



شبكة المعلومات الجامعية
التوثيق الإلكتروني والميكروفيلم

بسم الله الرحمن الرحيم



MONA MAGHRABY



شبكة المعلومات الجامعية
التوثيق الإلكتروني والميكرو فيلم



شبكة المعلومات الجامعية التوثيق الإلكتروني والميكرو فيلم



MONA MAGHRABY



شبكة المعلومات الجامعية
التوثيق الإلكتروني والميكروفيلم

جامعة عين شمس

التوثيق الإلكتروني والميكروفيلم

قسم

نقسم بالله العظيم أن المادة التي تم توثيقها وتسجيلها
علي هذه الأقراص المدمجة قد أعدت دون أية تغيرات



يجب أن

تحفظ هذه الأقراص المدمجة بعيدا عن الغبار



MONA MAGHRABY

Università di Ain Shams
Facoltà di Lingue (Al-Alsun)
Dipartimento d'italianistica



الرسالة خاتمة من الأستاذ
د. داليا جمال أبو العنين

Tesi di dottorato

Caratteristiche del linguaggio dei fumetti italiani
Studio linguistico – semiotico

Presentata da

Dina Adel Ahmed Mohamed

Docente associato presso il dipartimento d'italianistica

Relatrice

Prof.ssa Dalia Gamal Abou -El-Enin

Professore ordinario di linguistica italiana presso il dipartimento d'italianistica

Correlatrice

Prof.ssa Ghada Aboelmakarem Abd El- Aziz

Professore associato di linguistica italiana presso il dipartimento d'italianistica

Il Cairo – 2021

Ringraziamento

Giunta alla fine della mia tesi, vorrei dedicare questa pagina per ringraziare tutte le persone che mi hanno sempre sostenuto e che mi sono state vicine dandomi il loro aiuto ed il loro tempo.

All'inizio, ringrazio Dio per avermi donato questo momento, dopo una lunga strada di lavoro.

Ringrazio la mia famiglia, in particolare i miei genitori per il sostegno costante e affettuoso di ogni giorno, che mi ha permesso di raggiungere questo traguardo.

Una gratitudine dovuta al padre ed il professore, il presente assente professore Amer Abdel Hamid Al Alfi, che ha segnalato il punto di partenza di questa tesi; sono stata onorata della sua guida e partecipazione alla stesura del piano di questa tesi. La sua presenza sarà sempre prepotente nei cuori. I suoi consigli e la sua scienza rimarranno da compagno nella mia vita. A lui dedico questa tesi e lo sforzo fatto fino a questo momento.

Il ringraziamento più caloroso va alla relatrice, professoressa Dalia Gamal Abou El-Enin, per la disponibilità, l'attenzione, l'impegno e la revisione minuziosa della tesi parola per parola, offrendo sempre delle soluzioni e dei suggerimenti preziosi. La ringrazio, anche, per il continuo sostegno morale e la gentilezza nei momenti di frustrazione e difficoltà e l'appoggio che mi ha dato quando mi rassegnavo.

Desidero ringraziare anche la professoressa Ghada Aboelmakarem, Correlatrice di questa tesi, per la grande disponibilità

e cortesia dimostratemi, e per tutto l'aiuto fornito durante la revisione della tesi.

Un sentito ringraziamento va alla commissione d'esame, il professore Sherif Abu El Makarem ed il professore Ashraf Mansour per avermi dedicato parte del loro tempo prezioso per leggere la tesi e discuterla.

Un ringraziamento particolare va a mio marito, per essere stato sempre al mio fianco in ogni momento, sempre pronto ad ascoltarmi, ad aiutarmi, ed a darmi consigli, a cercare in ogni occasione di far salire la mia autostima.

Desidero ringraziare la sorella e la compagna di studio Sabrin Salem, per essermi stata vicina sia nei momenti difficili, sia nei momenti felici: è stata per me una vera amica e sorella più che una semplice compagna.

Un grazie sincero ai miei compagni ed amici, in particolare, il compagno di studi Shady Muhammed Saad, per avermi aiutato a procurare le fonti mancanti della tesi.

Alla fine, questa tesi è dedicata alla persona più cara al mio cuore: a mia nonna la cui presenza è venuta dolorosamente a mancare.

Indice

Premessa	1
Introduzione	2
Primo capitolo	
Lessico e caratteristiche linguistiche del linguaggio verbale dei fumetti	11
1.1 Analisi del linguaggio conversazionale dei fumetti	13
1.1.1 Interruzione e frammentazione del discorso.....	14
1.1.1.1 Troncamenti di parole e frasi.....	14
1.1.1.2 Ripetizione della prima lettera, sillaba o di un elemento all'interno della frase	20
1.1.1.3 False partenze (Retracting)	27
1.1.2 Uso espressivo della punteggiatura	30
1.1.2.1 Punti di sospensione	31
1.1.2.2 Punto interrogativo e punto esclamativo	38
1.1.3 Interiezioni all'interno dell'enunciato	43
1.1.3.1 Interiezioni proprie	46
1.1.3.2 Interiezioni improprie	55
1.1.3.3 Locuzioni interietive o esclamative	55
1.1.3.4 Interiezioni di origine straniera	57
1.1.4 L'uso dei segnali discorsivi	59
1.2 Analisi lessicale dei fumetti	65
1.2.1 Idiomatismi	65
1.2.2 Turpiloquio	66
1.2.3 Forestierismi	67
1.2.3.1 Prestiti non integrati.....	67
1.2.3.2 Prestiti integrati	69
1.2.4 Termini specialistici	70

1.2.4.1 Il settore militare	70
1.2.4.2 Il settore medico	71
1.2.4.3 Il settore ideologico	72
1.2.5 Nomi alterati	74
1.2.5.1 Diminutivi	75
1.2.5.2 Accrescitivi	75
1.2.5.3 Peggiorativi	76
Secondo capitolo	
Elementi semiotici ed effetti sonori nei fumetti	77
2.1 Onomatopée (effetti sonori)	77
2.1.1 Onomatopée che riproducono suoni e rumori provenienti da fonti naturali o artificiali	79
2.1.2 Onomatopée che riproducono suoni e rumori provenienti dall'urto di due corpi solidi	87
2.1.3 Onomatopée che riproducono suoni e rumori provenienti dall'urto di un corpo solido con l'aria	91
2.2 Simbolizzazione grafica e linee cinetiche	94
2.2.1 Simbolizzazioni grafiche	94
2.2.2 Le linee cinetiche	100
2.3 Lettering e grafia	106
2.3.1 La scrittura nelle vignette	108
2.3.1.1 Scelta del font	109
2.3.1.2 Forma e dimensione dei caratteri	115
2.3.2 La disposizione della grafia	132
2.4 Sceneggiatura	137
2.4.1 L'inquadratura	143
2.4.1.1 Panoramica	144
2.4.1.2 Primo piano	146

2.4.1.3	Primissimo piano	147
2.4.1.4	Quinta	149
2.4.1.5	Dettaglio	151
2.4.1.6	Campo medio	153
2.4.1.7	Campo lungo	154
2.4.1.8	Controcampo	155
2.4.2	La closure	157
2.4.2.1	Da momento a momento	159
2.4.2.2	Da azione ad azione	160
2.4.2.3	Da scena a scena	161
2.4.2.4	Da soggetto a soggetto	164
2.4.2.5	Da aspetto a aspetto	165
2.4.2.6	Non – sequitur	167
Terzo capitolo		
	Linguaggio semiotico dei fumetti	168
3.1	Il Tempo e la variabilità ritmica nei fumetti	168
3.1.1	Lo scorrere del tempo nel fumetto	169
3.1.2	I modi per far durare il tempo rappresentato	175
3.1.2.1	I dialoghi	175
3.1.2.2	Il movimento	179
3.1.2.3	Il numero di vignette	184
3.1.2.4	Complessità grafica	186
3.1.3	Variabilità ritmica	189
3.2	Traduzione intersemiotica	199
3.2.1	DD (Partita con la morte)	206
3.2.2	CM (Per colpa di un gabbiano)	217
Conclusioni		231
Bibliografia		235

Premessa

Il presente lavoro è dedicato allo studio linguistico e semiotico del fumetto italiano e dei tratti salienti che lo distinguono. La scelta del tema del fumetto è dovuta a due motivi principali: il primo è che questo campo è ancora scarsamente esplorato; il secondo è che questo genere è ricco di specificità grafiche, effetti extralinguistici e peculiarità linguistiche che ne fanno un tema prolifico per l'analisi e lo studio.

La tesi è suddivisa in tre capitoli, oltre all'introduzione e le conclusioni. Nell'introduzione presentiamo un breve accenno alla definizione del medium fumetto e la sua storia di nascita oltre alle caratteristiche principali che lo distinguono come genere letterario indipendente. Il primo capitolo tratta le caratteristiche linguistiche e lessicali del fumetto come: l'interruzione e la frammentazione del discorso (§ 1.1.1), l'uso espressivo della punteggiatura (§ 1.1.2), le interiezioni (§ 1.1.3) ed i segnali discorsivi (§ 1.1.4.), e infine il lessico del fumetto (§ 1.2) diviso in idiomatismi, turpiloquio, forestierismi, termini specialistici e nomi alterati.

Il secondo capitolo, intitolato “elementi semiotici ed effetti sonori nei fumetti”, studia il lato visivo e sonoro del fumetto tramite la discussione di fenomeni come: Le onomatopee (§ 2.1), la simbolizzazione grafica e le linee cinetiche (§ 2.2), il lettering e la grafia (§ 2.3) e la sceneggiatura (§ 2.4). Il terzo capitolo, intitolato “linguaggio semiotico dei fumetti”, è dedicato all'aspetto semiotico del fumetto, e si biforca in due sezioni principali, la prima riguarda il tempo e la variabilità ritmica nei fumetti (§ 3.1), mentre la seconda tratta la traduzione intersemiotica dei fumetti (§ 3.2).

Introduzione

0.1 La storia del fumetto

L'ultimo decennio dell'Ottocento ha assistito alla nascita di tre mezzi di comunicazione di massa nell'industria culturale del mondo.

Questi tre nuovi Media erano: il cinema inventato dai fratelli Louis- Jean e August Lumière, la radio grazie agli studi di Guglielmo Marconi, e il fumetto con la pubblicazione negli Stati Uniti delle prime tavole di Yellow Kid ad opera di Richard Felton Outcault sul quotidiano New York World (Villani 1998- 99: 7).

L'industria dei fumetti nasce negli Stati Uniti nel 1896 con la pubblicazione di *Yellow Kid* (Mickey Dugan) il protagonista della serie di strisce a fumetti *At the Circus in Hogan's Alley*, e che viene considerata la prima serie a fumetti. Dall'altro lato, la data della nascita del fumetto italiano era il 27 dicembre 1908 (data in cui uscì il primo numero del Corriere dei Piccoli, supplemento domenicale illustrato del *Corriere della Sera* fondato da Silvio Spaventa Filippi). Il supplemento uscì inizialmente su tavole dai colori vivaci con strofette rimate e moraleggianti poste sotto le vignette. Questa forma rappresentativa rimase così per decenni. Il fumetto, a quel tempo, era visto come un puro strumento educativo, atto a contribuire alla formazione dei giovani ragazzi.

Il fumetto italiano ha trascinato in quel tempo il pubblico infantile come mezzo espressivo che incoraggia i piccoli a leggere con divertimento.

Nonostante Il Corriere dei piccoli venisse regolarmente pubblicato anche durante gli anni Cinquanta, è solo il decennio successivo che il linguaggio dei

fumetti comincia a suscitare l'interesse degli studiosi e la pubblicazione si apre al fumetto in Italia, in Europa generalmente e anche nell'America latina (in Francia e l'Argentina in maniera particolare), ma anche a quel tempo il fumetto sembrava presentare contraddizioni severe.

Nel dopoguerra, quando si facevano lunghe file per arrivare a comprare qualcosa dal giornalaio, il fumetto italiano è un linguaggio per bambini e ragazzini, condannato dai genitori, educatori e politici di qualsiasi parte (Raffaelli 2014: 7).

Gli anni Sessanta erano, per il fumetto, il punto di trasformazione e il confine tra il fumetto prima e dopo. All'inizio uscì il nuovo formato bonelliano che ha determinato il successo di *Tex Willer* (il fumetto popolare più famoso dell'Italia), creato da Gian Luigi Bonelli e Aurelio Galleppini. Il formato è stato modificato da Sergio Bonelli nel 1958, con la ristampa di tutte le serie di Tex a cominciare dal 1948.

L'albo contiene tre strisce a pagina e un centinaio di pagine, e questo cambia tutto rispetto al formato striscia che aveva caratterizzato il dopo guerra, perché così il tempo di lettura è più lungo e più adatto a una lettura adulta, e perché l'albo è fatto per essere conservato (Raffaelli 2014: 8; vedi infra § 3.1.1).

Successivamente, uscì un'altra serie a fumetti nel 1961 con il nome di *Zagor*, considerata la prima creazione di Sergio Bonelli e Gallieno Ferri. Poi nel 1962 appare un altro grande protagonista del fumetto italiano *Diabolik* creato dalle sorelle Giussani; è stata questa serie, ad aprire la strada in edicola per i fumetti per adulti.

A metà degli anni Sessanta (nel 1965), si ha la nascita della rivista *Linus* “in cui Oreste del Buono, Elio Vittorio e Umberto Eco discutevano sul fumetto,

su *Peanuts* e sull'arte" (Raffaelli 2014: 9). Durante gli anni Settanta e Ottanta, il pubblico fumettistico crebbe notevolmente, evolvendosi, anche grazie a riviste come *Frigidaire* e alla creazione del primo corso di laurea in Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo a Bologna. Con gli anni Novanta, il mercato pareva principalmente interessato proprio al fenomeno Dylan Dog nonché ai supereroi americani e ai manga giapponesi che iniziavano ad approdare finalmente in Italia e che andranno a costituire la cultura fumettistica anche nel terzo millennio.

Il fumetto è stato considerato a lungo come un genere di paraletteratura, che non compete con i generi letterari come il romanzo o il teatro, e per questo è stato a lungo disdegnato dalla critica letteraria.

Lo aveva condannato il fascismo (perché linguaggio di provenienza statunitense) e per la stessa ragione lo avrebbe condannato il Partito comunista (vibranti le parole antifumetto pronunciate alla Camera da Nilde Iotti, mitigate solo alla difesa accorata di un grande Gianni Rodari; Raffaelli 2014: 7).

In effetti, anche la critica italiana si è dimostrata generalmente poco interessata al genere fino agli anni Ottanta del ventesimo secolo, tant'è che l'unico intellettuale che ne abbia scritto a livello accademico è stato Umberto Eco in *Apocalittici e Integrati* (1994).

A partire dagli anni Novanta, grazie alle basi gettate da Eco, si pubblicarono altri saggi teorici sull'argomento fra cui "I linguaggi del fumetto" di Daniele Barbieri (1991) e "Le carte del fumetto" di Gino Frezza (2008) – e il fumetto assurse a tutti gli effetti a un oggetto di interesse accademico.

È entrato prepotentemente sugli scaffali dei libri negli ultimi anni del secolo scorso, ed i suoi temi hanno incitato i produttori del cinema a trasformarli

in film cinematografici che hanno trascinato l'attenzione di un vasto pubblico (tra bambini, giovani e perfino adulti).

0.2 Cos'è il fumetto?

Il fumetto è un racconto per immagini che si esprime attraverso un codice iconico e verbale seguendo una linea narrativa. Questo linguaggio riproduce due aspetti fondamentali della comunicazione umana: codice verbale (testo) e codice iconico (immagine).

Il linguaggio del fumetto è "figlio" di altri linguaggi. Storicamente nasce come una derivazione di linguaggi come quello dell'illustrazione, della caricatura, della letteratura illustrata. Condivide di conseguenza una quantità di caratteristiche con questi linguaggi, anche se è naturalmente ben diverso da ciascuno di loro (Barbieri 1991: 4).

Il fumetto è, quindi, considerato un linguaggio intermediale o una forma di traduzione intersemiotica. È in grado di mostrare ciò che solo un'opera narrativa può descrivere, per questo motivo il fumetto è stato spesso considerato una forma di paraletteratura che non viene considerata propriamente letteraria secondo gli standard abituali.

“I fumetti sono testi multimediali in cui due codici espressivi diversi, parole e immagini, convergono a formare un linguaggio unitario” (Zanettin 1998)¹.

È uscita anche la denominazione Graphic Novel che si considera un sottoinsieme del fumetto, ed è appunto il genere a cui appartiene il corpus della presente tesi.

¹ <https://it.scribd.com/doc/91063892/Fumetti-e-Traduzione-Multimediale>