

THE Topolino Almanac and Picsou: MICKEY MOUSE BETWEEN ITALY AND FRANCE FROM THE SIXTIES TO THE EIGHTIES

Almanacco Topolino e Picsou: MICKEY MOUSE fra l'Italia e la Francia a cavallo degli anni Sessanta e Ottanta

ALMANAHUL Topolino și Picsou: MICKEY MOUSE ÎNTRE ITALIA ȘI FRANȚA DIN ANII ȘAIZECI PÂNĂ ÎN ANII OPTZECI

Antonino VELEZ

Università degli Studi di Palermo

E-mail: antonino.velez@unipa.it

Abstract

*Since the second half of the twentieth century, Italy has developed a significant tradition of creators of Mickey Mouse stories. These stories have spread across Europe in translation. The case of the **Almanacco Topolino** stories - translated into French and published in the **Picsou Magazine** - is emblematic and demonstrates through the different linguistic approach of the two magazines two ways to reach and influence the world of teenagers in Italy and in France.*

Abstract

*L'Italia dalla seconda metà del Novecento ha sviluppato una grande tradizione di creatori di storie di Topolino che sono state diffuse tramite le traduzioni in tutta Europa. Il caso delle storie dell'**Almanacco Topolino** tradotte in Francia nel **Periodico Picsou** è emblematico e dimostra, tramite il diverso approccio linguistico delle due riviste, due modi diversi di rivolgersi e influenzare il mondo dei ragazzi da parte dell'Italia e della Francia.*

Rezumat

*Din a doua jumătate a secolului al XX-lea, Italia a dezvoltat o tradiție semnificativă a creatorilor de povești Mickey Mouse. Aceste povești s-au răspândit în toată Europa în traducere. Cazul poveștilor **Almanahul Topolino** - tradus în franceză și publicat în **Revista Picsou** - este emblematic și demonstrează în diferite abordări lingvistice a celor două reviste, două moduri de a ajunge și a influența lumea adolescenților în Italia și în Franța.*

Key-words: *the Topolino Almanac, Picsou, translation, Mickey Mouse*

Parole-chiave : *Almanacco Topolino, Picsou, translation, Mickey Mouse*

Cuvinte-cheie: *Almanahul Topolino, Picsou, traducere, Mickey Mouse*

1. I fumetti Disney e le origini del *made in Italy*

Topolino approda in Italia e in Francia nello stesso anno: il 1930. In Italia il 30 marzo sul numero 13 del settimanale torinese *L'Illustrazione del Popolo*¹, supplemento de *La Gazzetta del*

¹ La prima storia a fumetti stampata in questo settimanale si intitolava: "Topolino emulo di Lindbergh: avventure aviatorie".

Popolo, a cura del direttore del settimanale Lorenzo Gigli (Boschi; Gori; Sani, 1990; Tosti, 2011). In Francia l'esordio fu nel giornale *Le Petit Parisien* grazie a Paul Winkler (Velez, 2016). Nel 1932 esce, in Italia, il primo numero di un giornalino di otto pagine, con tiratura settimanale, dedicato al personaggio, intitolato *Topolino* per i tipi della Casa Editrice Nerbini e, in seguito, a opera della Mondadori, a cui verranno ceduti i diritti nel 1935. La Mondadori, dal 1935 al 1988², dominerà il panorama librario disneyano in Italia lasciando pochi spazi ad altri editori (Beccatini, 2012).

La necessità di creare le storie in italiano, nata già sotto il regime fascista, più per la scarsità del materiale originale americano che per la censura³ (Velez, 2016), si fece urgente finita la guerra. Nel 1937 nascono i Disney Italiani grazie all'iniziativa di Federico Pedrocchi (Boschi; Gori; Sani, 1990). Nel 1949 il giornale viene trasformato in un libretto di formato ridotto, a cadenza mensile, con pagine parzialmente a colori, riscuotendo enorme successo. Guido Martina (sceneggiatore) e Angelo Bioletto (disegnatore) realizzano nel 1949 "L'Inferno di Topolino", la prima di una lunga serie di parodie di opere letterarie. Non è che l'inizio della fiorente scuola di autori italiani, disegnatori e sceneggiatori di *Topolino*, che si rivelerà a partire dalla seconda metà del Novecento. Nel passaggio dai creatori americani agli autori italiani, molte delle caratteristiche del lavoro dei primi, furono ereditate dai secondi, adattandole alle peculiarità culturali del nostro paese in un processo di domesticazione (Berman, 1991) che sarà fecondo. Lo dimostrano i continui riferimenti a tipiche situazioni italiane, temi di attualità, luoghi e personaggi della scena pubblica nostrana. Fra i primi disegnatori italiani di fumetti disneyani figurano Luciano Bottaro, Giovan Battista Carpi e Romano Scarpa. Quest'ultimo, considerato il miglior autore Disney italiano, è il disegnatore e lo sceneggiatore di fumetti Disney italiani più stampato negli Stati Uniti; sotto la sua ala protettrice si sono formati alcuni illustri autori, da Rodolfo Cimino, che ne ha inchiostrato alcune delle migliori storie, prima di affermarsi come sceneggiatore, a disegnatori del calibro di Giorgio Cavazzano, per anni suo fedele coloratore, senza dimenticare Maurizio Amendola, Alessandro Del Conte e il suo ultimo inchiostratore Lucio Michieli.

Dalla fine della seconda guerra mondiale a oggi, in Italia, le vicende editoriali delle pubblicazioni riguardanti il topo più famoso del mondo e i suoi sodali sono legate a doppio filo con i mutamenti dello Stivale. Il passaggio di *Topolino* da tabloid ad albo a fumetti contenente solo storie Disney, pare, fu per volontà di Walt Disney, il quale in prima persona chiese a Giorgio Mondadori di trasformare il giornale in un albo riservato alle storie di paternità disneyana (Boschi; Gori; Sani, 1990).

Gli autori italiani, tramite i personaggi provenienti da un altro continente, hanno svolto un'azione educativa, ma anche alfabetizzante e ludica; tutto ciò riuscendo ad apportare novità nel linguaggio fumettistico perché ogni testo è solo l'evidenza e la memoria della sua storia generativa (Greimas, 1983). Il 2 ottobre 2013 usciva in edicola il primo numero di *Topolino* edizioni Panini, l'azienda modenese celebre per le figurine dei protagonisti dello sport nazionale⁴.

2. *Almanacco Topolino e Picsou*⁵: la filiazione

L'*Almanacco Topolino* iniziò ad essere pubblicato nel 1957 come continuazione degli *Albi d'Oro* dalla casa editrice Mondadori, un periodico mensile che proponeva anche storie Disney. Alcuni anni dopo, nel 1970, fu adottata una nuova numerazione a partire dal numero 157 contando i numeri usciti dal gennaio 1957 che divenne, così, il primo numero ufficiale della serie.

L'impaginazione dell'*Almanacco Topolino*, così come quella di *Picsou*, che si consolida negli anni, è conforme a *Topolino*: due lunghe storie di circa trenta pagine, all'inizio e alla fine, più

² <http://www.papersera.net/articoli/botti>.

³ *Topolino* fu uno dei rari fumetti a non essere censurato, durante il Ventennio, perché i figli di Mussolini ne erano avidi lettori.

⁴ <http://www.ilsole24ore.com/art/notizie/2013-09-27/topolino-nuovo-editore-panini-105834.shtml?uuid=Abwajwcl>, (consultato il 2/09/2015).

⁵ Il nostro corpus di riferimento: *Almanacco Topolino* dal nr.68 del 1962 al nr. 324 del dicembre 1983; *Picsou* dal nr.41 del luglio 1975 al nr. 185 del luglio 1987.

altre, brevi, intervallate da alcune rubriche, varietà e giochi (come recita il sommario di ogni numero) e, nel fumetto italiano, alcune pagine di pubblicità, una quindicina per albo, cioè, su 132 pagine, circa il 12 per cento dello spazio totale. La pubblicità dell'*Almanacco* è rivolta quasi sempre a un pubblico di lettori pre-adolescenti: perlopiù giocattoli con qualche incursione nel mondo degli adulti⁶. Le *réclame* francesi rimangono discrete, partono dai primi anni Ottanta, e sono esclusivamente orientate su giochi e prodotti per ragazzi. Il formato dei due periodici è uguale 18x25, maggiore rispetto al *Topolino* italiano; i disegni sono, quindi, più grandi e attraenti. I due fumetti hanno, inoltre, in comune l'alternanza di due pagine a colori con due in bianco e nero. Nel 1985, cessate le pubblicazioni dell'*Almanacco Topolino*, la rivista assume un formato ridotto e cambia nome in *Mega Almanacco* (più tardi: *Mega 2000* e *Mega 3000*) che ne richiama la grafia di copertina, ma con impostazioni e formato diversi⁷.

La fine degli anni Sessanta e gli inizi dei Settanta in Italia vengono percepiti oggi come un periodo confuso e inquietante colmo di grandi tensioni sociali e politiche (inutile qui ricordare avvenimenti noti quali, ad esempio, i tristi e famosi *anni di piombo*). La lingua italiana, soprattutto nei fumetti, non può non risentirne e cogliere i mutamenti in atto sia nel parlare quotidiano che nella scrittura (Abruzzese, 2008). In un momento di apertura dei costumi e di lotta contro la morale perbenista nascono in Italia tutta una serie di giornalotti di terz'ordine dove le parolacce e la lingua oscena la fanno da padrona⁸. A fronte di un rivolgimento generale, che non risparmia la lingua tanto scritta quanto parlata, il modo di esprimersi dei Disney italiani sembra non risentire affatto del mondo esterno e il suo linguaggio appare cristallizzato in un italiano distante dal parlato quotidiano (Saffi, 2008). Il periodico ritiene da sempre avere una missione: educare i bambini e i ragazzi alle buone maniere, indirizzarli verso un codice standard, a tratti forbito.

Negli anni Settanta del Novecento l'Università di *Paris I* incarica Francis Lacassin di tenere un corso di "Storia e estetica dei fumetti". Lo studioso nelle sue lezioni rivela un nuovo mezzo di espressione (vecchio di oltre settant'anni!) fino ad allora misconosciuto (Lacassin, 1982). È il clima che prelude alla nascita in Francia di *Picsou Magazine*, mensile a imitazione dell'omologo italiano: l'*Almanacco Topolino*. Il 79% della produzione mondiale dei fumetti Disney proviene, all'epoca, dall'Italia (Velez, 2016). *Picsou magazine* è in edicola tutti i primi mercoledì di ogni mese e riprende, fin dall'inizio, le storie dei grandi creatori italiani pubblicate nell'*Almanacco Topolino* con un numero di pagine che oscilla fra le centotrenta e le centoquaranta. *Picsou Magazine*, edito da Disney Hachette Presse (filiale comune di Hachette Filipacchi Médias e di Walt Disney Company), porta il nome del personaggio Balthazar Picsou, Zio Paperone, inventato dal disegnatore Carl Barks. Il primo numero del periodico francese è del 1972; e, in una prima fase⁹, divulga le storie della scuola Disney italiana: Romano Scarpa, Giovan Battista Carpi, Giorgio Cavazzano, Marco Rota, Luciano Bottaro e altri. In seguito, negli anni Ottanta, *Picsou magazine* si concentrerà sulle storie dei personaggi di Paperopoli (Donaldville in francese). I personaggi di Topolinia appariranno, invece, ne le *Journal de Mickey*. All'interno di ogni *Picsou magazine* sono presenti dei gadget.

3. *Almanacco Topolino* e *Picsou*: lessico e nuvolette¹⁰

L'*Almanacco Topolino* pubblica, in maggioranza, sceneggiature e disegni di produzione italiana. Il suo linguaggio affonda le radici nella nostra lingua. Un codice eclettico, che lungi dal

⁶ Una pubblicità su come "aumentare di statura e muscolatura" che si ripete in diversi albi! (citiamo a mo' d'esempio: *Almanacco Topolino*, 1973, nr.198, giugno, p.88) e un trapano (dicembre dello stesso anno, nr. 204, p.61).

⁷ L'*Almanacco Topolino* è stato ripreso nel corso dell'aprile 1999 come trimestrale. La sua attività si è conclusa con il numero 13 del marzo 2002.

⁸ A puro titolo di cronaca citiamo i fumetti *Lando* e *Tromba*.

⁹ La rivista possedeva un supplemento di 196 pagine, *Super Géant Picsou*, che diventerà autonomo a partire dal 1983.

¹⁰ Si allude qui a una rubrica, "Lessico e nuvole", curata da Stefano Bartezzaghi su *Repubblica* dedicata ai giochi di parole.

presentarsi come un modo d'esprimersi semplice, sciatto, infarcito di forestierismi e luoghi comuni, costituisce un modello di italiano della comunicazione quotidiana, marcato dal punto di vista dell'espressività, ricco e innovativo dal punto di vista lessicale (idiomatismi e giochi di parole) e conservativo quanto alla morfosintassi (Pietrini, 2008). Un elemento importante è l'impiego di termini provenienti dai linguaggi settoriali: dalla televisione al giornalismo, passando per il linguaggio politico, giudiziario e il gergo sportivo senza trascurare il lessico scientifico e i forestierismi, in particolare anglicismi. La lingua è caratterizzata da un'esplosione pirotecnica di neologismi¹¹, soprattutto nell'onomastica (Verda, 1990), che incarnano, con un versante caricaturale, il motto latino *nomen omen*; il calvo è il signor *Pelatini*, la miliardaria *Milly Kontinbank*, il delinquente si chiama *Mac-he-Furfantt* (Jacqmain, 1974). I neologismi servono a stimolare il lettore e fanno parte di un disegno: il fumetto non viene considerato come semplice svago per fanciulli ma diviene una modalità ludica di apprendimento (Bosco Tierno, 2015; Caon, 2005; Caon; Rutka, 2004; Rogers 1969). Una caratteristica della lingua italiana è la capacità di creare una vasta gamma di vezzeggiativi e spregiati. Il lettore viene stupito con accostamenti inaspettati; vezzeggiativi di oggetti privi di connotazione affettiva come *dollarucci*, *deposituccio*, *accidentaccio!* La profusione di alterati e derivati è una delle strategie più riuscite e produttive del lessico disneyano. I suffissi alterativi, di cui la lingua italiana è, rispetto alle altre lingue romanze, più ricca, non soltanto permette di modificare il significato denotativo della base, ma permette di attribuire a quest'ultima una varietà di significati connotativi. Il sistematico ricorso all'alterazione (diminutivi dal valore peggiorativo) conferisce anche all'oggetto più banale una particolare sfumatura semantica: i dispregiati infatti offrono un'alternativa al turpiloquio, consentendo di evitare parolacce ed ingiurie volgari, che vengono sostituite con un "turpiloquio edulcorato" (Pietrini, 2008:129). Minore è invece il numero dei neologismi derivati per prefissazione; perlopiù prefissi intensivi, in grado di dare alla base un valore superlativo con un intento ludico ed espressionistico. Nell'*Almanacco* vi è un uso continuo del suffisso *-astro* che si applica anche alle basi indicanti specie animali per creare dispregiati scherzosi quali: *topastro*, *gattastro*, *paperastro*. Essi vengono utilizzati anche in funzione di turpiloquio, il cui valore pragmatico consiste nell'evidenziare un rapporto negativo esistente fra i partner dell'interazione linguistica (Pietrini, 2009). L'italiano cede il posto all'inglese solo nelle interiezioni, nelle onomatopee e negli ideofoni, come *gulp* che indica lo spavento, *puff* l'ansimare, *mumble* il pensare intenso (Kaindl, 1999, Mioni, 1990). Nel fumetto disneyano, abitato da interiezioni, non sempre è facile segnare un confine netto fra ideofoni e interiezioni. Essi, in gran parte, vengono trattati come iponimi di una grande categoria, ovvero le onomatopee, considerate iperonimo. Se prescindiamo dalla rappresentazione dei rumori, didascalie e dialoghi sono scritti in italiano. La versione francese mantiene le distanze dagli anglicismi e preferisce invece tradurre la maggior parte dei termini nella lingua d'arrivo, a differenza dell'italiano che sembra accoglierli volentieri.

Un aspetto che distingue l'*Almanacco* da *Picsou* è il riferimento a termini appartenenti alla lingua aulica, alla lingua latina, dotta, lirica, specie nelle storie parodistiche. Fra le tante, due parole di origine dotta dall'etimo greco, *tapino* e *eureka*, si sono imposte all'attenzione dei giovani lettori italiani; altri vocaboli obsoleti, sono stati riscoperti e riportati all'uso quotidiano.

L'interpunzione metaforica è un elemento che accomuna il periodico italiano e quello transalpino; vi è un uso, anzi un abuso, nell'enfatizzare i dialoghi, con punti interrogativi ed esclamativi. La particolarità macroscopica è l'assenza di punti fermi, sostituiti con altri segni interpuntivi: il punto esclamativo e l'interrogativo. Di solito i primi designano incomprendimento e i secondi stupore. Il genere del fumetto offre un esempio di tale originalità interpuntiva in quanto l'uso della punteggiatura sembra riferirsi a vere e proprie convenzioni fumettistiche piuttosto che alle consuete norme linguistiche (Fresnaut-Deruelle, 1972). Sembra, insomma, che nel fumetto prevalga un'accentuazione enfatica in cui tutto non è semplicemente affermato, ma è sottolineato in maniera

¹¹ http://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/fumetti/Pietrini.html Daniela Pietrini, *Paperus in fabula... tesori di lessico ludico*, (consultato il 20/07/15).

espressiva. Spesso accade anche di trovare insieme il punto esclamativo e il punto interrogativo. Minoritari sono il punto e virgola e i due punti, vista la tendenza alla brevità che caratterizza il linguaggio disneyano, in cui i periodi constano, di solito, di una, o al massimo due proposizioni. Nella lingua dell'*Almanacco* accanto al registro brillante e informale si trova quello aulico ed enfatico delle parodie. L'uso del *voi* in italiano invece del pronome allocutivo reverenziale *lei* potrebbe far pensare ad un'influenza dall'americano, visto che fino agli anni Cinquanta i fumetti venivano tradotti dall'inglese. Le cause potrebbero anche riferirsi all'epoca fascista che lo impose vietando l'uso del *lei* ritenuto, in modo errato, di origine straniera (Alinei, 2003). I ricorrenti riferimenti, nelle locuzioni, a parti del corpo dei paperi, come *non sto più nelle piume, salvo per una piuma, chiudi il becco*, col rischio di venire *spennati*, sembrano creare un vero e proprio *paperoletto*, un socioletto dei paperi, e un *topoletto* nel caso dei topi (Pietrini, 2008:223). La locuzione *in carne ed ossa* diventa *in ossa e piume*. Persino ideofoni, interiezioni e onomatopee riproducono lo starnazzare dei paperi, come *uack!*, *straquack* (Valero-Garcés, 2008).

Tra le figure della ripetizione domina, nel corpus italiano, la reduplicazione, consistente nel raddoppiare un'espressione all'inizio, al centro o alla fine di un segmento testuale, come ad esempio *soldi!, soldi!, soldi!* La ripetizione è un fenomeno tipico del parlato e caratteristica dell'oralità (Deleuze, 1968; Nencioni, 1976; Calabrese, 1987). Il linguaggio dell'*Almanacco*, nella dimensione diatopica, si configura nel suo insieme come un italiano neostandard, distante, tanto dal dialetto, quanto dall'italiano regionale (Saffi, 2014; Pietrini, 2008: 295). La lingua dei personaggi disneyani si rivela scarsamente marcata non solo dal punto di vista diatopico, ma anche da quello diastratico. Se i protagonisti dei fumetti appartengono a strati sociali differenziati, la loro lingua è invece piuttosto omogenea. L'influsso di variabili sociolinguistiche quali il livello di istruzione, l'età, il livello di formalità, non influenzano molto il tipo di lingua. Tutti i personaggi: ignoranti, criminali, istruiti, topi e paperi maschi, paperette e topoline, parlano più o meno allo stesso modo, senza che i modelli culturali e comportamentali di riferimento ne condizionino la lingua e rare sono le battute in italiano popolare (per i criminali, come Gambadilegno e i Bassotti) o i malapropismi (Pietrini, 2008). Per ciò che riguarda i tratti morfologici l'*Almanacco* pur propendendo per il conservatorismo con rare puntate verso la modernità, partecipa al processo di rinnovamento dell'italiano.

4. Paperi e *paperi*

Dall'analisi linguistica dei fumetti Disney osservati si può apprezzare lo sforzo terminologico degli autori italiani e non in secondo ordine, quello dei traduttori francesi, i quali hanno saputo conformarsi all'orizzonte d'attesa dei loro lettori. Dalla ricerca empirica emerge che la lingua dei fumetti Disney tutt'altro che scialba e stereotipata è caratterizzata piuttosto da molti neologismi e giochi di parole e da una mescolanza, a tratti, di elementi standard e ricercati. Termini aulici, letterari, arcaici, inseriti in contesti della comunicazione informale, si caricano di una forte connotazione espressiva creando dei corti circuiti ludici (Barbieri, 1991; Bonomo, 2005).

Dal punto di vista diastratico la versione originale sembra mantenere un registro più formale, più raffinato, è possibile perciò concludere che nell'*Almanacco* vi è una maggiore ricercatezza terminologica. Ad esempio, troviamo *ora antelucana* nella versione italiana e *heure de la nuit* nella traduzione francese. *Piovuta dagli spazi siderali* diventa *tombée du ciel*; *muoversi a velocità missilistica* è reso con *courir à la vitesse du son*. I titoli (Celotti, 2008) stessi delle storie variano il registro da una lingua all'altra e appaiono più familiari e accattivanti in francese verso i più piccini, non disdegnando nemmeno le allitterazioni come nell'ultimo degli esempi qui di seguito proposti: "Paperino e il cavallo di Troia" (*Almanacco Topolino* 68, 1962), "Le coup du cheval de Troie" (*Picsou Magazine* 70, 1977); "Topolino e l'alta gastronomia" (*Almanacco Topolino* 326, 1984), "Drôle de cuisine pour Mickey" (*Picsou Magazine* 149, 1984); "Paperino e la guerra chimica" (*Almanacco Topolino* 249, 1977), "Le coup du chapeau chipé" (*Picsou Magazine* 71, 1978). Per converso, gli acronimi presenti nei fumetti italiani sono dotati di valore semantico e

ricordano la moda del ventennio fascista¹²: *S.B.A.F.O.* (*società buongustai famelici e onnivori*), a differenza della corrispondente traduzione francese, *S.G.A.O.*, possiede una correlazione semantica tra la sigla e il suo significato. *C.A.R.P.A.* (*comitato agitatore rudi pescatori ass*), che in italiano si associa semanticamente a “pescatori”, parola contenuta nell’acronimo, viene tradotto con la sigla *L.D.P.G.* che in francese non ha un significato. Altri giochi di parole dell’italiano vengono omessi in francese. L’antanaclasi e il *calembour* lessicale polisemico dell’espressione idiomatica *prendere per la gola* (“afferrare una persona per il collo” e “conquistare le corde del gusto con la buona cucina”) in francese si perde e viene reso con due frasi diverse:

- Brigitta: Finora non ti avevo mai **preso per la gola**, paperonuccio! Ma...
- Zio Paperone: Ottima idea! Anch’io ti voglio **prendere per la gola!**¹³

- Brigitte: Je ne t’avais jamais **pris par la gourmandise** mais...
- Picsou : Ah oui ? Moi, Je te **prendrai par la gorge!**¹⁴

Nella traduzione francese vi è un ricorso a colloquialismi e si riscontra un maggior colorito linguistico; nella versione italiana si preferisce adottare invece, un registro standard o più formale (ad esempio *costei* tradotto con *ça*). Il francese punta, inoltre, sui giochi di parole omofonici o paronimici alla ricerca di compensazioni per le perdite rispetto alla lingua italiana, come nel caso emblematico della traduzione del titolo “Zio Paperone e la pesca musicale” (*Almanacco*, 114,1966) che viene reso con “Picsou et la pêche au son” (*Picsou*, 41, luglio 1975) dove i cugini d’oltralpe giocano con la paronomasia *in absentia* fra *thon* e *son*. Nella versione francese l’effetto comico delle battute nasce proprio dalla mescolanza di elementi standard ed espressioni appartenenti al linguaggio familiare: un contrasto ricercato di varietà che ammicca continuamente al lettore e raggiunge un’espressività esasperata eliminando ogni neutralità della comunicazione. La giustapposizione in uno stesso enunciato di elementi provenienti da registri diversi suscita il riso del target di lettori cui si rivolge il fumetto (Ippolito, 2010).

I risultati ottenuti confermano i presupposti teorici e le ipotesi formulate nel corso del nostro articolo. È indubbio che la distinzione fra la dimensione del linguaggio formale e del linguaggio informale è più marcata nei fumetti francesi rispetto agli italiani che mantengono uno standard linguistico molto vicino alla lingua formale scritta. I Disney in Italia, fin dal loro esordio, rappresentano un atto deliberato e strategico di inserirsi nel repertorio culturale dei giovani (Bosco Tierno, 2015; Toury, 2005) attraverso un processo di lettura che, secondo i canoni dell’estetica della ricezione (Iser, 1987) conferisce concretezza all’immaginario individuale e influenza il modo del lettore, in questo caso i ragazzi, di rapportarsi con se stesso per non identificarsi solo con ciò che si è ma anche con ciò che si potrebbe essere o divenire. L’orizzonte traduttivo (Berman, 1991) dei traduttori francesi si orienta verso una domesticazione (Berman, 1991; Venuti, 1995; Zanettin, 2008) e un adattamento culturale (Celotti, 2008) che arriva perfino a mutare la valuta di Paperopoli da dollari in franchi. Si assiste a una variazione maggiore di registro che prevede un uso massiccio della parlata familiare e argotica come abbiamo messo in luce fin dalla traduzione dei titoli delle storie. La traduzione etnocentrica dei traduttori francesi è del resto pratica comune nel passaggio di un fumetto da una lingua all’altra come si può osservare in altri casi come ad esempio *Asterix* (Velez, 2009). I transalpini non si pongono come obiettivo di migliorare la cultura linguistica dei giovani lettori ma tendono a conformarsi il più possibile al loro linguaggio quotidiano.

Bibliografia

ABRUZZESE, A., (2008), *Il secolo del fumetto: lo spettacolo a strisce nella società italiana, 1908-2008*, Latina, Tunué.

¹² Il più famoso dei quali era il sillabico RO.BER.TO (l’asse Roma, Berlino e Tokio).

¹³ “Zio Paperone e l’amore a seconda vista”, *Almanacco Topolino*, 302, 1982.

¹⁴ « Brigitte se déchaine... », *Picsou Magazine*, 125, 1982.

- ALINEI, M., (2003), “Stranezze della lingua italiana: lo sdoppiamento dei pronomi soggetto, il voi postfascista”, in Marcato, G. (a cura di) *Italiano. Strana lingua? Atti del convegno Sappada/Plodn* (Belluno) 3-7 luglio 2002, Padova, Unipress.
- BARBIERI, D., (1991), *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani.
- BECATTINI, A., (2012), *Disney in Italia – I libri illustrati 1932 – 1975*, Bari, Mencaroni Editore.
- BERMAN, A., (1991), *La Traduction et la lettre ou l'Auberge du lointain*, Paris, Seuil.
- BONOMO, D., (2005), *Will Eisner: il fumetto come arte sequenziale*, Latina, Tunué.
- BOSCHI, L.; GORI, L.; SANI, A., (1990), *I Disney italiani dal 1930 al 1990. La storia dei fumetti di Topolino e Paperino realizzati in Italia*, Bologna, Granata Press.
- BOSCO TIERNO, C. (2015) “Translation, Pseudotranslation and Adaptation of Disney Comics in Italian Language and Culture”, in Mälzer, N., *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*, Berlin, Frank & Timme pp. 269-280.
- CALABRESE, O., (1979), *L'età neobarocca*, Bari, Laterza.
- CAON F.; RUTKA S., (2004), *La lingua in gioco*, Perugia, Guerra.
- CAON F., (2005), *Un approccio umanistico affettivo all'insegnamento dell'italiano a non nativi*, Venezia, Cafoscarina.
- CELOTTI, N., (2000), “Méditer sur la traduction des bandes dessinées: une perspective de sémiologie parallèle”, *Rivista Internazionale di Tecnica della Traduzione/International Journal of Translation*, n. 5, pp.41-61.
- CELOTTI, N., (2008), “The Translator of Comics as a Semiotic Investigator”, in Zanettin, F (ed.), *Comics in Translation*, Manchester, St Jerome, pp.33-49.
- DELEUZE, G., (1968), *Différence et répétition*, Paris, PUF.
- FRESNAUT-DERUELLE, P., (1972), *La bande dessinée*, Paris, Hachette.
- GREIMAS, A.,J. (1983), *Du sens II. Essais sémiotiques*, Paris, Seuil.
- IPPOLITO, M. (2010) “Translating humour in comics for children: a Donald Duck comic strip and its Italian translations”, in Valero-Garcés, C., *Dimensions of humor. Explorations in linguistics, literature, cultural studies and translation*. Valencia: Publicacions Universitat de Valencia, pp. 407-418.
- ISER, W., (1987), *L'atto della lettura. Una teoria della risposta estetica*, trad. di Granafèi, R, e Dini, C., Bologna, Il Mulino (ed. orig. *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*, 1976)
- JACQMAIN, M., «Topolino maestro di stile? », in AA. VV., *Italiano d'oggi. Lingua non letteraria e lingue speciali*, Trieste, Lint, 1974.
- KAINDL, K., (1999), “Thump, Whizz, Poom: A frame work for the study of Comics under Translation, Target”, *International Journal of Translation Studies*, Amsterdam, John Benjamins.
- LACASSIN, F. (1982, I ed. 1971), *Pour un neuvième art- la bande dessinée*, Slatkine, Paris-Genève.
- MIONI, A., (1990) “Fece Splash e, glu glu, affondò. L'ideofono come parte del discorso”, in Berredà, Molinelli & Valentini, *Parallela 4. Morfologia. Atti del V° incontro Italo-Austriaco della Società di Linguistica Italiana a Bergamo 2-4 ottobre 1989*, Tübingen, Narr.
- MORGANA, S., (2003), “La lingua del fumetto”, in I. Bonomi, A. Masini, S. Morgana (eds) *La lingua italiana e i mass media*, Roma, Carocci.
- NENCIONI, G.,(1976), “Parlato-parlato, parlato-scritto, parlato-recitato”, *Strumenti critici*, n. 10.
- PIETRINI, D., (2008), *Parola di papero. Storia e tecniche della lingua dei fumetti Disney*, Firenze, Cesati.
- PIETRINI, D., (2009), “Da “figliastro” a “mammastra”: riflessioni sull'uso ludico del suffisso alterativo – astro nell'italiano informale contemporaneo”, *Studi Linguistici Italiani*, vol. 35, n.1.
- ROGERS, C.,R., (1969), *Freedom to Learn*, Columbus, Ohio, Charles Merrill.

- SAFFI, S., (2008) “Chants et cris d’animaux: corpus d’onomatopées et de verbes français et italiens”, *Arches de Noé [2], Revue d’études italiennes*, Centre Aixois d’Études Romanes, Université de Provence, n.12, pp. 173-190.
- SAFFI, S., (2014) “De l’intérêt d’une étude contrastive des bandes dessinées Topolino et Le journal de Mickey”, *Studia Universitatis Babeş-Bolyai Philologia*, Université de Cluj (Roumanie), LIX, n.3, pp. 7-23.
- TOSTI, A., (2011), *Topolino e il fumetto Disney italiano. Storia, fasti, declino e nuove prospettive*, Latina, Tunué.
- TOURY, G., (2005), “Enhancing cultural changes by means of fictitious translations”, in Eva Hung (ed.), *Translation and cultural change: studies in history, norms and image-projection*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, pp. 3-18.
- VALERO-GARCÉS, C., (2008), “Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation and Production of Comic Books”, in Zanettin, F. (ed.), *Comics in Translation*, Manchester, St. Jerome Publishing, pp. 237-250.
- VELEZ, A., (2016), *Giochi di parole: dalla poesia ai fumetti passando per il giallo. Saggi su Desnos, San-Antonio, Asterix*, Palermo, Herbita Editrice.
- VELEZ, A. (2017), “Da Plop a Yiuk Yiuk : onomatopée, ideofoni e interiezioni ne Le Journal De Mickey, Picsou e Topolino dagli anni Trenta agli anni Settanta”, *In Verbis*, Roma, Carocci.
- VENUTI, L., (2008), *The Translator’s Invisibility*, Oxon: Routledge, (I ed 1995).
- VERDA, S., (1990), *La parola a Topolino. La lingua e lo stile del fumetto disneyano!*, Firenze, Italiano & oltre, La Nuova Editrice.
- ZANETTIN, F., (2008) “The Translation of Comics as localization”, in Federico Zanettin (ed.), *Comics in Translation*, Manchester, St Jerome.

Sitografia

<http://www.coa.inducks.org> (consultato il 04/04/2015).

<http://www.girodivite.it/antenati/xx1sec/fumetto1.htm> (consultato il 19/06/2015).

<http://www.papersera.net/articoli/botti> (consultato il 13/06/2015).

http://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/fumetti/Pietrini.html

Daniela Pietrini, *Paperus in fabula... tesori di lessico ludico* (consultato il 20/07/2015).