



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale
in Scienze del linguaggio
Linguistica per la sordità e i disturbi del linguaggio

Tesi di Laurea

La multilinearità nelle lingue dei
segni

Traduzione intramorfica di una favola dalla
Lingua dei Segni Italiana (LIS) all'italiano

Relatrice

Ch.ma Prof.ssa Lara Mantovan

Correlatrice

Ch.ma Prof.ssa Michela Franceschini

Laureanda

Beatrice Abate

Matricola 888032

Anno Accademico

2021 / 2022

Indice

Indice.....	3
Abstract	7
Introduzione	11
Abbreviazioni e convenzioni glosse	13
Capitolo 1. La modalità visivo-gestuale delle lingue segnate e la modalità acustico-fonatoria delle lingue vocali	15
Introduzione.....	15
1.1 Iconicità e arbitrarietà	16
1.1.1 Iconicità e arbitrarietà nelle lingue vocali	18
1.1.2 Iconicità e arbitrarietà nelle lingue dei segni.....	19
1.1.2.1 Iconicità e trasparenza	20
1.2 Linearità e multilinearità	21
1.2.1 Linearità e multilinearità nelle lingue vocali	22
1.2.2 Linearità e multilinearità nelle lingue dei segni.....	22
1.2.2.1 Gestì co-segnici	23
1.2.2.2 Impersonamento	26
1.3 Sequenzialità e simultaneità	29
1.3.1 Sequenzialità e simultaneità nelle lingue vocali	29
1.3.2 Sequenzialità e simultaneità nelle lingue dei segni.....	29
1.3.2.1 I predicati con classificatore	30
Conclusione	31
Capitolo 2. La traduzione di lingue segnate	33

Introduzione.....	33
2.1 La traduzione.....	33
2.2 La traduzione intramorfica.....	35
2.2.1 Intramorfismo italiano > LIS.....	37
2.2.2 Intramorfismo LIS > italiano	38
2.3 La traduzione italiano<>LIS	40
2.3.1 Esempi di traduzioni italiano <> LIS	40
2.4 La traduzione italiano<>LIS di favole	42
2.4.1 Esempi di traduzione italiano > LIS di favole	42
2.4.2 Esempio di traduzione LIS > italiano di favole	46
Conclusione.....	50
Capitolo 3. Traduzione intramorfica di una favola	53
Introduzione.....	53
3.1 Analisi del testo di partenza.....	54
3.1.1 Analisi lessicale	54
3.1.2 Analisi morfo-sintattica	58
3.1.3 Analisi testuale	61
3.1.3.1 Registro	61
3.1.3.2 Coerenza e coesione.....	62
3.1.4 Uso dello spazio segnico e degli articolatori.....	64
3.1.4.1 Spazio segnico	64
3.1.4.2 Componenti non manuali e uso del corpo.....	65
3.1.5 Aspetto multilineare	66
3.2 Proposta di traduzione	68
3.3 Commento traduttologico	72
3.3.1 Approccio traduttivo	72

3.3.2 Strategie traduttive	74
3.3.3 Dilemmi traduttivi	77
Conclusione	79
Conclusioni	81
Bibliografia.....	83
Sitografia.....	91

Abstract

Human communication is a complex process involving different modes of expression. Sign languages are distinguished by their richness and complexity, using hands, face, the whole body and the signing space to communicate different meanings. Multilinearity refers to this ability of a linguistic system to use multiple articulators to convey different meanings simultaneously and in synchrony.

This dissertation aims to explore the aspect of multilinearity in an intramorphic translation, that is the translation between two languages conveyed by different linguistic modalities. Specifically, a translation of a fairy tale from Italian Sign Language (LIS) into Italian is addressed.

The thesis explores the concept of multilinearity of sign languages, which are visual-gestural communication systems used by deaf communities. Exploring the richness and complexity of these languages, it analyses how the different articulators of sign languages interact to create a cohesive linguistic system. The impact of multilinearity on the grammatical structure of sign languages is also examined, highlighting how syntactic, morphological and pragmatic information is encoded. The multilinear aspects of sign languages are analysed especially in comparison with the linear aspect of vocal languages and it is done thanks to the translation of a fairy tale from Italian Sign Language into Italian.

The main goal of this work is to translate a fairy tale from LIS into Italian. The translation process is used as a way to explore how sign languages can be translated into spoken languages and how they can be used to convey meaning in different ways. The study focuses on the multilinear aspect of sign languages, the way in which different articulators are used simultaneously, and the difficulty of rendering these meanings in a spoken language. The goal is to provide a contribution on how sign languages are constructed and interpreted and what implications this has in translating into spoken languages.

This dissertation is divided into three chapters. The first chapter explores the visual-gestural nature of sign languages in comparison with the acoustic-verbal nature of spoken languages. The two linguistic modalities are analysed, the acoustic-vocal one and the visual-gestural one, describing in detail points of contact and substantial differences. This comparison demonstrates how the visual modality influences the construction of the grammar of sign languages. In fact, the use of several articulators simultaneously allows us to construct thoughts in a different way than that of vocal languages. The concepts of iconicity and arbitrariness are defined, in which way and at what level they become part of signed languages and the vocal ones. The concept of multilinearity and linearity of sign languages is then explored, demonstrating that the multilinear component is extremely stronger in sign languages than in spoken ones which are instead mainly characterised by the linear aspect. Sign languages exploit the temporal aspect but also the spatial one, thanks to manual and non-manual components, for this reason sign languages are multilinear. Finally, the concepts of simultaneity and sequentiality of languages are examined, in the ability of the two linguistic modalities to be able to express different meanings simultaneously, easier for sign languages, and sequentially, more typical for vocal languages. The multilinearity of sign languages is manifested through the simultaneous and synchronised use of different modes of expression. Manual signs, which represent the central element of sign languages, allow us to express specific and detailed concepts. Facial expressions, such as raised eyebrows, wide-open eyes or mouth movements, play a crucial role in emotional communication and the meaningful attribution. Body movements, such as posture and bodily gestures, add further contextual and pragmatic information to the communication. In addition to the syntactic and morphological aspects, the multilinearity of sign languages also affects pragmatic communication. Facial expressions, for example, can indicate communicative intent. Body movements can indicate direction or reference point in space. Multilinearity profoundly affects, in this way, the grammatical structure of sign languages.

The second chapter has the purpose of providing an overview of translation studies and focuses especially on intramorphic translation, that is that one

between sign languages and spoken languages. A definition and explanation of the aspects that become part of the translation processes and what are the aspects that characterise the translation of sign languages are provided. Finally, the translation of fairy tales between sign languages and spoken languages is analysed and, thanks to the in-depth analysis of some translation examples, the peculiarities and difficulties associated with it are explored. The translation of some tourist guides from Italian to LIS is analysed first. Then it focuses on the translation of fairy tales: it examines the translation of Pinocchio from Italian to LIS and the translation of Stella from LIS to Italian. The transition from one language to another requires an essential deconstruction and reconstruction of meanings, to continually rethink the world through different organisational structures. Translation is an articulated process that involves multiple aspects. The analysis of the translation process between spoken languages and sign languages makes it possible to understand all the complexities of intramorphic translation.

The final chapter is the one in which the translation of a fairy tale from LIS into Italian is proposed. The story is titled “L’albero segnante” and is made by the native signer Claudio Baj. Initially, the source text is analysed in detail, from a lexical, morphological, syntactic and stylistic point of view. It explores the way in which the author has chosen the signs to represent in a figurative way the stories to be told, the way in which these signs are put together to create suggestion in the viewer. It also explores the stylistic register of the story and the way in which the referential chain is created in order to provide cohesion and coherence to the text. The translation proposal is then presented, taking into account all the aspects analysed above, the final target of the text and the goals it wants to achieve. The translation is then commented on in order to explain the stylistic choices and the translation strategies adopted. The translation approach adopted is sometimes alienating and sometimes naturalising, according to the purpose it wants to achieve and the fluency of the text, without sacrificing the original values the author wanted to communicate with the fairy tale. During the translation process, there was no lack of translation issues encountered which made it

possible to highlight the difficulty of rendering the multilinearity of sign languages through another communication channel.

Through the process of intramorphic translation it is demonstrated how multilinearity represents a fundamental characteristic of sign languages. The challenges faced made it possible to understand the difficulty of rendering the multilinear aspect of sign languages in a linear linguistic medium, without losing the effectiveness and the original communicative intent.

In conclusion, the analysis of the multilinearity of sign languages has offered an in-depth view of their unique characteristics. Through the simultaneous use of articulators, sign languages create a complex and sophisticated linguistic system. Understanding and valuing this multilinearity is essential to promote linguistic and cultural diversity. The simultaneous expression of multiple meanings within a single sign challenges traditional notions of linear linguistic structures. Harnessing the multilinearity has profound implications for sign language interpretation and translation practices, enhancing communication accessibility for deaf individuals.

It is hoped that this study will contribute to a greater awareness and appreciation of sign languages and their richness and complexity.

Introduzione

La comunicazione umana è un processo complesso che coinvolge diverse modalità espressive. Le lingue dei segni si distinguono per la loro ricchezza e complessità, utilizzando le mani, il viso, tutto il corpo e lo spazio stesso per comunicare significati diversi. La multilinearità si riferisce a questa capacità di un sistema linguistico di utilizzare più articolatori per veicolare significati diversi in modo simultaneo e sincronizzato.

Il presente lavoro esplora nel dettaglio questo concetto di multilinearità delle lingue dei segni e le sue implicazioni nei processi di traduzione, soprattutto verso lingue vocali. Questa tesi infatti si pone l'obiettivo di realizzare una proposta di traduzione in italiano di una favola in LIS: "L'albero segnante", allo scopo di mettere in luce la complessità dovuta alla natura visiva delle lingue dei segni. La scelta di utilizzare il genere letterario della favola per discutere della multilinearità delle lingue dei segni è dovuta principalmente alla capacità dei racconti per bambini di trasmettere il messaggio tramite la stimolazione dell'immaginazione. Le favole mirano a creare immagini fantastiche nelle menti dei destinatari per coinvolgerli emotivamente e le lingue dei segni, data la loro natura visiva, sono in grado di mettere in luce questo aspetto in modi particolari.

Il lavoro è suddiviso in tre capitoli. Nel primo capitolo si dimostra che la modalità visivo-gestuale delle lingue segnate svolge un ruolo importante nella strutturazione della lingua stessa. Confrontando la modalità segnata con quella acustica delle lingue vocali vengono analizzate alcune caratteristiche che distinguono le due modalità linguistiche. Si discute di iconicità e arbitrarietà, aspetti fondamentali di tutte le lingue naturali, e si definiscono le differenze principali tra lingue dei segni e lingue vocali sulla base della loro capacità di strutturare le informazioni in modo multilineare e simultaneo o lineare e sequenziale.

Il secondo capitolo affronta l'argomento della traduzione di lingue segnate. Con un'introduzione agli studi sulla traduzione, si approfondisce il tema della traduzione intramorfica, cioè quella tra lingue segnate e lingue vocali, e se ne discutono peculiarità e complessità. Si pone enfasi poi alla traduzione di un genere letterario specifico, quello delle favole con esempi di traduzioni da e verso la lingua dei segni italiana (LIS), che permettono di fare riflessioni più approfondite sulle proprietà della traduzione intramorfica.

Nel capitolo conclusivo viene presentata una proposta di traduzione di una favola dalla LIS all'italiano. Il racconto in questione è "L'albero segnante" di Claudio Baj¹. La prima parte del capitolo si occupa di realizzare un'analisi del testo di partenza, dal punto di vista lessicale, morfosintattico e stilistico. Viene poi presentata la traduzione in italiano, seguita da un commento traduttologico in cui si espongono l'approccio e le strategie traduttive utilizzate e infine i dilemmi riscontrati. Si evidenzia la sfida di rendere gli aspetti di multilinearità e simultaneità, caratteristici delle lingue dei segni, in lingua vocale.

Uno degli obiettivi di questa tesi è quello di esplorare come la multilinearità influenzi i pattern strutturali delle lingue dei segni. L'analisi della traduzione intramorfica affronta poi il problema della difficoltà di trasferire al meglio tutti gli aspetti che la lingua dei segni è in grado di trasmettere in modo simultaneo.

Attraverso l'analisi della multilinearità delle lingue dei segni, questo lavoro di tesi si propone di contribuire a promuovere una maggiore consapevolezza e un crescente apprezzamento rispetto alla complessità delle lingue segnate.

¹ Coopalba. (2020) L'albero segnante. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=VE1TuzdsOrs>.

Abbreviazioni e convenzioni glosse

b.abb.: angoli della bocca abbassati

b.ap.: bocca aperta

Imp: impersonamento

IX: indicazione

lingua: fuoriuscita della lingua

sopr.corr.: sopracciglia corrugate

Capitolo 1

La modalità visivo-gestuale delle lingue segnate e la modalità acustico-fonatoria delle lingue vocali

Introduzione

Questo primo capitolo ha come obiettivo quello di mostrare come la modalità visivo-gestuale delle lingue segnate svolge un ruolo importante nella strutturazione della lingua stessa. Tramite un confronto con le lingue vocali vengono analizzati alcuni aspetti fondamentali che rappresentano le principali differenze delle due modalità linguistiche, dovuti al fatto che lingue dei segni e lingue vocali sfruttano canali di comunicazione differenti: canale acustico-verbale nelle lingue vocali, canale visivo-gestuale nelle lingue segnate. Si dimostra quindi come tali aspetti influiscono in maniera non indifferente nell'apprendimento, nel processamento e nell'organizzazione linguistica.

Nella prima sezione si discute dei concetti di iconicità e arbitrarietà, esaminando a quali livelli sono presenti questi aspetti nelle lingue vocali e in quelle dei segni. Per molto tempo si è considerata l'arbitrarietà unica caratteristica fondamentale delle lingue, senza la quale una lingua non potesse essere considerata tale. Si dimostra che, non solo l'iconicità entra a tutti i livelli linguistici, ma anche che essa non rappresenta necessariamente un contrario dell'arbitrarietà. Tutti i sistemi linguistici sono costituiti da un equilibrio tra le due proprietà che si trovano agli estremi di un continuum all'interno del quale le lingue possono collocarsi e oscillare liberamente.

La seconda parte tratta della linearità e della multilinearità delle lingue, in cui si confronta la presenza di un unico articolatore nelle lingue vocali e di più articolatori diversi nelle lingue dei segni. Questa differenza permette un

assestamento delle informazioni in maniera differente nelle due modalità linguistiche.

Infine si evidenzia come, grazie alla disponibilità della diversa quantità di articolatori, le informazioni nella lingua si organizzano in modo sequenziale (principalmente nelle lingue acustico-vocali) e in modo simultaneo (tipico nelle lingue segnate), e come questo metodo di organizzazione costituisce la principale differenza tra le due modalità linguistiche.

1.1 Iconicità e arbitrarietà

Secondo De Saussure (2004) caratteristica fondamentale delle lingue naturali è l'arbitrarietà. L'arbitrarietà si definisce come quella proprietà secondo cui non esiste nessuna connessione tra un referente e la parola o il segno che si usa per esprimere l'idea di quel referente. In questo modo il segnale linguistico è immotivato in relazione al suo significato. Questo non significa che il segnale dipenda da libera scelta dei parlanti ma si tratta piuttosto di un accordo tra una comunità di parlanti o segnanti, una convenzione stabilita all'interno di una comunità linguistica. Al contrario l'iconicità implica un collegamento motivato tra forma fonologica e significato. Ogni Paese ha la sua lingua (che sia verbale o segnata) e ogni lingua differisce dall'altra proprio grazie alla sua arbitrarietà, presente soprattutto nel lessico (Calderone, 2022a). Per questi motivi, per molto tempo è stata portata avanti l'idea per cui l'iconicità fosse un aspetto trascurabile negli studi del linguaggio. Recenti studi invece hanno dimostrato come l'iconicità svolga un ruolo importante nella strutturazione linguistica a diversi livelli, fonologico, lessicale, morfosintattico ma anche prosodico, spostando l'attenzione su un'iconicità che non è più una semplice eccezione alla regola dell'arbitrarietà (Dingemanse et al. 2020). È evidente sia in lingue vocali che dei segni che l'iconicità può essere di diversi tipi. Possiamo distinguere ad esempio tra iconicità "assoluta" e "relativa": la prima riguarda una somiglianza semplice tra significante e significato, una relazione uno-a-uno; la seconda invece è anche

chiamata diagrammatica o schematica perché implica una somiglianza tra relazioni di forma e relazioni di significato (Dingemanse et al. 2015).

L'equilibrio tra arbitrario e iconico svolge un ruolo importante anche nell'acquisizione del linguaggio (Perniss et al. 2010). Intuitivamente potrebbe sembrare che l'esistenza di una connessione tra forma e referente possa favorire l'apprendimento linguistico in quanto facilita il raggruppamento di parole in categorie. Inoltre la creazione di connessioni arbitrarie richiede maggiori risorse cognitive rispetto a quelle richieste dalla strutturazione sistematica (Monaghan et al. 2011). Grazie ad analogie percettive l'iconicità dovrebbe risultare vantaggiosa al fine di un miglior apprendimento o di un apprendimento più veloce. Questi vantaggi però risultano essere un ostacolo nel momento in cui le connessioni tra significati e forme crescono numericamente. All'aumentare di relazioni forma-significato infatti aumenta anche il rischio di omofonia, ovvero due o più segnali indicano uno stesso significato, e di ambiguità, in cui un segnale linguistico può avere diversi significati; l'intervento di un grado maggiore di arbitrarietà aiuta la creazione di associazioni, nonostante le relazioni iconiche continuino a giocare un ruolo fondamentale nell'apprendimento laddove il numero di significati resta relativamente basso (Gasser, 2004). La mappatura ideale per l'acquisizione linguistica comprende sia proprietà arbitrarie sia iconiche, in quanto secondo Monaghan e collaboratori (2011) i vantaggi di un apprendimento totalmente arbitrario potrebbero diventare svantaggi, infatti una lingua perfettamente arbitraria potrebbe essere difficile da imparare. Al contrario una lingua esclusivamente iconica può essere limitante per la capacità di astrazione della lingua.

Un caso di iconicità in comune tra le lingue vocali e quelle segnate è l'uso del discorso diretto. Nella lingua parlata quando si riportano degli enunciati prodotti da qualcuno si descrive anche il modo in cui li ha detti facendo uso di strategie come l'imitazione della voce e dell'intonazione con cui sono state pronunciate quelle parole in origine. Allo stesso modo i segnanti utilizzano la strategia dell'impersonamento, assumendo tratti di postura e sguardo della persona di cui si sta riportando un discorso (Davidson 2015).

Ogni lingua non è mai totalmente arbitraria o totalmente iconica ma tutte le lingue oscillano tra questi due vincoli trovando il proprio equilibrio.

Le lingue vocali e quelle dei segni sono più simili di come si possa immaginare, e se questo, in molti studi iniziali, non sembrava essere così è dovuto al fatto che si è data molta più importanza alla forma scritta delle lingue parlate. Dare maggiore risalto all'aspetto orale delle lingue, consente di osservare anche quelle segnate attraverso prospettive sempre più simili.

1.1.1 Iconicità e arbitrarietà nelle lingue vocali

L'arbitrarietà nelle lingue vocali riguarda, come anticipato, l'assenza di connessioni tra la sequenza di suoni di una parola e caratteristiche del suo significato. Secondo Dingemans e collaboratori (2015) esistono due tipi di non-arbitrarietà: l'iconicità, che è basata sulla somiglianza tra aspetti di forma e di significato che mostra analogie uditive. Principali esempi di iconicità nelle lingue vocali sono le parole onomatopoeiche: sono iconiche perché riproducono suoni reali. Si tratta infatti di parole che tentano di imitare approssimativamente suoni esistenti, come ad esempio le parole *woof* e *bang* in inglese riproducono rispettivamente il verso di un cane e un'esplosione. Alcune parole hanno un'origine onomatopoeica, in quanto alcuni tratti fonetici interni alla parola rimandano al significato: parole come "zanzara", che con la ripetizione della consonante "z" ricorda il ronzio dell'insetto, oppure "gorgogliare", il quale deriva dal latino *gurgulio* che vuol dire trachea, gola e indica il suono dell'acqua che scorre in fessure strette producendo un suono simile a quello prodotto dalla gola quando attraversata da liquidi (gorgogliare in Vocabolario Treccani online); anche il verbo "bisbigliare" deriva dall'onomatopoea "bis-bis", suono prodotto tramite un certo movimento di labbra che ricorda il parlare sottovoce. Queste parole con origine onomatopoeica, quando entrano nel sistema linguistico subiscono le stesse evoluzioni fono-morfologiche di tutti gli altri elementi linguistici. Vi è poi la sistematicità che si definisce come una relazione statistica tra pattern di suono e appartenenza a classi di parole. Secondo questo principio le classi di parole si distinguono per aspetti fonologici che possono riguardare

l'accento, la durata oppure l'apposizione di morfemi. La differenza con l'iconicità sta nel fatto che la sistematicità non richiede relazioni percettive.

Riguardo l'acquisizione delle lingue vocali, nelle fasi iniziali sono presenti più parole iconiche, in quanto risulta essere più semplice per i bambini costruire mappature iconiche rispetto a quelle arbitrarie. Nella comunicazione adulta, invece, si ricorre maggiormente all'uso di gestualità iconica per esprimere relazioni concrete, poiché il linguaggio è pervaso da una crescente arbitrarietà (Gasser, 2004).

1.1.2 Iconicità e arbitrarietà nelle lingue dei segni

Dal momento che sfruttano un canale di comunicazione visivo, le lingue dei segni, usano l'iconicità in modo visivo. È semplice trasferire informazioni circa il modo in cui viene effettuata un'azione, infatti i parametri manuali (movimento, luogo, orientamento e configurazione) insieme alle componenti non manuali (espressioni del viso, postura, direzione dello sguardo) possono enfatizzare l'iconicità (Dingemanse et al. 2015). Questo però non deve confondersi con la pantomima o con la gestualità perché si tratterebbe di una comunicazione universale, comprensibile da chiunque. Secondo Padden e colleghi (2013) ci sono diversi modi in cui si può intendere l'iconicità nelle lingue dei segni: la prima riguarda una semplice relazione tra forma e significato in cui un segno è direttamente relato al suo referente; vi sono poi combinazioni di configurazioni e movimenti che organizzati in un certo modo possono trasmettere un significato; un terzo modello di iconicità invece porta l'attenzione sull'uso del corpo che, in determinati gruppi di segni, può veicolare intere classi semantiche.

I segni che entrano nel sistema linguistico attraverso un processo di iconicità, si stabilizzano subendo cambiamenti solitamente diacronici che tendono a far perdere al segno la componente iconica, in favore di quella arbitraria (Calderone, 2022b). Inoltre è possibile notare nella LIS un grado più basso di iconicità nei discorsi formali, mentre il discorso informale è caratterizzato da maggiore iconicità (Calderone, 2022c).

Un esempio di iconicità nelle lingue dei segni può essere l'uso dei predicati con classificatore attraverso cui vengono possono essere aggiunte informazioni di natura visiva a segni verbali relativamente al modo in cui vengono realizzate alcune azioni. I predicati con classificatore sono costruzioni morfologiche complesse risultanti dalla combinazione di un tratto di movimento che rappresenta l'afferramento o il movimento di un referente e un tratto di configurazione che identifica il referente (oggetto o soggetto).

Presumibilmente, è grazie alla forte presenza di iconicità nelle lingue dei segni, che queste sono apprese dagli adulti in modo più rapido e veloce. D'altra parte l'esclusiva iconicità all'interno delle lingue segnate le ridurrebbe a semplici nomenclature. All'interno di un quadro teorico saussuriano che definisce una lingua sulla base della sua arbitrarietà, questa forte iconicità nelle lingue dei segni potrebbe rappresentare un ostacolo.

La lingua dei segni italiana (LIS) tende a essere maggiormente iconica in quanto riflette la realtà e questo riflettere la realtà è naturalmente una scelta anche economica. L'arbitrarietà è qualcosa in grado di dare emancipazione a una lingua. Le lingue dei segni e quindi la LIS sono inevitabilmente più iconiche in quanto ci sono più modi di essere iconici nel dominio spaziale che in quello acustico. Ma non è necessario che ogni singola parte del sistema sia arbitraria per poter definire il sistema linguistico. Inoltre l'iconicità delle lingue segnate domina solo in apparenza in quanto i segni possono esprimere tratti iconici solo tramite alcuni parametri stabiliti in modo arbitrario (i cheremi: configurazione, movimento, luogo e orientamento), infine le lingue dei segni hanno lessici e sintassi differenti, a dimostrazione che la totale iconicità non può esistere (Pietrandrea, 2002).

1.1.2.1 Iconicità e trasparenza

Il concetto di iconicità è spesso percepito alla pari di quello di trasparenza. La trasparenza presuppone che un segno sia interamente iconico oppure interamente arbitrario, non contempla gradi diversi di trasparenza a livelli diversi all'interno di uno stesso segno. In più il concetto di trasparenza è oggettivo, quindi chiunque può concordare se un segno è trasparente ed eventualmente il

suo significato. Occhino e colleghi (2017) dimostrano che iconicità e trasparenza sono due concetti totalmente distinti. Non esistono corrispondenze univoche tra forma e referente. Ad esempio, una configurazione è interpretata da un segnante in modo diverso da un altro, non soltanto nel caso in cui siano segnanti di comunità differenti ma anche all'interno della stessa. Questo rende la nozione di iconicità estremamente più labile di quella di trasparenza. Le connessioni iconiche tra significante e significato non sono cristallizzate ma possono modificare la loro struttura ed evolversi nel tempo, quando nascono nuovi segni o quando un segno acquisisce nuovi significati entrando in contesti diversi. È qui che entra in gioco l'arbitrarietà a diversi gradi e livelli della lingua. Gli studiosi concludono dunque che l'iconicità non è oggettiva né prevedibile, discutendo sulla percezione di iconicità che è diversa in ogni segnante, a scapito di una tesi che vorrebbe intendere l'iconicità come trasparenza.

1.2 Linearità e multilinearità

La modalità in cui è veicolato un linguaggio influisce sul modo in cui vengono processate le informazioni da parte del ricevente. Secondo Brentari (2002) input visivi favoriscono un processamento verticale delle informazioni cioè l'abilità di computare più informazioni nello stesso momento; al contrario, il sistema uditivo ha più vantaggi in compiti di processamento orizzontale che è in grado di considerare input discreti che si susseguono temporalmente. Tale discrepanza è dovuta principalmente al vantaggio dell'apparato visuale in grado di processare un maggior numero di informazioni in un minor lasso di tempo e in maniera più precisa. La sillaba nelle lingue dei segni, afferma la ricercatrice, sarebbe uguale al numero di movimenti effettuati in una data configurazione manuale. Con questa definizione si vuole evidenziare la correlazione tra le vocali delle lingue verbali che costituiscono il nucleo della sillaba e i movimenti segnici, e tra le consonanti delle lingue vocali e le configurazioni nelle lingue dei segni. Nelle lingue dei segni quindi si può dire che vocali e consonanti vengono realizzate nello stesso momento, favorendo così un processamento verticale delle informazioni.

Sempre Brentari nel 2018 osserva che potrebbe esserci un parallelo tra il gesto co-verbale e il gesto co-segnico, sostenendo che confrontare il discorso segnato e parlato non basta ma sarebbe opportuno prendere in considerazione l'insieme discorso-gesto per analizzare al meglio somiglianze e differenze tra le due modalità. I due tipi di gestualità svolgono un ruolo simile nelle rispettive lingue interagendo con esse in maniera complementare: se il canale di comunicazione è visivo-manuale il gesto sfrutterà in prevalenza il canale orale contribuendo all'enunciato a livello lessicale o semantico, mentre ove il canale linguistico è vocale i gesti saranno veicolati principalmente in modalità manuale mostrando relazioni spaziali tra azioni e oggetti (Fontana 2008).

1.2.1 Linearità e multilinearità nelle lingue vocali

La caratteristica principale dei segnali linguistici uditivi è la linearità, in quanto gli elementi sono presentati uno dopo l'altro. Il parlato ha caratteristiche temporali; esso occupa un certo spazio di tempo e il tempo si misura attraverso una linea (De Saussure 2004). Gli articolatori delle lingue vocali sono lingua, labbra e laringe come articolatori attivi e denti, palato e area faringea come articolatori passivi. Questi però possono essere considerati come un unico articolatore. Dall'esterno infatti i parlanti non percepiscono i singoli movimenti di tutti gli articolatori ma esclusivamente il suono finale che ne risulta.

1.2.2 Linearità e multilinearità nelle lingue dei segni

Le lingue dei segni sono multilineari in quanto hanno a disposizione un numero maggiore di articolatori in grado di co-occorrere e veicolare significati diversi anche in maniera simultanea. Oltre a quelli manuali, ovvero mani e braccia, vi sono articolatori non manuali che comprendono il viso con le espressioni facciali, la direzione dello sguardo e i movimenti labiali e il corpo con i cambiamenti di postura. Ognuno di questi è in grado di trasmettere informazioni a diversi livelli linguistici e possono influenzarsi reciprocamente.

In uno studio sull'American Sign Language Malaia, Borneman e Wilbur (2018) hanno indagato la capacità di trasmissione delle informazioni e il modo in cui interagiscono i diversi articolatori, prendendo in considerazione nello specifico la mano dominante, la mano non dominante e i movimenti della testa. Sono state analizzate dal punto di vista quantitativo le informazioni trasmesse dai tre canali e ne hanno concluso che la mano dominante è quella che conduce, che trasmette le informazioni principali; la non dominante e la testa costituiscono canali indipendenti che possono veicolare informazioni significative. Nei segni a una sola mano, la non dominante assume spesso il ruolo di luogo di articolazione del segno; nei segni a due mani il movimento della mano non dominante può essere identico oppure speculare a quello della mano dominante. Le componenti non manuali che includono i movimenti della testa, le espressioni facciali, la direzione dello sguardo, i movimenti labiali e la postura trasmettono informazioni parallele a quelle trasmesse dalle mani, oltre ad interagire con esse.

1.2.2.1 Gesti co-segnici

Le espressioni facciali e i movimenti della testa possono essere interpretati come gesti co-segnici in quanto accompagnano il segnato fornendo informazioni supplementari (Campbell & Woll 2017). A volte però queste informazioni non sono affatto trascurabili, anzi ci sono casi in cui solo le componenti non manuali svolgono un ruolo sintattico senza il corrispettivo segno manuale. Ad esempio, in alcune varietà di LIS lo scuotimento della testa può negare una frase segnata anche in assenza del segno manuale di negazione, come nell'esempio che segue.²

² Esempio da Fornasiero (2022a:477)



st
 GATTO_a CANE_b INSEGUIRE_a
 “Il cane non insegue il gatto.”

Lewin e Schembri (2011) hanno osservato l’uso della protrusione della lingua (il morfema “th”) nella lingua dei segni britannica concludendone che esso svolge il ruolo di morfema avverbiale in quanto molto spesso risulta prodotto simultaneamente a un verbo e che può avere molti significati diversi a seconda del contesto.

Al fine di poter analizzare appieno la modalità linguistica segnata, è necessario considerare anche i movimenti delle labbra come forme gestuali che, integrate al segnato manuale, possono veicolare informazioni supplementari. (Fontana e Roccaforte 2015). Una categoria di componenti non manuali classificabili come gesti co-segnici sono quindi i movimenti labiali. I movimenti effettuati con le labbra che co-occorrono al segnato possono essere di diversi tipi: le labializzazioni o componenti orali prestate sono dei prestiti dalla lingua vocale che possono includere la parola completa o parziale labializzata durante il segno corrispondente. Le labializzazioni possono veicolare lo stesso significato veicolato dal segno manuale (figura 1) oppure possono disambiguare un significato ampio (figura 2), o ancora possono completare un enunciato (figura 3: andare “casa”).



Figura 1: UOMO³.



Figura 2: ALBERO⁴.



Figura 3. ANDARE⁵.

³ Mantovan (2022: 186).

⁴ Mantovan (2022: 187).

⁵ Mantovan (2022:186).

I gesti labiali detti anche componenti orali speciali sono azioni della bocca slegate dalla lingua vocale e possono essere gesti derivanti dalla gestualità della comunità di appartenenza oppure riprodurre un'azione (figura 4: mangiare un gelato).



Figura 4. GELATO_MANGIARE⁶.

Da un punto di vista morfologico è possibile considerare i movimenti delle labbra in base al ruolo grammaticale: secondo la morfologia derivazionale, a livello lessicale, i morfemi labiali non rappresentano lessemi di per sé ma affissi costruiti su radici manuali; a livello sintattico i morfemi labiali si combinano con i segni manuali come affissi flessivi; infine possono essere considerati come segni separati che si articolano simultaneamente al segnato manuale seguendo regole sintattiche (Bickford & Fraychineaud 2006).

1.2.2.2 Impersonamento

Il miglior esempio di multilinearità nelle lingue dei segni è l'uso dell'impersonamento. L'impersonamento è una strategia usata da un segnante quando, solitamente per riportare il discorso di qualcun altro, ne assume il punto

⁶ Mantovan (2022:185).

di vista. È usato quindi soprattutto durante i discorsi diretti: durante una conversazione, un segnante improvvisamente cambia postura, direzione dello sguardo ed espressioni facciali al fine di imitare il più possibile quelli del referente e di segnalare che sta effettuando una citazione. Si può parlare di impersonamento in almeno due diversi casi: quando si vuole riportare quanto detto da qualcun altro (impersonamento di citazione) oppure quello usato per descrivere azioni o situazioni (impersonamento di azione o *constructed action*).

Pizzuto (2009) parla di impersonamento come “trasferimento di persona”. L’autrice lo definisce come una forma non-standard di segnato in cui il segnante riporta la prospettiva di un referente assumendo la sua postura, il suo sguardo e le sue espressioni facciali al fine di riprodurre le azioni tramite l’uso di tutto il corpo.

A seconda del diverso uso che si fa dello sguardo è possibile distinguere tre fondamentali tipi di trasferimento sulla base del modello proposto da Cuxac e Sallandre (2007) e Pizzuto (2009): i trasferimenti di dimensione e forma, i trasferimenti di situazione e i trasferimenti di persona. I primi hanno l’obiettivo di descrivere forma e misura totale o parziale di un referente che può essere un oggetto, un personaggio o un luogo; sono caratterizzati da uno sguardo rivolto sulle mani del segnante stesso che stanno riproducendo la forma e le espressioni facciali sono in linea con la descrizione (figura 5). Nei trasferimenti di situazione viene rappresentata una scena nello spazio segnico come se il segnante la stesse osservando da una certa distanza: viene utilizzata solitamente la mano non dominante per indicare il riferimento di luogo e quella dominante per esprimere il referente che compie le azioni, mentre lo sguardo è diretto verso la mano non dominante che tiene il riferimento locativo (figura 6). Per trasferimento di persona invece si indica quello che viene definito impersonamento: tutto il corpo del segnante assume la prospettiva di qualcun altro e di conseguenza anche lo sguardo riproduce quello del punto di vista del referente (figura 7).



Figura 5: trasferimento di dimensione e forma⁷.



Figura 6: trasferimento di situazione⁸.



Figura 7: trasferimento di persona⁹.

⁷ Cuxac & Sallandre (2007:16).

⁸ Cuxac & Sallandre (2007:18).

⁹ Cuxac & Sallandre (2007:19).

L'impersonamento è marcato nella struttura sintattica grazie alle componenti non manuali che variano a seconda dell'entità cui si riferisce e comprendono alterazioni delle espressioni del viso, della direzione dello sguardo e del corpo (Cecchetto, 2022).

1.3 Sequenzialità e simultaneità

La modalità con cui si sviluppa una lingua svolge un ruolo rilevante nella strutturazione dell'informazione proprio per la diversa natura del sistema percettivo e degli articolatori coinvolti.

1.3.1 Sequenzialità e simultaneità nelle lingue vocali

Secondo Meier (2002) le lingue vocali sono esclusivamente monodimensionali in quanto il discorso parlato si sviluppa nel tempo.

Nelle lingue vocali le parole sono generalmente polimorfemiche cioè costituite da più morfemi che vengono aggregati in maniera sequenziale (Fontana 2009).

Le lingue vocali hanno meno possibilità di veicolare informazioni simultanee poiché sono create tramite apposizione di morfemi uno dopo l'altro (Geraci et al. 2008). Principale eccezione alla sequenzialità delle lingue vocali è l'intonazione. Il tono intonazionale veicola informazioni importanti sull'enunciato e occorre simultaneamente ad esso anche se non si può dire avere la stessa forza delle lingue dei segni: le lingue dei segni hanno a disposizione molti più articolatori indipendenti che riescono a sviluppare strutture prosodiche più ricche (Nespor & Sandler 1999).

1.3.2 Sequenzialità e simultaneità nelle lingue dei segni

Esistono due modi di comunicare: "dire mostrando" e dire senza mostrare. Il secondo riguarda una comunicazione che non ha intenzione illustrativa, una comunicazione fatta di segni standard e deissi, caratterizzata dallo sguardo

rivolto per lo più verso l'interlocutore o verso punti dello spazio segnico marcati con l'obiettivo di realizzare l'accordo grammaticale. Il primo è motivato dalla chiara intenzione illustrativa del segnante, è un discorso in cui è presente un cospicuo uso delle componenti non manuali e dello spazio segnico con l'obiettivo di rappresentare tramite gli articolatori azioni e situazioni caratterizzato anche da una forte presenza della strategia dell'impersonamento in cui si assume la prospettiva di un referente (Pizzuto 2009). Questo ultimo rappresenta un'esclusività delle lingue segnate: grazie alla disponibilità di diversi articolatori in grado di veicolare significati diversi in maniera simultanea, le lingue dei segni possono sfruttare entrambi i modi comunicativi.

La modalità visiva, rispetto a quella orale, può trasmettere maggiori quantità di informazioni simultaneamente, e questo è dovuto principalmente a un motivo: le lingue dei segni sono multidimensionali. Le lingue segnate possono sfruttare, oltre alla dimensione temporale, le dimensioni dello spazio che sono tre (Meier 2002). Per questo motivo sono quadridimensionali e possono quindi sfruttare sia la simultaneità sia la sequenzialità del tempo.

Le sillabe delle lingue segnate sono costituite da elementi fonologici che si sovrappongono: vocali e consonanti delle lingue parlate sono susseguenti, mentre nel segnato i due elementi accorrono nello stesso momento. Le lingue dei segni sono inoltre lingue che esprimono i morfemi simultaneamente, a differenza di quelle vocali, riuscendo quindi ad essere polimorfemiche anche se monosillabiche (Fontana 2009).

1.3.2.1 I predicati con classificatore

I segnanti fanno molto uso di una strategia, i predicati con classificatore, che servono a veicolare più informazioni simultaneamente: un verbo e il suo argomento. Sono strutture complesse dal punto di vista morfologico, si tratta infatti di segni che hanno una componente verbale e una nominale che indica il referente: il verbo è espresso solitamente attraverso il movimento o la posizione manuale che rappresenta un'azione o uno stato, l'argomento interno del predicato viene espresso tramite la configurazione grazie all'utilizzo di

classificatori (Fornasiero, 2022b). La forma citazionale di un verbo modifica uno dei suoi parametri, la configurazione manuale, che diviene un classificatore in grado di indicare una classe di referenti. Un esempio di predicato con classificatore è “dare un libro” (figura 8).



Figura 8: esempio di predicato con classificatore: "dare_libro"¹⁰.

Da un punto di vista sintattico, il sincronismo con cui occorrono i diversi articolatori nelle lingue dei segni permette che le informazioni vengano strutturate sia in modo simultaneo che sequenziale. La sequenzialità è data dalla componente temporale della lingua in quanto la lingua si sviluppa nel tempo segno dopo segno, ma risulta avere una componente aggiuntiva rispetto alle lingue vocali, e cioè quella spaziale grazie alla quale è possibile strutturare le informazioni anche in maniera simultanea.

Conclusione

Sono stati esaminati alcuni aspetti fondamentali che caratterizzano le lingue dei segni e che le differenziano dalle lingue vocali. Si è mostrato che la modalità visiva ricopre un ruolo decisivo nella strutturazione della lingua segnata. Lingue dei

¹⁰ Fornasiero (2022c:337)

segni e lingue vocali quindi, non soltanto sono veicolate da canali comunicativi diversi, ma la stessa materia significante fa sì che la costruzione della significazione avvenga in modi che dipendono strettamente dalla modalità linguistica utilizzata.

Il passaggio da una lingua all'altra quindi necessiterà inevitabilmente di una continua destrutturazione e ricostruzione dei significati, per ripensare il mondo tramite pattern organizzativi differenti.

La strutturazione lineare e sequenziale delle lingue vocali tende in un certo senso a "sotto-determinare", cioè a esprimere in un dato momento meno informazioni di quelle esprimibili in lingua dei segni. La natura visiva e spaziale delle lingue segnate, invece, richiede l'uso di più articolari in simultanea e pertanto risulta "sovra-determinare", in quanto esprime in modo multilineare una quantità di informazioni maggiori.

Capitolo 2

La traduzione di lingue segnate

Introduzione

In questo secondo capitolo si affronta l'argomento della traduzione di lingue segnate. Si fornisce inizialmente una definizione di traduzione con un breve sguardo alle principali teorie sulla traduzione, per porre maggiore concentrazione alla traduzione tra lingue vocali e lingue dei segni. Si enfatizzano le peculiarità, differenze e problematiche che si riscontrano quando ci si approccia alla necessità di trasferire significati tramite due canali comunicativi molto diversi. Infine si attenziona il genere letterario delle favole e si analizzano alcune traduzioni che sono state realizzate da e verso la LIS, per poter fare delle considerazioni riguardo caratteristiche fondamentali della traduzione intramorfica.

2.1 La traduzione

Spesso si utilizza la parola “traduzione” come iperonimo ma è bene fare una distinzione tra traduzione e interpretazione. Entrambe si definiscono come un processo di trasformazione di un messaggio da una lingua di partenza a una lingua di arrivo. La differenza fondamentale sta nel mezzo con cui il messaggio viene veicolato. La traduzione si occupa di testi congelati, solitamente scritti ma che possono essere anche video-registrati come nel caso delle lingue dei segni; l'interpretazione invece è un processo che si svolge nello stesso momento in cui il testo di partenza viene prodotto in maniera orale. Questa differenza si ripercuote inevitabilmente sulle scelte metodologiche prese da traduttori e interpreti. Con i testi congelati il traduttore ha tempo e modo di lavorare al testo finale,

revisarlo, correggere gli errori, per ottenere il risultato migliore possibile. L'interpretazione invece avviene in diretta, l'interprete non ha il tempo di riflettere sul testo nella sua interezza e tenta quindi di prevedere in ogni momento i passaggi immediatamente successivi, adattandovi lessico e sintassi; si tratta di un testo che si costruisce in divenire e di cui non resta traccia, pertanto sono più frequenti errori e refusi momentanei.

La traduzione è un fenomeno naturale che gli esseri umani compiono in maniera più o meno consapevole almeno da quando sono esistiti i primi contatti tra gruppi di persone. Studi veri e propri sulla traduzione iniziano a svilupparsi a partire dagli anni '50 dando inizio ad alcune teorie sulla traduzione che a partire dagli anni '70 iniziano a concentrarsi sul punto di vista culturale delle lingue e dei testi, fino ad arrivare alla nascita dei cosiddetti *translation studies*¹¹, studi in cui gli aspetti culturali diventano fondamentali per analizzare le strategie traduttive (Grego, 2010). Gli anni '90 sono segnati da una svolta nel modo in cui viene considerata la traduzione: grazie a una maggiore enfasi sull'interculturalità, si è evidenziato il suo valore politico e il suo ruolo nella creazione di un dialogo tra le culture (Nergaard e Arduini, 2011). Faini (2008) riconosce al trasferimento di un messaggio una duplice funzione, interlinguistica e interculturale, avendo come scopo ultimo quello di una comunicazione efficace. Per ottenere questo risultato è necessario raggiungere un equilibrio tra i due testi che tenga conto della funzione originale del testo di partenza e delle esigenze del pubblico di arrivo, andando così oltre la nozione di semplice trasferimento di lessico e strutture grammaticali. I traduttori diventano responsabili moralmente nei confronti dell'autore, per rispettare al meglio le intenzioni originali, e del pubblico finale, applicando modifiche al testo di arrivo in maniera consapevole. Secondo Neilson (2009) la traduzione sarebbe più simile a una pratica sociale in quanto tenta di rendere più accessibile la comprensione di eventi che caratterizzano un mondo complesso e globalizzato abbattendo le barriere linguistiche che potrebbero ostacolarla. Scopo del traduttore è quello di raggiungere una "equivalenza" ottimale tra il testo di partenza e quello di arrivo. Tale concetto di equivalenza è stato a lungo dibattuto e negli ultimi anni si è arrivati a metterlo in discussione.

¹¹ Grego (2010:35)

Lingue diverse forniscono diverse rappresentazioni del mondo e diversi sistemi di riferimento per il comportamento e il modo di pensare delle persone, di conseguenza due testi in lingue diverse non potranno mai esprimere la stessa idea (Pallotti, 1999). Col tempo quindi il concetto di equivalenza ha fatto spazio a quello di “adeguatezza” secondo cui il testo tradotto non deve esclusivamente operare in funzione del testo di partenza, ma tenta piuttosto di adattarsi al meglio alle necessità del pubblico di destinazione (Faini, 2008).

Nell'affrontare una traduzione è possibile trovarsi di fronte a numerosi approcci, ad esempio scegliendo se concentrarsi sul messaggio di partenza oppure sull'effetto desiderato sul lettore finale, si può optare per una traduzione più letterale, fedele al testo originale o una più libera e conforme alla lingua di arrivo. Newmark (1988) riduce il ventaglio degli approcci possibili a due: il primo che definisce “bottom to top” si basa su un procedimento che traduce frase per frase in maniera quasi letterale e man mano che si incontrano ostacoli di tipo grammaticale o lessicale o enciclopedico li si affronta in maniera più o meno istintiva; il suo opposto è chiamato “top to bottom” e consiste nell'analizzare il testo di partenza prima di procedere con la traduzione, così da valutare i problemi traduttivi generali prima di quelli particolari. È indubbio che, da un punto di vista teorico, quest'ultimo sarebbe l'ideale ma nella pratica il primo risulta essere quello maggiormente impiegato. La soluzione ottimale proposta dell'autore sarebbe quella di trovare un equilibrio tra i due approcci opposti al fine di preservare al meglio le intenzioni autoriali e le aspettative dei lettori.

2.2 La traduzione intramorfica

Secondo Jakobson (1959) è possibile distinguere tre tipi di traduzione che corrispondono a modi diversi di interpretare segnali linguistici:

- a) Traduzione endolinguistica o “*rewording*”¹²: è una traduzione di segnali tramite altri segnali appartenenti alla stessa lingua, usa strategie come le spiegazioni o i giri di parole;

¹² Jakobson (1959:233)

- b) Traduzione interlinguistica: è la traduzione propriamente detta, cioè quella tra due lingue diverse in cui il traduttore ricodifica un messaggio per trasmetterlo a un nuovo pubblico;
- c) Traduzione intersemiotica, detta anche trasmutazione: trasferisce significati da un sistema verbale a un sistema di simboli non verbale.

In questo modello, la traduzione tra lingue vocali e lingue segnate si inserisce tanto nel secondo tipo di traduzione, trattandosi di trasferimento tra lingue diverse, quanto nel terzo tipo, in quanto per trasferire un messaggio da una lingua vocale a una lingua dei segni o viceversa è necessario ristrutturare i significati attraverso modelli e processi diversi, in relazione alla diversa materia attraverso cui sono strutturate le due modalità linguistiche. Si parla dunque di un quarto tipo di traduzione, detta intramorfica (Celo, 2015), cioè un processo attraverso le diverse forme del significare. Nel tradurre lingue vocali in modalità segnata, ad esempio dall'italiano alla LIS, è necessario attingere alla dimensione vocale per ricodificare termini non ancora disponibili nella lingua di arrivo, tramite l'uso di labializzazioni o della dattilologia. Al contrario, per trasferire la multidimensionalità che caratterizza la lingua segnata in una lingua acustico-vocale occorre fare ricorso a elementi attributivi, cioè aggettivi, avverbi o frasi relative, che possono completare il significato di un enunciato. La natura del canale comunicativo ha un impatto sulla strutturazione delle informazioni (Fontana, 2013).

Da un punto di vista sociale, la comunità segnante rappresenta per la maggior parte dei casi e in particolare in Italia, una minoranza all'interno di una maggioranza udente e parlante, con la quale viene a stabilirsi una continua relazione sociale e linguistica. Le persone sorde, in costante contatto con la comunità udente, si trovano a effettuare traduzioni in maniera quotidiana per poter partecipare alla società. La traduzione diventa così un'attività pervasiva della comunità segnante, cioè entra a far parte della comunicazione quotidiana. Identità linguistica e senso di alterità rispetto alla comunità maggioritaria sono dunque aspetti che convivono e in questo modo tutti gli utenti sono chiamati a compiere continuamente riflessioni metalinguistiche e affrontare problemi traduttivi (Fontana, 2015).

L'evento traduttivo intramorfico si configura quindi come un costante oscillare tra le due dimensioni comunicative.

2.2.1 Intramorfismo italiano > LIS

Il trasferimento di significati tra le due diverse modalità linguistiche può comportare problemi traduttivi a diversi livelli. Principali difficoltà riscontrabili nella traduzione dall'italiano, lingua vocale, alla LIS possono riguardare la resa di espressioni linguistiche generiche in italiano che in LIS richiedono una specificità di tipo spaziale o fisico. È il caso ad esempio del verbo “tagliare” o “suonare”: l'italiano consente di evitare di specificare con quale strumento si sta effettuando l'azione, ma durante una trasposizione in LIS, il traduttore ha necessità di aggiungere l'informazione in quanto è nel segno stesso del verbo che viene indicato tramite la configurazione manuale quale strumento si sta utilizzando. Nell'esempio che segue è possibile notare come in LIS il segno per “tagliare” indica obbligatoriamente anche lo strumento.

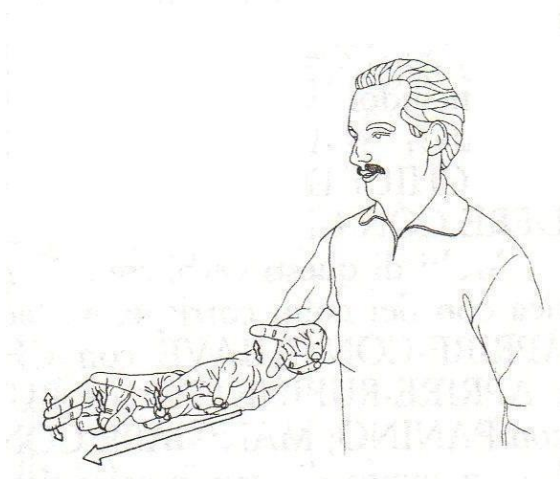


Figura 9. TAGLIARE-CON-FORBICI¹³

¹³ Esempio tratto da Fontana (2013:114)

In questo senso l'italiano tende a sottodeterminare cioè tende ad esprimere meno informazioni di quelle esprimibili con lo stesso sforzo cognitivo in LIS.

Un'altra problematica è rappresentata dalle asimmetrie lessicali: soprattutto nei linguaggi settoriali, vi è la necessità di creare neologismi che in LIS non esistono ancora in quanto, essendo una lingua usata da un numero ristretto di persone, la necessità di sviluppare termini specifici può essere limitata. Si può superare questo ostacolo grazie all'uso di labializzazioni o dattilologia, anche se questo comporta un grande sforzo cognitivo sia per il traduttore che per gli interlocutori. In un compito di traduzione di un bugiardo di un medicinale, le interpreti hanno tradotto “manifestazioni cutanee”¹⁴ con un segno che indica delle macchie sul corpo, in alcuni casi addirittura indicando il colore, ma in italiano il termine “manifestazioni cutanee” è più generico, può voler indicare la comparsa di “macchie” o altri tipi di manifestazioni.

Infine vi è una disomogeneità nell'uso dei diversi registri, ad esempio in italiano esistono tantissimi modi per esprimere l'idea di morire che differiscono principalmente per l'ambito d'uso: “decedere” o “andarsene” ad esempio possono essere usati in contesti informali, mentre in modo formale si può usare “lasciarci”, “mancare”, o anche perifrasi come “passare a miglior vita”. In LIS è possibile specificare in che modo morire ma non esiste la stessa varietà lessicale dell'italiano. Ciò è dovuto alla lunga tradizione storica della lingua italiana, la sua diffusione in tanti ambiti diversi e la possibilità di essere fissata tramite la scrittura.

2.2.2 Intramorfismo LIS > italiano

Nella resa opposta invece, quella che trasferisce significati a partire dalla lingua segnata per arrivare a quella vocale, esistono altri tipi di problematiche. La principale difficoltà riguarda quella di cogliere informazioni veicolate da più articolatori in maniera simultanea, data la natura quadridimensionale dei

¹⁴ Esempio tratto da Fontana (2013:122)

messaggi segnati, isolare ogni contributo ed esprimerlo nella modalità vocale, monodimensionale, sequenzialmente. Questo incide inevitabilmente nella dimensione temporale poiché l'unica dimensione della lingua vocale è quella temporale. Un chiaro esempio è dato dal verbo “sedersi” o “stare seduti”: in LIS il verbo si può articolare nelle varie modalità in cui un gruppo di persone può essere disposto grazie all'uso dello spazio segnico (in fila, in cerchio, su una scala...), e indicare contemporaneamente anche l'orientamento nei confronti del segnante. Per rendere questi significati in italiano è possibile aggiungere elementi esplicativi ma si rischia di eccedere con troppe informazioni che possono risultare anche superflui ai fini della comunicazione. La LIS in questo modo fa un lavoro di sovradeterminazione, ovvero esprime spesso tante informazioni, in maniera simultanea, richieste dalla stessa modalità segnata che non sempre è necessario trasferire in italiano.

Le informazioni aggiuntive in LIS vengono fornite anche con le componenti non manuali, ad esempio nel segnare un “sorpasso” la LIS può mostrare se questo avviene in maniera veloce, lenta, con delle pause o altri numerosi dettagli. Tutto ciò può essere trasferito nel messaggio italiano integrando una quantità eccessiva di spiegazioni, aggettivi e avverbi oppure ricorrendo ai gesti extra-linguistici.

Vi è poi la complessità di tradurre una struttura molto presente in LIS, ovvero l'impersonamento, strategia linguistica con cui il segnante assume il punto di vista di un referente per riportarne discorsi o azioni tramite l'uso di tutto il corpo. Unica soluzione risulta quella di integrare la modalità gestuale nella traduzione verso italiano se si tratta di una interpretazione o una traduzione espressa dal vivo, ovviamente questo non è possibile nel caso traduzioni scritte.

Esiste inoltre una questione relativa alla mancanza di standardizzazione. Molti segni subiscono una elevata variazione diatopica, ogni zona geografica ha una sua variante quasi dialettale e non è ancora totalmente standardizzata una versione ufficiale per tutto il Paese.

Un ulteriore aspetto riguarda la grande disparità nell'uso dei diversi registri linguistici, in quanto situazioni e ambiti d'uso non corrispondono perfettamente a quelli dell'italiano vocale. Ad esempio nella LIS non esiste la forma di cortesia

“Lei” che si usa in italiano quando si intende mantenere una distanza formale con l’interlocutore. In LIS si usa in qualsiasi caso la seconda persona singolare ed è quindi a discrezione del traduttore comprendere la situazione e scegliere se e quando utilizzare la forma di cortesia nella trasposizione italiana.

2.3 La traduzione italiano<>LIS

Una caratteristica fondamentale della traduzione, rispetto all’interpretazione, riguarda l’uso di testi scritti. La LIS italiana è attualmente priva di una forma scritta standardizzata, pertanto può sembrare difficile parlare di traduzione da e verso lingue segnate che non hanno forma scritta. Grazie all’innovazione tecnologica però le lingue dei segni hanno trovato una propria dimensione per registrare e archiviare la lingua. La particolarità della traduzione tra lingue dei segni e lingue vocali o tra diverse lingue dei segni sta proprio nel fare uso di strumenti multimediali per fissare i testi. La comunicazione tramite le nuove tecnologie ha condizionato il modo di agire e di relazionarsi di chiunque e la diffusione di dispositivi sempre più disponibili per tutti ha influenzato soprattutto la vita quotidiana delle persone sorde, che beneficiano così di un migliore accesso alle informazioni e di mezzi di comunicazione più efficaci (Cracolici, 2016), oltre che rappresentare un salto di qualità negli studi sulle lingue dei segni.

2.3.1 Esempi di traduzioni italiano <> LIS: guide turistiche

Alcune traduzioni di guide turistiche dall’italiano alla LIS hanno permesso di effettuare delle analisi sulla metodologia traduttiva affrontata. Danese (2011) osserva che queste traduzioni seguono un preciso approccio, ovvero quello per cui chi traduce ha come principale obiettivo riproporre il significato dell’intero discorso del testo di partenza nel testo di arrivo, e per questo motivo vi si perdona un certo grado di riformulazione stilistica. Le traduzioni verso lingue segnate seguono necessariamente un processo operativo leggermente diverso da quello

tra lingue vocali (e in modalità scritta): prima di tutto, la ricercatrice propone di fare un'analisi approfondita del testo di partenza, definendo il registro linguistico e il messaggio da trasmettere; in secondo luogo di rendere il testo di partenza più fruibile, operando eventualmente con delle modifiche su strutture sintattiche particolarmente complesse; segue la stesura di una bozza per il testo finale con annotazioni in LIS tramite glosse, bozza che viene revisionata grazie all'assistenza di collaboratori sordi segnanti. Giunge il momento di fare delle registrazioni di prova, che vengono analizzate e corrette per arrivare alla versione finale e definitiva, pronta da essere elaborata tramite software informatici.

Durante la stesura non mancano i dilemmi traduttivi da affrontare che riguardano soprattutto aspetti lessicali, tutti quei termini settoriali di cui ancora non esiste un corrispettivo in LIS. Le strategie che sono state osservate nello studio (Danese, 2011) per affrontare tali ostacoli si possono raggruppare in alcune categorie. La prima prevede una rapida definizione del significato, ad esempio si è deciso di tradurre “medioevo” spiegando che si tratta del periodo dei castelli, per cui l'opzione finale diventa CASTELLO PERIODO. Un'altra strategia riguarda l'esecuzione di un segno generico accompagnato dalla labializzazione della parola italiana specifica, come il segnare OSPITARE labializzando la parola italiana “ospizio” per chiarire che ci si sta riferendo a una struttura che ospita viaggiatori. Il procedimento traduttivo della traslitterazione prevede la scelta di un segno nuovo, o un segno esistente a cui si applica un nuovo significato, seguita dalla realizzazione tramite dattilologia della parola italiana corrispondente. In questo caso, solitamente la parola traslitterata si realizza esclusivamente la prima volta che viene introdotto il segno, per le successive menzioni si userà solo il segno scelto. Infine un'ultima strategia osservata è stata quella di fare l'uso di classificatori che meglio mostrano un significato visivo: è il caso ad esempio della parola “abside” per cui si è scelto di utilizzare un classificatore di forma per mostrarne il significato. Tali strategie risultano delle proposte di neologismi che vengono poi accettate o modificate dalla comunità di riferimento.

Tra le problematiche di tipo sintattico è stata affrontata quella relativa al pronome italiano “di” che può esprimere diversi tipi di complemento. Ad esempio italiano abbiamo il complemento di specificazione che può esprimere possesso

(“il vestito di Maria”) o denominazione (“la città di Venezia”). Tali complementi in LIS vengono tradotti modi diversi poiché il possesso si traduce con una struttura specifica (MARIA_j VESTITO SUO_j), diversamente dalla denominazione (CITTÀ VENEZIA)¹⁵.

2.4 La traduzione italiano<>LIS di favole

Vengono esplorate di seguito alcune traduzioni da e verso la LIS di favole. Il linguaggio delle favole è rappresentato da un particolare registro linguistico che deve essere semplice per poter garantire la comprensione a un pubblico di bambini ma che ha l’obiettivo di veicolare significati profondi. Attraverso l’osservazione di racconti di favole nelle diverse lingue è possibile cogliere le peculiarità di un genere letterario caratterizzato dalla capacità di trasferire emozioni con uno scopo didattico tramite la narrazione di eventi semplici in cui sono coinvolti personaggi realistici ma solitamente molto marcati.

2.4.1 Esempi di traduzione italiano > LIS di favole: Pinocchio

Viene analizzata una favola della tradizione, tradotte in LIS per un pubblico di bambini sordi ma anche udenti con lo scopo di sensibilizzare all’importanza delle lingue dei segni.

Le avventure di Pinocchio sono state tradotte in moltissime lingue in tutto il mondo e da qualche anno anche nella LIS. Si analizzano qui alcuni aspetti del primo capitolo della traduzione in LIS di Pinocchio (Bertone, 2013)¹⁶.

La traduzione inizia con un segno che viene usato spesso in contesti simili, all’inizio di favole o fiabe che si può considerare come il corrispondente della formula italiana “C’era una volta” tipica di questo tipo di racconti (figura 10).

¹⁵ Esempi tratti da Danese (2011:248)

¹⁶ Il primo capitolo di Pinocchio in LIS è disponibile sulla piattaforma YouTube al link: <https://www.youtube.com/watch?v=B57OYpQ4RNo>



Figura 10. C'ERA-UNA-VOLTA¹⁷

Il segno nome scelto per Mastro Ciliegia non è il segno lessicale per “ciliegia” ma viene usato un classificatore descrittivo che indica la forma del suo naso, proprio perché questo soprannome, come viene spiegato, deriva dalla forma del suo naso che assomigliava a una ciliegia (figura 11).



Figura 11. MASTRO-CILIEGIA¹⁸

¹⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=B57OYpQ4RNo> 03:12.

¹⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=B57OYpQ4RNo> 03:43.

In questa traduzione troviamo molti casi di strutture iconiche che mirano a mostrare elementi visivi della storia. Ad esempio l'uso di aggettivi nella versione originale usati per descrivere la forma della punta del naso del protagonista ("che era lustra e paonazza"¹⁹), vengono resi in LIS tramite l'uso di un classificatore descrittivo. Viene realizzato un transfer con dominio di azione per introdurre il primo discorso diretto di Mastro Ciliegia, per trasferire il messaggio italiano "si rallegro tutto; e dandosi una sfregatina di mani"²⁰ (figura 12).

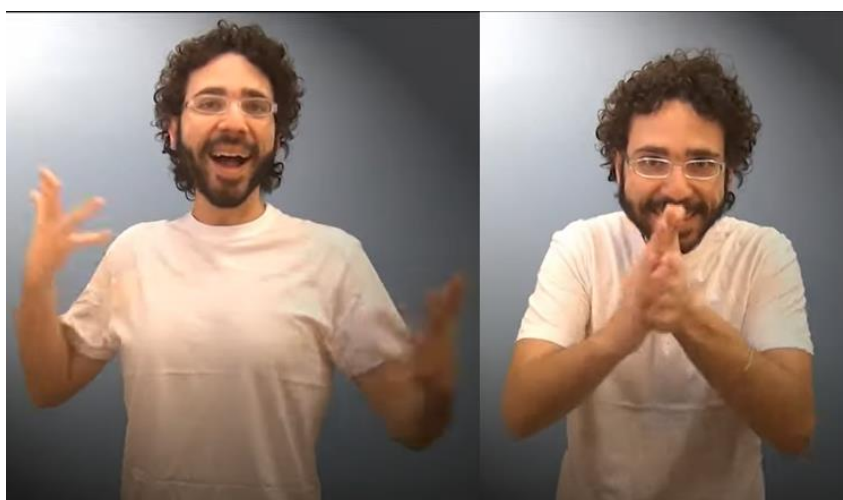


Figura 12. *CONTENTO SFREGARE-MANI*²¹

Successivamente un altro segnante realizza il flusso di pensieri del protagonista alternato da una serie di movimenti da lui effettuati. Il segnante precedente, che identifica il narratore, si vedrà solo per una breve battuta in cui il narratore si rivolge agli spettatori. Questo lungo transfer oscilla tra domini di azione e di citazione, dura fino alla fine del capitolo e termina con la caduta per terra di Mastro Ciliegia. Si trasferiscono significati che in italiano vengono veicolati tramite l'uso di verbi al gerundio per indicare la contemporaneità tra azioni e

¹⁹ Collodi (1902:6).

²⁰ Collodi (1902:6).

²¹ <https://www.youtube.com/watch?v=B57OYpQ4RNo> 03:55.

discorsi. Uno dei tratti interessanti riguardano il momento in cui il personaggio lancia in aria il pezzo di legno tramite un impersonamento e descrive il saltellare dell'oggetto per tutta la stanza usando un classificatore di afferramento (figura 13), che corrisponde al passaggio italiano “agguantò con tutt’e due le mani quel povero pezzo di legno, e si pose a sbatacchiarlo senza carità contro le pareti della stanza”²².



Figura 13. CL(5 piatta aperta)²³

È possibile notare come elementi lessicali che ricordano aspetti uditivi come “questa vocina che ha detto *ohi*”²⁴ oltre a tutti i verbi che hanno significato di dire o parlare, vengono trasformati in “segni” o “segnare” nella versione in LIS. Ad esempio la frase italiana “si messe in ascolto per sentire se c’era qualche vocina che si lamentasse”²⁵ viene sostituita dalla sequenza segnata “SEGNI NIENTE”. Inoltre non viene tradotto un passaggio in cui si fa riferimento al “cantare” di Mastro Ciliegia: “E perché gli era entrato addosso una gran paura, si provò a canterellare per farsi un po’ di coraggio”²⁶, di cui viene trasmesso solo il sentimento di paura tramite le espressioni facciali.

²² Collodi (1902:8).

²³ <https://www.youtube.com/watch?v=B57OYpQ4RNo> 06:15.

²⁴ Collodi (1902:8).

²⁵ Collodi (1902:8).

²⁶ Collodi (1902:8).

2.4.2 Esempio di traduzione LIS > italiano di favole: *Stella*

“Stella – una favola accessibile”²⁷ è un riadattamento in LIS di una famosa favola tradizionale. Si tratta di un’opera ideata da Luigi Lerose e Gabriella Grioli e segnata da quest’ultima, realizzata con l’obiettivo di sensibilizzare le persone e soprattutto i più piccoli all’importanza delle lingue dei segni. La sua traduzione in italiano rappresenta una peculiarità per numerosi aspetti.

L’approccio traduttivo utilizzato non si sbilancia particolarmente né verso l’aspetto visivo né quello uditivo delle lingue: non si usano mai i verbi “segnare” e “parlare” ma piuttosto delle iperboli come “cantare con le mani” o “precise posizioni delle dita” in riferimento ai segni e “muovere le labbra” al posto di “parlare”, oppure facendo riferimento a “la lingua degli abitanti del mare”, al posto della lingua dei segni.

A volte l’approccio sembra tendere a una migliore comprensione per il lettore finale, tramite delle sostituzioni culturali, come la trasformazione del momento in cui si “richiama l’attenzione agitando le mani” con una citazione di un personaggio che grida “Sella!”; oppure il momento in cui il principe cerca di imitare la lingua di Stella segnando con esitazione diventa una parola abbozzata “...inn...t...” mentre chiede spiegazioni. Nel testo finale si fa inoltre uso di alcune onomatopee che corrispondono a transfer di situazioni nel testo originale: si tratta di azioni come il cadere in acqua o un cuore che batte che vengono rese rispettivamente con le parole onomatopoeiche “splash” e “pum pum” (figure 14 e 15).

²⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=WlGFKGd5n9Y>



Figura 14. CADERE²⁸

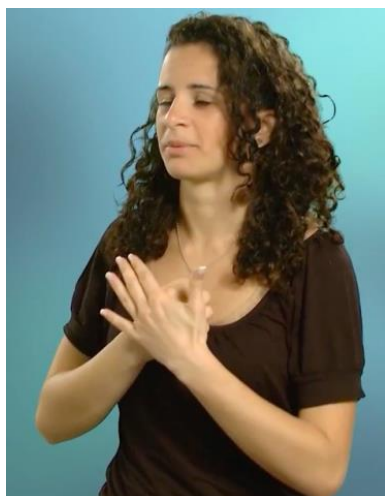


Figura 15. CUORE-CHE-BATTE²⁹

Altre volte invece la traduzione sembra restare più ancorata al testo di partenza: ad esempio tramite spiegazioni culturali (“con tocchi cadenzati alla spalla per richiamare l’attenzione”) oppure anche privi di tale spiegazione, come l’alternarsi della luce accesa-spenta.

Per quanto riguarda l’uso dei tempi verbali, la LIS non presenta flessioni, mentre l’italiano obbliga a fare una scelta, scelta che è ricaduta verso l’imperfetto,

²⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=WlGFKGd5n9Y> 03:04.

²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=WlGFKGd5n9Y> 10:29.

principalmente in quanto rappresenta il tempo verbale tipico delle favole in italiano. La simultaneità della LIS, presente ad esempio nei molti passaggi in cui viene realizzato un dominio di azione, molto spesso viene tradotta in italiano tramite l'uso del gerundio, che appunto esprime un senso di contemporaneità.

Il testo di partenza è ricco di strategie multilineari, che vengono tradotte in italiano in diversi modi. Durante i dialoghi si fa molto uso di impersonamento, indicando quale personaggio si sta esprimendo in un dato momento tramite le espressioni facciali particolari assegnate a un personaggio e lo spostamento e la rotazione del busto, mentre i nomi dei personaggi non vengono ripetuti spesso. Nella versione in italiano i referenti sempre nominati durante i dialoghi, come avviene molto spesso in testi di questo tipo. Viene fatto molto uso in LIS delle componenti non manuali per assegnare ai vari personaggi emozioni o tratti caratteriali che possono essere resi nel testo di arrivo esclusivamente tramite l'uso copioso di avverbi: ad esempio se in LIS avviene un repentino cambio di espressioni e postura, in italiano tale passaggio viene tradotto con "all'improvviso"; riguardo i tratti caratteriali invece si può fare l'esempio del senso di autorevolezza attribuita al re (figura 16) o quello di cattiveria della strega (figura 17).



Figura 16. RE³⁰

³⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=WlGFKGd5n9Y> 00:33.



Figura 17. STREGA ³¹

Ancora, per esprimere azioni effettuate con fatica (figura 18) o con tenerezza in LIS si realizzano espressioni del volto che occorrono simultaneamente ai verbi segnati e che veicolano tali sentimenti, mentre in italiano è necessario specificarli tramite l'aggiunta di complementi.



Figura 18. CERCARE³²

³¹ <https://www.youtube.com/watch?v=WlGFKGd5n9Y> 05:23.

³² <https://www.youtube.com/watch?v=WlGFKGd5n9Y> 03:08.

Anche l'uso dei classificatori può comportare difficoltà traduttive: vi è un passaggio in cui avviene un urto contro qualcosa che in LIS è indicato semplicemente tramite un classificatore (figura 19), senza un antecedente in quanto non risulta essere un'informazione necessaria ai fini della comprensione. In italiano è stato necessario stabilire a quale oggetto facesse riferimento tale classificatore, specificando che si trattasse di un "faraglione", scelta che è stato possibile effettuare grazie alla deduzione dal contesto.



Figura 19. CL(B) ³³

Classificatori di un altro tipo, descrittivi, sono utilizzati per mostrare il volto dei personaggi o la forma di abiti e capelli: in italiano questi brevi tratti vengono resi attraverso lunghe e dettagliate descrizioni.

Conclusione

Sono state esplorate le potenzialità della traduzione intramorfica, cioè una traduzione tra lingue veicolate da canali differenti, con particolare attenzione a traduzioni di testi con un registro specifico: le favole. La traduzione è un processo

³³ <https://www.youtube.com/watch?v=WlGFKGd5n9Y> 02:59

incredibilmente complesso che coinvolge molteplici aspetti. Le teorie sulla traduzione sono necessarie per affacciarsi alla pratica. Ma l'osservazione del processo di traduzione tra lingue vocali e lingue dei segni offre una preziosa opportunità per sviluppare teorie della traduzione anche in ottiche nuove, permettendo di coglierne tutte le complessità. L'analisi di traduzioni intramorfiche consente di sviluppare una consapevolezza che supera la dimensione scritta delle lingue come unica possibilità di emancipazione linguistica considerando il trasferimento linguistico come sfaccettato e multidimensionale.

Capitolo 3

Traduzione intramorfica di una favola

Introduzione

Quest'ultimo capitolo presenta una proposta di traduzione di una favola in LIS dal titolo "L'albero segnante" segnata da Claudio Baj³⁴, verso l'italiano. La traduzione sarà accompagnata da un'analisi testuale e un commento traduttologico. Il presente capitolo finale mira a fornire un'analisi approfondita delle sfide e delle scelte affrontate durante il processo di traduzione, nonché esplorare i dilemmi che hanno caratterizzato il procedimento. Si mette in luce la sfida di rendere gli aspetti di multilinearità e simultaneità, caratteristici delle lingue dei segni, nella traduzione in una lingua vocale.

Inizialmente viene presentata la favola originale analizzando gli aspetti linguistici e culturali, gli elementi stilistici, la struttura narrativa e i messaggi che intende veicolare.

Successivamente viene presentata la proposta di traduzione, realizzata tenendo conto degli elementi strutturali analizzati e della complessità di trasferire i significati attraverso un canale linguistico differente. Saranno considerati anche gli aspetti legati alla comprensione da parte dei destinatari; si cercherà di mantenere gli intenti comunicativi della favola originale senza comprometterne l'efficacia.

³⁴ Coopalba. (2020) L'albero segnante. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=VE1TuzdsOrs>, ultima consultazione 09/06/2023.

Infine, il commento traduttologico approfondirà le motivazioni delle scelte traduttive effettuate, oltre ai dilemmi che si sono presentati durante il processo di traduzione e come si è cercato di superarli. Verranno inoltre prese in esame le implicazioni culturali nel trasferimento di significato da una lingua all'altra e le sfide riscontrate nel trovare un equilibrio tra la fedeltà al testo originale e l'adattamento alla cultura di arrivo.

La traduzione intramorfica affronta il problema della simultaneità della LIS, cercando di trasferire al meglio nella lingua vocale la ricchezza e la complessità della comunicazione in lingua segnata. Dunque l'analisi della traduzione presta particolare attenzione alle strategie adottate per affrontare le sfide legate alla multilinearità e alla simultaneità della LIS, esaminando esempi specifici che mostrino come costruzioni multilineari vengono trasposti in forma sequenziale senza perdere di significato e impatto comunicativo.

3.1 Analisi del testo di partenza

La storia segnata da Claudio Baj è una favola destinata a bambini sordi segnanti e racconta di un re sordo che scopre un albero segnante. Tale albero in realtà era in precedenza una regina che è stata trasformata in albero da una strega. Il re fronteggia una serie di avventure per liberare la regina e alla fine riesce nel suo intento e i due si sposano.

Di seguito si esegue un'analisi linguistica approfondita della favola dal punto di vista lessicale, morfosintattico e testuale.

3.1.1 Analisi lessicale

Il lessico della favola risulta essere molto semplice e ripetitivo. I segni utilizzati per riferirsi ai personaggi vengono realizzati spesso durante la narrazione allo scopo di mantenere nella memoria la catena referenziale.

Il lessico delle favole ha solitamente il potere di stimolare l'immaginazione ed evocare emozioni e tali segni riescono perfettamente nell'intento. Molti dei segni che identificano i personaggi sono anche descrittivi del loro aspetto fisico. Ad esempio i segni RE (figura 20) e REGINA (figura 21) si riferiscono iconicamente alla corona sulla loro testa.



Figura 20. RE³⁵.

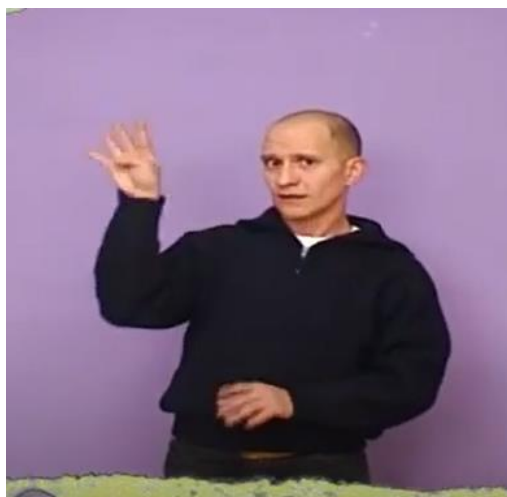


Figura 21. REGINA³⁶.

³⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=VE1TuzdsOrs> 00:17.

³⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=VE1TuzdsOrs> 03:53.

Quando invece il protagonista non è vestito da re viene spesso segnato usando il segno UOMO (figura 22), ovviamente più generico.



Figura 22. UOMO³⁷.

Altro esempio di referente che richiama iconicamente una caratteristica fisica è STREGA (figura 23), che descrive la forma del naso.



Figura 23. STREGA³⁸.

³⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=VE1TuzdsOrs> 04:28.

³⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=VE1TuzdsOrs> 04:19.

È anche il caso dei segni legati ai luoghi, anch'essi molto descrittivi. Ad esempio il segno CASTELLO (figura 24) rappresenta nello spazio la forma del referente locativo: le dita verso l'alto indicano le torri tipiche di questo tipo di edifici e il movimento delle mani indica la forma circolare del perimetro del castello.



Figura 24. CASTELLO³⁹.

Alcuni segni rappresentano una variante regionale come nel caso di ALBERO (figura 25) che rappresenta una variante tipica del Piemonte.

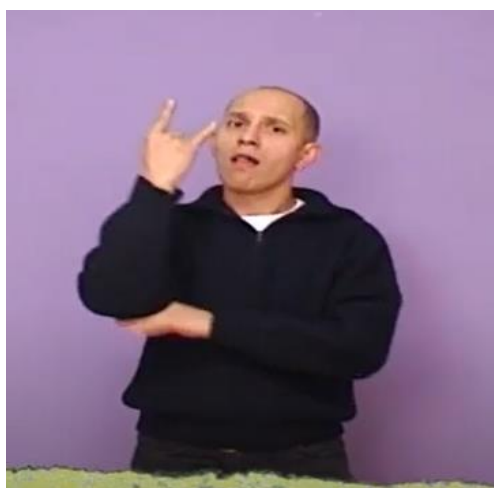


Figura 25. ALBERO⁴⁰.

³⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=VE1TuzdsOrs> 00:13.

⁴⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=VE1TuzdsOrs> 01:09.

L'uso delle componenti non manuali è molto efficace nel trasmettere emozioni legate ai referenti a livello lessicale. Le espressioni facciali che occorrono con il segno REGINA evocano un senso di dolcezza (figura 21); con il segno riferito alla strega invece, il viso trasmette cattiveria e disgusto (figura 26).



Figura 26. STREGA⁴¹.

Tutte le scelte lessicali contribuiscono a conferire all'intero racconto un potere fortemente evocativo e il linguaggio semplice e iconico aiuta a sviluppare l'immaginazione degli spettatori.

3.1.2 Analisi morfo-sintattica

La favola è, per la maggior parte, costituita da periodi brevi e semplici, infatti risulta priva di costruzioni ipotattiche. Questo è in linea con il linguaggio che viene usato tipicamente nelle favole anche nelle lingue vocali. Si tratta di testi destinati a un pubblico di bambini e per questo motivo si tende a fare maggiore uso di proposizioni coordinate a scapito di quelle subordinate che potrebbero

⁴¹ <https://www.youtube.com/watch?v=VE1TuzdsOrs> 04:19.

risultare più complesse da processare, interrompendo così il flusso narrativo. Per gli stessi motivi, l'ordine degli elementi nelle frasi rispecchia l'ordine canonico non marcato, almeno nei tratti di narrazione degli eventi e nei discorsi riportati (esempio 1).

(1) RE DECIDERE DA_SOLO ANDARE CERCARE (min. 02:48)

Si assiste a un ordine marcato degli elementi in molte sequenze caratterizzate da impersonamento (esempio 2).

(2) RE CAMMINA CL(A): 'tenere un bastone' STANCO SEDERSI CL(5):
'mani dietro al collo' CHIUDERE_OCCHI VEDERE (min. 3.08)

Le lingue dei segni, infatti, sfruttano una costruzione totalmente legata alla modalità visiva della lingua che è l'impersonamento. Nella favola si fa un uso copioso di due tipi diversi di impersonamento: l'impersonamento di citazione e l'impersonamento di azione (Cecchetto, 2022). Il primo riporta i discorsi dei personaggi ed è paragonabile al discorso diretto che si usa nelle lingue vocali. Il secondo è maggiormente legato al canale in cui si veicolano le lingue segnate in quanto il suo obiettivo è quello di mostrare azioni, posture ed espressioni dei personaggi.

L'impersonamento di citazione viene utilizzato ogni qualvolta vengono riportati dei dialoghi oppure i pensieri del protagonista: ad esempio i dialoghi tra il re e il forestiero (da 00:48 a 01:00 e da 01:54 a 02:05), o quelli tra il re e i suoi uomini (da 01:19 a 01:25), o i pensieri del re (come al minuto 01:48) e tantissimi altri.

Sono molti i tratti in cui si sfrutta l'impersonamento di azione: il re stanco si siede, si sdraia, sta per addormentarsi (dal minuto 03:11 al 03:17); spalanca gli occhi (minuto 03:20); stacca una foglia dall'albero (minuto 03:42); si nasconde

(minuto 04:28); la strega vede delle orme (minuto 04:49); la strega colpisce l'albero (minuto 05:02); il re si nasconde su un albero (minuto 05:33); si sveglia (minuto 06:32); si guarda attorno per cercare un nascondiglio (minuto 06:57); il re colpisce in testa alla strega che muore (dal minuto 10:38 a 10:43); il re prende per mano la regina (minuto 11:08).

Un esempio interessante di impersonamento di azione nella favola è al minuto 04:36, in cui il segnante assume il punto di vista della strega e ne descrive in questo modo i tratti del viso, la forma della bocca e del naso, il suo andamento, con una postura e un modo di camminare specifici, e l'espressione facciale che esprime malvagità.

Più avanti, dal minuto 05:04, il referente "albero" viene rappresentato in un impersonamento di azione sia tramite il segno citazionale, sia tramite l'intero corpo del segnante: mentre il segnante mantiene il segno ALBERO con le mani, impersona con tutto il corpo il suo ondeggiare a causa del dolore che sta provando (figura 27).



Figura 27. ALBERO⁴².

⁴² <https://www.youtube.com/watch?v=VE1TuzdsOrs> 05:03.

Occorre in due tratti del racconto una strategia volta a trasmettere il passare di diversi giorni realizzando ripetutamente i segni SERA e MATTINA (minuto 01:30 e 02:12): la ripetizione di questi due segni per tre volte, preceduti dal segno CERCARE richiamano il trascorrere del tempo, cioè tre giornate intere, impiegate a svolgere l'azione della ricerca. Il modo in cui è stato realizzato il segno CERCARE, cioè con un movimento lento e molto ampio oltre che ripetuto, veicola un'informazione aspettuale del verbo: l'azione di cercare viene effettuata in modo continuativo.

3.1.3 Analisi testuale

L'analisi testuale si occupa di esaminare alcuni aspetti che definiscono il registro, la coerenza e la coesione della favola. Il registro riguarda il tipo di linguaggio utilizzato che può essere formale o informale, dipende dal contesto comunicativo e influenza l'impatto emotivo nei destinatari. La coerenza si riferisce all'organizzazione logica dei contenuti interni del testo. La coesione concerne i legami tra le parti del testo, come l'uso di connettori linguistici e la costruzione di una catena referenziale, importante per garantire la comprensibilità del testo ed evitare ambiguità.

3.1.3.1 Registro

La favola "L'albero segnante" è caratterizzata da un registro linguistico informale, in linea con il registro delle favole nelle altre lingue. Il registro linguistico di una favola si distingue per un tono narrativo leggero e coinvolgente, capace di intrattenere stimolando l'immaginazione, ma ha anche uno scopo didattico volto a veicolare insegnamenti anche se non totalmente espliciti. Di solito è caratterizzato da un linguaggio semplice e accessibile, adatto a un pubblico di tutte le età. Il linguaggio semplice e il tono narrativo coinvolgente sono quindi al servizio di uno scopo più alto, ovvero quello di trasmettere dei valori morali.

Il registro della favola si definisce informale, nonostante non si tratti di una conversazione spontanea caratterizzata da uno stile più istintivo e colloquiale, ma

di un testo organizzato e ben strutturato. Inoltre non si inserisce in un contesto specificatamente controllato, per cui sarebbe necessario un registro formale o solenne.

Il flusso della narrazione risulta scorrevole e lineare, ricco di descrizioni in grado di evocare immagini e scene in modo efficace e con un uso sapiente e appropriato di alternanza tra segnato accelerato, segnato più lento e pause. Le pause e la velocità del segnato sono in grado di trasmettere in modo scenico l'andamento di una vicenda e le emozioni dei personaggi. Il segnato risulta molto veloce ad esempio quando il segnante vuole raccontare che il protagonista sta scappando o sta cercando un riparo, rispecchia dunque l'evento stesso che si sta esponendo. Al contrario il segnato è più lento nel momento in cui ci si sofferma a fare descrizioni fisiche dei personaggi, oppure durante delle pause riflessive del protagonista.

3.1.3.2 Coerenza e coesione

Una favola coerente e coesa è quella in cui azioni, ambientazioni e personaggi si legano in modo armonioso, senza creare contraddizioni nella trama e in cui si crea una continuità temporale e spaziale. La coerenza si realizza tramite marcatori discorsivi che possono essere impliciti o espliciti.

Le vicende della storia avvengono quasi tutte in alcuni luoghi definiti. Sin dall'inizio del racconto si introduce il castello, abitazione del protagonista. In questa ambientazione si svolgono però solo gli eventi iniziali e quelli finali della storia. Nel castello le vicende iniziano e terminano, in uno svolgersi degli eventi che, dal punto di vista delle ambientazioni, si può definire circolare. Le vicende centrali avvengono però fuori dal castello. In un primo momento il protagonista raggiunge una valle abbandonata ma successivamente si perde durante il suo cammino, per fare ritorno al luogo principale alla fine del racconto.

La storia si sviluppa in qualche giorno totale all'incirca. Lo scorrere del tempo viene marcato principalmente nel passaggio da un giorno all'altro. La storia inizia con un primo marcatore temporale che indica una giornata generica (MATTINA, minuto 00:29). Durante il resto del racconto, più volte si assiste alla sequenza di

segni SERA e MATTINA che indicano il trascorrere della notte e il passaggio alla giornata successiva. Al minuto 01:30 e al minuto 02:12 avviene questa sequenza ripetuta per tre volte, che denota lo scorrere veloce di tre giorni. La parte centrale della storia si svolge poi in due giornate circa. Vi è un unico momento in cui assiste a un salto temporale retroattivo: avviene all'interno di un impersonamento di citazione e riguarda il momento in cui la regina racconta al protagonista come si è trasformata in albero. La narrazione segue comunque un ordine cronologico lineare degli eventi.

Sono presenti due marcatori manuali: il primo è rappresentato dal segno ADESSO (min. 00:08) ed è un marcatore di inizio discorso, e il secondo è il segno che marca la chiusura del racconto FINIRE (min. 13:02).

La coesione di un testo riguarda la sua capacità di creare legami interni tra le diverse parti del testo tramite l'uso di elementi linguistici. La coesione contribuisce alla fluidità del testo e a rendere più comprensibile e scorrevole la sua fruizione. Nelle lingue vocali si fa uso di connettivi, pronomi, sinonimi e ripetizioni. Nel caso delle lingue dei segni le connessioni linguistiche possono essere realizzate attraverso strategie manuali, non manuali e spaziali, che contribuiscono alla realizzazione della catena referenziale. La referenza è quella caratteristica testuale che mira a creare relazioni simboliche tra espressioni linguistiche ed entità astratte o concrete cui le espressioni linguistiche fanno riferimento (Calderone & Mantovan, 2022).

Le strategie manuali di coesione si concretizzano nella ripetizione di alcuni referenti che contribuisce a costruire anche le connessioni referenziali del racconto. Le ripetizioni riguardano principalmente i personaggi, i cui referenti vengono segnati spesso durante la narrazione. Un'altra strategia manuale per riferirsi ai personaggi è l'uso dei classificatori. Vengono utilizzati classificatori di entità per indicare i soldati che fanno ritorno al castello dopo le ricerche (minuto 01:35 e 02:17). Inoltre si utilizza un classificatore per il referente dell'albero in diversi momenti in cui si racconta che il protagonista deve colpirlo per liberare la regina: l'intero avambraccio (della mano non dominante) del segnante diventa

referente per il tronco, che viene indicato e colpito a seconda delle azioni che l'albero subisce.

Le strategie non manuali volte a creare coesione riguardano principalmente l'impersonamento come dominio di azione e di citazione, di cui la favola è molto ricca. Il segnante utilizza specifiche espressioni facciali per riferirsi a specifici personaggi, ad esempio il volto corruciato è realizzato per assumere il punto di vista della strega (minuto 04:38, 04:50 e 05:01).

Lo spazio segnico viene sfruttato per creare delle connessioni stabili tra i personaggi costruendo una catena referenziale. Soprattutto durante i dialoghi e le azioni, ogni personaggio occupa un punto dello spazio segnico specifico, che in quel preciso tratto narrativo risulta associato ad esso creando un ancoraggio tra il personaggio e il suo referente. In questo modo il segnante, tramite lo spostamento del busto e la direzione dello sguardo assume la prospettiva di un personaggio e ne riporta azioni e discorsi.

3.1.4 Uso dello spazio segnico e degli articolatori

Nell'analisi di un testo segnato ricoprono un ruolo fondamentale l'uso strategico dello spazio segnico e delle componenti non manuali. La dimensione spaziale viene utilizzata dall'autore per rappresentare le diverse entità e le relazioni tra esse. Le componenti non manuali che comprendono un uso particolare del proprio corpo servono a chiarire contesti e trasmettere significati iconici, rendendo la narrazione più dinamica.

3.1.4.1 Spazio segnico

Lo spazio segnico può essere sfruttato per diversi scopi: topografico, temporale, grammaticale, o per segnalare il punto di vista che si sta assumendo (Calderone, 2022d).

Per quanto riguarda lo scopo topografico, lo spazio viene utilizzato per assegnare dei punti specifici detti *loci referenziali* a dei personaggi o oggetti presenti nel

luogo del racconto, in modo da poter riferirsi ad essi tramite una semplice indicazione oppure segnando in quel punto specifico dello spazio per indicare lo svolgersi di un'azione in quel preciso punto locativo. Un esempio di questo uso dello spazio è visibile nel momento in cui il segnante realizza il segno **PRENDERE** in maniera ripetuta nello spazio con entrambe le mani, dopo aver realizzato, in quei punti dello spazio, gli oggetti che il re voleva avere (minuto 00:23). Durante tutti i dialoghi tra i personaggi si assegna un punto referenziale a ognuno, destra e sinistra oppure alto e basso nel caso del punto di vista dell'albero che è inevitabilmente più alto degli altri personaggi, in modo da chiarire i turni conversazionali.

Un uso peculiare dello spazio viene sfruttato durante il segno **CERCARE** (minuto 01:27) realizzato in modo ampio e ripetuto più volte da un lato all'altro dello spazio, che si riferisce alle estenuanti ricerche fatte per lungo tempo e da un gruppo ampio di personaggi (i soldati).

La funzione grammaticale si serve di un uso astratto dello spazio e riguarda relazioni morfologiche e sintattiche come quelle relative all'accordo verbale e un referente (Calderone, 2022d).

Infine viene molto usato lo spazio segnico per segnalare se in un preciso momento, il segnante sta assumendo una prospettiva esterna o interna. Con prospettiva esterna si intende il segnante che, come narratore esterno alla vicenda, racconta gli eventi in modo oggettivo. La prospettiva interna invece viene assunta in tutti i casi in cui il segnante realizza un impersonamento riportando pensieri, dialoghi ed eventi tramite l'uso del suo stesso corpo.

3.1.4.2 Componenti non manuali e uso del corpo

Le componenti non manuali sono molto marcate in tutto il racconto. Servono ad esprimere sentimenti, trasmettere emozioni legate alle vicende o a instaurare un rapporto tra il pubblico e i personaggi della storia. Come già discusso, sono molto utili per marcare specifici personaggi, oppure possono servire ad esprimere pareri in maniera implicita sugli eventi.

In diversi momenti si assiste ad usi particolari del corpo. Più volte il corpo stesso del segnante rappresenta la scena stessa, impersona l'ambiente. Tramite le due mani e l'intero busto che simulano il vibrare del terreno e il tremare degli alberi, accompagnato da espressioni del viso molto marcate, si trasmette la sensazione di avvicinarsi (o allontanarsi) di alcuni personaggi, soprattutto quando sono antagonisti. La prima occorrenza di questa peculiare strategia è osservabile al minuto 04:23 quando sta per giungere il primo antagonista della storia. Successivamente viene ripetuta questa costruzione all'avvicinarsi di altri personaggi nemici (minuto 05:26). Si sfrutta poi la stessa strategia anche per il significato contrario, ovvero quando tali personaggi si allontanano (minuto 06:17): in questo caso il tremolio del terreno e degli alberi, cioè dell'intero corpo del segnante e delle sue espressioni facciali, diventa via via più debole.

Infine si può assistere a una costruzione molto complessa, nel momento narrativo in cui il protagonista colpisce la strega sulla testa uccidendola. Si assiste a un repentino cambio di prospettiva: il segnante assume il punto di vista del re che colpisce la strega dall'alto e improvvisamente assume quello della strega, mostrando tramite le mani la sua testa che si divide in due parti (minuto 10:39).

3.1.5 Aspetto multilineare

Come si può notare, l'aspetto multilineare nel racconto "L'albero segnante" è estremamente presente.

L'uso simultaneo di più articolatori è riscontrabile nella favola in diversi specifici momenti. Le due mani vengono spesso usate per veicolare significati diversi e complementari. In alcuni casi, ad esempio, il segno realizzato con la mano dominante indica il verbo che rappresenta l'azione effettuata dal referente e il segno della mano non dominante indica l'argomento interno del verbo ovvero il complemento oggetto (esempio 3).

(3) CL(B): 'colpire' (min. 10:03)

Dom: CL(B): 'colpire'

N-dom: CL(U): 'albero'

'Colpire l'albero.'

In alcuni casi, le espressioni del volto comunicano le emozioni dei personaggi: nell'esempio 4 le sopracciglia corrugate, legate alla fuoriuscita della lingua e agli angoli della bocca abbassati aiutano a rappresentare il senso di disgusto o stranezza provato dal re al contatto con le mani legnose della regina.

_____ lingua _____ b.abb.
_____ imp. _____ sopr.corr.

(4) UOMO RE IX_a CL(5): 'prendere la mano' UGUALE LEGNO IX_b DONNA CL(3curva): 'segnare'
(min. 11.07)

'Il re prende per mano la donna. Le sue mani sono come il legno.'

Infine un interessante uso di tutto il corpo è visibile nell'esempio 5 in cui, per indicare il movimento dell'albero a causa del dolore provato, il segnante non muove soltanto il braccio che segna ALBERO ma l'intero corpo, come ad enfatizzare la percezione della sofferenza, enfatizzata anche dalle espressioni facciali.

_____ b.ap.
_____ sopr.corr.

(5) CL(A): 'colpire'++ ALBERO MALE (min.05:03)

'L'albero viene colpito e sente dolore.'

L'obiettivo delle favole è quello di creare nelle menti dei destinatari delle immagini vivide che possano stimolare forti emozioni. Le lingue vocali raggiungono questo obiettivo tramite l'uso copioso di aggettivi e avverbi che possano ricostruire l'aspetto figurativo. Le lingue dei segni ricorrono invece a tutte le costruzioni visive possibili, facendo uso non solo delle mani e delle braccia che rappresentano gli articolatori principali delle lingue segnate, ma sfruttando ogni strategia che possa riguardare l'aspetto visivo e figurativo delle favole.

3.2 Proposta di traduzione

Conoscete la storia dell'albero segnante? Adesso ve la racconto.

C'era una volta un castello, in cui abitava un re sordo. Il re sordo voleva impossessarsi di tutte le cose nuove che si manifestavano nel mondo.

Una mattina il re incontrò un uomo che veniva da fuori, e lo esortò a vedere insieme la sua collezione. Dopo aver camminato e ammirato molte cose, l'uomo disse al re: "C'è una cosa bellissima che tu non hai!". Il re, sorpreso, chiese: "Che cosa?" e l'uomo rispose: "Un albero segnante!". Il re rimase a bocca aperta, tornò nella sua stanza da letto e per tutta la notte pensò intensamente che voleva avere quell'albero segnante.

La mattina seguente ordinò ai suoi soldati di cercare l'albero segnante, di prenderlo e portarlo al castello. Essi obbedirono, e partirono alla ricerca. Dopo una lunga ed estenuante ricerca di tre giorni e tre notti, i soldati fecero ritorno al castello e, uno dopo l'altro, riferirono al re di non aver trovato l'albero segnante. Allora il re, pensando di essere stato imbrogliato da quel forestiero, lo fece arrestare e portare dinanzi a lui. Gli chiese: "Esiste l'albero segnante?". "Sì, certo che esiste! I tuoi soldati non l'hanno cercato bene!". Il re quindi decise di mandare un'altra volta i suoi uomini alla ricerca dell'albero segnante e dopo tre giorni questi rientrarono nuovamente senza successo. Il re iniziò a infuriarsi e tornò a fare domande all'uomo arrestato: "Esiste davvero l'albero segnante?" - "Sì, esiste!", rispose lui - "Lo hai visto con i tuoi occhi?" - "Certo, l'ho visto proprio

con i miei occhi” – “E dimmi, cosa ti avrebbe detto l’albero?” incalzò il re – “Dice che è annoiato di stare sempre lì ad aspettare” rispose l’uomo – “Allora sai dove si trova?” gli chiese il re – “L’ho dimenticato, forse si trova nella valle, non ricordo bene”.

Il re decise di andare a cercarlo da solo. Si vestì, non con gli abiti da re ma con indumenti normali, e cominciò a camminare. Camminò e camminò finché arrivò in una valle abbandonata, in cui non passava nessuno. Stanco di camminare, si sedette per riposare. Mentre stava per chiudere gli occhi vide un albero che lamentava “Che noia non far altro che aspettare!”. Il re spalancò gli occhi dallo stupore e avanzando pian piano verso l’albero gli domandò: “Chi sei?” ma questo rimase immobile. Chiese di nuovo: “Tu chi sei?” ma l’albero non fece una mossa. Allora il re pensò a come fare e provò ad avvicinarsi e staccare una foglia.

“Ahi! Mi hai fatto male!” – urlò l’albero. E il re, soddisfatto, ribadì la domanda: “Chi sei?” – “Beh, io prima ero una regina” – “Una regina? E come sei diventata un albero?” – “Ecco, un giorno mentre passeggiavo ho visto una fontana, avevo molta sete quindi mi sono avvicinata per bere dell’acqua e all’improvviso mi sono trasformata in albero”. Il re rimase colpito dalla storia e si premurò di chiedere: “Posso liberarti?” – “Sì, ma stai attento, dovrai scontrarti con una strega molto forte”.

D’improvviso il terreno cominciò a tremare. “Sbrigati, sta arrivando la strega. Presto, nasconditi!” incitò l’albero al re, che corse a rifugiarsi dietro a un cespuglio. Una donna vecchia si avvicinò con fare minaccioso: “Ti ho sentita prima, con chi stavi parlando?” – “Con nessuno, stavo parlando con il vento” – “Vedo anche delle orme sul terreno, di chi sono?” infierì la strega – “Quelle sono tue, di quando sei stata qui prima” rispose l’albero. La strega cattiva accusò l’albero di falsità e cominciò a prenderlo a colpi per fargli del male. Il re si dispiacque alla vista di tutta quella sofferenza e decise di ritornare al castello per pensare a un modo per liberare la regina. Si mise in cammino tra i sentieri, quando si rese conto di essersi perso.

Nuovamente sentì il terreno sotto i suoi piedi scuotere e, per nascondersi, si arrampicò sopra i rami di un albero, dove si mise a osservare terrorizzato la scena.

Giunsero con passi pesanti degli esseri feroci dalla folta criniera e denti aguzzi. “Sento odore di carne, ma chissà da dove viene”. Tutti gli animali ringhiando si misero a cercare un uomo, guardarono anche sugli alberi ma non trovarono nulla nonostante l’odore fosse forte. Decisero quindi di andare via. Il re, impaurito da ciò che aveva appena visto, rimase a dormire in quel posto. Al suo risveglio si guardò intorno e non vedendo nessuno decise di scendere dall’albero.

Si mise a camminare finché vide una bellissima donna dai lunghi capelli mossi che si poggiavano sulla sua spalla. Improvvisamente il re sentì ancora una volta che stava per avvicinarsi qualcuno, si guardò intorno per cercare un albero su cui salire ma non ce n’era traccia. Non sapendo dove nascondersi, la donna gli suggerì di rifugiarsi sotto la sua gonna. All’arrivo di quegli animali: “Ciao! Sento odore di carne umana...” – “Sì, prima è venuto un uomo e l’ho mangiato” – “Brava, e le ossa dove sono?” – “Le ho date al cane!” – “Molto bene!” e fecero per andare via.

Il re uscì dalla gonna della donna e la ringraziò: “Grazie, mi hai salvato la vita!” – “Come sei arrivato qui?” Gli chiese lei incuriosita. E il re le raccontò la storia dell’albero segnante. “Posso darti una pozione magica” gli disse lei. “Davvero?” – “Sì, però prima dovrai sposarmi” - “No, mi dispiace, non posso sposarti. Ho già promesso di sposare la regina intrappolata nell’albero” – “E va bene, ti darò ugualmente la pozione magica”. Lo invitò a entrare dentro la sua casetta. Gli diede una lozione da spalmarsi addosso promettendogli la magia. Il re le chiese se avesse un attrezzo per tagliare l’albero e lei glielo diede volentieri, non prima di avervi passato sopra dell’olio per rendere il colpo più dolce. Lui la ringraziò, prese l’oggetto e se ne andò via.

Tornò dall’albero segnante, salutò la regina trasformata e lei fu tanto contenta di vederlo. “Posso liberarti?” Le chiese. “Sì certo, ma attento, dopo viene la strega e di sicuro vi scontrerete!” Il re pensò a come fare: “Forse è meglio se le dico che volevo della legna per il fuoco” – “Sì, è perfetto!” – “Allora posso tagliare?” – “Sì ma stai attento a non colpire nel cuore, puoi colpire in basso e in alto ma non al centro perché lì c’è il mio cuore e rischieresti di ucciderti.” – “Va bene, ho capito” rispose lui.

Arrivò la strega. Vide l'uomo e gli chiese: "Cosa ci fai tu qui?" – "Stavo cercando della legna per il fuoco, vorrei abbattere quell'albero lì" – "Ma sì certo, colpisci nella parte centrale del tronco!" rispose soddisfatta lei. Lui si preparò a sferrare il colpo e prese l'albero nella parte alta. Subito si scusò con la strega dicendo di aver sbagliato e questa gli suggerì di riprovare, insistendo di colpire al centro. Il re direzionò il secondo colpo verso il basso e la strega iniziò a insospettirsi. Allora lui cercò di farla distrarre: "Guarda che belle le stelle lassù in cielo!" – "Dove? È mattina, impossibile che si vedano le stelle!" – "Invece sì, guarda in alto!". La strega rivolse il suo sguardo verso il cielo, senza esitare il re la colpì sulla testa e la uccise. Dall'albero uscì una donna bellissima. Il re la guardò e subito si innamorò di lei.

Insieme si diressero verso il castello e iniziarono i preparativi per le nozze. Il re prese per mano la regina e d'un tratto si rese conto che le sue mani erano dure come il legno. I suoi movimenti erano sempre più irrigiditi. "Prima non erano così i suoi movimenti, ma adesso sì, chissà come mai" pensò "forse a causa dei colpi dati all'albero per liberarla". Prese l'ascia e notò che qualunque cosa si avvicinasse alla lama diventava di legno. Capì subito che c'entrava quella donna che gli aveva dato l'ascia e decise perciò di correre da lei. Disse alla regina: "Aspettami, vado e torno subito" – "Dove vai?" chiese lei preoccupata. "Non preoccuparti, sarò di ritorno velocemente".

Ripercorse quei sentieri e arrivò da lei. Arrabbiato, la colpì sulle mani con quell'arnese e le sue braccia iniziarono a diventare di legno. "Per favore, aiutami!" urlò lei spaventata. "Prima dimmi, dov'è quella lozione?" – "È in casa, vicino la finestra". Il re la prese e scappò via. Gli animali provarono a rincorrerlo ma lui riuscì a fuggire. Tornò al castello dalla sua regina, le spalmò la lozione sulle mani e improvvisamente lei tornò a fare movimenti dolci e fluidi. Il re e la regina si sposarono e vissero per sempre felici e contenti.

3.3 Commento traduttologico

Segue una dettagliata analisi sui procedimenti traduttivi adottati per arrivare alla proposta di traduzione del paragrafo precedente. Vengono commentati l'approccio traduttivo scelto per la traduzione, le strategie intraprese con alcuni dettagli metodologici, gli ostacoli riscontrati e le soluzioni trovate per superarli. Si motivano tutte le scelte effettuate con riferimenti a concetti teorici.

3.3.1 Approccio traduttivo

Nella pratica della traduzione, è possibile differenziare due divergenti strade che si distinguono per la loro prospettiva sulla trasposizione di un testo da una lingua all'altra: l'approccio estraniante e l'approccio naturalizzante (Cavagnoli, 2012). Il primo mira a mantenere la struttura e le peculiarità della lingua di partenza nel testo tradotto. Questo approccio privilegia l'effetto straniante del testo, sfidando il lettore a confrontarsi con il nuovo contesto culturale. L'obiettivo principale è preservare l'unicità della lingua e della cultura di origine, anche a costo di sacrificare la fluidità di comprensione da parte del pubblico finale. L'approccio naturalizzante, invece, è volto a rendere il testo tradotto il più naturale possibile nella lingua di arrivo. Esso tende a favorire la chiarezza e la fluidità, adattando il testo tradotto per soddisfare le convenzioni e le esigenze culturali della lingua di arrivo. Il suo obiettivo è quello di garantire la comprensione immediata del testo da parte del lettore, riducendo al minimo gli elementi stranieri o difficili da comprendere. Entrambi gli approcci hanno i loro rischi e benefici. L'approccio estraniante valorizza l'autenticità culturale e tenta anche di far entrare destinatari diversi a contatto con altre culture, ma può risultare ostico per un lettore che non ha familiarità con la lingua e la cultura di partenza. Quello naturalizzante cerca di rendere il testo più accessibile e di facile fruizione a un pubblico più ampio, ma può compromettere l'originalità del testo di partenza.

La scelta effettuata dalla proposta di traduzione della favola "L'albero segnante" si colloca in una posizione intermedia tra i due approcci, scegliendo di tradurre

alcuni elementi con un approccio estraniante e altri con un approccio naturalizzante.

Questa traduzione si pone come obiettivo quello di essere destinato a dei lettori, soprattutto bambini e ragazzi, udenti che abbiano la lingua italiana come propria lingua madre, con lo scopo di divulgare la cultura Sorda e promuovere il ruolo che le lingue dei segni ricoprono nella comunicazione e nell'inclusione sociale. Per sensibilizzare dunque all'argomento, è necessario che alcuni elementi culturali del testo originale non vengano snaturati.

Come si evince già dal titolo, il racconto parla di un albero che usa la lingua dei segni per comunicare, inoltre il protagonista viene presentato all'inizio come "re sordo": questi elementi legati strettamente alla cultura sorda sono rimasti quindi invariati nella traduzione in italiano.

Il verbo "SEGNARE" (min. 03:17) viene tradotto con il verbo "lamentare". La scelta se mantenere l'aspetto segnato o trasformarlo in parlato in questo caso viene sviata. Si tratta del primo momento nel racconto in cui l'albero comunica con il protagonista. La difficoltà nel gestire la traduzione è stata superata grazie all'osservazione delle componenti non manuali che occorrono con il discorso riportato. Il segnato immediatamente seguente viene realizzato con delle espressioni facciali particolarmente marcate che indicano una sensazione di fastidio o noia. La ricchezza di sinonimi nella lingua italiana (parlare, dire, comunicare, esprimersi, domandare, rispondere, esclamare...) permette l'uso di termini che non costringano a specificare se il personaggio si sta esprimendo in lingua segnata o vocale. La traduzione finale si è avvalsa quindi di un verbo di comunicazione che esprimesse questo sentimento.

Viene adottato un approccio estraniante nel momento in cui, alle prime domande del protagonista, l'albero non risponde (min. 03:28). In un contesto di segnanti, il rimanere fermi equivale allo stare in silenzio per i parlanti. Questo aspetto è strettamente legato alla modalità comunicativa delle lingue dei segni e viene mantenuto nella traduzione per enfatizzare la caratteristica visivo-gestuale della LIS.

Alla fine del racconto, la difficoltà a segnare, a causa delle mani della regina che diventano di legno, è stata invece adattata parlando di “movimenti delle mani” in modo generico. La preferenza tra mantenere tratti culturali di originalità o adattarli alla lingua di arrivo, varia a seconda della capacità del testo di essere di facile fruizione da parte del lettore finale.

3.3.2 Strategie traduttive

Le strategie traduttive utilizzate sono state influenzate da diversi fattori come l'esigenza di adattare elementi alla cultura di arrivo o di trasmettere particolari valori originali, oppure di adattare lo stile e il registro a quelli tipici delle favole in italiano.

In primo luogo, la traduzione di un racconto dalla LIS all'italiano, obbliga a fare una scelta linguistica specifica relativa ai tempi verbali da utilizzare: analizzando molti testi che rientrano nello stesso registro in italiano, le vicende si collocano solitamente in un tempo passato. Per questo motivo i tempi verbali utilizzati nel testo tradotto sono il passato remoto per la descrizione di eventi e azioni e l'imperfetto per quanto riguarda le azioni continuative, gli stati o la spiegazione di situazioni.

Per quanto riguarda gli strumenti metodologici utilizzati, la maggior parte del segnato è risultato molto comprensibile. In pochi casi è stato utile visionare altri video segnati dello stesso autore, in particolare altre favole, anche tradotte dall'italiano.

Il primo segno del racconto (figura 28) è stato tradotto con la formula tipica delle favole in italiano che è “C'era una volta”.



Figura 28. CL(5): 'c'era una volta'⁴³.

La maggior parte dei dialoghi che in LIS sono resi tramite l'impersonamento e in italiano sono stati resi tramite l'uso del discorso diretto. Nel testo originale però si fa un uso molto abbondante dell'impersonamento che risulta perfettamente organico in LIS. In italiano invece risulta spesso difficile ricorrere al discorso diretto perché in alcuni tratti interromperebbe la scorrevolezza della narrazione e per questo motivo si è ricorso al discorso indiretto.

In molti casi è necessario, in italiano, giustificare delle azioni tramite l'aggiunta di complementi che chiariscano le sensazioni dei personaggi, cosa che in LIS viene veicolata simultaneamente grazie alle componenti non manuali. Ad esempio la traduzione di OCCHI APERTI (figura 29) deve essere necessariamente accompagnata dal complemento di causa diventando “spalancò gli occhi dallo stupore”.

⁴³ <https://www.youtube.com/watch?v=VE1TuzdsOrs> 00:11.



Figura 29. OCCHI_APERTI⁴⁴.

Un altro caso di aggiunta tramite un complemento ricorre al momento della descrizione della strega che nel testo originale viene veicolata tramite le espressioni facciali: nella traduzione risulta necessaria l'aggiunta “con fare minaccioso”.

Il testo tradotto abbonda inoltre di aggettivi e avverbi che servono a rendere significati che nel testo originale vengono trasmessi in modo simultaneo tramite le componenti non manuali: ad esempio “sorpreso chiese”, “pensò intensamente”, “lunga ed estenuante” riferito alla ricerca dei soldati, “rimase colpito”, “feroci” in riferimento agli animali, “impaurito” oppure “incuriosita” o “preoccupata”.

La lingua italiana poi richiede l'uso di verbi di conversazione per introdurre i discorsi diretti (“disse”, “chiese”, “rispose”, “tornò a domandare”, “urlò”, “incitò”, e altri), verbi che risultano non necessari in LIS in cui si ricorre direttamente alla strategia dell'impersonamento.

Nel momento in cui la strega colpisce l'albero, il segnante tramite un impersonamento di azione dell'albero realizza dei movimenti oscillatori e con le componenti non manuali veicola il suo senso di dolore. Questo elemento visivo

⁴⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=VE1TuzdsOrs> 03:19.

dell'ondeggiamento necessario a mostrare la scena in LIS, in italiano viene meno per dare maggior risalto al sentimento di sofferenza.

Un altro elemento visivo che viene trasformato nel testo italiano è la rappresentazione del paesaggio che trema sempre meno all'allontanarsi dei personaggi: a causa del fatto che risulta complesso spiegare tale immagine con poche parole, queste azioni si riducono nel verbo "andare via".

Così come nel caso dell'incipit, nel testo tradotto è stata aggiunta la formula finale "E vissero per sempre felici e contenti" a conclusione di tutte le narrazioni dello stesso genere letterario.

3.3.3 Dilemmi traduttivi

La resa da una lingua segnata a una lingua vocale non è priva di sfide e ostacoli. A causa della diversa materia linguistica, molte sono le difficoltà cui si va incontro. Non si tratta semplicemente della complessità di trasferire un significato tramite una differente struttura grammaticale, ma la traduzione intramorfica richiede una totale manipolazione dei significati per essere resi tramite un canale comunicativo parallelo. Gli ostacoli riscontrati nella traduzione riguardano tutti i livelli linguistici: lessicale, morfosintattico e testuale.

Una delle principali difficoltà lessicali riguarda l'esigenza in italiano di assegnare un referente: la LIS può far ricorso ai classificatori e usarne anche quando non è indispensabile citarne l'antecedente. Un esempio nella proposta di traduzione è presente al minuto 04:30 (figura 30): il segnante riferisce del protagonista che si nasconde dietro qualcosa, in italiano risulta inevitabile definire di che cosa si tratta. Trovandosi in un'ambientazione naturale, la scelta è ricaduta su un "cespuglio". Ci si trova di fronte a una casistica particolare in cui la LIS sotto-determina in quanto l'uso dei classificatori non sempre necessita di un antecedente, e l'italiano al contrario sovra-determina poiché obbliga ad assegnare un referente definito.



Figura 30. CL(5): 'cespuglio'.

Sfida da superare nella traduzione da una lingua segnata a una lingua vocale è sicuramente l'assenza di un dizionario. Dovuto anche alla mancanza di standardizzazione nazionale della LIS, tantissime sono le varianti diatopiche e diacroniche nella lingua. Si tratta di una sfida che un traduttore di lingue vocali solitamente non incontra, grazie all'abbondanza di dizionari e vocabolari in entrambe le lingue, quella di partenza e quella di arrivo. Il significato dei segni, quando non immediatamente compreso, può essere dedotto dal contesto, un'opzione potrebbe essere quella di utilizzare giri di parole o mantenere una certa ambiguità, anche se potrebbe non essere la scelta migliore. In ogni caso risulta essenziale la collaborazione di colleghi o segnanti esperti.

Una difficoltà riscontrata a livello morfologico è legata alla necessità in italiano di assegnare un genere grammaticale a ogni oggetto o personaggio. Il racconto narra di una regina trasformata in albero. In italiano "albero" è un sostantivo maschile, mentre "regina" è femminile anche grammaticalmente. Il fatto che, nella favola, un unico referente sia maschile e femminile allo stesso tempo, rappresenta un problema nella fluidità della narrazione, dal momento che in italiano verbi e attributi devono concordare con il genere grammaticale del sostantivo. Certamente si è tentato di ovviare al dilemma utilizzando il maschile quando il protagonista non sapeva ancora la storia dell'albero e quando ci si riferiva ad esso con il termine "albero", e il femminile quando si definiva come "la regina".

La LIS utilizza principalmente movimenti del corpo ed espressioni facciali per comunicare, che molto spesso sono simultanei. Quando si tenta di tradurre in una lingua vocale è necessario trasferire tutti i significati in maniera lineare uno conseguente all'altro, con un'inevitabile perdita di ricchezza visiva.

Conclusione

Una delle principali sfide affrontate durante il processo di traduzione è rappresentata dalla multilinearità presente nelle lingue dei segni. Questa caratteristica implica l'uso simultaneo di più canali espressivi, come i segni manuali, le espressioni facciali e i movimenti del corpo, per comunicare informazioni dettagliate. Nella traduzione in lingua vocale risulta necessario trovare soluzioni alternative per rendere questa dimensione in un canale comunicativo lineare, senza perdere l'essenza e l'efficacia del messaggio originale.

Attraverso questa proposta di traduzione intramorfica e l'esplorazione delle sfide affrontate legate all'aspetto multilineare delle lingue dei segni, si mira a contribuire alla comprensione della complessità della traduzione tra lingue dei segni e lingue vocali. Si evidenzia l'importanza di riconoscere e affrontare le peculiarità linguistiche delle lingue segnate nella ricerca di traduzioni accurate e significative.

Questo capitolo finale sottolinea la necessità di una consapevolezza approfondita delle dinamiche linguistiche e culturali coinvolte nella traduzione da una lingua dei segni a una lingua vocale. Grazie all'analisi dei dilemmi riscontrati, si cerca di promuovere la ricchezza espressiva e comunicativa della lingua dei segni, anche nella traduzione in altri canali linguistici.

Conclusioni

La multilinearità delle lingue dei segni si è rivelata un aspetto fondamentale per la struttura e la codifica di informazioni grammaticali. L'uso combinato di componenti manuali e non manuali consente alle lingue segnate di esprimere in modo efficace e dettagliato una varietà di significati.

È stato dimostrato che la modalità visiva ricopre un ruolo decisivo nella strutturazione della lingua segnata. Lingue dei segni e lingue vocali quindi, non soltanto sono veicolate da canali comunicativi diversi, ma la stessa materia significativa fa sì che la costruzione della significazione avvenga in modi che dipendono strettamente dalla modalità linguistica utilizzata.

Il passaggio da una lingua all'altra richiede una imprescindibile destrutturazione e ricostruzione dei significati, per ripensare continuamente il mondo tramite strutture organizzative differenti. La traduzione è un processo articolato che coinvolge molteplici aspetti. L'analisi del processo di traduzione tra lingue vocali e lingue dei segni permette di cogliere tutte le complessità della traduzione intramorfica.

Nella traduzione di una favola dalla LIS all'italiano risulta necessario trovare soluzioni alternative per rendere la dimensione multilineare della materia segnata in un canale comunicativo lineare, senza perdere l'efficacia e l'intento comunicativo del testo originale. Il testo originale è ricco di strutture legate al canale linguistico delle lingue segnate, cioè quello visivo-gestuale. La LIS è in grado di esprimere significati legati all'aspetto visivo della narrazione in modi peculiari e unici. Il testo originale risulta ricco di strutture multilineari, cioè strutture che sfruttano più articolatori simultaneamente: rendere tali strutture in italiano ha rappresentato una sfida non semplice da affrontare. In alcuni casi i due articolatori principali segnano significati paralleli che interagiscono costruendo un unico significato. Molte volte il segnato è accompagnato da espressioni facciali che denotano le emozioni dei personaggi in determinati tratti,

emozioni che non possono essere tralasciate in una traduzione in italiano. Durante il processo di traduzione quindi è necessario individuare tali espressioni, identificarne il significato e ricercare espressioni linguistiche in italiano in grado di esplicitare queste componenti non manuali. Il testo finale risulta quindi ricco di aggettivi, avverbi o brevi spiegazioni che possano esprimere concetti in modo sequenziale che la LIS esprime in modo simultaneo. Altri sono i casi inoltre in cui il corpo stesso del segnante, che si muove nello spazio segnico, veicola significati che sono semplici da interpretare visivamente ma per cui è indispensabile ricorrere a frasi o proposizioni per narrare gli eventi nel modo più corretto. Sono stati riscontrati problemi legati a questioni grammaticali delle due lingue, in particolare alla necessità per l'italiano di assegnare un genere grammaticale a ogni referente, che si tratti di oggetti o personaggi. Non sono mancati dilemmi traduttivi relativi all'approccio da adottare nella trasmissione dei valori legati alla cultura segnante. Le soluzioni intraprese per superare tutte le problematiche citate sono state orientate a trasmettere alcuni valori culturali ma, allo stesso tempo, a garantire la scorrevolezza e la fluidità del testo per i lettori finali.

Attraverso la traduzione intramorfica e il superamento delle sfide traduttive riscontrate è stato possibile evidenziare l'importanza di riconoscere le peculiarità linguistiche della modalità segnata, e di promuovere la ricchezza comunicativa delle lingue dei segni.

Future ricerche che esplorano la multilinearità delle lingue dei segni potrebbero prendere in considerazione altre tipologie testuali oltre che differenti lingue dei segni, in modo da analizzare come le specificità dell'argomento differiscono tra diversi generi letterari e tra lingue diverse.

Bibliografia

- Apter, E. (2009). What is Yours, Ours and Mine: On the Limits of Ownership and the Creative Commons. *Angelaki: Journal of Theoretical Humanities*, 14(1), 87-100.
- Auer, P. (2009). On-line syntax: Thoughts on the temporality of spoken language. *Language Sciences*, 31(1), 1-13.
- Bertone, C. (a cura di). (2013). Pinocchio in LIS problemi e prospettive. Venezia: Cafoscarina.
- Bickford, J. A., & Fraychineaud, K. (2006, December). Mouth morphemes in ASL: A closer look. In *Sign Languages: spinning and unraveling the past, present and future (papers from the Ninth Theoretical Issues in Sign Language Research Conference, Florianopolis, Brazil)*.
- Branchini, C. & Mantovan, L. (Eds.). (2020). *A Grammar of Italian Sign Language (LIS)*. Edizioni Ca'Foscari.
- Brentari, D. (2002). Modality differences in sign language phonology and morphophonemics. *Modality and structure in signed and spoken languages*, 35, 64.
- Brentari, D. (2018). Modality and contextual salience in co-sign vs. co-speech gesture. *Theoretical Linguistics*, 44(3-4), 215-226.
- Calderone, C. (2022a). Parte 1 Contesto storico-sociale. Status. In Branchini, C. & Mantovan, L. (a cura di), *Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS)* (p. 81-98). Venezia: Edizioni Ca' Foscari.

- Calderone, C. (2022b). Parte 1 Contesto storico-sociale. Studi linguistici. In Branchini, C. & Mantovan, L. (a cura di), *Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS)* (p. 101-118). Venezia: Edizioni Ca' Foscari.
- Calderone, C. (2022c). Parte 6 Pragmatica. Registro e cortesia. In Branchini, C. & Mantovan, L. (a cura di), *Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS)* (p. 863-870). Venezia: Edizioni Ca' Foscari.
- Calderone, C. (2022d). Parte 6 Pragmatica. Lo spazio segnico. In Branchini, C. & Mantovan, L. (a cura di), *Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS)* (p. 863-870). Venezia: Edizioni Ca' Foscari.
- Calderone, C., & Mantovan, L. (2022). Parte 6 Pragmatica. Referenza. In Branchini, C. & Mantovan, L. (a cura di), *Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS)* (p. 863-870). Venezia: Edizioni Ca' Foscari.
- Camgoz, N. C., Koller, O., Hadfield, S., & Bowden, R. (2020, August). Multi-channel transformers for multi-articulatory sign language translation. In *European Conference on Computer Vision* (pp. 301-319). Springer, Cham.
- Campbell, R., & Woll, B. (2017). Sign, language, and gesture in the brain: Some comments. *Behavioral and Brain Sciences*, 40.
- Cardinaletti, A., Cecchetto, C., & Donati, C. (a cura di). (2011). *Grammatica, lessico e dimensioni di variazione nella LIS*. Milano: FrancoAngeli.
- Cavagnoli, F. (2012). Tradurre la letteratura: fra negoziazione e compromesso. In *Letteratura e letterature*, 6. (pp. 85-94). Pisa: Fabrizio Serra.
- Cecchetto, C. (2022) Parte 6 Pragmatica. Racconto e impersonamento. In Branchini, C. & Mantovan, L. (a cura di), *Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS)* (p. 821-823). Venezia: Edizioni Ca' Foscari
- Celo, P. (Ed.). (2015). *I segni del tradurre: riflessioni sulla traduzione in lingua dei segni italiana*. Aracne editrice int. le Srl.

- Collodi, C. (1902). *Le avventure di Pinocchio*. Firenze: R. Bemporad & figlio.
- Cracolici, R. (2016). *La Lingua dei Segni e le nuove tecnologie. Variazioni e modifiche nella lingua e nella percezione dei segnanti*. Palermo.
- Cuxac, C., & Sallandre, M. A. (2007). Iconicity and arbitrariness in French Sign Language: Highly iconic structures, degenerated iconicity and diagrammatic iconicity. *Empirical approaches to language typology*, 36, 13.
- Danese, L. (2011). La traduzione dall'italiano alla LIS: proposta di accessibilità dei contenuti turistici e culturali. *Grammatica, lessico e dimensioni di variazione nella LIS*, 237.
- Davidson, K. (2015). Quotation, demonstration, and iconicity. *Linguistics and philosophy*, 38(6), 477-520.
- De Saussure, F. (2004). Course in general linguistics. *Literary theory: An anthology*, 2, 59-71.
- Dingemanse, M., Blasi, D. E., Lupyan, G., Christiansen, M. H., & Monaghan, P. (2015). Arbitrariness, iconicity, and systematicity in language. *Trends in cognitive sciences*, 19(10), 603-615.
- Dingemanse, M., Perlman, M., & Perniss, P. (2020). Construals of iconicity: experimental approaches to form–meaning resemblances in language. *Language and Cognition*, 12(1), 1-14.
- Emmorey, K., & Falgier, B. (2004). Conceptual locations and pronominal reference in American Sign Language. *Journal of Psycholinguistic Research*, 33(4), 321-331.
- Faini, P. (2008). *Tradurre: manuale teorico e pratico*. Carocci.
- Fontana, S. (2008). Mouth actions as gesture in sign language. *Gesture*, 8(1), 104-123.

- Fontana, S. (2009). *Linguaggio e multimodalità: gestualità e oralità nelle lingue vocali e nelle lingue dei segni*. ETS.
- Fontana, S. (2013). *Tradurre lingue dei segni. Un'analisi multidimensionale*. Mucchi Editore.
- Fontana, S. (2015). Traduzione e traducibilità tra lingue dei segni e lingue vocali. *Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio*.
- Fontana, S., & Roccaforte, M. (2015). Lo strutturarsi e il destrutturarsi dei suoni nell'interazione con la Lingua dei Segni Italiana LIS. *Vayra, M*, 371-81.
- Fornasiero, E. (2022a) Parte 4 Morfologia. Flessione verbale. In Branchini, C. & Mantovan, L. (a cura di), *Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS)* (p. 451-480). Venezia: Edizioni Ca' Foscari
- Fornasiero, E. (2022b) Parte 4 Morfologia. Classificatori. In Branchini, C. & Mantovan, L. (a cura di), *Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS)* (p. 489-523). Venezia: Edizioni Ca' Foscari.
- Fornasiero, E. (2022c) Parte 3 Lessico. Parti del discorso. Espressioni lessicali delle categorie flessive. In Branchini, C. & Mantovan, L. (a cura di), *Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS)* (p. 303-407). Venezia: Edizioni Ca' Foscari.
- Gasser, M. (2004). The origins of arbitrariness in language. In *Proceedings of the Annual Meeting of the Cognitive Science Society* (Vol. 26, No. 26).
- Geraci, C., Gozzi, M., Papagno, C., & Cecchetto, C. (2008). How grammar can cope with limited short-term memory: Simultaneity and seriality in sign languages. *Cognition*, 106(2), 780-804.
- Grego, K. S. (2010). *Specialized Translation: theoretical issues, operational perspectives*. Polimetrica International Scientific Publisher.
- Grioli, G. & Leroose, L. (2015) Stella, Mpdf Onlus.

- Hickmann, M., & Robert, S. (Eds.). (2006). *Space in languages: Linguistic systems and cognitive categories* (Vol. 66). John Benjamins Publishing.
- Jakobson, R. (1959). On linguistic aspects of translation. In *On translation* (p. 232-239). Harvard University Press.
- Lakoff, G. (1987). *Women, fire, and dangerous things* (Vol. 10). Chicago: University of Chicago press.
- Lewin, D., & Schembri, A. C. (2011). Mouth gestures in British Sign Language: A case study of tongue protrusion in BSL narratives. *Sign Language & Linguistics*, 14(1), 94-114.
- Malaia, E., Borneman, J. D., & Wilbur, R. B. (2018). Information transfer capacity of articulators in American Sign Language. *Language and speech*, 61(1), 97-112.
- Mantovan, L. (2022) Parte 2 Fonologia. Struttura sublessicale. In Branchini, C. & Mantovan, L. (a cura di), *Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS)* (p. 121-190). Venezia: Edizioni Ca' Foscari.
- Mazzoni, L. (2008). *Classificatori e impersonamento nella Lingua dei Segni Italiana*. PLUS-Pisa University Press.
- Meier, R. P. (2002). Why different, why the same? Explaining effects and non-effects of modality upon linguistic structure in sign and speech. *Modality and structure in signed and spoken languages*, 1-25.
- Mezzadra, S. (2010). Living in transition: Toward a heterolingual theory of the multitude. In *The politics of culture* (pp. 133-149). Routledge.
- Monaghan, P., Christiansen, M. H., & Fitneva, S. A. (2011). The arbitrariness of the sign: learning advantages from the structure of the vocabulary. *Journal of Experimental Psychology: General*, 140(3), 325.

- Muin, F., Noortyani, R., & Elyani, E. P. (2021). Rethinking arbitrariness of language and its implication in language use. *Cogent Arts & Humanities*, 8(1), 1868687.
- Neilson, B. (2009). Opening translation. *Transeuropéennes: Revue Internationale de Pensée Critique*, 24, 1-9.
- Nergaard, S., & Arduini, S. (2011). Translation: A new paradigm. *translation. a transdisciplinary journal*, 1(01), 8-17.
- Nespor, M., & Sandler, W. (1999). Prosody in Israeli sign language. *Language and speech*, 42(2-3), 143-176.
- Newmark, P. (1988). Pragmatic translation and literalism. *TTR: traduction, terminologie, rédaction*, 1(2), 133-145.
- Nöth, W. (2001). Semiotic foundations of iconicity in language and literature. *The motivated sign: iconicity in language and literature*, 2, 17-28.
- Occhino, C., Anible, B., Wilkinson, E., & Morford, J. P. (2017). Iconicity is in the eye of the beholder: How language experience affects perceived iconicity. *Gesture*, 16(1), 100-126.
- Osimo, B. (2007). *La traduzione saggistica dall'inglese: guida pratica con versioni guidate e glossario*. Ulrico Hoepli.
- Padden, C. A., Meir, I., Hwang, S. O., Lopic, R., Seegers, S., & Sampson, T. (2013). Patterned iconicity in sign language lexicons. *Gesture*, 13(3), 287-308.
- Pallotti, G. (1999). Relatività linguistica e traduzione. *Versus. Quaderni di studi semiotici*, 82, 109-138.
- Perniss, P., Thompson, R. L., & Vigliocco, G. (2010). Iconicity as a general property of language: evidence from spoken and signed languages. *Frontiers in psychology*, 1, 227.

- Pietrandrea, P. (2002). Iconicity and arbitrariness in Italian sign language. *Sign Language Studies*, 296-321.
- Pizzuto, E. (2009). Meccanismi di coesione testuale e Strutture di Grande Iconicità nella Lingua dei Segni Italiana (LIS) e altre lingue dei segni. *Alcuni capitoli della grammatica della LIS*, 130.
- Sakai, N. (2006). Translation. *Theory, Culture & Society*, 23(2-3), 71-78.
- Sapir, E. (1921). An introduction to the study of speech. *Language*, 1.
- Tyrone, M. E., Nam, H., Saltzman, E., Mathur, G., & Goldstein, L. (2010). Prosody and movement in American Sign Language: A task-dynamics approach. In *Speech Prosody 2010-Fifth International Conference*.
- Volterra, V. (Ed.). (1987). *La lingua italiana dei segni: la comunicazione visivo-gestuale dei sordi*. Soc. ed. Mulino.

Sitografia

Veasyt. (2012). "LE AVVENTURE DI PINOCCHIO" in Lingua dei Segni Italiana (LIS). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=B57OYpQ4RNo> (ultima consultazione 12/06/2023).

MPDFonlus. (2015). Stella - una favola accessibile. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WlGFKGd5n9Y> (ultima consultazione 12/06/2023).

Coopalba. (2020). L'albero segnante. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=VE1TuzdsOrs> (ultima consultazione 12/06/2023).

