetti è infatti pubblicata in traduzione, eccezioni di rilievo sono il Belgio, gli Stati Uniti e il Giappone che rappresentano invece i maggiori esportatori di materiale fumettistico². Gradualmente si fissa anche un proprio linguaggio, con una sua grammatica e un suo lessico, costituito per lo più da una serie di con-

¹ Per un approfondimento storico sul fumetto e la sua produzione rinviamo a Barbieri 1990 e 2009 e Restaino 2004.

² Cfr. Antonelli 2007, p. 131, che fa giustamente notare come in molti casi "parlare di lingua dei fumetti significa [...] parlare delle traduzioni", alla luce delle numerose produzioni di successo in Italia di provenienza francese, americana e giapponese.

venzioni che allude a una forma verbale e narrativa contraddistinta dalla presenza di *balloons*, di pittogrammi, di espressioni onomatopoeiche per rappresentare suoni e rumori, di linee cinetiche unitamente a parole e disegni con una forte componente iconica³. Trasformatosi definitivamente in un fenomeno commerciale, il fumetto esibisce, anche nel nostro paese, le sue potenzialità comunicative: emblema della cultura massmediale e della civiltà dell'immagine, per il suo immediato impatto visivo e per la sua presa sul pubblico, viene sfruttato dalla pubblicità, dalla propaganda politica oltre che da numerose iniziative con finalità didattiche. Di là l'indubbio contributo all'italianizzazione, soprattutto con l'avvicinamento alla lettura di una estesa quantità di persone che ha via via imparato a riconoscere e ad accogliere nel proprio inventario lessicale, anche per fini ludici, citazioni occasionali, parole straniere e onomatopee tratte dalle strisce più popolari⁴.

Data l'ampia diversificazione dei generi (umoristico, avventuroso, poliziesco, fantastico, *horror*, ecc.), dei lettori e dei tipi di pubblicazione (giornali, libri e riviste specializzate, internet), è ancora assai difficile formulare una definizione organica da attribuire alla categoria fumetto, sebbene sia largamente condivisa la proposta di Eisner (1985) nei termini di una "sequential art" all'interno della quale proprio la successione di immagini fa da sfondo alla narrazione visiva. Il suo punto di forza è infatti dato dalla sequenzialità, non dall'accostamento di immagini e parole, o almeno non solo. Per questo motivo si pensa che il simbolo del fumetto sia convenzionalmente la nuvoletta (*balloon*), quando in realtà il nucleo del fumetto ha sede dalla progressione delle vignette attraverso le quali si sviluppa una linea narrativa e nelle quali possono o non possono venire inseriti elementi di scrittura. La sua grammatica per così dire si individua a partire dalle variazioni di questa successione al cui interno interagiscono il codice iconico (immagini, disegni, simboli grafici) e il codice verbale (testi, anche in forma dialogica, segmenti scritti, titoli, didascalie, onomatopee).

I fumetti in ambito traduttologico, come peraltro anche in linguistica, dopo un lungo periodo di emarginazione determinato per lo più dal pregiudizio che

³ Si leggano in proposito Eisner 1985, Barbieri 1990 e Saraceni 2003, che trattano nei dettagli le modalità di sviluppo del fumetto in quanto narrazione visiva, adattabile di volta in volta alle diverse convenzioni culturalmente stabilite.

⁴ Una testimonianza del ruolo del fumetto giocato nelle dinamiche di espansione della lingua italiana è documentata nella pertinente voce dell'anno 1959 raccolta e commentata da M. Arcangeli nel suo volume dall'inequivocabile titolo *L'Itabolario. L'Italia unita in 150 parole* (Arcangeli 2011, pp. 207-210). La letteratura di riferimento sulla lingua del fumetto è oramai piuttosto ampia, pertanto ci limitiamo a segnalare i saggi più recenti, quali Morgana 2003, Sebastiani 2003 e Pietrini 2008, punti di partenza dai quali ricostruire una bibliografia articolata.

ha pesantemente condizionato il generale interesse verso questo *medium*, hanno di recente trovato una legittimazione che li ha ricompresi nell'alveo della traduzione multimediale⁵. Dai primi approcci che, pur riconoscendo la centralità dell'interazione tra parola e immagine, si limitano a esaminare la resa traduttiva del materiale linguistico indagando il ruolo della componente non verbale solo se vincolante per il traduttore, si è passati a un tipo di investigazione semiotica che, partendo dalla considerazione dei fumetti come testi visivi, mira ad approfondire la complementarità tra il codice iconico e quello verbale, sia nella vignetta sia in relazione ad altre vignette. Inoltre la focalizzazione sulla ricezione del testo nella cultura ricevente, propria delle ricerche più sensibili alla dimensione interculturale della traduttologia, ha puntato l'interesse verso i fenomeni di manipolazione vuoi a livello grafico vuoi a livello testuale: si tratta di modifiche che vanno dal ritocco del disegno all'espunzione di una o più vignette fino al rifacimento di alcune parti. Tali interventi trovano la loro giustificazione nel fatto che le immagini non sono universalmente percepite allo stesso modo dai lettori che appartengono a lingue diverse, perché i segni non verbali sono vincolati alla cultura al pari dei segni verbali. Comunque anche quando l'immagine resta invariata nel passaggio da un lingua all'altra, è inevitabile che essa sia interpretata e 'tradotta' dal nuovo pubblico alla luce delle proprie convenzioni linguistiche e culturali. Tali presupposti implicano pertanto che le traduzioni si conformino alle esigenze di fruitori di volta in volta diversi, adottando strategie traduttive pertinenti che sostituiscano, eludano, aggiungano sia dal punto di vista grafico sia da quello linguistico⁶.

A partire da queste necessarie considerazioni, intendiamo nel presente saggio analizzare alcune strisce di *Mafalda*, con l'obiettivo di far emergere le modalità grazie alle quali il rapporto tra le componenti iconiche e quelle verbali, ovvero tra le immagini e le parole, sia strettamente correlato al risvolto comico. Ma prima di riflettere anche sulla resa interlinguistica di questo fumetto in Italia e per poter meglio cogliere e interpretare le scelte operate nella traduzione, sarà tuttavia opportuno soffermarsi sui suoi protagonisti e sulle loro storie.

⁵ Per una discussione dettagliata rimandiamo, a titolo esemplificativo, a Kaindl 1999, 2004 e 2010, Monti 1992, Rota 2001, Scatista 2002 e Zanettin 2008 e 2009.

⁶ Modifiche rilevanti sono talora imputabili a pratiche censorie imposte dal sistema culturale ed editoriale della lingua di arrivo: a tal proposito si leggano le considerazioni di Zanettin 2007, pp. 146 sgg., nonché gli studi di Di Giovanni 2008 e Zitawi 2008a e 2008b che hanno analizzato le modalità grazie alle quali un prodotto specifico, nel dettaglio le *Winx* italiane e i fumetti di Disney, è stato contestualizzato graficamente e linguisticamente nella cultura angloamericana e in quella araba.

2. La *Mafalda* di Quino: una breve descrizione

Mafalda, per mano del suo inventore, Quino (Joaquín Salvador Lavado Tejón), fa la sua prima apparizione nella stampa argentina a partire dai primi anni Sessanta. Non vi è alcun dubbio che, nel creare la sua protagonista, Quino si sia ispirato anche ai *Peanuts* di Charles M. Schulz, tuttavia all'universo sognante e astratto di *Charlie Brown* il fumettista argentino

ne sostituisce uno concreto di sarcasmo e critica sociale, in cui l'infanzia di Mafalda non è l'infanzia dell'ingenuità, ma quella di chi è ancora capace di vedere le cose come sono, senza veli e senza compromessi, e di dirle nella loro stordente semplicità. Mafalda piace al pubblico perché parla senza peli sulla lingua e giudica con arguzia un mondo che, visto da lei, si rivela nella sua chiassosa (e a volte dolorosa) superficialità. La capacità dell'umorista, grandissima in Quino, è quella di saper cogliere un intero problema a partire da una piccola situazione, da un accenno, sottolineandone poi, con leggerezza, la solo ora evidente stupidità (Barbieri 2009, p. 82).

Questa bambina di sei anni dai capelli crespi e corvini non perde infatti occasione per dichiarare il suo disappunto su fatti e avvenimenti che accadono nel suo paese e nel mondo intero e prova in ogni modo a convincere gli altri dell'indiscutibile valore della democrazia, dell'istruzione, dei diritti dei minori e della pace. È una perspicace osservatrice della società, che descrive e giudica con una caustica ironia. Come una sentinella dei problemi che affliggono il mondo, Mafalda si documenta con diligente pazienza leggendo i giornali ovvero ascoltando la radio e la televisione e, dopo una serie di impietose riflessioni, escogita soluzioni comiche e surreali per fronteggiare le crisi sociali e politiche.

Lo sfondo storico all'interno del quale si agitano la coscienza critica di Mafalda e la sua arguta dialettica rivolta ai genitori e agli amici è contraddistinto in generale dal clima di tensione successivo al periodo della cosiddetta guerra fredda e in particolare dalle spinose questioni sociopolitiche che attanagliavano l'Argentina. Nonostante la distanza temporale è tuttora largamente condivisa l'opinione che le strisce di Quino non abbiano perso la mordente efficacia originaria: le schiette analisi della realtà tra gli anni Sessanta e Settanta (le ultime vignette appaiono nel 1973) lì delineate sono sorprendentemente attuali, così lucide e sferzanti da rappresentare un viatico per affrontare con ironia e leggerezza fatti e protagonisti che ci lasciano ancora perplessi.

Sebbene la maggior parte della struttura narrativa del fumetto prenda vita dalle azioni e dalle battute che Mafalda scambia con i suoi coetanei, vale la pena di segnalare anche la presenza degli adulti, in particolare dei genitori che sono protagonisti di una ordinaria quotidianità punteggiata però dalla disarmante curiosità della figlia i cui quesiti spaziano dai temi di attualità fino a

quelli di impegno sociale. Ma osserviamo i due personaggi più da vicino: la mamma Raquel, affettuosa e paziente, ha deciso di dedicare la sua vita alla cura della casa e della famiglia; tale scelta esistenziale non è sempre condivisa da Mafalda che sferza la mamma con indomiti quesiti cui Raquel replica vuoi con imbarazzati segnali discorsivi, quali *cioè, dunque, insomma* vuoi con sguardi attoniti⁷; il papà, a cui Quino non ha voluto attribuire un nome, è altrettanto docile e premuroso, si documenta costantemente, ma ciononostante non riesce a fornire una risposta soddisfacente ai molteplici interrogativi posti dalla amata figliuola; si prende cura con dedizione delle sue piante e da esse si ispira per tentare maldestramente di illustrare a Mafalda come funziona il mondo.

Di sicuro rilievo nel fumetto sono le relazioni che la nostra protagonista intrattiene con i suoi coetanei dalle quali è possibile estrapolare tratti psicologici, manie, umori, ideali. Li presentiamo in ordine di apparizione. Dopo Mafalda, che debutta nel settembre del 1964, seguono Felipe, Manolito, Susanita, Miguelito, Guillermo e Libertad. Felipe, l'amico fidato di Mafalda, è un sognatore che ama i fumetti a tal punto da riuscire a creare un mondo di fantasia parallelo in cui si trasforma nel *Cavaliere Solitario*. Manolito, figlio di un negoziante di origini spagnole, è l'imprenditore del gruppo che trascorre la maggior parte del suo tempo libero nel piccolo negozio del padre, cercando di vendere con qualsiasi sotterfugio dialettico ogni genere alimentare; i suoi risultati scolastici sono sconfortanti tanto da incarnare il ruolo dello zuccone del gruppo (Susanita lo chiama difatti "bestia"). Susana Beatriz Chirusi, detta Susanita, è l'amica del cuore di Mafalda, sebbene si trovino in contrasto su molti aspetti della vita; rifuggendo infatti da ogni riflessione cruciale sulla attualità, per lo più suggerita da Mafalda, Susanita trova riparo e rassicurazione nelle sue defatiganti fantasie di moglie e di madre. Miguel Pitti, ovvero Miguelito, è il pensatore del gruppo, che si autoconvince attraverso ragionamenti astrusi e paradossali che un giorno diventerà famoso e che la città gli dedicherà onori e tributi. Guillermo, abbreviato Guille (Nando in italiano), è il fratello minore di Mafalda, la cui curiosità, unita a una infallibile astuzia, riesce a mettere in difficoltà persino la sorella che non ha modo di replicare alle sue candide ma esilaranti invenzioni linguistiche. Libertad (Libertà nella resa italiana)⁸ appare per la prima volta nel 1970, durante le vacanze al mare di Mafalda; questa bimba minuta e seria è una amante della cultura e delle rivendicazioni in generale;

⁷ Si legga con profitto Bazzocchi 2011 che mette in luce, attraverso un'analisi dettagliata di alcune strisce di *Mafalda*, la critica di Quino in merito alla condizione femminile tra gli anni Sessanta e Settanta.

⁸ Per quanto concerne la resa interlinguistica degli antroponomi nei fumetti, spunti interessanti sono rintracciabili in Rota 2001 e Zanettin 2008.

cresciuta in una famiglia di stampo socialista, non perde infatti occasione per alludere alla rivoluzione e ai problemi che affliggono la classe proletaria.

Tale universo infantile di Quino è altresì riconoscibile dalla semplicità del suo stile grafico. I vari personaggi, sebbene raffigurati senza troppi dettagli, sono però contraddistinti da un tratto peculiare: ad esempio Mafalda è individuabile dalla sua capigliatura, Felipe dai suoi denti, Manolito dai suoi capelli a spazzola, Miguelito dai suoi capelli che sembrano foglie di lattuga (o un casco di banane) e così via. Il disegno del fumettista argentino è inconfondibile per la sua essenzialità che risponde appieno alle caratteristiche definitorie del fumetto comico (Barbieri 2009). Il disegno è infatti semplificato e gli elementi di profondità sono ridotti a profili per lo più appiattiti, ma sufficientemente evocativi. Poiché la linea è raramente adoperata per creare chiaroscuri o per accentuare la luminosità, è necessario che le vignette si concentrino su una azione o sul volto dei protagonisti. Quino, ispirandosi senz'altro alla semplificazione grafica e prospettica imposta da Schultz ai suoi *Peanuts*, è dunque capace di farci divertire usando un disegno altrettanto leggero e asciutto: "tanta semplicità per riuscire a far emergere un universo di differenti emozioni da piccolissime modulazioni del tratto e naturalmente, sostanzialmente, dai dialoghi" (Barbieri 2009, p. 119).

Il punto di forza del fumetto comico e, nella fattispecie, di *Mafalda* è infatti rappresentato da una narrazione basata sostanzialmente sui dialoghi o meglio sull'alternarsi di turni che conducono ad una battuta secca e sarcastica collocata, come di consuetudine, alla fine di ogni striscia. Quino, in tal modo, guida l'attenzione del lettore verso quella direzione piuttosto che sui dettagli abbozzati dello sfondo, assecondando di volta in volta le aspettative dei lettori che, conoscendo bene vuoi i personaggi e i loro comportamenti vuoi gli scenari delle loro storie, attendono impazientemente di sorridere (e di riflettere) grazie alla pungente ironia con cui Mafalda tratta ogni questione cruciale della sua esistenza, dal disgusto nei confronti della minestra alla pace nel mondo⁹. Il successo di *Mafalda* risiede infatti nella scelta di Quino di serializzare i personaggi e gli ambienti (casa, scuola, strada, vacanze, ecc.) e di fissare la prospettiva temporale che, quindi, rallenta le loro dinamiche esistenziali. Tale essenzialità è altresì convalidata dalla sequenza narrativa che prevede l'impiego del formato tradizionale di quattro vignette fino a un massimo di sei, quando ricorrono due immagini che hanno luogo contestualmente (ad esempio due sguardi che si incrociano, una partita di scacchi o il botta e risposta tra i vari personaggi). Qui e là compaiono però alcune strisce nelle quali il fumettista argentino, desideroso di mettere in risalto una battuta graffiante ovvero una azione divertente, dilata lo spazio,

⁹ Sul ruolo affidato al lettore modello di decodifica e ricodifica del rapporto che lega il testo all'immagine, rinviamo a Pietrini 2008, pp. 42 sgg.



Figura 1 (Quino, vol. 9, p. 51; QuinoIt, p. 458).

estendendo il formato e riducendolo a una unica vignetta: nella fig. 1, ad esempio, il ritmo del racconto è determinato dallo scarabocchio di Nando sulla parete della stanza che nel contempo guida lo sguardo del lettore verso il nucleo della vicenda, costituito dal comico tentativo del figlioletto di giustificare alla mamma le ragioni del suo atto birichino (*Non è incredibile quanta loba ci tta dentlo una matita?*)¹⁰. Lo stile grafico di Quino si riverbera altresì sui *balloon* che esibiscono i tratti convenzionali del linguaggio dei fumetti: assai divertente è infatti l'occorrenza da un lato di una nuvoletta che, gocciolando nella parte inferiore, raffigura mimeticamente il pianto o la disperazione del personaggio inquadrato e dall'altro di una nuvoletta che, per certi versi, prende possesso del protagonista coinvolto nel dialogo. In altre strisce è possibile altresì osservare come Quino desidera stilizzare e caratterizzare l'inarrestabile loquacità di Susanita, fatta per lo più di frivoli pettegolezzi, inglobandola lentamente nel suo stesso *balloon* ovvero inserendo direttamente nella sua bocca la battuta; altrove è invece Mafalda che viene travolta e quasi soffocata dal suo conteggio per puntini di settecento milioni di cinesi, ben noti per rappresentare una delle popolazioni più numerose al mondo. Altrettanto divertente è la tecnica del fumettista che consiste nell'utilizzo di un unico *balloon*, pronunciato da una o più persone: assai divertente è la striscia in cui Mafalda si rivolge alla mamma chiedendole *Mamma, tu che prospettive vedi per il movimento di liberazione della donna no, niente, lascia perdere*. Si noti come il testo (cfr. QuinoIt, p. 474), che attraversa l'intera sequenza di vignette, inizi con un grassetto che via via perde forza e si riduce nello spessore: tale modifica formale riecheggia in realtà il tono della voce di Mafalda che si attenua fino a sussurrare qualche parola. La carica comica è data dal contrasto dell'interrogativo posto dalla bambina a sua madre e dalle vignette

¹⁰ Ringraziamo il dott. Ivan Giovannucci dell'agenzia letteraria "Caminito s.a.s.", che cura i diritti d'autore delle pubblicazioni di Quino in Europa, per averci autorizzato a riprodurre alcune vignette di *Mafalda*.



Figura 2 (Quino, vol. 10, p. 63; *QuinoIt*, p. 494).

che raffigurano mamma Raquel alle prese con le faccende domestiche. Anche nella fig. 2 il testo è unico (*E se diciamo a papà di cambiar la macchina proprio in questo momento? Ma vè!...*), ma è per così dire ‘polifonico’, poiché la battuta è articolata quasi simultaneamente dai protagonisti che rafforzano l’impossibilità di realizzare la richiesta di Nando con una eloquente gestualità, producendo un innegabile effetto umoristico. Quino è quindi assai abile nell’enfatizzare l’intensa forza visuale del fumetto, creando sapientemente un meditato equilibrio tra immagine e testo, tra visione e lettura. L’elemento grafico non rappresenta una mera glossa del disegno, ma ne è parte integrante, esso ha un ritmo peculiare che deve entrare in sintonia con la sequenza delle vignette. Assetto visivo e componente testuale si alternano in un rapporto di complementarietà, con il quale, come vedremo nel prossimo paragrafo, il traduttore dovrà via via confrontarsi per tentare di riprodurre la globalità del messaggio (Celotti 2008).

C’è altresì da segnalare che la semplificazione della dimensione spaziale e temporale permette a Quino di puntare il suo interesse su determinate peculiarità; in *Mafalda* egli ha scelto di ridimensionare lo spazio e il tempo proprio per proiettare l’attenzione del lettore sui personaggi e, in specie, sulle loro intricate diatribe linguistiche. *Mafalda* esibisce infatti, come altri fumetti comici, una lingua variegata e composita per la spinta verso l’espressività del parlato e la caratterizzazione dei personaggi. *Mafalda* è argentina e, in quanto tale, parla con i suoi amichetti e a casa lo spagnolo del Río de la Plata, tuttavia nelle sue invettive non è raro che ricorra a uno standard non privo di tratti colloquiali. Il registro tende invece a innalzarsi quando un personaggio riporta una notizia tratta dal quotidiano o da una trasmissione radiofonica. Il modo di esprimersi della bambina e dei suoi coetanei non è affatto infantile, poiché essi trattano temi relativi al *déficit* economico, all’idiosincrasia nazionale e quindi si avvalgono di un lessico che allude a situazioni estranee alla loro condizione (*contubernio*, *prestancia mujeril*, *licitación*, ecc.). L’unico personaggio che parla come un bambino è, come vedremo in seguito, il fratello minore di Mafalda, Nando. L’effetto umoristico del fumetto scaturisce

pertanto dal contrasto tra la condizione di Mafalda e dei suoi compagni, quasi tutti in età scolare, e le loro modalità espressive, punteggiate talora da allusioni dissacranti alla realtà sociale e politica all'interno della quale sono calati. Un peculiarità del fumetto comico in generale, e di *Mafalda* in particolare, è dunque la continuità stilistica che influisce sulla caratterizzazione e la stereotipizzazione dei protagonisti (cfr. Morgana 2003, p. 173). Nel prosieguo delle pubblicazioni lo stile scelto da Quino è infatti rimasto pressoché immutato: persiste la vena comica espressa da una varietà colloquiale che però si alterna al recupero di toni aulici e formali in chiave di critica ironica, laddove la connotazione sociale e ambientale fa perno, come si è detto dianzi, in modo stereotipico, sull'impiego di termini provenienti dal linguaggio sociopolitico. Tale plurilinguismo espressivistico dalle forti tinte contrastanti su tutti piani della variazione (diatopica, cioè la variante ispanoamericana; diastratica, l'età dei protagonisti e, infine, diafasica, gli argomenti dell'attualità sociale e politica dell'epoca) costituisce senza dubbio uno dei motivi dell'intramontabile popolarità di *Mafalda* nel mondo.

3. La traduzione italiana di *Mafalda*

Mafalda debutta in Italia con successo a partire dalla fine degli anni Sessanta, ma negli stessi anni inizia a esser tradotta anche in altre lingue e apparire su riviste e quotidiani di tutto il mondo. Sfogliando le molteplici traduzioni pubblicate è evidente che si è cercato di adattare alle specifiche convenzioni culturali l'umorismo di Quino, da un lato preservando i rimandi tematici per così dire universali, ovvero la critica sociale e la difesa di taluni diritti inviolabili, e dall'altro addomesticando quelle peculiarità linguistiche e culturali che altrimenti sarebbero rimaste opache per il nuovo fruitore (Santi 1983). Al contrario di altre produzioni fumettistiche, che creano mondi immaginari e personaggi di fantasia, *Mafalda* è, come si è già ribadito, inserita nella sua epoca e offre al lettore uno spaccato veritiero della società argentina e della storia mondiale. Il traduttore quindi deve essere in grado di riconoscere i rimandi intertestuali all'attualità in modo tale da renderli comprensibili al nuovo pubblico. Anche nella resa italiana, per quanto efficace dal punto di vista del risvolto comico, non sempre è stato possibile mantenere i riferimenti alla realtà sociale e politica del lettore modello di Quino, soprattutto a causa della distanza culturale; tuttavia la nostra versione, sebbene appaia meno marcata da allusioni culturali, conserva quell'immediata pregnanza ironica propria della comicità del fumettista argentino (cfr. De Laurentis 2010).

Alla luce di tali considerazioni intendiamo ora mettere in luce le diverse strategie messe in campo dal traduttore per rendere un aspetto peculiare della cultura di un paese, ovvero i riferimenti alla lingua nazionale e alle lingue stra-

niere. Non mancheranno altresì esempi di strisce in cui Quino, attraverso una serie di riflessioni metalinguistiche suggerite soprattutto da Mafalda, mira a farci riflettere su alcuni accadimenti tratti dal contesto sociale e politico di quegli anni. Tuttavia tali rimandi nella loro serietà lasciano al lettore anche il tempo di sorridere, apprezzando qua e là l'indiscutibile capacità del fumettista argentino di saper cogliere il lato ludico della lingua: di notevole impatto comico sono infatti le vignette in cui Quino inventa delle varietà linguistiche per mamma Raquel, per gli extraterrestri che popolano i sogni di Mafalda e soprattutto per Nando che si esprime con le modalità proprie dei bambini ma che agisce con i comportamenti tipici di un adulto; altrettanto gustose sono le immagini che raffigurano Mafalda e i suoi amici in situazioni in cui l'incomprensione linguistica offre lo spunto per una battuta comica. Ma andiamo con ordine e osserviamo da vicino come il traduttore è riuscito a disciplinare lo scarto rispetto all'originale (cfr. Grun - Dollerup 2003), compensando la distanza con l'aggiunta o la sostituzione di tratti troppo marcati in senso 'metalinguistico'.

È noto infatti che anche il parlante poco esperto ricorra inevitabilmente alla funzione metalinguistica della lingua, ben illustrata da R. Jakobson: in un saggio recente si afferma che "metalanguage, the resource needed for meta-communication, therefore permeates the language as a whole and should not be conceived of as a specialised register used only by linguists" (van Leeuwen 2004, p. 127). La presente analisi si ispira proprio alla possibilità di avvalersi di allusioni metalinguistiche per finalità umoristiche che celano però una componente ideologica, visto che attraverso di esse Quino rende noto il suo punto di vista sull'uso della lingua e delle lingue. Il fumettista infatti, giocando con le sconcertanti riflessioni di Mafalda, suggerisce al lettore alcuni spunti sulla situazione (socio)linguistica del suo paese e si impegna in un sapiente processo metalinguistico che nelle vignette prende forma attraverso delle esplicite allusioni a taluni comportamenti linguistici ovvero attraverso l'introduzione di deformazioni linguistiche e giochi verbali.

Nel primo caso, ad esempio, sono ricorrenti le sequenze narrative in cui Mafalda si affida al dizionario, quale imprescindibile strumento di consultazione e di approfondimento semantico, sebbene in realtà esso rappresenti la sede dove trovano conferma le sue amare considerazioni sul mondo. Assai interessanti sono altresì le esemplificazioni che rinviano con nitore a una esigenza di tutela dello standard nazionale e di rispetto della propria lingua. L'indipendenza nazionale dei paesi dell'America latina ha consolidato nel tempo il desiderio di una autonomia linguistica e culturale nei confronti della Spagna che ha via via contribuito alla fissazione di una norma linguistica. Tale sforzo, pur rifuggendo dagli eccessi del purismo, ha implicato necessariamente una accorta valutazione del ruolo dell'angloamericano, talora percepito vuoi come una invasione culturale vuoi come un attacco alla 'purezza' linguistica. In parecchie strisce, Quino,



Figura 3 (Quino, vol. 3, p. 89; QuinoIt, p. 249).

che si dimostra assai sensibile ai temi dell'interferenza linguistica mescolando proprio angloamericano e ispanoamericano, focalizza l'attenzione del lettore sull'impatto della lingua straniera sulle abitudini linguistiche e culturali degli argentini. Lo sguardo sconcolato di Mafalda in classe e la rassegnazione di Felipe rappresentano il suo punto di vista che non giudica direttamente ma lascia al lettore la libertà di riflettere, facendolo soffermare, durante la lettura delle micronarrazioni, su alcuni fatti linguistici. Nella fig. 3, invece, Quino non resiste alla tentazione di esprimere un giudizio attraverso l'accorato appello di Mafalda ai suoi genitori: *Presto, Vi prego!... Ditemi la cosa più nazionale che vi venga in mente!* C'è da notare che nel testo originale la bambina, per fronteggiare i pervasivi commenti dei turisti stranieri, si ancora a qualcosa di *gauchesco*, laddove nella resa italiana si opta per una soluzione più neutra, che attenua inevitabilmente la connotazione del termine ispanico volto a valorizzare ciò che è tradizionalmente ritenuto un tratto dell'identità argentina. Altrettanto apprezzabile è la sequenza in cui Mafalda spiega alla sua amica che l'esperanto è una 'lingua universale'; Libertà per dimostrare di aver capito ricorre, anche nella versione italiana, come se fosse una glossa sinonimica di 'lingua universale', a una delle onomatopee più diffuse tra i bambini proprio grazie ai fumetti, ovvero *bang* che è di matrice angloamericana. Altrove Mafalda e Felipe giocano, imitando i protagonisti di un film western e facendo risuonare i colpi di pistola attraverso l'iterazione dell'espressione *bang, bang e bang*; l'ilarità in questo caso scaturisce dalla battuta di Mafalda che, rimproverata dall'amico per un uso improprio della congiunzione 'y', cioè 'e', lo liquida seccata dicendo *come si fa a giocare ai cow-boys con un accademico della crusca?* Qui il traduttore ha sostituito l'elemento culturale del testo originale, ovvero il richiamo a José María Pemán, scrittore spagnolo noto per i suoi ideali profondamente conservatori e tradizionalisti, con uno più compatibile con l'ambiente italiano: la compensazione in questo esempio è efficace e preserva il tono ironico della battuta di Mafalda. Infine non poteva mancare un tributo all'italiano o meglio a uno dei suoi dialetti: nella se-



Figura 4 (Quino, vol. 2, p. 46; QuinoIt, p. 184).

quenza (vedi QuinoIt, p. 149) Mafalda, indispettita dall'ennesima vittoria di Felipe nella partita a scacchi, abbandona per così dire il campo chiedendogli *Posso impiegare la 'difesa siciliana'?*, che allude ad una mossa di apertura del gioco, e lo apostrofa con un insulto *Cornuto sei!*, assai più marcato diatopicamente rispetto al prestito italiano (*¡Mascalzone!*) adoperato nell'originale.

In queste esemplificazioni è possibile ravvisare quindi un giudizio sulla lingua celato dietro dei microracconti dai forti connotati umoristici. Quino infatti chiede implicitamente al pubblico, attraverso una serie di rimandi metalinguistici dai risvolti umoristici, di soffermarsi su certi comportamenti e di riflettere sull'uso della lingua. A tal proposito, il fumettista argentino dedica alcune vignette anche alla variazione interna alla lingua: ricorrenti sono infatti le sequenze in cui Mafalda e i suoi amici sono impegnati a ragionare sulle differenze diafasiche del loro idioma, dipendenti per lo più dal contesto o dall'argomento. In QuinoIt, p. 184, Mafalda e Susanita si scambiano alcune battute incentrate su un tipico di esercizio mnemonico che i bambini in età scolare sfruttano per apprendere certi fonemi, riprodotto nella traduzione con delle inevitabili modifiche; tuttavia ciò che conta è l'affermazione conclusiva della protagonista che sentenzia *Il bello della scuola è che t'insegnano a parlare a un livello letterario*. La consapevolezza di una variazione stilistica della lingua è peraltro dimostrata dal fumettista anche dall'impiego della diversa elaborazione grafica del testo che mette infatti in rilievo il colto scambio di turni delle due bambine. Analogamente in QuinoIt, p. 425, il corsivo nella vignetta costituisce una sorta di proiezione del compito che Mafalda sta eseguendo (*Ancora una volta dobbiamo affrontare una congiuntura invernale / L'inverno è una fase che si articola sull'incremento del freddo, l'accelerazione delle precipitazioni fogliacee e meteorologiche*), ma del quale non è per niente soddisfatta: tale insoddisfazione trova la sua motivazione nel caustico riconoscimento, *no, il linguaggio ufficiale non serve neppure per fare i compiti*.

Oltre a questo rinvio esplicito all'uso delle lingue e alla variazione linguistica, Quino si avvale altresì, nel suo processo metalinguistico, di altre strategie quali

le invenzioni linguistiche e i giochi verbali che del resto rappresentano un tratto costante della scrittura fumettistica comica. Non sorprende infatti che Quino, come tanti altri disegnatori, ami 'plasmare' la lingua con una finalità precisa, cioè quella di far sorridere il suo pubblico. In *Mafalda*, infatti ricorrono spesso delle vignette in cui fanno capolino espressioni ovvero varietà linguistiche per così dire 'inventate', la cui alterità genera esilaranti effetti umoristici. Si tratta per lo più di deformazioni di parole o enunciati fondati sull'equivoco fonico e, in altri casi, anche su quello semantico. Tuttavia il fumettista argentino non produce espressioni inesistenti e immotivate che non rimandano a nessun altro segno della lingua, basando così la *vis* comica sulla sovrersione formale e semantica, ma semmai punta a un gioco fonico in cui prevalgono sostituzioni, spostamenti e aggiunte di suoni, segmentazione improprie, ecc. La deformazione ludica e fortemente allusiva intensifica l'aspetto comico, come ben evidenziano le sequenze in cui troviamo da una parte Miguelito che, pur masticando le caramelle, tenta di dialogare con Mafalda, la quale sconsolata invoca la creazione di un *dizionario caramello-italiano, italiano-caramella* e dall'altra gli abitanti di un altro pianeta, che spesso popolano i sogni di Mafalda, preoccupati, come lei, delle sorti del mondo. In entrambi i casi il testo che soggiace alle varie espressioni dei protagonisti è facilmente ricostruibile in entrambe le lingue. Anche la segmentazione sfruttata da Quino non si realizza con la scomposizione di una parola in frammenti privi di significato, ma gioca allusivamente, lasciando al lettore il compito di riformulare il senso dell'enunciato: nella vignetta tratta da *QuinoIt*, p. 486 troviamo esemplificato l'idioletto di cui mamma Raquel si avvale quando rientra dalle compere. Contrariata dai costi troppi alti sbotta dicendo *Unoscàn! Dalùnarà pina!*, la cui incomprendibilità alle orecchie di Libertà viene risolta dall'indulgente spiegazione di Mafalda (*'È uno scandalo, una rapina' nel dialetto di mia madre che torna dalla spesa*). Si noti come il grassetto utilizzato nella battuta serva, anche in questo caso, a enfatizzare il tono alto e irritato della voce della mamma. Resta infine da analizzare la varietà espressiva e affettiva che Quino ha inventato per Nando, il più piccolo del gruppo. Nella sequenza in *QuinoIt*, p. 379, le risposte del fratellino a Mafalda sono rivelatrici del modo di esprimersi per così dire 'infantile', in cui osserviamo la realizzazione dell'occlusiva [d] in luogo della vibrante [r] (*pennaddello* in luogo di *pennarello*), la caduta della fricativa [s] prima di consonante occlusiva (*tudio* invece di *studio*). Tali sostituzioni foniche hanno l'obiettivo di far risaltare il contrasto tra l'idioletto di Nando e il suo modo agire scaltro e diretto, provocando nel lettore un inevitabile sorriso. Nella versione italiana si è voluto mantenere questa contrapposizione, riproducendo efficacemente il tratto voluto da Quino e al traduttore italiano è spettato il compito di sfruttare la propria inventiva e manipolare la propria lingua per mimare, in modo un po' caricaturale, le modalità espressive del bambino.



Figura 5 (Quino, vol. 1, p. 26; QuinoIt, p. 128).

A fianco a queste esemplificazioni merita segnalare, infine, la fig. 5 in cui il gioco di parole interessa sia il significante sia il significato e la cui ricodifica è strettamente ancorata al disegno. Il bisticcio dello scambio di battute tra Mafalda e Felipe ha inizio con il fraintendimento da parte di Mafalda della denominazione commerciale del giocattolo, *yó-yó*, che alle sue orecchie sembra formato con una reduplicazione di *yó*, cioè il pronome personale di prima persona singolare ('io'). Nonostante le spiegazioni di Felipe, la bimbetta si sforza di afferrare il significato del nome attribuendone l'origine alla 'persona' di Felipe e quindi insiste chiedendo se si tratti di un *vos-vos* oppure di un *Felipe-Felipe*. Rinuncia infine apostrofando l'amico con la battuta *jegocéntrico!*, dimostrando con tale scelta di non aver risolto l'ambiguo gioco di assonanze. La trasposizione di tale vignetta in italiano risulta poco agevole, dal momento che nella nostra lingua non c'è una sovrapposizione fonetica tra il pronome *io* e la denominazione del gioco: ciononostante la versione tradotta tenta, non felicemente, di riprodurre il gioco di parole, modificando però il *voseo* (cioè l'uso per la seconda persona singolare del pronome *vos*, anziché del *tú*) con il corrispondente italiano *tu-tu*.

4. A mo' di conclusione

Da questa seppur parziale disamina di alcune delle peculiarità che hanno contribuito a consolidare il successo di *Mafalda*, appare evidente che il traduttore, cui è stato delegato il compito di ricreare il fumetto in una lingua e una cultura diverse dall'originale, ha dimostrato una sapiente competenza traduttiva, padroneggiando abilmente sia l'ampia mole di materiale testuale, contraddistinta per lo più da una spiccata componente comica, sia la latinità sudamericana della protagonista, fatta di precisi riferimenti socioculturali propri della società tra gli anni Sessanta e Settanta. Anche nella versione tradotta, ci viene quindi consegnato il ritratto di una bimbetta che, con il suo graffiante umorismo, è capace di

farci sorridere, puntando il dito però, in modo provocatorio, sulle contraddizioni della società che la circonda. Attraverso Mafalda o, meglio, attraverso il suo sguardo disincantato e le sue parole colme di sarcasmo e verità, Quino racconta il suo modo di vedere il mondo a intere generazioni di lettori che, giovani e meno giovani, dislocati in spazi linguistici diversi, accolgono, a distanza di anni e con entusiasmo, il suo invito a riflettere, anche con un sorriso amaro, sulle incongruenze e le superficialità di un passato per certi versi ancora molto presente.

Abstract

Comics are narrative space where the interplay of the visual code and the verbal code convey meaning and create the story. The focus of this article is on the translation of comics, especially of Mafalda from Spanish-American into Italian language. In the first part the author provides a description of the main characters and their stories, also illustrating the way in which Quino depicts them. The other one proposes a translation approach to Mafalda where the linguistic and the semiotic aspects have the same importance and where the metalinguistic references and the interplay of different languages and varieties are translated without losing the comic effect of the source text.

Bibliografia

- Antonelli 2007 = G. ANTONELLI, *L'italiano nella società della comunicazione*, Bologna, il Mulino, 2007.
- Arcangeli 2011 = M. ARCANGELI (a cura di), *L'Itabolario. L'Italia unita in 150 parole*, Roma, Carocci, 2011.
- Barbieri 1990 = D. BARBIERI, *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani, 1990.
- Barbieri 2009 = D. BARBIERI, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci, 2009.
- Bazzocchi 2011 = G. BAZZOCCHI, "Mamá, ¿qué te gustaría ser si vivieras?": *Mafalda e l'identità femminile*, in G. Bazzocchi - R. Tonin (a cura di), *Identità e genere in ambito ispanico*, Milano, FrancoAngeli, 2011, pp. 93-115.
- Caprettini 1970 = G. CAPRETTINI, *Grammatica del fumetto*, "Strumenti critici", 13 (1970), pp. 318-326.
- Celotti 2008 = N. CELOTTI, *The Translator of Comics as a Semiotic Investigator*, in F. Zanettin (ed.), *Comics in Translation*, Manchester, St. Jerome, 2008, pp. 33-49.
- De Laurentis 2010 = A. DE LAURENTIS, *Problematiche sociologiche e sintattiche nella traduzione di Mafalda*, in G.L. De Rosa (a cura di), *Dubbing Cartoonia*, Casoria (Na), Loffredo Editore, 2010, pp. 183-196.
- Di Giovanni 2008 = E. DI GIOVANNI, *The Winx Club as a Challenge to Globalization. Translating from Italy to the Rest of the World*, in F. Zanettin (ed.), *Comics in Translation*, Manchester, St. Jerome, 2008, pp. 220-236.
- Eisner 1985 = W. EISNER, *Comics as Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac, 1985.

- Grun - Dollerup 2003 = M. GRUN - C. DOLLERUP, *Loss and Gain in Comics*, "Perspectives. Studies in Translatology", 11/3 (2003), pp. 197-216.
- Kaindl 1999 = K. KAINDL, *Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation*, "Target", 11/2 (1999), pp. 263-288.
- Kaindl 2004 = K. KAINDL, *Multimodality in the Translation of Humour in Comics*, in E. Ventola - C. Charles - M. Kaltenbacher (eds.), *Perspectives in Multimodality*, Amsterdam-Philadelphia, Benjamins, 2004, pp. 173-192.
- Kaindl 2010 = K. KAINDL, *Comics in Translation*, in Y. Gambier - L. van Doorslaer (eds.), *Handbook of Translation Studies*, Amsterdam-Philadelphia, Benjamins, 2010, pp. 36-40.
- Monti 1992 = A. MONTI, *Il senso nascosto: tradurre la lingua dei fumetti*, in *La traduzione. Saggi e documenti*, Roma, Ministero dei Beni culturali e ambientali, 1992, pp. 153-167.
- Morgana 2003 = S. MORGANA, *La lingua del fumetto*, in I. Bonomi - A. Masini - S. Morgana (a cura di), *La lingua italiana e i "mass media"*, Roma, Carocci, 2003, pp. 165-206.
- Pietrini 2008 = D. PIETRINI, *Parola di papero. Storia e tecniche della lingua dei fumetti Disney*, Firenze, Cesati, 2008.
- Quino = *Mafalda 1-10*, Buenos Aires, Ediciones De La Flor, 1972-1974.
- QuinoIt = *Tutto Mafalda*, Milano, Adriano Salani Editore, 2009.
- Restaino 2004 = F. RESTAINO, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Torino, UtetLibreria, 2004.
- Rota 2001= V. ROTA, *Nuove migranti. Viaggio nel fumetto tradotto*, Mottola (TA), Lilliput, 2001.
- Santi 1983 = I. SANTI, *Quelques remarques sur la difficulté de traduire l'effet comique. Etude d'un cas: la bande dessinée "Mafalda"*, "Contrastes", 6 (1983), pp. 69-87.
- Saraceni 2003 = M. SARACENI, *The Language of Comics*, London-New York, Routledge, 2003.
- Scatasta 2002 = G. SCATASTA, *Tradurre il fumetto*, in R. Zacchi - M. Morini (a cura di), *Manuale di traduzioni dall'inglese*, Milano, Bruno Mondadori, 2002, pp. 102-112.
- Sebastiani 2003 = A. SEBASTIANI, *La lingua nella realtà composita dei fumetti*, in F. Frasnedi - F. Della Corte - C. De Sanctis - C. Panzieri - R. Vetrugno (a cura di), *Quaderni dell'Osservatorio linguistico*, vol. 1, Milano, FrancoAngeli, 2003, pp. 316-346.
- van Leeuwen 2004 = T. VAN LEEUWEN, *Metalanguage in social life*, in A. Jaworski - N. Coupland - D. Galasiński (eds.), *Metalanguage. Social and Ideological Perspectives*, Berlin-New York, de Gruyter, 2004, pp. 107-130.
- Zanettin 2007 = F. ZANETTIN, *I fumetti in traduzione: approcci e prospettive di ricerca*, in V. Intonti - G. Todisco - M. Gatto (a cura di), *La traduzione. Stato dell'arte*, Ravenna, Longo Editore, 2007, pp. 137-149.
- Zanettin 2008 = F. ZANETTIN (ed.), *Comics in Translation*, Manchester, St. Jerome, 2008.
- Zanettin 2009 = F. ZANETTIN, *Comics*, in M. Baker - G. Saldanha (eds.), *The Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, London-New York, Routledge, 2009², pp. 37-40.
- Zitawi 2008a = J. ZITAWI, *Disney Comics in the Arab Culture(s). A Pragmatic Perspective*, in F. Zanettin (ed.), *Comics in Translation*, Manchester, St. Jerome, 2008, pp. 152-171.
- Zitawi 2008b = J. ZITAWI, *Contextualizing Disney Comics within the Arab culture*, "Meta", 53/1 (2008), pp. 139-153.