

Marta Chmielewska

Università Niccolò Copernico di Toruń

I suoni disegnati come elemento tipico dei fumetti.

Le onomatopее nei fumetti italiani e polacchi – aspetto contrastivo.

Il fumetto viene oggi giustamente considerato un modo di raccontare, un'espressione autonoma e indipendente. Occupando un posto significativo tra i mezzi di comunicazione di massa, è un divulgatore delle innovazioni linguistiche e in particolare fa da intermedio tra la lingua letteraria e il linguaggio parlato, si rivolge ad un vasto pubblico con vari generi narrativi (comico, avventura, poliziesco, fantastico, orrore, erotico ecc.).

Perché un disegno accompagnato da un testo possa essere definito fumetto è necessario che il testo e l'immagine siano in stretta dipendenza e connessione reciproca. Nel fumetto la parola, oltre a raccontare la trama con dialoghi e commenti, esprime anche suoni, voci, rumori, e soprattutto si adatta ad essere disegnata. Il disegno invece non solo illustra, ma si fa segno, codice da decifrare, diventa un linguaggio vero e proprio e allo stesso modo portatore di significato (Barbieri 1991).

Nei *comics* questa stretta interdipendenza tra codice iconico (la parte disegnata) e codice verbale (il testo scritto) fa sì che il disegno diventi parte integrante del racconto e non una semplice aggiunta decorativa. I codici iconici sono gli elementi che primi vengono percepiti e riconosciuti nello scorrere delle pagine di una storia a fumetti, mentre le parole hanno un ruolo sussidiario e non sempre indispensabile. Ma sebbene la più forte impressione venga data dall'immagine, è il testo scritto che principalmente ordina e rende comprensibile

lo svolgimento dell'azione. Inoltre, è grazie alle parole nei *balloons* e nelle didascalie che le immagini si uniscono in una sequenza logica e che acquistano spessore temporale (Bonomi & Masini & Morgana 2003). Infatti, come nella realtà, anche nel fumetto i due linguaggi si aiutano a vicenda nella trasmissione del messaggio.

In conseguenza, siccome la lingua del *medium* è legata da un rapporto fondamentale alle immagini, sia dal punto di vista narrativo che da quello grafico, è difficile tracciare confini netti tra il livello dell'espressione verbale e quello dell'espressione visiva. La difficoltà nel distinguere tra questi due elementi è già evidente a partire dalle onomatopee che possono essere rappresentate sia morfologicamente che graficamente (*rumble*, per indicare una valanga, o un terremoto, può diventare ad esempio *rruuumbble*, ed essere rappresentata graficamente con lettere tremanti, quasi a evidenziare l'instabilità generale causata dalla catastrofe). Grazie a questa distribuzione compositiva delle parole, chiamata *lettering*, le onomatopee diventano un ibrido di due elementi (Gubern 1975). Da segnalare è anche che non solo la forma e il carattere, ma anche la grandezza e il colore delle lettere svolgono il ruolo del mezzo espressivo e rispecchiano gli stati d'animo dei personaggi. Tutto questo è indispensabile per fornire credibilità alle immagini (Kurc 2003).

Chiunque abbia letto una storia a fumetti, capisce che è un mezzo di rappresentazione visiva dove molti elementi vanno decodificati, specialmente le onomatopee che raffigurano nel fumetto ciò che è invisibile nella realtà extralinguistica. Nei fumetti si ricostruiscono suoni, rumori e voci, profumi e odori e tutto quanto la nostra mente è in grado di elaborare partendo da una serie di disegni inanimati. Infatti, il fumetto è un medium molto prolifico per quanto concerne l'invenzione delle onomatopee ed è il genere in cui si riscontra il più grande numero di queste unità lessicali.

Nei fumetti le onomatopee vengono collocate internamente o esternamente ai *balloons* e commentano solo quei fatti che svolgono un certo ruolo drammaturgico. Si evitano quindi i suoni che ci accompagnano nella nostra vita reale, ma non introducono niente nel racconto (Kurc 2003). Col passare del tempo la storia del fumetto ha codificato e cristallizzato le forme di molte voci onomatopeiche che oggi sono immediatamente decodificabili da parte del lettore, per es. *bam*, *boom*, *ratatatatat* ecc.

Tuttavia, nei fumetti si è sviluppata anche una netta autonomia delle combinazioni dei fonemi rispetto al suono che si intende riprodurre. Si prenda in considerazione ad esempio il caso di *tump* che può indicare il rumore di una caduta, di colpi o di calci e pugni, ma allo stesso tempo tali rumori possono essere anche rappresentati, in maniera alternativa, da, per

esempio: *sock, tunf, thud, tutum, thump* ecc. È ovvio dunque che il lettore sia capace di individuare di che cosa queste onomatopee siano significanti solo grazie al contesto che può dare interpretazione esatta. Così nei *comics* spesso non c'è univocità e stabilità, ma si può parlare di «significantanti di rumori realmente comprensibili solo per contestualizzazione» (Sebastiani 2003).

Occorre dire inoltre che le onomatopee presenti nei fumetti sono spesso dei prestiti provenienti dai verbi inglesi molto comuni, per es. *bang* (da ingl. *to bang* – esplodere), *crash* (da ingl. *to crash* – rompersi), *gulp* (da ingl. *to gulp* – inghiottire), *sniff* (da ingl. *to sniff* – fiutare), *splash* (da ingl. *to splash* – spruzzare), ecc (Bonomi & Masini & Morgana 2003). La presenza di suoni onomatopeici stranieri nei fumetti sia polacchi che italiani è legata al fatto che i *comics* provengono in gran parte dai paesi anglofoni e nella loro traduzione o risulta impossibile trovare un equivalente per una data onomatopea, o non c'è la possibilità di intervenire in veste grafica. Inoltre, per il prestigio della lingua inglese nel mondo di oggi, alcuni autori polacchi e italiani semplicemente cercano di far assomigliare le loro opere ai fumetti americani, sfruttando una gamma di voci onomatopeiche straniere.

Relativamente alla sua funzione rappresentativa della realtà extralinguistica, l'onomatopea viene definita anche un fonosimbolo perché i suoi elementi fonici suggeriscono di per sé il senso che la parola intende significare. Ogni lingua lessicalizza però in modo diverso le onomatopee per lo stesso referente: il polacco *kukuryku* è l'italiano *chicchiricchi*, l'inglese *cock-a-doo-dle-doo*, il francese *cocorico* ecc. Un polacco dunque non può interpretare come “canto del gallo” l'onomatopea italiana, a meno di non conoscerla già. Da segnalare è qui anche che per il parlante nativo di una lingua le voci onomatopeiche appaiono molto naturali ed è difficile pensare che esse cambino a seconda delle lingue (Beccaria 2004). Come dimostrano le variazioni tra le diverse lingue, è evidente che l'adattamento fonologico delle onomatopee è convenzionale e dipende dall'accordo o consenso di un gruppo sociale. Ciò che conta in primo luogo è però il fatto che esista un'associazione e dunque una relazione tra il suono rappresentato e il suo significato.

Le onomatopee sono delle unità lessicali molto diversificate sia dal punto di vista sintattico che semantico e mentre tutte le fonti le definiscono in maniera approssimativa, si riscontrano difficoltà nella loro classificazione. Innanzitutto occorre mettere in risalto la classificazione delle onomatopee presentata da E. Siatkowska (Siatkowska 1977) che divide le voci onomatopeiche dal punto di vista del fenomeno da esse rappresentato. L'autrice distingue quattro gruppi di lessemi:

1. Onomatopее che riproducono suoni e rumori provenienti sia da *fonti naturali* che *artificiali*, per es.:

hau hau (pol.), *bau bau* (it.) - abbaiare del cane
tik-tak (pol.), *tic-tac* (it.) - ritmo dell'orologio

2. Onomatopее che riproducono suoni e rumori provenienti dall'*urto di due corpi solidi*, per es.:

puk puk (pol.), *toc toc* (it.) - battere a una porta
bum (pol.), *bum* (it.) - caduta o colpo violento
bim bam (pol.), *din don* (it.) - suono della campana
tup tup (pol.), *tap tap/pat pat* (it.) - sbattere i piedi

3. Onomatopее che riproducono suoni e rumori provenienti dall'*urto di un corpo solido con l'aria*, per es.:

bzz (pol.), *zzz* (it.) - ronzio di un insetto
ciach (pol.), *zac* (it.) - taglio rapido e deciso dell'aria
puf (pol.), *puff* (it.) - sbuffare delle macchine a vapore
hop (pol. e it.) - salto

4. Onomatopее che riproducono suoni e rumori provenienti dall'*urto di un corpo solido con un liquido*, per es.:

kap-kap (pol.), *glu glu* (it.) - rumore di un liquido che esce a intermittenza da un recipiente
gul gul (pol.), *glu glu* (it.) - suono emesso inghiottendo o bevendo qualcosa
plusk, plum (pol.), *splash* (it. dall'ingl.) - tuffo nell'acqua
ciap, klap (pol.) - sbattere i piedi su qualcosa di bagnato

Inoltre, paragonando le voci onomatopееiche in diverse lingue, si può notare che esistono anche vari livelli di iconicità. Come si è già osservato, paragonando le voci onomatopееiche in diverse lingue, si possono notare vari livelli di rassomiglianza tra il suono imitato e l'unità lessicale che lo rappresenta (Orwińska-Ruziczka 1992). Prendiamo in considerazione per esempio it. *eccì* e pol. *psik* che rappresentano lo starnuto, le forme come it. *miao* e pol. *miau* per il miagolio del gatto o it. *tic-tac* e pol. *tik-tak* per il ritmo dell'orologio che dimostrano il più alto livello di iconicità per la loro rassomiglianza nella struttura fonica.

Il più alto livello di iconicità appare nelle onomatopееiche che *imitano lo stesso suono e hanno una forma uguale o molto simile* in ambedue le lingue. Vi appartengono soprattutto le voci onomatopееiche che rappresentano versi degli animali o degli uomini, per es.: *bee* (pol. e it.), *kra kra* (pol.)/*cra cra* (it.), *kuku* (pol.)/*cucù* (it.), *miau* (pol.)/*miao* (it.), *hau hau* (pol.)/*bau*

bau (it.), *bzz* (pol.)/*zzz* (it.), *ha!ha!* (pol.)/*ah!ah!*(it.) ecc. Un alto livello di somiglianza dimostrano anche le onomatopee tipo: *hop* (pol. e it.), *bum* (pol. e it.), *puf* (pol. e it.) o *tik-tak* (pol.)/*tic-tac* (it.) ecc.

Il secondo livello di iconicità viene realizzato nelle onomatopee che, *mantenendo lo stesso significato, hanno una forma leggermente diversa* in entrambe le lingue, per es.: *gul gul* (pol.)/*glu glu* (it.), *tup tup* (pol.)/*tap tap*(it.), *mniam* (pol.)/*gnam* (it.) o *kukuryku* (pol.)/*chicchiricchi* (it.) ecc.

Il gruppo che si situa al terzo livello di iconicità è costituito da voci onomatopoeiche che *hanno la stessa forma* in ambedue le lingue, ma *il significato diverso*, per es. *cip cip* (it.) riproduce il verso di piccoli uccelli e corrisponde a *ćwir ćwir* (pol.), invece *cip cip* (pol.) imita il verso dei pulcini e serve soprattutto a richiamare i volatili domestici.

Le onomatopee che presentano il quarto livello di iconicità, *avendo forme diverse, trasmettono lo stesso significato*, per es.: *ciach* (pol.)/*zac* (it.), *puk puk* (pol.)/*toc toc* (it.), *trach* (pol.)/*patatrac* (it.), *cap* (pol.)/*zaff* (it.), *psik* (pol.)/*eccì* (it.), ecc.

Analizzando una vasta gamma di onomatopee che devono essere decodificate e comprese da un numero significativo di lettori dei fumetti in Italia e in Polonia, sono stati presi in considerazione fumetti di tre generi narrativi: avventura, fantascienza e orrore.

Dalla ricerca condotta risulta che *il primo livello di iconicità* viene realizzato dal 28% delle forme onomatopoeiche riscontrate nei fumetti. Vi appartengono soprattutto le voci inglesi ma anche versi degli animali e degli uomini, per es.: *tchok, thok* (pol. e it.), *bang* (pol. e it.), *thud* (pol. e it.), *sock* (pol. e it.), *clap clap* (pol. e it.)/*klap klap* (pol.), *tap tap* (pol. e it.), *thump* (pol. e it.), *stump* (pol. e it.), *kreee* (pol. e it.), *criii* (it.)/*kriii* (pol.), *wraaoouum* (it.)/*wraałuuu* (pol.), *clak* (pol. e it.)/ *klak* (pol.), *raaah* (it.)/*graaach* (pol.), *rrrr* (pol. e it.), *crash* (it.)/*krash* (pol.), *brooom* (pol. e it.), *zzzzz* (it.)/*bzzzz* (pol.), *bau bau* (it.)/*hau hau* (pol.), *pfff* (pol. e it.), *ah ah* (it.)/ *ha ha* (pol.), *aaaah* (it.)/*aaaach* (pol.), *yaaahouu* (pol. e it.), *klang* (pol. e it.), ecc.

Di seguito, il *secondo livello di iconicità* (onomatopee che hanno una forma leggermente diversa nel rappresentare lo stesso suono) è costituito dal 11% delle voci onomatopoeiche del corpus, per es.: *tchrac* (it.)/*trach* (pol.), *sthuc* (it.)/*thuk* (pol.), *pack* (it.)/*wack* (pol.), *tap tap* (it.)/*tupu tupu* (pol.), *pot pot* (it.)/*potom* (pol.), *splatch* (it.)/ *plás* (pol.), *paf* (it.)/*plaf* (pol.), *chicchiricchi*(it.)/*kukurykuu* (pol.), *beurk* (it.)/*bleee* (pol.), ecc.

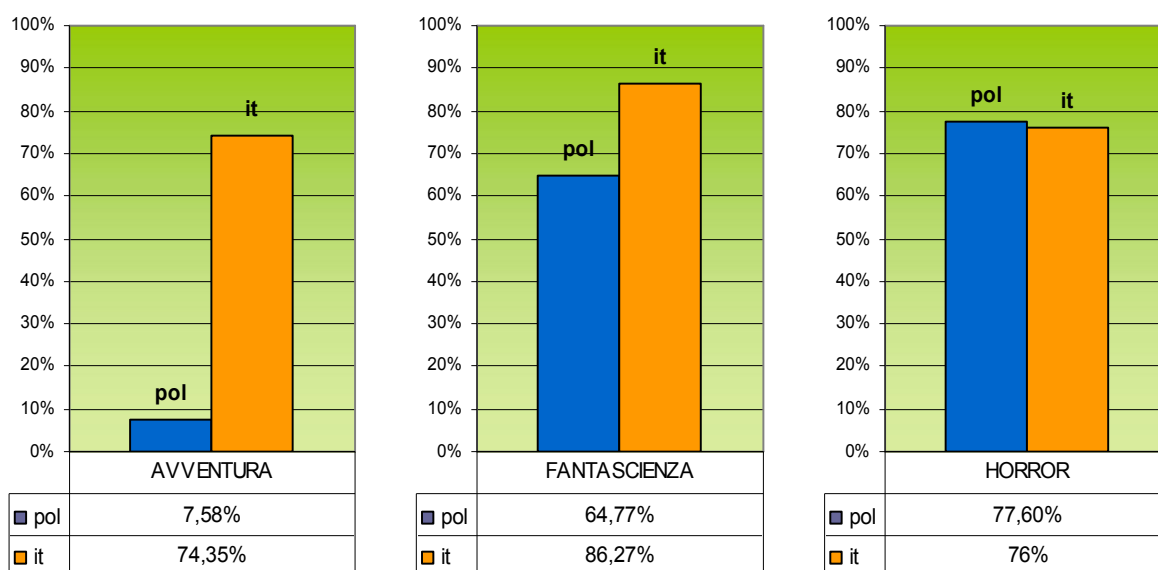
Occorre dire inoltre che il più basso numero di suoni onomatopoeici (2%) è riscontrabile al *terzo livello di iconicità* (onomatopee che hanno la stessa forma in ambedue le lingue ma il significato diverso), per es.: *poc* (it.) per salto veloce di un animaletto e *poc poc* (pol.) per

colpi con martello; *hic* (it.) per singhiozzo e *hyc* (pol.) per salto veloce di un animaletto; *pof* (it.) per sparizione e *pof* (pol.) per colpo e calcio; *tup* (it.) per puntare la pistola o toccare con forza e *tup* (pol.) per lo sbattere dei piedi; *auuurgh* (it.) per suono di un campanello e *auugh* (pol.) per ringhio di un mostro; ecc.

È evidente dunque che più numerose risultano le onomatopee che appaiono al *quarto livello di iconicità* (onomatopee che hanno forme diverse ma lo stesso significato), per es.: *blong, dzing, splonch, patchoc, plotch, thung* (it.)/*babaś, dzum, drach, mlach, prask* per colpo forte e improvviso o *potch, flop, vlan, sbran* (it.)/*ryms, trach, lubudu, rapatam* per caduta dall'alto, ecc.

Per quanto riguarda ancora i risultati della ricerca, le maggiori differenze tra i testi del corpus polacco e italiano riguardano l'uso delle forme onomatopeiche straniere.

Grafico 1: L'impiego percentuale delle forme onomatopeiche straniere



Dal grafico 1 salta agli occhi che i fumetti italiani in tutti e tre i generi narrativi presi qui in esame si servono nella maggior parte (circa 80% dei casi) delle forme onomatopeiche straniere (soprattutto inglesi). Il corpus in lingua polacca dimostra invece un'enorme oscillazione tra l'uso delle forme onomatopeiche straniere nei fumetti d'avventura (dove si è riscontrato appena 7,58% di forme straniere) e negli altri due generi narrativi.

Per dimostrare meglio che i fumetti in italiano sfruttano molto più spesso le forme onomatopeiche inglesi che i fumetti in polacco, occorre confrontare l'uso di alcune voci onomatopeiche in Asterix polacco (Ax1) e italiano (Ax2) (Gosciny & Uderzo 2005).

È indispensabile chiarire che, pur essendo la traduzione dello stesso testo di origine francese, il fumetto in polacco adotta frequentemente le forme onomatopeiche tipiche del proprio sistema linguistico, mentre quello in italiano si serve delle onomatopée inglesi:

Ax1	Ax2
KRUUUK	RUUUMBLE
NIUCH!	SNIF!
RYMS	TCHOC
BUM!	BONG!
ŁUPS!	TCHAC!
PLAŚ!	SPLATCH!
BRZDEK	DOING
BĘC!	TCHONC!
ŁAAUUU	WRAAOOUM
BABAŚ!	PATCHOC
BIM BAM	BLING BLANG
SIUP!	SWING!
ŁUP!	SPLING!

Come si è potuto notare, il fumetto è un medium molto prolifico per quanto riguarda l'invenzione delle forme onomatopeiche allo scopo di rappresentare in vari modi i suoni e i rumori della realtà extralinguistica. Visto che i *comics* abbondano in queste unità lessicali dotate di valore polisemico, a volte risulta molto difficile interpretare e decodificare il loro significato che appare chiaro solo nel contesto di enunciazione. Nonostante la concorrenza della televisione, il fumetto continua ad essere un *medium* molto diffuso sia in Polonia che in Italia e attira anche oggi un vasto pubblico di ragazzi e adulti.

Bibliografia

- Barbieri, Daniele (1991). *I linguaggi del fumetto*. Milano: Bompiani.
- Beccaria, Gian Luigi (2004). *Dizionario di linguistica e di filologia, metrica, retorica*. Torino: Einaudi.
- Bonomi, Ilaria; Masini, Andrea; Morgana, Silvia (2003). *La lingua italiana e i mass media*. Roma: Carocci.
- Gościenny, René; Uderzo, Albert (2005). *Asteriks: Kiedy niebo spada nam na głowę*, n. 33. Warszawa: Wyd. Egmont.
- Gościenny, René; Uderzo, Albert (2005). *Asterix: Quando il cielo gli cadde sulla testa*, nr 33. Milano: Mondadori.
- Gubern, Roman (1975). *Il linguaggio dei comics*. Milano: Milano Libri.
- Kurc, Bartosz (2003). *Komiks- opowiadanie obrazem*. Łódź: Wyd. Piątek Trzynastego.
- Orwińska-Ruziczka, Elżbieta (1992). *Funkcje językowe interiekcji w świetle materiału słowackiego i polskiego*. Kraków: Wyd. Universitas.

Sebastiani, Alberto (2003). „La lingua nella realtà composta dai fumetti”, [w:] Frasnedi F. (red.), *Quaderni dell'osservatorio linguistico*. Milano: Franco Angeli.

Siatkowska, Ewa (1977). „Wyrazy dźwiękonaśladowcze a wykrzykniki”, [w:] *Poradnik Językowy*, nr 3.