

# **ONE PIECE TRANSMEDIALE: CONTINUITÀ E DISCONTINUITÀ LESSICALI NEL PASSAGGIO TRA MANGA, ANIME E LIVE ACTION**

*Carolina Tundo*<sup>1</sup>

## **1. MANGA E ANIME: UN RAPPORTO DI LUNGA DURATA**

Alla luce della vasta popolarità e dell'indiscusso favore presso un pubblico internazionale guadagnati dalla serie di fumetti giapponesi «fantastico-piratesc[hi]» (Cenuti, 2017: 53) intitolata *One Piece*, non sorprende la definizione di «fumetto più venduto di tutti i tempi», recentemente fornita da Marco Pellitteri (2021: 144) proprio in riferimento alla creazione del *mangaka*<sup>2</sup> Eiichirō Oda. Tuttavia, per rintracciare il *terminus a quo* di un fenomeno rivelatosi, nel corso degli anni, di portata globale<sup>3</sup>, occorre retrocedere agli anni Novanta del secolo scorso, e, più precisamente al luglio del 1997, data in cui, in Giappone, viene dato alle stampe, per i tipi di Shueisha, il primo capitolo della saga. È l'inizio della scalata al successo di questo manga di genere *shōnen*<sup>4</sup>, il quale, travalicando i confini della propria terra d'origine, approda anche in Italia, pochi anni più tardi, nel 2001, edito dalla casa Star Comics.

Le ragioni alla base di un successo di dimensioni planetarie non sono riconducibili soltanto alla qualità del singolo prodotto o alla sua capacità di rispondere alle esigenze del grande pubblico – doti che pure appartengono indiscutibilmente al manga di *One Piece*<sup>5</sup> –: è

---

<sup>1</sup> Università degli Studi di Parma; <https://ror.org/02k7wn190>

<sup>2</sup> Il termine risulta registrato in alcuni dei maggiori dizionari dell'uso: *GRADIT*, ad esempio, reca la voce *mangaka*, con il significato di 'autore di manga che realizza sia i testi sia i disegni'. È dunque evidente la derivazione del vocabolo dalla parola *manga*, la quale, come ricorda Pellitteri (2021: 19), «si compone di due sillabe, *man* e *ga*, ciascuna delle quali racchiude un significato specifico [...]. La seconda sillaba significa 'disegno' ma l'ideogramma che la rappresenta si può anche pronunciare e dunque può pure significare, a seconda del contesto, [...] 'scrivere, disegnare' [...]. Dal canto suo la prima sillaba ha significati multipli e si riferisce a 'disegno rapido', 'schizzo', 'disegno casuale' e, associata a *ga*, suggerisce implicitamente l'incontrollato, rigoglioso profluvio di segni a pennello tipici dell'esecuzione istintiva del bravo calligrafo/disegnatore/pittore giapponese».

<sup>3</sup> Per comprendere la portata della popolarità di *One Piece* presso un pubblico internazionale, basterà citare alcune cifre: come riporta Giuliano Cenuti (2017: 53-54), stando a una «elaborazione della libreria specializzata Manga Zenkan», *One Piece* aveva «raggiunto 300 milioni di copie vendute a livello globale» già nel 2017.

<sup>4</sup> Cfr. Pellitteri, 2008: 80. I manga *shōnen*, rivolti a giovanissimi lettori di sesso maschile, si differenziano dagli *shōjo*, destinati invece a un pubblico femminile.

<sup>5</sup> Tra le motivazioni grazie alle quali il manga riscuote particolare successo in un pubblico di giovanissimi

necessario, piuttosto, risalire a questioni di più ampio respiro, legate ad alcune proprietà peculiari del *medium* manga, che riguardano «linguaggio, codici visivi, design, situazioni e messaggi distinti da altre forme di fumetto» (Pellitteri, 2021: 107). L'insieme di tali caratteristiche è stato definito come «lo specifico del manga» (Fusanosuke, 2013, cit. in Pellitteri, 2021: 107) o «*mangaesque*» (Berndt, 2020, cit. in *ibidem*); un termine, quest'ultimo, che, come ha chiarito Jacqueline Berndt (2020, cit. in *ivi*: 107-108), «richiama l'attenzione sia sulla specificità del manga [...] sia sul trasferimento degli attributi derivanti dal manga a una cultura dei media più ampia».

In effetti, gli interscambi tra manga e altri mezzi di comunicazione rappresentano una tradizione piuttosto consolidata in seno al panorama mediatico nipponico, soprattutto quelli tra fumetto e cinema. Le prime trasposizioni filmiche di manga risalgono agli anni Trenta del Novecento; si intensificano, poi, negli anni Ottanta, e raggiungono l'apice con l'inizio del nuovo millennio, sospinte, senza dubbio, da un certo «clima di transmedialità»<sup>6</sup>, ma, ancora prima, dalla natura poliedrica dello stesso *medium* manga, nonché dalla sua innata vocazione a produrre «forme di ibridazione tra le più imponenti ed efficaci, emblemi della società multiculturale e multimediale» che caratterizza il nostro estremo contemporaneo (Ghilardi, 2010: 39, cit. in Calorio, 2014: 172n). Va peraltro segnalato che

---

figurerebbe la particolare «attenzione ai sentimenti»: come nota Pellitteri (2008: 82), infatti, «le emozioni sono trattate da autori e autrici giapponesi in modo più ricco rispetto a quanto accade a Ovest». Eppure, non bisogna pensare che questo tratto caratteristico del fumetto giapponese sia da attribuirsi esclusivamente a un innato «atteggiamento di trasparenza e di intensità emotiva» degli autori nipponici, poiché, alla sua origine, ci sono anche ragioni di carattere più banalmente commerciale. Come riporta ancora Pellitteri (2021: 113-114), infatti, risale addirittura agli anni Settanta del Novecento una certa «ideologia o strategia editoriale denominata “jumpismo”». Il termine deriva dal nome di una rivista, «*Shōnen Jump*», la quale, attraverso un sondaggio, chiese ai lettori di esprimere le proprie preferenze sui temi che avrebbero voluto ritrovare nei manga editi da «*Jump*». Il sondaggio restituì come risultati tre parole chiave: «“amicizia”, “impegno” e “vittoria”», le quali divennero, di fatto, le tre linee direttrici da seguire per chiunque volesse creare e produrre manga di genere *shōnen* – con la conseguenza, piuttosto scontata, di una certa «uniformazione dei canovacci dei [...] manga d'avventura e, a livello produttivo, [di] un appiattimento dei temi a cui gli autori potevano dedicarsi» (*ibidem*).

<sup>6</sup> Ma lo sviluppo di progetti «*manga to movie*» è sostenuto anche dal fiorire delle cosiddette «*seisaku-iinkai*», ovvero delle «commissioni di produzione [che] nascono [...] intorno a un unico progetto specifico, allo scopo di sfruttare su più fronti uno stesso soggetto, massimizzando i profitti e riducendo al minimo i costi e, soprattutto, i rischi. Oltre alle case di produzione e distribuzione cinematografica, entrano solitamente a far parte delle *seisaku-iinkai* case editrici, studi di animazione e di effetti speciali, agenzie di attori, produttori di giocattoli e videogame, emittenti televisive, distributori di supporti home-video, case discografiche, agenzie pubblicitarie, banche, giornali e sponsor vari. Questo sistema di “*franchising*”, unitamente alla creazione di saghe strutturate su più episodi, genera lunghe e complesse catene mediatiche che si snodano, si diramano e rimbalzano da un supporto all'altro, garantendo al progetto di partenza una maggiore longevità o, in alternativa, una maggiore esposizione qualora le sue singole emanazioni vengano realizzate e distribuite non sequenzialmente bensì simultaneamente» (Calorio, 2014: 164). All'interno di un progetto di trasposizione, resta senza dubbio «centrale [...] il ruolo delle case editrici di *manga* nel fornire “storyboard” originali già confezionati e rodati, e pertanto rassicuranti agli occhi degli investitori» (*ibidem*); ma non bisogna dimenticare che, per contro, «un buon adattamento cinematografico garantisce anche maggiori margini di incremento delle vendite del manga da cui è tratto» (*ivi*: 165).

il contributo offerto dai manga risulta vistoso se si guarda, in particolare, a uno specifico ramo della Settima arte: il cinema d'animazione, o, per meglio dire, la produzione di disegni animati diffusi tramite il canale televisivo. Il passaggio dal manga all'*anime* – termine che deriva dallo scorcio dell'inglese *animation*<sup>7</sup> – costituisce, nel contesto mediatico giapponese, una prassi abituale e continuativa: basti considerare che attualmente, in Giappone, circa «il 60% [...] della produzione fumettistica nazionale» subisce una «riproposizione cinematografica» (Pellitteri, 2021: 37) in *anime*.

Peraltro, se è innegabile il debito maturato dal cinema nipponico nei confronti del manga, altrettanto evidente è l'«ascendente che proprio il cinema ha esercitato sul fumetto giapponese sin dalla sua nascita» (Calorio, 2014: 163): dall'universo della pellicola, infatti, il manga ha tratto e fatto proprie numerose «tecniche di inquadratura e montaggio» (*ibidem*), volte a trasferire al mezzo cartaceo, di per sé statico, una certa impressione di dinamismo, caratteristica, invece, del mezzo cinematografico.

La relazione tra questi due *media*, dunque, pare avere un carattere osmotico: tratto che risulta facilmente comprensibile se si considera che, all'origine di tali reciproci scambi, risiedono motivazioni di tipo storico. I progenitori medievali dei manga potrebbero essere considerati gli *emakimono*, ovvero «rotoli orizzontali illustrati»<sup>8</sup> che «i monaci buddisti utilizzavano [...] per raccontare episodi mitologici e storie edificanti»; da essi, poi, si sarebbe sviluppato il *kamishibai*, letteralmente 'teatro di carta', tipico del Giappone, che può essere ritenuto l'antesignano dell'*anime*. Si trattava di un «teatrino di strada» itinerante (Pellitteri, 2021: 35), portato in scena da «narratori ambulanti che attraverso disegni su pannelli srotolanti raccontavano ai bambini storie di animali o guerrieri in cambio dell'acquisto [...] di dolciumi e caramelle» da parte dei piccoli spettatori (Pellitteri, 2008: 90). Il *kamishibai* risultava coinvolgente non soltanto per i bambini, ma anche presso gli adulti, grazie alla serialità del racconto, da un lato, e, dall'altro, grazie alle esibizioni degli ambulanti-artisti, i quali tenevano viva la *suspense* nel pubblico servendosi di particolari tecniche di narrazione. Di solito, infatti, le illustrazioni si avvicendavano mediante uno slittamento dell'una sull'altra, in un movimento capace di fornire un'«illusione di moto nella fissità», tale da «anticipare le tecniche di semianimazione televisiva» (Pellitteri, 2021: 35).

Ma forme narrative di tipo orale ricorrono, com'è noto, anche in seno a tradizioni folcloriche europee: basti pensare, ad esempio, ai «cantastorie itineranti [...] nella Sicilia rurale» (Pellitteri, 2021: 36) e, prima ancora, alle esibizioni delle «compagnie dell'arte»; si tratta di una circostanza che, oltre a corroborare l'idea dell'esistenza di una «necessità antropologica delle narrazioni orali», spinge a intravedere la presenza di alcune sintonie o sincronie tra luoghi distanti, geograficamente e culturalmente, come l'Oriente e l'Occidente. Ciononostante, se guardiamo all'Europa, e in particolare all'Italia, pur

---

<sup>7</sup> Pellitteri (2008: 106) chiarisce che «la parola *anime* si dovrebbe considerare opportuna [...] per l'animazione televisiva [...] a partire dalla seconda metà degli anni Settanta, quando il neologismo fu introdotto e si cominciò a utilizzarlo, in corrispondenza del cosiddetto *anime boom* (1977-1984)».

<sup>8</sup> Cfr. Capriati, 2023: 43, da cui proviene la citazione.

individuando tali «compresenze» (*ibidem*), è innegabile che la penetrazione del manga sia avvenuta per tramite di un prodotto da esso derivato, l'*anime*, diffuso attraverso il *medium* televisivo<sup>9</sup>; dunque, rispetto a ciò che è accaduto in terra nipponica, il processo di diffusione del manga in Italia segue un senso di percorrenza opposto.

## 2. MANGA E ANIME NELL'ERA DEI PROSUMER

La circostanza appena descritta può essere ricondotta alla permanenza di un certo retaggio o snobismo nei confronti del *medium* fumetto, per molto tempo considerato una forma di «bassa letteratura» (Migliorini, 1953: 92) o comunque di letteratura popolare o *triviale* (nel senso di 'banale', volendo riprendere il significato letterale del tedesco *Trivial*)<sup>10</sup>, e per tali ragioni destinato a un pubblico di lettori poco raffinati o scarsamente esigenti. Eppure, superato il «periodo aureo, collocabile [...] tra gli anni Cinquanta e gli anni Ottanta del XX secolo» (Rossi, 2010: 538), in Italia e, approssimativamente, nel resto d'Europa, il fumetto pare avere «smesso [...] di essere un fenomeno popolare per diventare [...] un fenomeno di nicchia» (Aprile, Zeoli, 2005: 9). E, nonostante alcuni confortanti dati recenti, che attestano una certa ripresa del fumetto presso un più vasto pubblico<sup>11</sup>, non si può non rilevare che, ancora oggi, i «fumettofili» costituiscono una porzione relativamente esile dei consumatori di prodotti letterari. Decisamente più ampia, invece, è la fascia dei cosiddetti *prosumer*<sup>12</sup>, i telespettatori contemporanei, che, dismessi i panni di fruitori passivi della televisione, giocano oggi un ruolo attivo all'interno di un universo mediale sempre più vasto e articolato, popolato da prodotti tra loro diversi ma interconnessi. In seno a questo contesto, il ruolo attivo dei *prosumer* si manifesta con maggiore evidenza nel meccanismo, da essi attivato, di importazione ed esportazione di «tratti, formule e stereotipi linguistici» tra diversi mezzi di comunicazione (Motta, 2019: 243). Potremmo, dunque, paragonare i *prosumer* a dei «vettori intermediali», poiché essi estraggono tali materiali linguistici da un *medium* per poi reimmetterli, in forma fedele all'originale o dopo averli rimaneggiati, in *media* diversi (primi tra tutti: i Social), in una

---

<sup>9</sup> Cfr. Pellitteri, 2008: 74. La collocazione cronologica degli esordi di questa «infiltrazione» dell'universo immaginario giapponese in territorio italiano è piuttosto precisa, e coincide con il 1976, anno in cui, in Italia, si assiste alla «liberalizzazione delle frequenze televisive con la nascita [...] del *network* di tre reti Fininvest (oggi Mediaset)» (*ibidem*), le quali accolgono prodotti audiovisivi nipponici, perlopiù cartoni animati.

<sup>10</sup> Sulle opposte (e molto dibattute) nozioni di *Trivialliteratur* e *Kunstliteratur* cfr. almeno i capisaldi rappresentati da Schulz-Buschhaus, 1979 e Petronio, 1979, oltre che i numerosi contributi sul tema, raccolti, a partire dal 1998 e fino al 2020, negli annuari di *Tirature*, collana curata da Vittorio Spinazzola, la quale, per anni, ha rappresentato un punto di riferimento imprescindibile per chiunque volesse informare e informarsi sulle più recenti questioni legate alla letteratura contemporanea e ultracontemporanea, nonché sulle più nuove tendenze dell'industria editoriale italiana e internazionale.

<sup>11</sup> Cfr. Filosa, Interdonato, 2012: 56: «C'è stato un tempo in cui i [...] fumetti sembravano una stranezza destinata all'accogliuta di adepti di una disciplina misteriosa. Da qualche anno non è più così. [...] Questi libri hanno conquistato uno spazio importante nei consumi e nei discorsi intorno alla lettura».

<sup>12</sup> Una «parola macedonia che nasce dalla fusione di *producer* e *consumer*» (Motta, 2019: 243).

dinamica di «specchio e due raggi» (Masini, 2016: 32) evolutasi e adattatasi al nuovo contesto dell'*infotainment* ultra-contemporaneo.

Sebbene la schiera dei *prosumer* sia costitutivamente polimorfica e disomogenea, è possibile ravvisare alcune tendenze ricorrenti nel consumo di prodotti messi a disposizione dalla sfera cinematografica. In particolare, i *prosumer* sembrano prediligere la visione di serie tv alla pellicola *tout court*. Questo dato risulta facilmente decifrabile se si considera che i prodotti televisivi seriali rappresentano, di fatto, «l'emblema della nuova televisione» (Motta, 2019: 242): un *medium* che può essere descritto, come suggerisce sempre Daria Motta, ricorrendo alle «etichette di “multitelevisione” e di “tv della convergenza mediale”» (*ibidem*), le quali pongono l'accento sull'adesione della «neotelevisione» al paradigma vincente della «mescidanza e [dell']ibridazione» tra generi, canali e linguaggi (*ibidem*)<sup>13</sup>. Della dinamica di mescolanza intermediale ha beneficiato anche il fumetto, divenuto un imprescindibile punto di partenza per la creazione di prodotti multimediali (videogiochi, serie tv, film), tutti destinati alla fruizione attraverso un monitor<sup>14</sup>. Tralasciando lo sconfinato universo delle “traduzioni” dei fumetti in *videogame*, e circoscrivendo l'indagine al solo perimetro della pellicola, la filiera traspositiva riguarda anche (se non soprattutto) i fumetti con marchio *made in Japan*, i cui adattamenti filmici sono giunti a costituire una vera e propria galassia, grazie anche all'allestimento e alla loro distribuzione, in Europa e negli USA, operata da piattaforme di *streaming* occidentali. Tra di essi, i più riusciti hanno riscosso un enorme successo presso il pubblico internazionale di *prosumer*: un successo che, come in una sorta di effetto *boomerang*, è ricaduto sul *medium* originario, il manga, e, non di rado, anche sull'*anime* – che, di norma, almeno a Ovest, rappresenta l'“inter-medium” tra la carta e la bobina. Una simile dinamica è comprensibile soltanto riconducendo tali scambi transmediali a specifiche «strategie di sequenzialità o simultaneità multipiattaforma», le quali possono rientrare in certi «modelli di sviluppo polimediale» statuari dell'«immaginario giapponese afferente a manga e anime» (Pellitteri, 2021: 128). In altre parole, quei modelli commerciali basati su pratiche di interazione tra media diversi e sull'avviamento di progetti di «“media mix”» (*ibidem*), che risultavano già ampiamente consolidati nel panorama mediatico giapponese, da alcuni anni a questa parte sono stati adottati senza sostanziali revisioni anche in Occidente. A rimanere immutata è anzitutto la funzione cardinale rivestita dal manga, il quale, anche nei progetti di *media mix* occidentali, continua a rappresentare:

il nucleo di una rete di relazioni convergenti inter- e transmediali tra personaggi, prodotti, piattaforme tecnologiche, ambienti mediali, linguaggi narrativi, strategie estetiche e forme di consumo, [finendo col rappresentare] qualcosa di più di un mezzo o di una forma di espressione. Esso è anche un *sistema* [che] va considerato pure nelle sue declinazioni merceologiche,

---

<sup>13</sup> Per una accurata disamina sulla serialità televisiva, con un *focus* specifico sulle lingue e i linguaggi dei prodotti seriali, si veda Aprile, de Fazio, 2010.

<sup>14</sup> Sul tema del rapporto tra mondo del fumetto e universo digitale cfr. Moglia, 2022.

crossmediali e oggettuali e non “semplicemente” come forma di lettura e arte grafica (*ibidem*).

Un meccanismo sovrapponibile a quello appena descritto ha interessato anche il “Sistema *One Piece*”: penetrato in Italia in forma cartacea, come già anticipato, nel luglio 2001, il manga viene quasi parallelamente affiancato dall'*anime* (il primo episodio della serie animata viene trasmesso sulle reti Mediaset nel novembre dello stesso anno); e, più recentemente, sulla piattaforma Netflix, è andato in onda l'adattamento in *live-action*, prodotto e distribuito dal colosso di streaming statunitense, in contemporanea mondiale, a partire dal 31 agosto 2023. In occasione dell'uscita del *live-action*, la produzione ha reso disponibili gratuitamente, su un sito creato *ad hoc*<sup>15</sup>, i primi dodici volumi della serie manga<sup>16</sup>, confermando l'importanza del *medium* originario all'interno di un sistema transmediale (o crossmediale) in continua espansione.

Viene dunque da chiedersi se il testo di partenza abbia effettivamente rappresentato un modello o un paradigma per le trasposizioni che da esso, come per gemmazione, sono derivate. A questo interrogativo si tenterà di rispondere nel corso del presente intervento, provando a verificare la tenuta del testo reggente come guida per le opzioni linguistiche adottate nell'*anime* e nel *live-action*, mediante la rilevazione di convergenze e divergenze lessicali nel passaggio tra media<sup>17</sup>. Per condurre lo studio, si è scelto di prendere in esame i primi esemplari di ciascun *medium*, e dunque: il primo volume della serie manga, e gli episodi pilota rispettivamente dell'*anime* e del *live-action*. Su ogni prodotto mediale è stata effettuata un'analisi volta – senza pretesa di esaustività, considerata anche la ridotta ampiezza del *corpus* di riferimento – a offrire una preliminare campionatura dei tratti lessicali rilevati, con l'obiettivo di istituire, attraverso di essi, un confronto tra i linguaggi adoperati nei diversi *media*.

Si rendono qui necessarie, infine, alcune precisazioni di carattere metodologico: anzitutto, va segnalato che la prospettiva di analisi impiegata è di tipo *target oriented*, e, pertanto, è incentrata sul «testo di arrivo» con l'obiettivo di valutarlo «all'interno del sistema culturale e linguistico in cui esso è destinato a collocarsi» (Motta, 2019: 245). Non interessa, infatti, operare un confronto tra «testo originale e [testo] di arrivo», con l'intento di «segnalare una dicotomia tra una traduzione letterale e una libera», secondo una prospettiva *source oriented* (cfr. *ibidem*)<sup>18</sup>. Inoltre, è opportuno precisare che, se, per la trascrizione dell'audio

---

<sup>15</sup> Consultabile dal seguente link: <https://readme-onepiece.com/it>.

<sup>16</sup> Nel 2023, peraltro, ricorre il venticinquesimo anniversario dell'*anime*, andato in onda per la prima volta, in Giappone, proprio nel 1998. Ed è recentissima la notizia che, a partire dal 29 ottobre 2023, il canale ufficiale di *One Piece* renderà fruibili gratuitamente, sulla piattaforma YouTube, tutti gli episodi dell'*anime* (in lingua originale, e con sottotitoli, almeno alla data in cui si scrive, disponibili soltanto in inglese).

<sup>17</sup> Non verranno prese in esame, invece, le “perdite” e le “aggiunte” sui piani della trama e dell'intreccio, le quali, tutt'altro che trascurabili, pure meriterebbero un approfondimento.

<sup>18</sup> Per un approfondimento sugli aspetti traduttologici dal testo di partenza al testo di arrivo e sulle questioni del doppiaggio televisivo cfr. almeno, oltre al già citato saggio di Motta (2019), anche Variano, 2010: 165-

del *live-action* si è fatto riferimento ai sottotitoli ufficiali resi disponibili dalla piattaforma Netflix, i quali riproducono con esattezza il parlato del primo episodio e sono corredati di segni di punteggiatura, per l'episodio pilota dell'*anime*, non essendo disponibili trascrizioni ufficiali, si è proceduto a una trascrizione manuale, derivante dall'ascolto diretto dell'audio, con il sostegno dei sottotitoli automaticamente generati dalla piattaforma che ha reso accessibile il video<sup>19</sup>. Il manga al quale si farà riferimento e dal quale verranno tratte le citazioni, invece, è il *Volume 1*, pubblicato nel luglio 2001 (e poi con periodicità mensile) da Star Comics, all'interno della collana *Young* (anno VIII, vol. 86). Infine, d'ora in avanti, si useranno le sigle di seguito riportate per riferirsi a ogni singolo *medium*: con la lettera *M* verrà indicato il manga; con la lettera *A* si farà riferimento all'*anime*; con l'acronimo *LA* verrà indicato il *live-action*.

### 3. ASPETTI LESSICALI

#### 3.1 L'ONOMASTICA IN *ONE PIECE*, TRA NOMI PARLANTI, EPITETI E ASSIONIMI

Una prima occasione di confronto tra *media* è offerta dalla rilevazione di alcune macroscopiche differenze sul piano del lessico, relative, più precisamente, al campo dell'onomastica.

Partiamo dal nome del protagonista: nei manga tradotti e distribuiti al di fuori del Giappone, la trascrizione in caratteri occidentali (*romaji*) dall'originale giapponese in logogrammi *kanji* ha comportato non pochi problemi, principalmente dovuti al fatto che la romanizzazione ufficiale del nome, a opera di Eiichirō Oda, giunge con il capitolo 96 della serie, quando ormai il manga è largamente diffuso anche in Occidente e le case editrici del Vecchio Continente, per limitarci alla sola Europa, hanno già realizzato una autonoma traslitterazione, che si scoprirà non coincidente con quella offerta dal *mangaka*. In Italia, in particolare, all'interno del primo capitolo della saga, la casa editrice Star Comics propone «Monkey D. Rufy» come versione romanizzata del nome del personaggio principale della serie; nome che diverge, sotto il profilo della grafia, da quello ufficiale proposto da Eiichirō Oda: «Monkey D. Luffy». Le ragioni di tale discrepanza risiedono nel fatto che, per la traduzione in italiano, Star Comics si è probabilmente attenuta alla pronuncia del nome nell'*anime* in lingua originale, senza tuttavia tenere conto di una basilare regola fonetica vigente nella traslitterazione in *romaji*, la quale prevede che al fono - *r* - corrisponda il grafema - *l* -. In poche parole: si scrive «Luffy», ma si legge «Rufy». Lo dimostra, ad esempio, il *live-action* di Netflix: nella pronuncia dei doppiatori, il nome del protagonista suona come «Rufy», ma i sottotitoli riportano la corretta traslitterazione, recante il grafema - *l* -. Alquanto curioso, invece, è il caso del primo episodio dell'*anime* mandato in onda da Mediaset: qui, infatti, il protagonista ha nome «Rubber», che, tradotto dall'inglese, in italiano significa 'gomma'; ed è da considerarsi un «nome-ritratto» (Marcato, 2011: 989), poiché fa riferimento ad alcune proprietà "elastiche"

---

184.

<sup>19</sup> Il primo episodio dell'*anime*, disponibile in italiano, è visionabile qui: <https://www.facebook.com/watch/?v=1242510652861710>.

acquisite dal personaggio di Luffy dopo aver mangiato un *Frutto Gom Gom*<sup>20</sup> – doti fisiche ribadite, peraltro, anche dall'appellativo «Monkey», termine inglese che significa ‘scimmia’, e che richiama le doti di agilità notoriamente appartenenti a questo mammifero.

Ma ci sono anche altri casi di nomi parlanti (che, peraltro, restano invariati nel passaggio tra *media*), come quello del capo di una banda di masnadieri, «Higuma», termine con cui, in giapponese, si indica l'orso bruno. Infine, risalendo alla loro etimologia, possono essere considerati nomi parlanti anche quelli di altri due personaggi, «Kobi» ed «Hermeppo»: il primo, infatti, rimanda al giapponese *kobito*, termine adoperato per indicare individui di piccola stazza (caratteristica fisica che appartiene al personaggio di Kobi); il secondo, invece, potrebbe derivare dalla traslitterazione in giapponese dell'inglese *helmet*, ‘elmo’, assegnato al personaggio di Hermeppo in virtù della sua capigliatura, che ricorda, appunto, un elmo. Di carattere storico, infine, sono le motivazioni retrostanti all'assegnazione dei nomi ai personaggi di Roronoa Zoro, abile spadaccino e cacciatore di pirati, e del capitano dei *Marine* Morgan. Per la strutturazione del personaggio di Zoro, Eiichirō Oda avrebbe preso spunto dalla figura storica di Jean David Nau, un pirata francese al quale, secondo un «criterio detoponimico» (de Fazio, 2023)<sup>21</sup>, venne assegnato il soprannome «l'Olonnais»<sup>22</sup> (la cui pronuncia, in giapponese, suona molto simile a «Roronoa»); il capitano Morgan, invece, sarebbe ispirato al bucaniere sir Herny Morgan, il quale, prima di diventare un pirata, fu attivo come governatore coloniale – e un destino simile è riservato anche al personaggio di Morgan in *One Piece*.

Spostando lo sguardo agli epiteti assegnati ai diversi personaggi, risulta che, nel passaggio tra *media*, alcuni di essi vantano una tenuta maggiore rispetto ad altri; tra questi, «mano d'ascia», con cui si identifica il capitano Morgan, compare sia nel manga sia nel *live-action*<sup>23</sup>. Ma una corrispondenza tra i due *media* succitati si rileva anche nei casi in cui Morgan, da destinatario della comunicazione, si trasforma in emittente: è lui, infatti, a definire Roronoa Zoro come *Il Demone* (ma anche Hermeppo usa l'espressione *Il grande Demone; LA*): si tratta di un attributo sovrapponibile a quello che, nel manga, viene assegnato a Zoro da Kobi, il quale lo definisce come una *bestia malvagissima (M: 79)*. Secondo quanto è emerso dallo spoglio del *GDLI*, infatti, l'elativo *malvagissimo*<sup>24</sup> pare essere adoperato, in testi letterari, con il significato «metonimico e antonomastico di ‘demonio’». Più in

---

<sup>20</sup> Si tratta anche in questo caso, come risulta facile evincere, di un altro nome parlante: il frutto, infatti, è capace di rendere snodabile e allungabile il corpo di colui che lo ingerisce, facendogli assumere una consistenza gommosa.

<sup>21</sup> Cfr. [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/articoli/parole/deonimici17.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/parole/deonimici17.html).

<sup>22</sup> Il pirata nacque infatti, nel XVII secolo, a Les Sables-d'Olonne, in Francia. Con il nome di Pietro Nau – impropriamente assegnatogli da Emilio Salgari –, il personaggio compare anche nel *Corsaro nero* (1898).

<sup>23</sup> A margine, va segnalato che, nel *live-action*, sebbene si registri un'unica occorrenza, Luffy si riferisce a Morgan chiamandolo «uomo-ascia»: l'epiteto si avvicina maggiormente all'originale (in romaji) *onote*, traducibile letteralmente come ‘uomo con l'ascia’. Non è possibile, in questo caso, sottoporre al vaglio l'uso dell'epiteto assegnato a questo personaggio nell'*anime* poiché egli non compare nell'episodio da noi analizzato.

<sup>24</sup> Cfr. *GDLI*, s.v. *estinguere*.



generale, tra gli appellativi eterodiretti, quelli utilizzati per Zoro manifestano una buona resistenza nel passaggio tra *media*: l'originario *cacciatore di pirati* (*M*: 81, dove l'epiteto compare sin dalla tavola di apertura del capitolo terzo), infatti, resiste anche nell'*anime* e nel *live-action*, dove, tuttavia, si aggiungono *cacciatore di tesori* (*A*) e *cacciatore di taglie* (*LA*), l'uno più distante e l'altro più prossimo, da un punto di vista semantico, rispetto alla versione del manga. Di segno opposto, invece, risulta il trattamento degli appellativi usati per la piratessa Albida – i quali, tra l'altro, sono da considerarsi egoriferiti. La donna, infatti, a capo di una folta ciurma di pirati, si autodefinisce utilizzando alcune perifrasi, e, in una serie incalzante di domande retoriche rivolte ai propri sottoposti, chiede loro: «Chi è la più bella di questo mare?»<sup>25</sup> (*M*: 66), «Chi è il capitano più affascinante di questo oceano?» (*A*) e «Chi è la piratessa più potente di tutti i mari?» (*LA*). In questo caso, un maggiore grado di vicinanza si rileva tra manga e *anime*, poiché, in entrambi i casi, le formule che Albida adotta per riferirsi a sé stessa riguardano le sue caratteristiche estetiche e la sua femminilità, e non le sue doti, per così dire, “professionali”, come invece accade nel *live-action*<sup>26</sup>. Particolarmente interessanti, inoltre, risultano gli allocutivi spesi dai pirati della ciurma per riferirsi alla piratessa: il pronome allocutivo *lei* ha una buona tenuta in tutti i *media*, ma se, nel manga, i membri dell'equipaggio interpellano Albida usando *signorina*, nell'*anime* ci si avvale dell'allocutivo maschile *signore*, e, nel riferirsi indirettamente alla donna, viene adoperato il sintagma nominale maschile *il capitano*<sup>27</sup>. Per quanto riguarda, invece, gli appellativi ai quali la piratessa ricorre per dialogare con il proprio equipaggio, nel manga si rileva un più alto grado di espressività rispetto a quanto accade nell'*anime*: nel *medium* cartaceo, infatti, ritroviamo espressioni del tipo *branco di debosciati*, contrapposto al più neutro *ciurma*, utilizzato nella trasposizione animata. Una maggiore forza comunicativa si rileva anche nel *live-action*, all'interno del quale Albida si rivolge a Kobi chiamandolo *piccolo piagnucolone*: l'uso dell'aggettivo *piccolo* pare qui prescindere dalle già richiamate fattezze fisiche del personaggio di Kobi, e assume piuttosto il significato figurato di ‘meschino, gretto’ (cfr. *GRADIT* s.v. *piccolo*), conferendo alla formula una più intensa vivacità.

---

<sup>25</sup> E non si può non notare, qui, la vicinanza con la celebre frase pronunciata dal personaggio della Regina Cattiva nella fiaba di *Biancaneve*: «Chi è la più bella del reame?»; una sovrapposibilità che spinge a riflettere su un certo sincretismo che, almeno nel terreno della narrazione popolare, pare esistere tra Oriente e Occidente.

<sup>26</sup> Ma bisogna anche sottolineare l'uso, che accomuna il manga e il *live action*, della parola *piratessa*, voce non registrata nei maggiori dizionari dell'uso: la voce non compare, infatti, in *GRADIT*, in *Devoto-Oli*, e neanche nei dizionari *Garzanti* e *Zingarelli*. Solo il *GDLI* reca alcune occorrenze del vocabolo (in totale due: una al singolare, una al plurale), tutte all'interno della medesima fonte: un articolo di Fabio Galvano su «La Stampa» del 29 agosto 1995, intitolato *Piratessa, terrore dei mari per frustrazione* (consultabile al seguente indirizzo: [http://www.archiviolaStampa.it/component/option,com\\_lastampa/task,search/mod,libera/action,viewer/Itemid,3/page,15/articleid,0720\\_01\\_1995\\_0233\\_0015\\_10638509/](http://www.archiviolaStampa.it/component/option,com_lastampa/task,search/mod,libera/action,viewer/Itemid,3/page,15/articleid,0720_01_1995_0233_0015_10638509/)).

<sup>27</sup> A un confronto con l'*anime*, dunque, il manga e il *live action* risultano assimilabili anche in funzione di una comune attenzione alle questioni di identità di genere; un fatto che, se non sorprende nel caso del *live action*, considerata la politica inclusiva adottata dalla piattaforma Netflix negli ultimi anni, rende, al contrario, il manga decisamente in anticipo sui tempi, in tema di parità di genere.

Possiamo considerare il sintagma *piccolo piagnucolone* come appartenente al folto gruppo degli «assionimi, cioè quei nomi, aggettivi o sintagmi nominali complessi con valore spesso spregiativo o scherzoso» (Morgana, 2016: 242), impiegati negli scambi comunicativi tra personaggi con funzione emotiva o affettiva. Tra gli assionimi di segno positivo è possibile menzionare *palla di cannone* (M: 12) e *teppista preferito* (LA), in entrambi i casi destinati a Luffy e a lui rivolti dal personaggio di Shanks, un pirata che si dimostra legato al protagonista da una forma di affetto quasi paterna. Tuttavia, non c'è dubbio che il comparto degli assionimi con valore spregiativo, sebbene variamente graduato, risulti significativamente più nutrito – e ciò risulta ancora più evidente nel *medium* manga. Solo per fare alcuni esempi, tra le pagine del primo volume ritroviamo sintagmi quali *stramaledetto merluzzone* (M: 54; utilizzato da Luffy per riferirsi a un mostro marino) e *somaro calzato e vestito* (M: 99)<sup>28</sup>. Anche in quest'ultimo caso, è Luffy a parlare, e allude al personaggio di Hermeppo: l'espressione che egli utilizza conferisce colore al dialogo, e denota una certa vocazione all'espressività che pare essere tipica del manga italiano; lo conferma, ad esempio, il fatto che, nella versione inglese del volume, non si rileva alcun tratto di idiomacità: nel *balloon* corrispondente a quello in cui compare la nostra espressione, infatti, ricorre il termine generico (e decisamente neutro) *guy*, 'ragazzo'.

### 3.2 ASPETTI VARIAZIONALI E STILISTICI NEL “SISTEMA ONE PIECE”

Più in generale, risulta in grande misura rappresentato il lessico ingiurioso – con una frequenza più alta, ancora una volta, all'interno del manga – seppure con sfumature di intensità variabili. Compagno *moccioso* (M: 11, 31; A) e *tanghero* (M: 39, 156), da considerarsi, al pari di *imbecille* (M: 18, 93), come «ingiurie [che] evitano la blasfemia e hanno a volte tono letterario e stereotipato», solitamente adoperate in «fumetti seriali [...] destinati a un pubblico infantile» e ascrivibili a un «lessico sorvegliato» (Morgana, 2016: 249). Altrettanto può dirsi per quelle espressioni in cui l'offesa viene evocata attraverso il riferimento a scarse doti intellettive, come nel caso di *pezzo d'idiota* (M: 7), *sciocco* (A) e della colorita similitudine oltraggiosa, riferita ad Albida, *stupida come un lamantino* (LA). Piuttosto anomala, invece, è la presenza di *bastardo* (M: 28), che si colloca, per grado di potenza espressiva, al polo opposto del *continuum*, e rappresenta una forma di turpiloquio in genere rintracciabile in prodotti letterari destinati a un pubblico adulto. Peraltro, specialmente nel manga, è alquanto corposo il gruppo di espressioni offensive legate al dominio dell'animalità, tanto che si potrebbe quasi redigere un “bestiario” di *One Piece*; compagno, solo per fare alcuni esempi, i termini *porco* (M: 41), *cane* (M: 66) – con la sua variante *cagnolini* (M: 131) –, insieme alle formule *brutta balena* (M: 74), *brutto babbuino di montagna* (M: 31), *verme smidollato* (M: 60)<sup>29</sup> e *verme schifoso* (M: 100). Né scarseggiano, sempre all'interno del

---

<sup>28</sup> Si veda, qui, *GRADIT* (s.v. *calzato*): 'fig[urato], spec[ialmente] con valore spreg[iativo], che è del tutto, che è interamente tale: un cretino c[alzato] e vestito; di solito riferito ad asino'.

<sup>29</sup> Quest'ultima espressione idiomatica ci offre l'occasione per segnalare che compaiono anche diverse parole ingiuriose legate al tratto caratteriale dell'ignavia, tra cui: *vigliacchi* (M: 34) e *pappamolle* (M: 131; declinato anche al plurale *pappemolli*, M: 41).

manga, offese legate alla sfera sensoriale, come *puzzone* (M: 39, 41; anche al plurale, *puzzioni*, M: 18) e *fetentissimo* (M: 41) – forme sulle quali torneremo a breve, per un’analisi più approfondita. Intanto, bisogna mettere in evidenza che, per rintracciare vocaboli più segnatamente disfemici, è necessario spostarsi dal manga agli altri due *media*. Compare infatti nell’*anime* il coprolalico *cacasotto*, che trova una certa corrispondenza – pur con le dovute differenze semantiche – nella locuzione aggettivale *di merda*, presente nel *live-action* al pari della locuzione verbale *prendere a calci in culo* – quest’ultima marcata da GRADIT come ‘volgare’, e da *Devoto-Oli* come ‘popolare’.

Sul piano della variazione diafasica, stando a quanto riportato in *Devoto-Oli*, tra i termini presenti nel manga marcati come popolari rientrerebbero *naviglio*<sup>30</sup> (M: 55) e *gargarozzo* (M: 18: cfr. GRADIT e *Devoto-Oli*). Lo stesso si dica per *manco* (anch’esso, secondo *Devoto-Oli*, voce popolare)<sup>31</sup>, adoperato, ancora all’interno del manga, nell’espressione *manco per niente*. In verità, l’avverbio *manco*, usato col significato di ‘nemmeno, neppure’ (GRADIT s.v. *manco*), è da ritenersi voce centrale e panmeridionale: come attesta Rohlf (1966-1969, § 961), infatti, è questa la «forma dominante nel Meridione [...]. Il settentrione preferisce ‘neanche’». Il termine *manco*, che pare ricorrere con particolare frequenza in area laziale, ci offre inoltre l’abbrivio per focalizzare la nostra attenzione sulla variazione linguistica in diatopia, e per segnalare che, all’interno dei diversi *media*, compare un (piccolo, ma significativo) gruppo di regionalismi di area centro-meridionale. Nell’*anime*, ad esempio, è possibile reperire il termine *scapaccioni*, che può ritenersi un derivato del meridionalismo *capa* (a sua volta da *capo*), con l’aggiunta di «-s intensivo» (*Devoto-Oli* s.v. *scapaccione*); nel manga, poi, viene impiegato il termine *cioffeca*, marcato da GRADIT come regionale centrale e da *Devoto-Oli* (s.v. *ciuffeca*) come regionale. E ancora: nell’*anime* si ritrova anche la parola *iella*, secondo *Devoto-Oli* «voce rom[anesca], prob[abilmente] alterazione del pron[ome] *ella* ‘quella’, usato come designazione eufemistica della malasorte»<sup>32</sup>. Infine, stando a quanto riportato sia da GRADIT sia da *Devoto-Oli*, la già citata voce *puzzone*, che occorre nel manga, è da ritenersi un dragaggio dal dialetto romanesco; peraltro, questo sostantivo, un deverbale (da *puzzare*) formatosi con l’aggiunta del suffisso di valore accrescitivo *-one*, rappresenta uno dei numerosi esempi di nomi alterati rintracciabili nel nostro *corpus*. Tra gli alterati con valore peggiorativo, compaiono le classiche formazioni con il suffisso *-accia*, quali *porcaccia* (M: 17)<sup>33</sup> e *giornataccia* (LA); per quanto riguarda, invece, l’aggiunta di suffissi con valore diminutivo, all’interno del *live-action* sono frequenti le formazioni in *-ello* (*grandicello*), *-etto* (*viaggetto*), *-ino* (*pisolino*)<sup>34</sup>. Da segnalare invece, all’interno del manga, la formazione in *-uccio* di *deboluccio* (M: 136), marcato da *Devoto-Oli* (s.v. *debole*)

<sup>30</sup> Cfr. *Devoto-Oli* s.v. *naviglio*: «pop[olare] ‘nave’»; tra l’altro attestato, come documenta *Devoto-Oli*, in una filastrocca della tradizione orale italiana.

<sup>31</sup> Per GRADIT, invece, è da reputarsi colloquiale.

<sup>32</sup> Considerata voce di origine romanesca anche da GRADIT (s.v. *iella*). Ma sull’etimologia di questa parola si veda Faraoni (2020).

<sup>33</sup> Da ritenersi, con buona probabilità, un’espressione tabuistica o eufemistica (su cui cfr. Aprile, 2015: 146-199; Canobbio, 2011: 1440-1441).

<sup>34</sup> Tuttavia, *pisolino* può ormai essere considerato un alterato lessicalizzato (cfr. ad esempio *Devoto-Oli* s.v.).

come «lett[erario] o non com[une]». Altrettanto inusuale appare *nuvoloni*, che compare sempre nel manga (M: 198): si tratta, infatti, di un derivato dal sostantivo *nuvolo*, marcato da GRADIT come letterario.

In termini generali, si può affermare che la scelta di vocaboli appartenenti a un registro sostenuto o formale è tutt'altro che rara all'interno del *corpus*. Tra i vocaboli di tono più alto, accolti a testo in luogo delle rispettive varianti colloquiali, si segnala anzitutto il sostantivo *masnadiero* (M: 16 e *passim*), dichiaratamente letterario, come attestato da GRADIT, con il significato di 'brigante, assassino di strada; furfante, grassatore', qui opzionato al posto di un equivalente sinonimo più informale; e ancora: l'aggettivo *inammissibile* (M: 31) e il verbo *lustrare* (M: 61, preferito al comune verbo *pulire*); ma vanno menzionati anche il participio presente con valore aggettivale *brulicante* (LA, vincente sul più banale *pieno*), il verbo *bramare* (LA, anziché, ad esempio, *desiderare*), il sostantivo *ruberia* (LA, in luogo del più intelligibile *saccheggio*). Di chiara ascendenza letteraria, infine, sono da considerarsi alcuni deonimici di valore spregiativo, quali *gradasso* (M: 92), aggettivo proveniente, come si legge in *Devoto-Oli*, «dal personaggio omonimo dell'*Orlando Innamorato* e dell'*Orlando Furioso*»; oppure *sacripante* (M: 67), anche in questo caso, derivato per filiazione dal nome di «un personaggio dell'«Orlando innamorato» di Boiardo e dell'«Orlando furioso» di Ariosto, valoroso re dei Circassi» (GRADIT s.v. *sacripante*); e, infine, il sostantivo *megera* (A), «dal nome dell'anguicrinita *Megera* (gr. *Mégaira*), una delle tre Erinni» (*Devoto-Oli* s.v. *megera*).

L'appellativo di *megera* è rivolto al personaggio di Albida, destinataria di tutta una serie di succulente espressioni oltraggiose, come dimostra la già citata similitudine<sup>35</sup> a lei riferita di *stupida come un lamantino* (LA). Espressione, quest'ultima, resa singolare dall'impiego di un termine – decisamente poco comune – proveniente dal linguaggio specialistico della zoologia (cfr. GRADIT s.v. *lamantino*). Nel dominio dei linguaggi settoriali, fatto salvo il folto gruppo di vocaboli appartenenti al sottocodice marinaresco<sup>36</sup>, risulta ampiamente rappresentato il lessico specialistico di ambito militare. Nel *live-action*, ad esempio, compaiono le formule di comando *Fuoco!* (così anche nell'*anime*), che vale come «ordine impartito a uno o più militari di sparare» (GRADIT), e *Marc'* (così nella trascrizione fornita

<sup>35</sup> Si ritiene doveroso, qui, prospettare una sintetica panoramica sul comparto figurale, che si rivela fiorente all'interno del *corpus*. Ben rappresentate sono le figure retoriche di significato, prima tra tutte l'iperbole, da noi enfatizzata con il corsivo nelle battute di dialogo di seguito riportate: «gli ho vomitato addosso *un torrente di sake*» (M: 41), «da *un'infinità di anni*» (M: 71), «Sto *morendo di fame*» (LA); nell'*anime*, inoltre, si rintraccia una litote nella locuzione «non è male», e, nel *live-action*, compare una sineddoche nelle espressioni *sguainare/sfoderare la lama*.

<sup>36</sup> Tra i quali si segnalano, nel manga, le espressioni: *spiegare le vele* (M: 49), *levare l'ancora* (M: 49), unitamente ai vocaboli *filibusta* (tecnicismo storico, secondo GRADIT, con il quale si indica la «consorteria di pirati inglesi, francesi e olandesi che attaccavano le navi e i possedimenti spagnoli nelle Antille»; M: 71) e *arrembaggio* (M: 193). Quest'ultimo termine, peraltro, compare anche nell'*anime* all'interno della locuzione *all'arrembaggio*, che ha dato il titolo alla serie animata su Mediaset. Ancora nell'*anime*, poi, compaiono i vocaboli *babordo*, con il quale si indica il «dato sinistro della nave guardando verso prua» (GRADIT), *cambusa*, che indica il vano di una nave riservato al deposito dei viveri, e *stazza* (termine con cui si indica la «misura della capacità interna di una nave mercantile espressa in tonnellate di stazza»: GRADIT).

da Netflix), con la quale si indica l'«ordine impartito ai soldati di marciare» (*GRADIT* s.v. *marsc'*), unitamente alla locuzione interiettiva, presente anche nell'*anime*, *agli ordini*, usata in «risposta a un comando» (*GRADIT*). Nel manga, infine, oltre all'espressione *fare rapporto*, una locuzione verbale che vale 'segnalare qcn. presso un superiore per inadempienze, irregolarità di servizio e sim[ili]' (*GRADIT*), si rintracciano i vocaboli *adunata* (*M*: 115), impiegato nel significato di 'convocazione di reparti militari per lo schieramento' (*GRADIT*) e *golpe*, con il quale si indica un 'colpo di stato, soprattutto militare' (*Devoto-Oli* s.v. *golpe*<sup>2</sup>), un ispanismo ormai comodamente acclimatato nel lessico italiano.

Ma *golpe* non è l'unico forestierismo presente nel nostro *corpus*. Nel manga, ad esempio, tra i prestiti adattati compare *panciera* (*M*: 87), con riferimento all'*haramaki* giapponese. L'adattamento italiano, tuttavia, non risulta perfettamente calzante, poiché, nella lingua originale, il termine *haramaki* (letteralmente 'pancia-rotolo') indica una parte dell'armatura dei guerrieri samurai, indossata sul busto e fissata nella parte posteriore con alcune corde<sup>37</sup>. Tra i prestiti non adattati, invece, nel manga compaiono il giapponese *sake*<sup>38</sup> (*M*: 41) e il tedesco *Möwe*, 'gabbiano', inciso sul para-mandibola indossato dal capitano Morgan, e accompagnano dal disegno stilizzato dell'uccello marino; nell'*anime* e nel *live-action*, invece, ritroviamo l'anglicismo *wow*, interiezione usata «per esprimere soddisfazione, entusiasmo, meraviglia, stupore» (*GRADIT*); infine, va segnalato l'impiego del termine *briefing* (*LA*), un *hapax* all'interno del *corpus* (poiché occorre esclusivamente nell'adattamento filmico), con cui si indica una «breve riunione di lavoro» (*Devoto-Oli*)<sup>39</sup>.

Ma soltanto spostandoci sul terreno degli ideofoni presenti nel manga il debito contratto nei confronti della lingua intermediaria, l'inglese, si fa più evidente<sup>40</sup>. Vale la pena, qui, segnalare i casi più significativi, a iniziare da *flap* (*M*: 6, 18 e *passim*), con il quale viene comunicato al lettore il movimento leggero di un foglio di carta o di una vela. L'ideofono trae origine, con ogni probabilità, dal sostantivo inglese *flap* (oppure, al più, dal verbo omografo, che vale 'sbattere' o 'agitare'). Come riporta l'*Oxford Learner's Dictionary*, infatti, il sostantivo *flap* indica un «movimento rapido e spesso rumoroso di qualcosa su e giù o da un lato all'altro»<sup>41</sup> – e l'esempio addotto dal dizionario britannico è proprio *the flap of the sails*. Inoltre, non è azzardato affermare che l'ideofono *grab* (*M*: 18), inserito in una vignetta che raffigura un uomo intento ad afferrare dal pavimento il fondo di una bottiglia di vetro precedentemente andata in frantumi, provenga dal verbo inglese *to grab*, che

---

<sup>37</sup> Nella versione inglese del manga, il termine non ha subito alcuna traduzione: così, grazie all'adozione di una strategia di tipo "conservativo", i traduttori hanno restituito ai lettori anglofoni l'esatta corrispondenza tra referente e significato.

<sup>38</sup> Cfr. *Devoto-Oli* s.v. *sakè*: 'Bevanda nazionale giapponese simile alla birra ma molto più alcolica, che si ottiene dal riso fermentato [...]; si beve calda'.

<sup>39</sup> E, ancora nel *live-action*, ritroviamo l'espressione inglese *dead or alive*, che compare sui manifesti di taglia dei numerosi pirati che popolano i mari di *One Piece*.

<sup>40</sup> Un accurato approfondimento sull'utilizzo degli ideofoni nei fumetti è stato realizzato da Castagneto, 2018: 365-386.

<sup>41</sup> La traduzione è nostra da [https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/flap\\_1](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/flap_1). D'ora in avanti si indicherà il dizionario con la sigla OD.

significa proprio ‘acchiappare’, ‘agguantare’<sup>42</sup>. Nella versione inglese del manga, invece, in luogo di *grab* compare l’ideofono *klink*, che rimanda, con il passaggio del grafema - *c* - in posizione iniziale a - *k* -, al sostantivo *clink*, il quale designa il rumore prodotto da due bicchieri di vetro che si scontrano (ad esempio in un brindisi)<sup>43</sup>. Da segnalare, infine, è un *usus* del manga italiano in presenza di vignette costruite – per usare un’espressione tratta dal gergo cinematografico – in “piano dettaglio”, ovvero quelle che ritraggono da vicino un particolare della scena. In presenza di un focus sullo sguardo dei personaggi, nella versione italiana del manga viene usato l’anglicismo *blink* (*M*: 44), che significa ‘battito di ciglia’ (*CD* s.v. *blink*)<sup>44</sup>; infine, per trasmettere la sensazione di paura avvertita dai personaggi di fronte a situazioni particolarmente pericolose, nel manga italiano si ricorre all’ideofono *rattle rattle* (*M*: 44 e *passim*, ma sempre con reduplicazione<sup>45</sup>): anche in questo caso, viene impiegato un termine inglese, che come sostantivo vale ‘crepitio’ o ‘rumore di ferraglia’, e, come verbo, ‘agitare’, ‘innervosire’ o ‘vibrare’. In *OD*, in particolare, tra gli esempi riportati compare il seguente: «[...] my teeth *rattled*», un’espressione che trova, in questo caso, un perfetto parallelismo nella locuzione italiana *battere i denti*, usata nel significato di ‘tremare, rabbrivire per [...] paura’ (*GRADIT* s.v. *dente*)<sup>46</sup>.

#### 4. CONCLUSIONI

Alla luce dell’analisi fin qui condotta, è possibile avanzare alcune considerazioni finali. Dalla nostra campionatura emerge un profilo piuttosto disomogeneo del *corpus* di riferimento: tale risultato è imputabile, con buone probabilità, alla notevole ricchezza linguistica del manga di *One Piece*, che si impone, in termini di bagaglio lessicale e di capacità variazionale, sugli altri due *media*. Particolarmente debole sotto il profilo lessicale, e per questo scopertamente distante dal manga, risulta l’*anime*, il cui linguaggio, incline ad attestarsi sui poli più bassi del *continuum* diafasico, denota una scarsa cura linguistica. Eppure, questo dato non deve destare sorpresa, perché va tenuto in considerazione il contesto mediale nel quale cronologicamente l’*anime* si inserisce: la cornice, infatti, è quella della nascita della cosiddetta neotelevisione, un *medium* che, a partire dagli ultimi anni del XX secolo, riscontra un tendenziale abbassamento del proprio registro linguistico; e l’*anime*, dal canto suo, risulta

<sup>42</sup> Cfr. <https://www.collinsdictionary.com/it/dizionario/inglese-italiano/grab>. D’ora in avanti, si indicherà il dizionario con la sigla *CD*.

<sup>43</sup> La voce *clink*, come sostantivo, vale ‘tintinnio’, e, come verbo di forma transitiva, ‘brindare or fare cin cin con qn’, come ad esempio nella frase *to clink glasses with sb* (cfr. *CD*). Ma si legga anche quanto riporta l’*OD* alla voce *clink*: «a sharp ringing sound like the sound made by glasses being hit against each other» (cfr. [https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/clink\\_2](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/clink_2)).

<sup>44</sup> Cfr. <https://www.collinsdictionary.com/it/dizionario/inglese-italiano/blink>.

<sup>45</sup> Su questo aspetto cfr. il già citato saggio di Castagneto, 2018: 380.

<sup>46</sup> Eppure, l’ideofono usato nella versione inglese del manga è *klak klak*, che trae origine, con buone probabilità, dal sostantivo *clack*, traducibile in italiano con ‘schiocco’, il quale indica «the short loud sound made when two hard objects hit each other» (cfr. [https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/clack\\_2](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/clack_2)). Anche in questo caso si è verificata la solita sostituzione del grafema - *c* - (e del nesso - *ck* -) con il grafema - *k* -.

perfettamente conforme a quel «modello di “iper-parlato” confidenziale ben lontano dall’italiano sorvegliato» (Pietrini, 2020: 338) che aveva invece caratterizzato la paleotelevisione.

Una certa spinta alla risalita verso toni più elevati e registri più alti dell’italiano è individuabile, invece, nel *live-action* disponibile sulla piattaforma Netflix, all’interno del quale si rileva anche il tentativo di vivacizzare, diversificare e irrobustire il comparto del lessico mediante l’introduzione di tecnicismi, forestierismi e vocaboli di chiara fisionomia spregiativa. In virtù della maggiore ricchezza lessicale rintracciabile in questo prodotto mediale, e alla luce delle analogie linguistiche con il manga, evidenziate nel corso di questo intervento, non è azzardato ipotizzare che il *medium* cartaceo possa aver guidato (o almeno orientato) le scelte linguistiche adottate all’interno del *live-action*. Tuttavia, non si può non sottolineare come, nella trasposizione targata Netflix, la base lessicale resti costituita prevalentemente da lessemi generici e colloquialismi, i quali conferiscono al prodotto una patina di monocorde “medietà” linguistica. In definitiva, dunque, nessuna delle due trasposizioni televisive riesce a competere, per poliedricità linguistica, con il manga.

Il fumetto di *One Piece* si offre come multiforme e variegato. E, proprio alla luce del caleidoscopico corredo lessicale che in esso è contenuto, il manga, pur esibendo tra le sue pagine tutto un repertorio di «frasi fatte, idiomatismi e metafore, finalizzato all’incremento dell’espressività dialogica» (Morgana, 2020: 285), che è tipico della scrittura fumettistica, pare andare controcorrente rispetto alla norma vigente all’interno del genere letterario cui appartiene, la quale prescriverebbe, invece, l’impiego di formule stereotipate (quando non tabuistiche) e di moduli codificati dalla tradizione fumettistica. L’introduzione di «lessemi di tono aulico» o il «recupero di voci rare e obsolete» (ivi: 286), ad esempio, non risponde (esclusivamente) a intenti di natura parodica o farsesca, ma appare genuino e calzante rispetto ai contesti in cui occorre; e anche l’inserimento di dialettismi e regionalismi risulta in controtendenza rispetto alla prassi, comune nel fumetto, di evitare il ricorso a vocaboli diatopicamente marcati. Infine, lo stesso può dirsi per il turpiloquio, piuttosto raro in fumetti destinati a un pubblico di giovanissimi, specie se si considera che il manga nasce sul finire degli anni Novanta, quando ancora, almeno in Italia, il linguaggio utilizzato nella maggior parte dei fumetti propendeva all’eufemismo e all’edulcorazione. L’impasto linguistico di questo manga, dunque, è brioso e iridato, senza dubbio complesso, ma non per questo disarmonico.

E sulla nozione di «complessità», che rappresenterebbe un tratto distintivo del fumetto nipponico, si era espresso alcuni anni fa anche lo storico, esperto di storia giapponese, Jean-Marie Bouissou, secondo il quale:

Poggiando su entrambe le tradizioni, quella popolare e quella altolocata, il manga, denigrato per così tanto tempo dagli amanti del «vero Giappone», potrebbe essere ritenuto [...] come l’espressione più rivelatoria della cultura giapponese in tutta la sua complessità; tanto più che esso deve molto al trauma fondativo del Giappone moderno: la brutale intrusione nel 1853 dei «vascelli neri» (*kurofune*) del commodoro statunitense Matthew Calbraith Perry, i quali

forzarono l'Arcipelago a riaprirsi al mondo dopo 250 anni d'isolamento. Cominciò allora un periodo di rapida modernizzazione, durante la quale la ricca tradizione giapponese della narrazione grafica venne evolvendosi a contatto con quella dell'Occidente, dando vita a qualcosa che non era ancora il manga per come lo conosciamo oggi, ma che già lo preannunciava. (Bouissou, 2011: 26).

E, in effetti, la versione “analogica” di *One Piece* risulta capace di trasferire elementi culturali e atmosfere giapponesi in Italia, realizzandone una traduzione capace di rendere quei tratti identitari non soltanto comprensibili, ma anche condivisibili da un pubblico di lettori non nativi. E tale trasferimento avviene anche per mezzo di una lingua composita, vivida e coinvolgente: una lingua che, forse, non trova posto nell'era del digitale, ma che, grazie alla sua propensione a contemperare alto e basso, aulico e prosastico, linguaggio metaforico e scurrile, rappresenta, ci pare, una ricetta senza dubbio vincente, e destinata a superare la prova del tempo, a dispetto della deperibilità connaturata al *medium* cartaceo che la ospita.

#### RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Aprile M. (2015<sup>3</sup>), *Dalle parole ai dizionari*, Il Mulino, Bologna.
- Aprile M., de Fazio D. (a cura di) (2010), *La serialità televisiva. Lingua e linguaggio nella fiction italiana e straniera*, Congedo, Galatina.
- Aprile M., Zeoli S. (2005), *Le porte d'Oriente. Lettura linguistica dei fumetti di Vittorio Giardino*, Manni, Lecce.
- Berndt J. (2020), “Mangaesque”, *Japanese Media and Popular Culture: An Open-Access Digital Initiative of the University of Toronto*.
- Bouissou J.M. (2011), *Il manga. Storia e universi del fumetto giapponese*, Tunué, Latina [tr. it. di Id. (2010), *Manga. Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Philippe Picquier, Arles].
- Calorio G. (2014), “Man/Ei-GA: intermedialità fumetto-cinema nel Giappone contemporaneo”, *Cinergie*, n. 5, pp. 162-175.
- Canobbio S. (2011), *Tabù linguistico*, in *Enciclopedia dell'Italiano*, Istituto dell'Enciclopedia italiana Treccani, Roma, pp. 1440-1441.
- Capriati, M. (2003), “I renzokushiki emaki e la loro modernità”, *Il Giappone*, n. 43, pp. 43-55.
- Castagneto M. (2018), *La forma fonica e la forma grafica della lingua: ideofoni nei fumetti*, in Sini S., Castagneto M., Esposito E. (a cura di), *Roman Jakobson: linguistica e poetica*, Ledizioni, Milano, pp. 365-386.
- CD = *Collins Dictionary* [consultabile da: <https://www.collinsdictionary.com/>]
- Cenuti G. (2017), *Il gusto del fumetto seriale*, in Spinazzola V. (a cura di), *Tirature '17. Da una serie all'altra*, il Saggiatore, Milano, pp. 44-55.



Carolina Tundo, *One Piece transmediale: continuità e discontinuità lessicali nel passaggio tra manga, anime e live action.*

- de Fazio D. (2023), “Deonimici di-vini”, *Lingua italiana Treccani*, 11 agosto 2023, consultabile da: [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/articoli/parole/deonimici17.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/parole/deonimici17.html)
- Devoto-Oli* = Devoto G., Oli G.C. (2023), *Nuovo Devoto-Oli. Il vocabolario dell'italiano contemporaneo*, a cura di Serianni L., Trifone M., Le Monnier, Firenze.
- Faraoni V. (2020), “Roman. e it. *jella*: dalla ‘gioia’ alla ‘sfortuna’”, *La lingua italiana*, n. 16, pp. 37-52.
- Filosa V., Interdonato P. (2012), *Il graphic novel venuto dall'Oriente*, in Spinazzola V. (a cura di), *Tirature '12. Graphic novel. L'età adulta del fumetto*, il Saggiatore, Milano, pp. 56-62.
- Fusanosuke N. (2013), “Where is Tezuka? A Theory of Manga Expression”, tr. ingl. di Young M., *Mechademia*, n. 8, pp. 89-107.
- Garzanti* = *Garzanti italiano*, direzione scientifica G. Patota, Edizione aggiornata, Garzanti Linguistica, Milano, 2020 [edizione online consultabile da: <https://www.garzantilinguistica.it/ricerca/>].
- GDLI* = *Grande dizionario della lingua italiana* (1961-2003), fondato da Salvatore Battaglia, diretto da Giorgio Bàrberi Squarotti, 21 vol., UTET, Torino, (due *Supplementi*, a cura di E. Sanguineti, del 2004 e del 2009, e un *Indice degli autori citati nei volumi I-XXI e nel Supplemento 2004*, a cura di G. Ronco, 2004).
- Ghilardi M. (2010), *Filosofia nei manga. Estetica e immaginario nel Giappone contemporaneo*, Mimesis, Milano.
- GRADIT* = *Grande dizionario italiano dell'uso* [GRADIT], a cura di Tullio De Mauro, Utet, Torino, 1999-2003 [in versione digitale].
- Marcato C. (2011), *Onomastica*, in *Enciclopedia dell'Italiano*, Istituto dell'Enciclopedia italiana Treccani, Roma, pp. 988-990.
- Masini A. (2016), *L'italiano contemporaneo e la lingua dei media*, in Bonomi I., Morgana S. (a cura di), *La lingua italiana e i mass media. Nuova edizione*, Carocci, Roma, pp. 17-39.
- Migliorini B. (1953), *I fumetti*, in Id., *Profili di parole*, Le Monnier, Firenze, pp. 92-93.
- Moglia A. (2022), “Dalla tavola al web. La lingua dei fumetti di Leo Ortolani, Zerocalcare, Sio e Fumettibrutti”, *Lingue e Culture dei Media*, v. 6, n. 2, pp. 103-126.
- Morgana S. (2016), *La lingua del fumetto*, in Bonomi I., Morgana S. (a cura di), *La lingua italiana e i mass media. Nuova edizione*, Carocci, Roma, pp. 221-255.
- Morgana S. (2020), *Avventure dell'italiano a fumetti*, in Ciociola C., D'Achille P. (a cura di), *L'italiano tra parola e immagine: graffiti, illustrazioni, fumetti*, Accademia della Crusca-gog Ware, Firenze, pp. 279-330.
- Motta D. (2019), *La norma e il neostandard nelle serie televisive italiane e in quelle doppiate. Un unico modello linguistico o un doppiato “conciso”?*, in Moretti B., Kunz A., Natale S., Krakenberger E. (a cura di), *Le tendenze dell'italiano contemporaneo rivisitate. LII Congresso Internazionale di Studi della Società di Linguistica Italiana (6-8 settembre 2018)*, Officinaventuno, Milano, pp. 239-256.

Carolina Tundo, *One Piece transmediale: continuità e discontinuità lessicali nel passaggio tra manga, anime e live action.*

- OD = *Oxford Learner's Dictionaries*, Oxford University Press, University of Oxford  
[consultabile da: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>]
- Pellitteri M. (2008), *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità nell'immaginario giapponese*, Tunué, Latina.
- Pellitteri M. (2021), *I manga. Introduzione al fumetto giapponese*, Carocci, Roma.
- Petronio G. (1979), *Dieci tesi sulla letteratura di consumo e sulla letteratura di massa*, in Schulz-Buschhaus U., Petronio G. (a cura di.), «*Trivialliteratur?*»: *Letterature di massa e di consumo*, LINT, Trieste, pp. 17-19.
- Pietrini D. (2020), *Verso l'italiano contemporaneo in compagnia di Topolino*, in Ciociola C., D'Achille P. (a cura di), *L'italiano tra parola e immagine: graffiti, illustrazioni, fumetti*, Accademia della Crusca-go Ware, Firenze, pp. 331-346.
- Rohlf G. (1966-1969), *Grammatica storica della lingua italiana e i suoi dialetti*, trad. it. di Temistocle Franceschi e Maria Caciagli Fancelli, 3 voll., Einaudi, Torino.
- Rossi F. (2010), *Linguaggio dei fumetti*, in *Enciclopedia dell'Italiano*, Istituto dell'Enciclopedia italiana Treccani, Roma, pp. 537-540.
- Schulz-Buschhaus U. (1979), *Considerazioni storiche sulla «Trivialliteratur»*, in Schulz-Buschhaus U., Petronio G. (a cura di.), «*Trivialliteratur?*»: *Letterature di massa e di consumo*, LINT, Trieste, pp. 7-16.
- Variano A. (2010), *La metafora nella serialità televisiva*, in Aprile M., de Fazio D. (a cura di), *La serialità televisiva. Lingua e linguaggio nella fiction italiana e straniera*, Congedo, Galatina, pp. 165-184.
- Zingarelli = N. Zingarelli, *Lo Zingarelli 2023. Vocabolario della lingua italiana*, con cd-rom, a cura di M. Cannella e B. Lazzarini e con la collaborazione di L. Canepari et al., 2023, ed. digitale.

## ABSTRACT

È trascorso più di un quarto di secolo dalla data di uscita del primo volume di *One Piece*, il manga creato da Eiichirō Oda. Negli anni successivi, il fumetto non solo si è attestato, a livello globale, come il più venduto di tutti i tempi, ma ha anche ispirato la creazione di prodotti multimediali diversi. Tra questi, spiccano per successo ottenuto, almeno all'interno del mercato mediale dell'Occidente, l'*anime*, e cioè la serie animata, andata in onda in Italia, sulle reti Mediaset, sin dal 2001, e la trasposizione in *live-action*, resa disponibile a partire dal 2023 sulla piattaforma Netflix. Viene dunque da chiedersi se il *medium* di partenza abbia effettivamente rappresentato un modello o un paradigma per le trasposizioni che da esso, come per gemmazione, sono derivate. A questo interrogativo si tenterà di rispondere nel corso del presente lavoro, provando a verificare la tenuta del testo reggente come guida per le opzioni linguistiche adottate nell'*anime* e nel *live-action*, mediante la rilevazione di convergenze e divergenze lessicali nel passaggio tra media diversi.

---

More than a quarter of a century has passed since the release of the first volume of *One Piece*, the manga created by Eiichirō Oda. In the intervening years, this comic has not only established itself as the best-selling comic book of all time at a global scale, but it has also inspired the creation of different media products. Among these, the most successful, at least within the Western media market, are the *anime*, i.e. the animated series, broadcast in Italy, on the Mediaset networks, since 2001, and the *live-action* transposition, made available from 2023 on the Netflix platform. The question therefore arises as to whether the original medium has actually represented a model or a paradigm for the transpositions that have stemmed from it. In this paper, we will attempt to answer this question, by trying to verify the resilience of the original text as a guide for the linguistic options adopted in anime and live-action, through the detection of lexical convergences and divergences in the transition between different media.

**KEYWORDS:** *One Piece*, manga, anime, live-action, lessico

DATA DI PUBBLICAZIONE: 30 gennaio 2024.