

I personaggi nella narrazione multimodale:
un caso di studio sul linguaggio visivo e
sulla caratterizzazione in un albo illustrato*

Eliisa Pitkäsalo
Università di Tampere (Finlandia)
(<eliisa.pitkasalo@tuni.fi>)

Riitta Oittinen
Università di Tampere (Finlandia)
(<riitta.oittinen@tuni.fi>)

Traduzione italiana di Antonio Donato Sciacovelli
Università di Turku (Finlandia)
(<antonio.sciacovelli@utu.fi>)

Abstract

Multimodal texts such as picturebooks are forms of artistic expression communicating through the combination of the modes of the verbal, the visual and the aural. Picturebooks are not far removed from comics: they both include not only images and written texts but also visual tools such as sound effects, text boxes, speech bubbles, bodily gestures, postures, and facial expressions, all of which reinforce the joint effect of the words and images. The aural mode is triggered during the reading process. Through these different modes, the reader experiences the joint narration of the verbal, the visual and the aural. This process makes the reader believe in and get an understanding of the characters and their characteristics. In our article, we examine how characters are built in a multimodal text and its translation. We illustrate the characterization in multimodal narration using the picturebook *Kettu, Pöllö ja punainen pallo* (Fox, Owl and the Red Ball) as an example.

Keywords

Characterization; children's literature; multimodality; reading experience; translation of multimodal texts

* Questo contributo è frutto di riflessioni comuni delle due autrici e nasce dalla loro collaborazione scientifica e artistica. Purtroppo, i paragrafi 3, 5, 6 sono da attribuire a Eliisa Pitkäsalo, mentre i paragrafi 1, 2 e 4 a Riitta Oittinen.



1. Premessa

Particolarmente importante, negli ultimi decenni, è la produzione di analisi relative alla letteratura per l'infanzia, grazie a ricerche scientifiche che hanno adottato e adottano varie prospettive, nel quadro di complesse trasversalità di approcci multidisciplinari (v. tra gli altri Lathey 2016; McMartin, van Coillie 2020; Puurtinen 1995; Verschueren, van Coillie 2006). L'attenzione da parte degli esperti di *Translation Studies* alle questioni relative alla traduzione di opere di letteratura per l'infanzia, ha inoltre prodotto una serie di studi che si accompagnano alla sempre maggiore produttività di un settore editoriale in continua crescita, caratterizzato da aspetti specifici relativi alle peculiarità del pubblico dei lettori, nonché all'evoluzione del gusto, alle raccomandazioni di natura sociale, psicologica, interculturale, e così via.

Nell'ambito di questo settore specialistico, si deve sottolineare l'importanza della ricerca scientifica di una delle autrici del presente articolo, Riitta Oittinen, che dal 1987 ha deciso di dedicarsi all'analisi dei complessi meccanismi di interazione tra immagine e parola, nei testi multimodali, e alle conseguenze di questa interazione nel lavoro di chi traduce letteratura per l'infanzia. Oittinen parte dalla considerazione della percezione che chi traduce ha del futuro giovane lettore, per studiare come le scelte traduttive ne vengano influenzate, seguendo quanto implicato nei concetti di dialogicità e di eteroglossia definiti a suo tempo da Bachtin: se è vero che ogni volta che immagine e parola (parole) appaiono in combinazione, questa combinazione ne modifica il significato, a maggior ragione, quando un'immagine viene accostata a un testo prodotto in una lingua diversa da quella originale, cambierà la comprensione dell'insieme. Inoltre, sappiamo che ogni lettore ha una concezione unica del mondo, che influisce sulla sua esperienza di lettura: i diversi lettori guardano lo stesso testo in modi diversi.

Emerge dunque la questione che, rispetto alle linee guida che generalmente si adottano per l'analisi della traduzione letteraria, nel caso dell'analisi della traduzione della letteratura per l'infanzia nella sua qualità multimodale, sarà necessario analizzare i diversi livelli di coesistenza tra elementi visivi e verbali, considerando i dettagli concreti degli elementi grafici, che si combinano in modi diversi con lingue diverse.

Alla linea analitica di Oittinen si accosta la prospettiva dell'altra autrice del presente articolo, Eliisa Pitkäsalo, che dal 2015 studia, sia individualmente che nel quadro di ricerche di gruppo, le qualità dei testi multimodali, con particolare attenzione al genere del fumetto nelle sue diverse declinazioni, dal punto di vista dell'analisi dei processi traduttivi e delle competenze dei traduttori di testi multimodali. Particolarmente importanti sono gli studi dedicati alla dimensione sociale e legale dell'impiego del fumetto in ambiti speciali, come la redazione di contratti di lavoro e la creazione di strumenti di assistenza sociale mirati ad alcune categorie 'deboli' (semianalfabeti, persone affette da problemi cognitivi).

La collaborazione tra le due studiose, particolarmente intensa dal 2018, si pone l'obiettivo di arricchire il panorama delle ricerche sulla traduzione di testi multimodali, con particolare attenzione alle dinamiche legate alla traduzione di albi illustrati per l'infanzia, mutuando i risultati delle analisi dedicate alla traduzione dei fumetti, per esempio negli studi sulla censura della letteratura per l'infanzia nell'Europa del secondo dopoguerra. Non è un caso che queste ricerche nascano in un ambiente accademico, quello finlandese, particolarmente attento a questi due generi, anche grazie alla rilevante importanza sociale di essi nel contesto finlandese e latamente scandinavo-baltico.

2. Multimodalità e obiettivi della ricerca

Il concetto di multimodalità si riferisce solitamente al polimorfismo di un testo o di un altro tipo di messaggio. Nel definire la multimodalità, è importante soffermarsi sui concetti di modo, mezzo e canale sensoriale, che in essa sono inclusi o ad essa sono strettamente correlati (cfr. Kaindl 2013, 260-261), nel riferimento, ad esempio, a un sistema di segni verbali o visivi utilizzati per comunicare qualcosa. In un messaggio multimodale, si combinano due o più modalità che interagiscono tra loro. Nel caso di un film, ad esempio, la narrazione visiva, la musica (colonna sonora) e la comunicazione verbale, formano un insieme di significato da cui non è possibile estrapolare una singola modalità, o a cui non è possibile aggiungere una nuova modalità, senza influenzare l'interpretazione del messaggio. Ciò viene illustrato da Tuominen *et al.* (2016, 11) con un esempio cinematografico.

co: l'interpretazione da parte dello spettatore di una scena in cui si vedono bambini giocare per strada, può cambiare radicalmente se si aggiunge, a commento delle immagini, una musica dai toni inquietanti. Un altro concetto chiave, secondo Kaindl (2013, 261), è quello di *medium*, ovvero la forma in cui un messaggio viene espresso. Ad esempio, possiamo intendere per mezzo linguistico di espressione di un messaggio il discorso (parlato), la scrittura o i segni. In terzo luogo, Kaindl (*ibidem*) menziona il canale sensoriale, cioè il senso attraverso il quale il messaggio viene presentato o percepito: vista, udito o tatto (si v. anche Tuominen *et al.* 2016, 11).

In questo articolo esaminiamo la multimodalità soprattutto dal punto di vista dell'interazione tra modalità visiva e verbale, concentrando la nostra analisi sul modo in cui la multimodalità viene strutturata negli albi illustrati e nei fumetti, nonché sugli strumenti tipici del fumetto utilizzati nei primi per descrivere, ad esempio, una sequenza intesa come progressione di eventi. Una serie di illustrazioni può essere utilizzata per mostrare il passare del tempo, il cambiamento del paesaggio e l'evoluzione dei personaggi. In questo tipo di serie di illustrazioni, gli eventi di solito seguono una progressione che va di momento in momento o di situazione in situazione (cfr. McCloud 1994, 70-72). Groensteen (2013, 52) sostiene del resto che molti albi illustrati potrebbero essere definiti fumetti.

Gli albi illustrati e i fumetti, sebbene diversi nella forma, sono molto simili nello stile, e questo ha un'influenza diretta anche su ciò che il traduttore deve tenere in considerazione nel suo lavoro. Ciò che accomuna fumetti e albi illustrati, è il modo in cui la narrazione viene costruita, con la combinazione di contenuti visivi e verbali. Tratto comune ad entrambi è anche il fatto di mettere in discussione alcune definizioni, nonché di infrangere alcuni confini (cfr. Nodelman 1999, 69-80; Oittinen *et al.* 2018, 15-21; Pitkäsalo 2020, 199). Un buon esempio di come sia labile il confine tra albo illustrato e fumetto è rappresentato dalla serie di albi illustrati opera di Mélanie Watt *Scaredy Squirrel* (2006; *Gastone lo scoiattolo fifone*, traduzione di Franca Tartaglia, 2010¹), in cui si utilizzano i mezzi tipici del genere fumetto, in modi diversi.

¹ *Squitto lo scoiattolo* è la denominazione utilizzata per la serie di cartoni animati liberamente tratta dagli albi illustrati di Mélanie Watt, mentre la traduzione, a cura di Franca Tartaglia, dell'albo *Scaredy Squirrel*, pubblicata da Mondadori nel 2010, s'intitola *Gastone lo scoiattolo fifone*.

La differenza più significativa tra albi illustrati e fumetti, risiede probabilmente nei modi della fruizione di queste opere: i primi vengono di solito creati per essere letti ad alta voce ai bambini, mentre gli autori di fumetti, anche quando scrivono per un pubblico di bambini, probabilmente non pensano precipuamente a come ‘suona’ un fumetto quando viene letto ad alta voce. Il lettore ha sempre un ruolo chiave: quali che siano le scelte fatte da autori, illustratori o traduttori di testi multimodali, i testi e il processo di creazione degli stessi devono essere considerati dal punto di vista del lettore. Sia l’autore che il traduttore devono essere consapevoli di quale sia il pubblico a cui è destinato il testo in questione: sappiamo infatti che la comprensione da parte del lettore (in questo caso il bambino) influisce sulle decisioni del traduttore (Oittinen 2004, 4).

Al fine di analizzare come vengono strutturati i personaggi in testi multimodali come albi illustrati e fumetti, utilizzando elementi verbali e visivi, esamineremo la caratterizzazione dei personaggi nella versione non ancora pubblicata dell’albo illustrato *Volpe, Gufo e la palla rossa* (testi di Riitta Oittinen ed Eliisa Pitkäsalo, illustrazioni di Riitta Oittinen) e nella sua traduzione in lingua inglese, poiché esiste anche una traduzione inglese – ancora in forma di bozza – dell’opera, *Fox, Owl and the Red Ball*, che è stata realizzata principalmente per case editrici non inglesi. Esistono diverse versioni della traduzione, che esamineremo nella sezione analisi. Le principali questioni su cui riflettiamo sono le seguenti: come vengono creati i personaggi, mediante parole e immagini? In che modo le modalità verbale e visiva creano un insieme coerente e in che misura possono contraddirsi? Cosa succede ai personaggi quando l’opera di cui fanno parte viene tradotta?

3. Linguaggio visivo, esperienza di lettura e traduzione

Al centro dell’interpretazione dei testi multimodali si trova la lettura: sia gli albi illustrati che i fumetti sono testi figurativi in cui le modalità verbale e visiva si intrecciano per formare un insieme strettamente interattivo. Quando, ad esempio, leggiamo un testo multimodale in bianco e

Nel testo in finlandese del presente contributo si fa riferimento, in particolare, alla traduzione in finlandese *Aaro-orava saa ystävänsä* (2008) dell’albo *Scaredy Squirrel Makes a Friend* (2007). (NdT)

nero, la nostra immaginazione aggiunge all'immagine le informazioni che mancano, in questo caso i colori (Spink 1990, 60-62; Oittinen 2000, 32, 101).

A questo insieme si aggiunge spesso l'elemento uditivo, poiché sia i libri illustrati che i fumetti contengono vari segni tipografici, come onomatopее e *balloon*, che descrivono suoni e che il lettore può 'ascoltare' mentre legge. Il lettore – e qui ci riferiamo anche a un lettore particolare come il traduttore – deve quindi essere in grado di riconoscere le diverse convenzioni d'uso del linguaggio, sia visivo che verbale, per comprendere i significati dell'insieme multimodale. Per linguaggio visivo intendiamo quello costituito dai mezzi tipici utilizzati nei fumetti, con cui si costruiscono significati anche negli albi illustrati.

Secondo McCloud (1994, 99), l'unità di base di un fumetto è il riquadro². Gli eventi di un fumetto sono suddivisi in riquadri, sia dal punto di vista spaziale che temporale: l'ordine dei riquadri indica l'ordine di lettura, inoltre la forma e la dimensione dei riquadri danno un'indicazione, tra l'altro, della durata degli eventi in essi rappresentati (ivi, 101-102). I riquadri svolgono sempre un ruolo centrale nella descrizione e nell'interpretazione della narrazione, anche se a volte presentano contorni sfumati.

Le pagine di un albo illustrato hanno una funzione simile a quella delle tavole di un fumetto, poiché creano un *continuum* narrativo (Oittinen, Pitkäsalo 2018, 105). Oltre alle immagini e al testo (elementi verbali), sia le tavole dei fumetti che le pagine degli albi illustrati contengono anche una quantità di segni grafici, come *balloon*, linee cinetiche, onomatopее e simboli particolari che, insieme agli elementi principali, contribuiscono a formare un insieme narrativo. Gli spazi tra i riquadri, i cosiddetti *gutter*, rappresentano un vuoto che il lettore riempie in base alle sue aspettative e alla sua visione generale del mondo (Zanettin 2008, 13; McCloud 1994, 68). È quindi importante ricordare che ogni lettura, compresa quella dei fumetti, si basa sempre sull'interpretazione e sulla diversità delle interpretazioni (cfr. Bassnett 2002, 36-37). Gli spunti visivi e verbali di un testo multimodale guidano il lettore in questo processo di interpretazione.

Per interpretare un'immagine, il lettore deve sapere come leggerla e quali sono le convenzioni del linguaggio visivo a cui l'immagine si

² Si utilizza qui il termine 'riquadro', più generico rispetto a 'vignetta'. (NdT)

conforma. Ad esempio, la sensazione di movimento può essere descritta attraverso l'uso di linee cinetiche, oppure onomatopee che attraversano i confini dei riquadri (Herkman 1998, 45-46; Manninen 1995, 38). Anche la comunicazione non verbale messa in essere dai personaggi – gesti e posture del corpo – può essere utilizzata per descrivere il movimento (Pitkäsalo 2016a, 57).

Oltre ai segni che indicano il movimento, all'immagine si riferiscono anche parti di discorso e altri elementi di testo verbale. Le parti di discorso sono presentate all'interno di *balloon*, la cui forma descrive il tipo di discorso (così che, ad esempio, un *balloon* a forma di nuvola rappresenta i pensieri). Se è vero che generalmente la dimensione e la forma delle lettere indicano il volume (in una gradazione che va dalla voce bassa alla voce alta), non dimentichiamo che la forma stessa del contorno del *balloon* indica non solo il tipo di discorso ma anche il volume del suono. Una linea tratteggiata indicherà una battuta che viene detta sottovoce. Inoltre, le tavole dei fumetti e le pagine degli albi illustrati possono contenere segni che indicano il luogo di ambientazione, oltre a elementi di testo che descrivono dettagli e spazi che contengono quanto detto dalla voce narrante. La somiglianza tra fumetto e albo illustrato è evidente anche nello spazio limitato disponibile per il testo verbale, in entrambi le tipologie di espressione artistica.

La limitatezza dello spazio implica delle conseguenze sul modo in cui gli elementi testuali (verbali) vengono tradotti: il traduttore deve cercare parole equivalenti che siano sufficientemente brevi (per entrare nello spazio a disposizione), pur esprimendo compiutamente ciò che l'immagine vuole trasmettere. Tradurre giochi di parole, ad esempio, può essere particolarmente impegnativo perché richiede che il lettore – in questo caso anche il traduttore – abbia una solida esperienza e familiarità sia con la lingua e la cultura di origine che con quella di destinazione. Sempre per motivi di spazio, di solito non è possibile spiegare un gioco di parole, ma è necessario trovare un'espressione equivalente nella lingua di destinazione, il che è spesso problematico, se un determinato gioco di parole non ha equivalenti nella lingua di destinazione (cfr. Zanettin 2010, 39, 46-48; Delabastita 1996, 134-135), e comporta quindi una perdita totale dell'effetto umoristico che c'è nel testo di partenza.

Il traduttore deve (ri)conoscere non solo lo stile e il contenuto verbale e visivo del testo, ma anche gli stati d'animo, gli atteggiamenti e le emozioni che esso vuole trasmettere. Gli indizi presenti nelle immagini e nelle parole sono importanti nella costruzione dei significati, poiché sia gli albi illustrati che i fumetti sono solitamente creati utilizzando almeno due sistemi di segni, quello verbale e quello visivo (cfr. Cohn 2013). La comprensione dei significati contenuti in entrambi è fondamentale per l'esperienza di lettura, ma diventa ancora più importante quando un testo multimodale viene tradotto in un'altra lingua. Per poter tradurre l'insieme dei due sistemi in un'altra lingua, il traduttore deve essere in grado di leggere i significati che nascono dall'interazione tra immagine e parola (Celotti 2008, 43; Kaindl 2011, 39; Oittinen *et al.* 2018, 27).

4. Mezzi usati per la caratterizzazione dei personaggi

I personaggi di finzione sono rappresentati in modi diversi nei vari generi e testi letterari. Nei romanzi che si richiamano a una visione realistica, ad esempio, l'obiettivo principale è creare personaggi il più possibile credibili e verosimili, aderenti al mondo reale (Pitkäsalo 2011, 93). È quindi comprensibile che i lettori si relazionino ai personaggi di finzione come a persone reali, anche se si tratta sempre e solo di rappresentazioni create dall'autore attraverso mezzi verbali – e anche visivi – e costruite dall'interpretazione del testo da parte del lettore (Culpeper, Fernandez-Quintanilla 2017, 95-96). In realtà, i personaggi di finzione hanno poco in comune con il mondo reale, anche se coinvolgono il lettore in una sorta di rapporto di interazione bidirezionale: chi legge costruisce in base alle proprie esperienze un personaggio, le cui azioni possono influenzare il lettore (*ibidem*). Allo stesso tempo, la realtà fittizia dei personaggi si riflette sul lettore per come viene interpretata da quest'ultimo (Docherty 1983, 82-93; Pitkäsalo 2011, 94). Secondo Culpeper e Fernandez-Quintanilla (2017, 97), il personaggio fittizio si differenzia da quello reale in quanto il primo non può e non è destinato a svilupparsi al di fuori della storia, ma è per così dire 'completo', così come viene presentato nel testo letterario.

I personaggi di finzione (che siano persone, animali oppure oggetti) possono essere creati in molti modi diversi. Nella maggior parte dei casi,

un personaggio ha un nome, un carattere e un aspetto esteriore determinati. Il modo in cui il personaggio si muove e parla, influisce sul corso degli eventi, sul modo in cui agisce, nonché su ciò che gli accade nella storia di cui fa parte (Bertills 2003, 51; Oittinen 2004, 101-104).

I nomi dei personaggi non danno al lettore solo un'idea del loro carattere, ma anche delle loro relazioni reciproche nella storia narrata (Bertills 2003, 72). Nomi particolari possono essere del tutto immaginari, come Ih-Oh (ingl. Eeyore) nelle opere che hanno come protagonista Winnie-the-Pooh³ di A. A. Milne ed Effy (ingl. Heffalump) nel film di animazione *Winnie the Pooh e gli Efelanti* (Walt Disney, 2005). I nomi a volte forniscono alcune informazioni sul personaggio in questione. A differenza di quel che accade nella letteratura per adulti, negli albi illustrati per bambini spesso si danno ai personaggi nomi diversi a seconda della lingua dei lettori a cui essi sono destinati. I nomi sono elementi fondamentali per i piccoli lettori, perché un nome tradotto o 'localizzato', permette al bambino di identificarsi maggiormente con il personaggio che lo porta. In ogni caso, il libro nel suo complesso, e la storia che esso racconta, influenzeranno sempre il modo in cui il traduttore 'tratterà' i nomi propri (Nord 2003, 183).

Nella narrativa di finzione, i personaggi di solito comunicano tra loro (Borodo 2015, 24). La comunicazione coinvolge ben più elementi di quelli che costituiscono un dialogo: movimenti, espressioni facciali, gesti e posture, nonché quello che il testo multimodale utilizza pescando dal repertorio di meccanismi già noti per la narrazione cinematografica, come i primi piani e i campi lunghi. Ad esempio, quando il lettore vede una serie di immagini fisse, capisce che si trova di fronte a una sequenza che rappresenta un movimento. Allo stesso modo, chi legge riconosce come suono l'effetto sonoro creato da elementi verbali e visivi. A un personaggio si possono attribuire caratteristiche diverse e descriverlo in modi diversi: ad esempio, la voce e il carattere possono essere descritti utilizzando differenti caratteri, dimensioni e altri elementi grafici (Pitkäsalo 2017).

³ La pubblicazione del 1960, nella traduzione italiana a cura di Maria Cristina Gaetani e Ida Omboni, dell'opera *The World of Pooh* con il titolo *Winnie-Puh l'orsetto*, utilizza altre denominazioni dei personaggi: in questo caso il somarello Ih-Oh si chiama Isaia. (NdT)

Il mondo interiore dei personaggi – le loro emozioni, i loro atteggiamenti – è espresso nei fumetti e negli albi illustrati mediante gesti ed espressioni. In particolare, le espressioni che descrivono le cosiddette emozioni primarie (rabbia, disgusto, paura, gioia, tristezza e sorpresa) sembrano essere universali, cioè indipendenti dalla cultura, dalla lingua e dall'età (Ekman, Sorenson, Friesen 1969; Pitkäsalo 2020, 204). Esistono naturalmente numerose emozioni e diversi modi di esprimerle, come sottolinea McCloud (2006, 84-85). L'artista è in grado di rappresentare un'ampia gamma di emozioni combinando gli elementi che descrivono le emozioni di base. È interessante notare, come sottolinea Schneller (1992, 216), che la comunicazione non verbale, come quella che avviene con l'uso delle espressioni facciali, sostituisce la comunicazione verbale se l'intenzione è quella di evitare l'uso delle parole o se le parole non sono sufficienti a descrivere le emozioni. In altre parole, la comunicazione non verbale ha anche un aspetto sociale: attraverso le espressioni facciali e i gesti è possibile esprimere il desiderio di partecipazione di un personaggio, o di mostrare simpatia. Questo tipo di messaggio non verbale può essere trasmesso sia nel contenuto visivo degli albi illustrati che in quello dei fumetti.

Gesti, espressioni facciali e posture indicano, ad esempio, se un personaggio ha un atteggiamento amichevole, indifferente o sospettoso nei confronti di un altro (Borodo 2015, 24). Questo tipo di comunicazione non verbale a volte concorda con la narrazione, a volte implica una contraddizione tra il contenuto verbale e quello visivo. In questo modo si rafforzerà l'impressione che il lettore avrà del carattere e dell'aspetto esteriore dei personaggi, così come delle relazioni tra essi (Pitkäsalo 2016b, 440).

È importante sottolineare che i gesti in particolare sono anche culturo-specifici e vengono utilizzati con significati diversi nelle diverse culture. Riconoscere i gesti, le espressioni facciali e le posture del corpo, è particolarmente importante quando si traduce in una lingua la cui cultura è molto lontana da quella di partenza. Ciò influisce anche sulla caratterizzazione dei personaggi e sul modo in cui essa viene trasmessa nella traduzione, poiché la caratterizzazione dei personaggi può cambiare notevolmente se la comunicazione non verbale viene presentata in modo diverso da quello che nella cultura di partenza è abituale. Si pensi ad esempio ai segnali indicati

dalla postura delle dita (delle mani), che possono avere i significati più diversi: un dito che indica la tempia può significare 'sei intelligente', 'sei stupido', 'sei pazzo', 'penso', 'ricordo' o 'pensa!', a seconda della cultura di riferimento (Schneller 1992, 226). Chi traduce fumetti e/o albi illustrati, deve quindi prestare attenzione ai significati specifici della cultura in cui sono espressi i messaggi non verbali veicolati da gesti, espressioni facciali e posture del corpo.

5. La caratterizzazione dei personaggi nell'albo illustrato *Volpe, Gufo e la palla rossa*

Volpe, Gufo e la palla rossa è un albo illustrato (ancora inedito), composto dai testi di Riitta Oittinen ed Eliisa Pitkäsalo, e dalle illustrazioni di Riitta Oittinen. La storia parla di conflitti e di affetti, di situazioni in cui avviene di perdersi e di ritrovarsi e, soprattutto, di amicizia. Al centro della narrazione si trova la turbolenta vita quotidiana dei due amici Volpe e Gufo. Nell'intenzione delle autrici, i nomi dei personaggi non ne descrivono il carattere, ma indicano soltanto la loro identità animale. La voce narrante usa, per indicare i due personaggi, il pronome dimostrativo *se* (che corrisponde all'inglese *it*), perché è naturale usare questo pronome del registro colloquiale della lingua finlandese (che viene utilizzato anche per indicare delle persone, quindi in sostituzione del pronome personale *hän*), per riferirsi agli animali protagonisti dell'albo illustrato. Inoltre, la forma colloquiale avvicina maggiormente i personaggi al lettore. Dal punto di vista del traduttore (in questo caso in lingua inglese), l'uso di questa forma neutra rende più agevole la traduzione verso una lingua in cui i pronomi di terza persona hanno sia una forma femminile che maschile.

Volpe e Gufo sono legati da profonda amicizia, ma possono anche ferocemente litigare tra loro: sarà infatti un'animata discussione a far sì che Gufo voli via, allontanandosi per un certo tempo da Volpe. Alla fine, però, l'insostenibilità della situazione di lontananza farà sì che Gufo torni dal suo amico.

Vedremo adesso quali sono gli elementi del linguaggio visivo del fumetto che vengono utilizzati in questo albo illustrato, determinando in quale modo essi influiscono sulla caratterizzazione dei personaggi e quali sfide pongono al momento della traduzione del libro in lingua inglese.

5.1. Strisce e ripetizione di immagini

Nell'opera in questione, i personaggi Volpe e Gufo sono costruiti in molti modi diversi. Uno di questi comporta l'uso di meccanismi tipici del fumetto: ad esempio, in alcuni passaggi della narrazione viene utilizzato il tipico formato del fumetto, una striscia formata da tre riquadri. Inserite nel contesto della narrazione, le strisce hanno lo scopo di rappresentare l'indole di Volpe e Gufo. In tutte le strisce, la transizione tra i riquadri è un passaggio tra due momenti (cfr. McCloud 1994, 70-72). La striscia di seguito (Figura 1) presenta l'instancabile lotta di Gufo contro il vento e la tempesta.



Figura 1 – Gufo vola nel mezzo della tempesta.

Questa serie di immagini, che rappresenta come Gufo vola prima sotto la pioggia, per poi finire nel mezzo di una tempesta di neve, illustra non soltanto la lunghezza del viaggio affrontato, ma soprattutto il carattere del personaggio. Il contenuto verbale (le didascalie) delle immagini («Venne la tempesta.»; «Venne il temporale.»; «Venne la bufera.») sottolinea la tenacia di Gufo e, in questa fase, la sua lotta disperata contro il vento e la tempesta.

Nella traduzione in inglese si è voluto mantenere lo stesso ritmo («There was rain.»; «There was storm.»; «There was snowstorm.»), affinché il testo di arrivo comunicasse al lettore la condizione di Gufo, in balia delle intemperie.

Una rappresentazione altrettanto enfatica del carattere di un personaggio, è evidente nella seconda serie di immagini (Figura 2), in cui Volpe aspetta insistentemente il ritorno di Gufo.



Figura 2 – Volpe attende Gufo.

Syksy
meni.
Kettu
odotti.
Tuli
talvi.
Kettu
odotti.

Anche questa figura descrive il passare del tempo: Volpe rimane in attesa di Gufo e non si arrende, nonostante il passare del tempo e il variare delle condizioni atmosferiche. L'accumularsi della neve sul muso di Volpe illustra non solo il passare del tempo, ma anche quanto questo personaggio senta la mancanza del suo amico. Il contenuto verbale affiancato all'immagine («Passò l'autunno. Volpe aspettava. Venne l'inverno. Volpe aspettava.») sottolinea la volontà risoluta con cui Volpe attende Gufo, e la stessa scansione è nella traduzione in lingua inglese («The autumn passed by. Fox was waiting. The winter came by. Fox was waiting.»).

La terza striscia di tre riquadri (Figura 3) presenta un momento del viaggio di Gufo, quello dell'arrivo in un faro abitato da un ragno.



Kappas, kukas se siinä!

Mitä siinä möllötät?

Krääh! Typerä ötökkä!

Figura 3 – Gufo e il ragno.

Questa striscia intende sviluppare ulteriormente la rappresentazione del carattere del personaggio Gufo, raccontando altri dettagli della sua indole e presentandolo alla luce di una serie di emozioni. Il contenuto verbale delle didascalie evidenzia il mutare del suo atteggiamento: in un primo momento è felice di vedere che qualcuno vive nel faro, per questo si mostra amichevole e vorrebbe parlare con il ragno («Guarda un po' chi abbiamo qui!»). Nel secondo riquadro, Gufo è perplesso nei confronti dell'abitante del faro, che non reagisce in alcun modo («Perché non dici niente?»). Infine, nel terzo riquadro, Gufo è ormai arrabbiato con il ragno che lo fissa: emette un verso acutissimo (a cui aggiunge «Stupido vermetto!») e il ragno si allontana oscillando, attaccato al filo a cui è sospeso. La didascalia di questo riquadro presenta anche l'unica onomatopea dell'albo illustrato, il verso *Krääh!* L'immagine mostra chiaramente quanto forte e fragoroso sia il verso prodotto da Gufo: mediante l'effetto sonoro, viene enfatizzata l'illusione della potenza del grido.

Nella traduzione si è cercato di preservare sia il ritmo del contenuto verbale, che la descrizione del cambiamento dell'atteggiamento di Pöllö, da giocoso a collerico: «Well well, Who have we here?»; «Why don't you say something?»; «Croak! You silly thing!».

L'albo illustrato utilizza inoltre un meccanismo di ripetizione delle immagini paragonabile a quello tipico delle strisce a fumetti, per esempio nella descrizione di come Gufo cade sull'isola del faro, illustrata da una serie di immagini ripetute (Figura 4).



Figura 4 – Gufo cade sull'isola del faro.

Le caratteristiche della caduta sono sottolineate dal contenuto verbale della didascalia dell'immagine: «...vide una luce brillante e una casa alta...»: Gufo vede la luce del faro, è stanco del viaggio e il suo volo finisce lì, cadendo sull'isola del faro. Le posture del corpo e le linee cinetiche indicano i movimenti compiuti durante la caduta.

Nell'immagine seguente, dove appaiono sia la ripetizione che l'indicazione del movimento, si notano le lettere scritte da Volpe e Gufo che volano nell'aria, per raggiungere gli amici rattristati dalla separazione (Figura 5).



Annatko anteeksi?
Minä olen ihan pöllö,
kirjoitti Kettu.
Minähän se pöllö olen,
kirjoitti Pöllö.
Tuletko takaisin?
Tulen, tulen.
Koska lähdet?
Kohta lähden.
Koska tulet?
Pian tulen.
Ja vihdoin...

Figura 5 – Volpe e Gufo si scrivono.

Le lettere volano come uccelli nel vento, creando una sensazione di movimento continuo. L'immagine mostra anche quanto la sensazione di mancanza reciproca aumenti, e come a poco a poco si perdonino. Nel testo della didascalia accanto all'immagine leggiamo ciò che Volpe e Gufo si sono scritti. Le parole («Mi perdoni? Mi sento stupido come un gufo, scrisse Volpe» / «Ma sono io quel gufo, scrisse Gufo» / «E tornerai?» / «Torno, torno» / «E quando parti?» / «Presto!» / «Quando arrivi?» / «Presto!» / «E finalmente...») sottolineano il messaggio visivo che l'immagine vuole trasmettere. La traduzione intende conservare questa successione che include un importante cambiamento: a «Fox wrote», «Owl replied» e «Fox asked», seguono le esclamazioni «Yes yes!» e «Soon soon!».

5.2. Espressioni, gesti e posture del corpo

Un altro modo per caratterizzare un personaggio è aggiungere espressioni facciali, gesti e posture del corpo, che ne descrivano il carattere. Le Figure 6 e 7 sono tratte dall'illustrazione della situazione di conflitto presente nella storia: Gufo ha perso la sua palla rossa e accusa Volpe di averla rubata. Volpe, a sua volta, si arrabbia con Gufo.



En minä
tiedä.
Tiedätpäs!
Enpäs tiedä!
Tiedätpäs!

Figura 6 – Gufo incolpa Volpe.⁴



Minä
en ole
varas!!!

Figura 7 – Volpe è arrabbiata con Gufo.⁵

⁴ Nella didascalia si legge: «Non lo so!» / «Ma sì che lo sai!» / «Ma no, non lo so!» / «Sì che lo sai!». (NdT)

⁵ Nella didascalia si legge: «Io non sono un ladro!». (NdT)

Con il progredire della situazione, i personaggi oscillano avanti e indietro a seconda del lato più attivo nel corso della disputa: chi è arrabbiato si sporge in avanti con espressione accusatoria, mentre chi viene attaccato, indietreggia rassegnato.

Nella traduzione delle didascalie relative alla Figura 6, l'atteggiamento aggressivo di Gufo si evince dall'immagine, non tanto dalle parole, di per sé abbastanza neutre: «I don't know. Yes you do. No I don't.». Nella Figura 7, in cui la situazione emozionale si capovolge – Volpe è infuriata di fronte a un Gufo arrendevole –, la traduzione segue fedelmente il testo nella didascalia originale: «Non sono un ladro!».

La Figura 8 rappresenta la scena in cui Gufo torna a casa da Volpe.



Hei
Pöllö!
Hei
Kettu!

Figura 8 – Gufo torna a casa.

Anche in mancanza di contenuti verbali, semplicemente basandosi sulla comunicazione non verbale, appare chiaro che Volpe sta dando il benvenuto a Gufo. L'espressione di Volpe è disponibile e amichevole, l'animale si protende con le zampe tese verso Gufo. Quest'ultimo, invece, ha un aspetto stanco e trasandato: se non avessimo il testo che accompagna l'immagine («Ciao Gufo!» / «Ciao Volpe!»), non saremmo certi che questo personaggio sia davvero felice di vedere l'altro e che il tono con cui risponde al saluto, sia allegro. Anche la traduzione con «Hello Fox!» di questo saluto, esprime chiaramente la gioia di Gufo.

5.3. Discorso e traduzione

Negli albi illustrati, come nei fumetti, una certa quantità di spazio è messa a disposizione dell'inserimento di elementi testuali, ovvero di parti di discorso. Nell'albo illustrato che stiamo esaminando, sia i dialoghi che quanto espresso dalla voce narrante, sono inseriti accanto o sotto le immagini, in un sottoriquadro di testo non individuato da contorni espliciti. Per quel che attiene al lavoro del traduttore, si tratta di un elemento determinante e limitante, poiché chi traduce deve inserire la sua traduzione nello spazio assegnato al testo, in modo da preservare il ritmo della narrazione. È inoltre importante tenere presente che in un albo illustrato, soprattutto se destinato ai bambini, il contenuto verbale che descrive la caratterizzazione dei personaggi, solitamente supporta le immagini. Alcune difficoltà sono sorte per la traduzione in lingua inglese del contenuto della didascalia della Figura 9.

Väliin
Kettu
pöllöili
ja Pöllöä
ketutti.



Figura 9 – Volpe sta gufando e Gufo sta volpando.⁶

La didascalia della Figura 9 contiene un gioco di parole che funziona in finlandese, ma non in inglese. È importante che venga mantenuto il

⁶ La traduzione in lingua italiana della didascalia ha il semplice obiettivo di mostrare la disposizione chiasmatica dell'uso di verbi (che contengono un riferimento ai personaggi) e soggetti. (NdT)

riferimento alla natura dei due personaggi, poiché l'immagine mostra chiaramente una volpe in vena di scherzare (v. il significato del verbo finlandese *pöllöillää*) e un gufo scontroso (v. il significato del verbo finlandese *ketuttaa*). Nella prima possibile traduzione in lingua inglese, «Sometimes Fox was hilarious and Owl was precarious», troviamo una rima apprezzabile, ma le parole non descrivono adeguatamente i personaggi. Anche nella seconda possibilità di traduzione abbiamo una rima: «Sometimes the Fox was happy. And the Owl was sappy. Sometimes the other way around», ma ancora una volta non otteniamo la descrizione completa dei personaggi, anzi il testo contraddice l'immagine, con la possibilità di creare confusione in chi legge. Nel terzo tentativo di traduzione, «The owl felt quite a bit angry, while the fox was acting all daftly», nonostante la rima ottenuta non sia perfetta, il testo della didascalia aderisce meglio al contenuto dell'immagine.

Lo stesso gioco di parole, con la variante nominale del chiasmo verbale appena descritto, si trova anche nella Figura 5 («Minä olen ihan pöllö, kirjoitti Kettu. Minähän se pöllö olen, kirjoitti Pöllö.») e viene restituito, nella traduzione in lingua inglese, ricorrendo all'allitterazione, che conferisce un ritmo particolare: «Fox wrote: I'm stupid and silly. Owl replied: No, it's me, I'm stupid and silly.».

6. Conclusioni

Nel nostro articolo abbiamo preso in considerazione le caratteristiche di multimodalità degli albi illustrati e i mezzi con cui i personaggi possono essere costruiti in opere di questo genere, nonché la loro resa nella traduzione. L'analisi mostra che i mezzi con cui si strutturano i significati in un albo illustrato sono, o possono essere, almeno in parte gli stessi del linguaggio visivo in un fumetto. In un albo illustrato, i personaggi sono costruiti sia verbalmente che visivamente, e un'interpretazione finale della natura dei personaggi può essere fatta soltanto considerando l'interazione tra immagini e testo, perché – se isolati – i messaggi trasmessi dalle immagini e dal testo, possono essere contraddittori. Sebbene la storia sia costruita in modo collaborativo dall'autore dei testi e dall'illustratore, solo nella situazione di lettura la storia prende vita e viene interpretata dal lettore. Inoltre, il

processo di lettura di un testo multimodale spesso include una modalità uditiva, nel senso che il lettore può immaginare i suoni che animano la narrazione, sulla base dei dialoghi, dei personaggi presentati visivamente e anche degli effetti sonori, quando il testo viene letto ad alta voce. Tutte e tre le modalità si combinano nella situazione di lettura e influenzano il modo in cui, ad esempio, i personaggi vengono costruiti e interpretati dal lettore.

Un traduttore è anche un lettore, che legge un'opera, la interpreta e quindi traduce la propria interpretazione in un'altra lingua. In questo processo, il traduttore deve far ricorso a molte competenze, oltre a quelle puramente linguistiche. Nella maggior parte dei casi, le immagini e gli elementi testuali, in un albo illustrato, raccontano la stessa storia, ma possono anche contraddirsi. Questa contraddizione interna può portare il lettore di un testo che combina immagini e parole – e anche il traduttore, in quanto lettore – a cercare il messaggio centrale della storia su più livelli, rispetto a quanto accade al lettore di un testo fatto soltanto di elementi verbali. Infatti, non soltanto il lettore di un albo illustrato deve comprendere come le immagini e le parole si combinino e si condizionino reciprocamente, ma deve anche essere in grado di interpretare i significati veicolati dagli aspetti culturospecifici delle immagini – per esempio i gesti, le posture e le espressioni facciali – e di trasferire questi significati in un altro contesto linguistico e culturale.

A conclusione della nostra analisi abbiamo considerato anche la traduzione in lingua inglese (*Fox, Owl and the Red Ball*) dell'albo illustrato *Kettu, Pöllö ja punainen pallo*. Uno dei risultati della nostra disamina è stato mostrare che i personaggi cambiano almeno un po' durante il processo di traduzione: infatti, anche Volpe e Gufo sono cambiati, perché durante il processo di traduzione, chi traduce reinterpreta continuamente il testo e adotta strategie basate sulla propria interpretazione. In questo processo, gli elementi verbali e visivi non appaiono mai isolati, ma interagiscono e si completano a vicenda. Ciò crea un'illusione relativa agli eventi ed ai personaggi, che porta il traduttore a creare un mondo di personaggi nel testo tradotto. Lo scopo di questo processo è anche far sì che il lettore dell'opera in traduzione riesca a dar forma alla propria interpretazione dei personaggi, li consideri credibili e li comprenda.

Riferimenti bibliografici

- Bassnett, Susan. 2002. *Translation Studies*. London-New York: Routledge.
- Bertills, Yvonne. 2003. *Beyond Identification. Proper Names in Children's Literature*. Turku: Åbo Akademi University Press.
- Borodo, Michał. «Multimodality, Translation and Comics». *Perspectives: Studies in Translatology* vol. 23, n. 1 (2015): 22-41. DOI: <<http://dx.doi.org/10.1080/0907676X.2013.876057>> (02/2024, open access).
- Celotti, Nadine. 2008. «The Translator of Comics as a Semiotic Investigator». In *Comics in Translation*, a cura di Federico Zanettin, 33-49. Manchester: St. Jerome.
- Cohn, Neil. 2013. *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London-New Delhi-New York-Sydney: Bloomsbury.
- Culpeper, Jonathan, Carolina Fernandez-Quintanilla. 2017. «Fictional characterization». In *Pragmatics of Fiction*, a cura di Miriam A. Locher e Andreas H. Jucker, 93-128. Berlin: de Gruyter.
- Delabastita, Dirk. 1996. «Introduction». In *Wordplay and Translation*, a cura di Dirk Delabastita. Special issue of *The Translator*, 127-139. Manchester: St. Jerome.
- Docherty, Thomas. 1983. *Reading (Absent) Character. Towards a Theory of Characterization in Fiction*. Oxford: Clarendon Press.
- Ekman, Paul, E. Richard Sorenson, Wallace V. Friesen. «Pan-Cultural Elements in Facial Displays of Emotion». *Science* vol. 164 (1969): 86-88. DOI: <<https://doi.org/10.1126/science.164.3875.86>>.
- Groensteen, Thierry. 2013. *Comics and Narration*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Herkman, Juha. 1998. *Sarjakuovan kieli ja mieli* [Il linguaggio e il ragionamento del fumetto]. Tampere: Vastapaino.
- Kaindl, Klaus. 2011. «Comics in Translation». In *Handbook of Translation Studies*. Vol. 1, a cura di Yves Gambier e Luc van Doorslaer, 37-40. Amsterdam-Philadelphia: John Benjamins.
- . 2013. «Multimodality and translation». In *The Routledge Handbook of Translation Studies*, a cura di Carmen Millán e Francesca Bartrina, 257-269. London: Routledge.
- Lathey, Gillian. 2016. *Translating Children's Literature*. London-New York: Routledge.

- Manninen, Pekka A. 1995. *Vastarinnan välineistö: sarjakuvaharrastuksen merkityksestä* [Strumenti della resistenza: sul significato della lettura dei fumetti come hobby]. Tesi di dottorato. Tampere: Tampere University Press.
- McCloud, Scott. 1994. *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York: Harper-Collins Publishers.
- McMartin, Jack, Jan Van Coillie. 2020. *Children's Literature in Translation: Texts and Contexts*. Leuven: Leuven University Press.
- Milne, Alan Alexander. 1957. *The World of Pooh*. Con le illustrazioni di E. H. Shepard. New York: Dutton. Traduzione italiana di Maria Cristina Gaetani e Ida Omboni. *Winny-Puh l'orsetto*. Milano: Garzanti Editore, 1960.
- Nodelman, Perry. 1999. «Decoding the Images: Illustrations and Picture Books». In *Understanding Children's Literature*, a cura di Peter Hunt, 69-80. London-New York: Routledge.
- Nord, Christiane. «Proper Names in Translations for Children: *Alice in Wonderland* as a Case in Point». *Meta* vol. 48, nn. 1-2 (2003): 182-196. URL: <<https://id.erudit.org/iderudit/006966ar>>, DOI: <<https://doi.org/10.7202/006966ar>> (02/2024, open access).
- Oittinen, Riitta. 2000. *Translating for Children*. New York: Garland.
- . 2004. *Kuvakirja kääntäjän kädessä* [L'albo illustrato nelle mani del traduttore]. Helsinki: Lasten Keskus.
- Oittinen, Riitta, Anne Ketola, Melissa Garavini. 2018. *Translating Picturebooks: Revoicing the Verbal, the Visual and the Aural for a Child Audience*. London-New York: Routledge.
- Oittinen, Riitta, Eliisa Pitkäsalo. 2018. «Creating Characters in Visual Narration: Comics and Picturebooks in the Hands of the Translator». In *Search of Meaning – Literary, Linguistic, and Translational Approaches to Communication*, a cura di Hanne Juntunen, Kirsi Sandberg e Kübra Kocabaş, 101-126. Tampere Studies in Language, Translation and Literature, Series A1. Tampere: University of Tampere. URL: <<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0919-0>> (02/2024, open access).
- Oittinen, Riitta, Eliisa Pitkäsalo. Inedito. *Kettu, Pöllö ja punainen pallo* [Volpe, Gufo e la palla rossa], testi di Riitta Oittinen ed Eliisa Pitkäsalo, illustrazioni di Riitta Oittinen. Traduzione inglese delle autrici. *Fox, Owl and the Red Ball*.
- Pitkäsalo, Eliisa. 2011. *Kalevalaiset sankarit nykymaailman menossa: tutkimus Johanna Sinisalon kirjasta Sankarit* [Gli eroi kalevaliani nel mondo contemporaneo: uno studio sull'opera *Eroi* di Johanna Sinisalo]. *Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja*, 104. Jyväskylä: University of Jyväskylä. URL: <<https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/37014>> (03/2024, open access).

- . 2016a. «Sarjakuvan nonverbaaliset viestit ja lukemiskokemus» [Comunicazione non verbale ed esperienza di lettura del fumetto]. In *Kääntäminen, tulkkaus ja multimodaalisuus. Menetelmiä monimuotoisten viestien tutkimiseen* [Traduzione, interpretazione e multimodalità. Metodi per la ricerca scientifica applicata alla comunicazione multimodale], a cura di Eliisa Pitkäsalo e Nina Isolahti, 49-72. Tampere Studies in Language, Translation and Literature, Series B3. Tampere: University of Tampere. URL: <<https://trepo.tuni.fi/handle/10024/98951>> (03/2024, open access).
 - . 2016b. «Tulkitse kuva! Eleet ja ilmeet sarjakuvassa» [Interpreta l'immagine! Gesti ed espressioni facciali nel fumetto]. In *Teksti ja tekstuaalisuus, Text och textualitet, Text and Textuality, Text und Textualität. VAKKI-symposiumi XXXVI. Vaasa 11.–12.2.2016*, a cura di Pia Hirvonen, Daniel Rellstab e Nestori Siponkoski, 438-449. Vaasa: VAKKI. URL: <https://www.vakki.net/publications/no7_eng.html> (03/2024, open access).
 - . 2017. «Ääniä ja liikettä elokuvan ja sarjakuvan hybrideissä» [Suoni e movimento in opere ibride tra film e fumetto]. In *Ääniä, Röster, Voices, Stimmen*, a cura di Nicole Keng, Anita Nuopponen e Daniel Rellstab, 169-180. Vaasa: VAKKI. URL: <https://www.vakki.net/publications/no8_eng.html> (03/2024, open access).
 - . 2020. «Työsopimus kuvina – oikeudellisen asiakirjan saavutettavuus» [Contratto di lavoro in immagini: sull'accessibilità del documento legale]. In *Työelämän viestintä III, Arbetslivskommunikation III, Workplace Communication III, Kommunikation im Berufsleben III*. VAKKI Publications 12, a cura di Heidi Hirsto, Mona Enell-Nilsson, Hannele Kauppinen-Räisänen e Nicole Keng, 197-210. Vaasa: VAKKI. URL: <<https://vakki.net/index.php/2020/12/31/workplace-communication-iii/>> (03/2024, open access).
- Pooh's Heffalump Movie* [*Winnie the Pooh e gli Efelanti*], film d'animazione diretto da Frank Nissen, prodotto da Walt Disney Pictures e DisneyToon Studios e distribuito da Buena Vista International, 2005.
- Puurtinen, Tiina. 1995. *Linguistic Acceptability in Translated Children's Literature*. Tesi di dottorato, Università di Joensuu, Pubblicazioni della Facoltà di Scienze Umanistiche, 15. Joensuu: Joensuun yliopisto.
- Schneller, Raphael. 1992. «Many Gestures, Many Meanings. Nonverbal Diversity in Israel». In *Advances in Nonverbal Communication. Sociocultural, Clinical, Esthetic and Literary Perspectives*, a cura di Fernando Poyatos, 213-233. Amsterdam-Philadelphia: John Benjamins.
- Spink, John. 1990. *Children as Readers. A Study*. London: Clive Bingley, Library Association Publishing Limited.

- Tuominen, Tiina, Maija Hirvonen, Anne Ketola, Eliisa Pitkäsalo e Nina Isolahti. 2016. «Katsaus multimodaalisuuteen käännöstieteessä» [Un'introduzione alla multimodalità negli studi sulla traduzione]. In *Kääntäminen, tulkkaus ja multimodaalisuus. Menetelmiä monimuotoisten viestien tutkimiseen* [Traduzione, interpretazione e multimodalità. Metodi per la ricerca scientifica applicata alla comunicazione multimodale], a cura di Eliisa Pitkäsalo e Nina Isolahti, 11-24. Tampere Studies in Language, Translation and Literature, Series B3. Tampere: University of Tampere. URL: <<https://trepo.tuni.fi/handle/10024/98951>> (03/2024, open access).
- Verschueren, Walter T., Jan Van Coillie, a cura di. 2006. *Children's Literature in Translation: Challenges and Strategies*. Manchester: St. Jerome.
- Watt, Mélanie. 2006. *Scaredy Squirrel* [*Gastone lo scoiattolo fifone*]. Illustrazioni di Mélanie Watt. Tonawanda, NY: Kids Can Press. Traduzione italiana di Franca Tartaglia. *Gastone lo scoiattolo fifone*. Milano: Mondadori, 2010.
- . 2008. *Aaro-orava saa ystävän* [Aaro lo scoiattolo trova un amico]. Illustrazioni di Mélanie Watt. Traduzione a cura di Riitta Oittinen. Kärkölä: Pieni Karhu. Orig. Watt, Mélanie. *Scaredy Squirrel Makes a Friend*. Toronto: Kids Can Press, 2007.
- Zanettin, Federico. 2008. «Comics in Translation: An Overview». In *Comics in Translation*, a cura di Federico Zanettin, 200-219. Manchester: St. Jerome.
- . 2010. «Humour in Translated Cartoons and Comics». In *Translation, Humour and the Media*, a cura di Delia Chiaro. New York: Bloomsbury.