

# VERSO UNA TEORIA DELLA TRADUZIONE MULTIMEDIALE

## Una definizione di media

SERGIO MAZZANTI  
UNIVERSITÀ DI MACERATA

**Abstract** – Multimedia studies, which arose in the early 1990s in response to the development of the new media society, sought throughout the decade to elaborate a theory of this new discipline. Since the beginning of the century, however, the theoretical-methodological investigation has in fact stopped on the concept of multimodal, which has gradually replaced the term multimedia, while research has focused on concrete applications, especially in the audiovisual field. While acknowledging the importance of the theoretical and practical studies carried out so far, the author argues that a real multimedia theory does not yet exist, as there is no clear and unambiguous definition of the object of study: the current definitions of multimodal (Kress and Van Leeuwen, Baldry, Thibault, Taylor) do not in fact allow to distinguish it from the concept of monomodal, while the audiovisual does not cover all the possible expressions of multimedia. The author, reworking and integrating the contributions of various scholars (Ejzenštejn, Cosenza, Forceville), proposes a definition of multimedia, as a base for a new theory of multimedia translation. The article also introduces the concept of hypostasis, in addition to those of mode and media, in order to create a typologization of the different phenomena of this discipline.

**Keywords:** multimedia translation; multimodality; audiovisual; hypostasis; definitions.

## 1. Introduzione

Le premesse allo studio del multimediale, e in particolare dell'audiovisivo, vanno individuate, come scrive E. Perego (2005, p. 7), “nella politica e nella consapevolezza linguistica che si sviluppa in Europa tra gli anni ottanta e gli anni novanta”. Se la traduzione multimediale può dunque considerarsi una disciplina relativamente recente (Agorni 2000, p. 395; Heiss, Bollettieri Bosinelli 1996, p. 13; Thibault 2000, p. 368), le sue basi teoriche traggono però le proprie radici dalle teorie sul linguaggio del Novecento e in particolare negli sviluppi del formalismo e dello strutturalismo (semiotica, funzionalismo, ecc.), attraverso cui gli studiosi hanno cercato una spiegazione dei fenomeni sviluppati in quegli anni (Balzola, Monteverdi 2004, p. 8).

La riflessione teorico-metodologica sulla traduzione multimediale prende avvio dal campo quantitativamente preponderante dell'audiovisivo e in particolare dalle grandi potenzialità che le innovazioni tecnologiche fornivano per la fruizione e la diffusione di materiali filmici. Tra i pionieri di questi studi si può annoverare il traduttore e traduttologo danese H. Gottlieb, che dall'inizio degli anni Novanta rielabora la sua indagine teorica e pratica sulla sottotitolazione per gettare le basi di una scienza della traduzione audiovisiva (Gambier, Gottlieb 2001; vedere anche Perego 2005, p. 14). Negli anni successivi l'interesse per la disciplina coinvolge rapidamente studiosi di tutta Europa, portando allo stesso tempo un allargamento della ricerca al più largo ambito del multimediale. In questo sviluppo ha avuto un ruolo non secondario l'Italia, dove negli anni Novanta si susseguono in rapida successione vari convegni e conferenze di carattere internazionale, come quelli alle università di Forlì (Bollettieri Bosinelli *et al.* 2000; Heiss, Bollettieri Bosinelli 1996), Trieste (Taylor 2000) e soprattutto Pavia, dove si sono tenuti tra il 1994 e il 1999 ben

quattro congressi sulla multimedialità, i cui principali contributi sono stati raccolti nel volume *Multimodality and Multimediality in the distance learning age* (Baldrý 2000). Questo volume rappresenta forse il miglior consuntivo di un decennio di studi e allo stesso tempo il punto di partenza di una disciplina ancora tutta *in fieri*: come scrive Thibault (2000, p. 368) nell'ultimo contributo del volume, “the multimodal study of human social meaning-making remains in its infancy”.

Nei primi anni del nuovo secolo la disciplina si sviluppa soprattutto attraverso le applicazioni pratiche delle teorie precedenti: nell'ambito della traduzione audiovisiva spicca l'ottimo manuale di E. Perego (2005) e la rielaborazione successiva, *Tradurre l'audiovisivo* (Perego, Taylor 2012), scritta a quattro mani col collega di Trieste C. Taylor; G. Kress e T. van Leeuwen (1996, 2001; vedere anche van Leeuwen 2021) continuano e approfondiscono il lavoro sulla loro ‘grammatica del design visivo’; nel campo della pratica dell'insegnamento si segnala un crescente interesse per il multimediale, che rimane costante fino ad oggi (Prada 2020).

Negli stessi anni, tuttavia, si comincia a denotare un rallentamento nell'indagine teorica sul multimediale. Dopo l'ultimo convegno internazionale di Pavia del 1999 le occasioni di scambio e condivisione tra gli esperti sono diventate sempre più rare<sup>1</sup>. Molti hanno messo in discussione il termine stesso *multimediale* come disciplina, al quale sempre più studiosi preferiscono l'espressione più ristretta *audiovisivo* o quella più generale *multimodale* (Balzola, Monteverdi 2004, pp. 7 e segg.). In Italia i corsi di *Traduzione multimediale*, istituiti in vari atenei all'inizio del secolo, stanno progressivamente scomparendo, sostituiti nella maggioranza dei casi da quelli di *Traduzione audiovisiva*, e attualmente sono mantenuti solo all'università di Macerata.

Considerando la discrepanza tra riflessione teorica e sviluppo pratico, sembra che la crisi della disciplina non riguardi soltanto l'aspetto terminologico e derivi in ultima analisi dalla perdita della percezione dell'esistenza di un concetto generale che raccolga i vari ambiti concreti che negli anni Novanta rientravano nel concetto di *multimediale*. Crediamo che le ragioni di questa crisi, dopo gli entusiasmi iniziali, siano da individuare nella mancanza di una chiara definizione della disciplina, dei suoi obiettivi, delle sue metodologie e, innanzitutto, del suo oggetto di studio. Se la *traduzione multimediale* avrà un futuro, o se invece scomparirà come una denominazione transitoria di un ambito di studi ricoperto da altre discipline, dipenderà dalla possibilità di definirne i contorni e lo *status* scientifico.

## 2. I contesti del multimediale

Il presente contributo rappresenta il tentativo di gettare le basi, o almeno di porre alcuni tasselli, di quella che potrebbe diventare una vera e propria teoria della traduzione multimediale. Il primo passo non può che essere definire nel modo più chiaro e esaustivo possibile il concetto stesso di multimediale. Per evitare di elaborare una definizione astratta e aprioristica, procederemo in modo induttivo, cioè partendo da ciò che rientra nell'accezione comune di questo termine, cercando solo in seguito di operare una sintesi.

Anche se nella percezione comune l'idea di multimediale rimanda prima di tutto alle innovazioni tecnologiche introdotte dalla diffusione del *personal computer* e di internet, il termine, come sottolineano Balzola e Monteverdi (2004, pp. 6-7), “risale agli anni Ottanta e precede la rivoluzione digitale, quando da una parte l'industria e dall'altra

<sup>1</sup> Per l'Italia possiamo menzionare il convegno “A carte per aria. Problemi e metodi dell'analisi linguistica dei media”, tenuto a Milano nel 2018 (Prada 2020, p. 683).

le sperimentazioni artistiche cercavano una soluzione tecnologica per integrare in una stessa offerta commerciale o in una stessa opera artistica suoni e immagini, codici e media diversi”. La percezione delle potenzialità dell’interazione tra più strumenti di comunicazione prende avvio soprattutto dall’indagine sull’audiovisivo, dove tale interazione è particolarmente evidente; non è un caso che il campo più sviluppato delle ricerche sul multimediale sia quello del cinema e degli altri prodotti audiovisivi (documentari, serial tv, ecc.). In questo senso il primo teorico del multimediale può essere considerato Sergej Ejzenštejn: la suddivisione della storia del cinema in tre fasi, descritta nella sua *Teoria generale del montaggio* (Ejzenštejn 2004), permette di comprendere le potenzialità e la specificità della nuova arte cinematografica vista in chiave multimediale. Se nella prima parte dell’opera Ejzenštejn sottolinea gli elementi delle arti figurative ereditati dal cinema – rappresentazione, composizione plastica, percorsi pittorici e architettonici, ecc. – (Ejzenštejn 2004, pp. 11-127), nella seconda si sofferma sul “montaggio di più inquadrature” e sulla rivoluzione rappresentata dalla possibilità di fissare sulla pellicola il movimento (Ejzenštejn 2004, pp. 129-281): il passaggio da un’immagine statica a una dinamica comporta l’introduzione di una serie di nuovi elementi legati soprattutto alla dimensione temporale; la terza fase della storia del cinema è rappresentata dall’introduzione del sonoro, passaggio epocale che Ejzenštejn ha sperimentato in prima persona nei suoi film e che ha portato a una rivoluzione nel modo di concepire il cinema (Ejzenštejn 2004, pp. 283-418).

La crescita esponenziale durante il XX secolo dell’importanza della radio e della televisione come mezzi di comunicazione di massa (*mass media*) ha stimolato l’interesse anche delle discipline sociologiche. Sono state messe in luce, ad esempio, le differenze a livello comunicativo tra la trasmissione di un messaggio registrato e uno dal vivo; in questo senso si può considerare multimediale anche il teatro, che implica una dimensione audiovisiva, sebbene fruibile unicamente in contemporanea con la messa in scena (Heiss, Bollettieri Bosinelli 1996, pp. 29-94). Da questo punto di vista la multimedialità si rivela un fenomeno da sempre presente nella storia, laddove l’essere umano ha sempre comunicato usando contemporaneamente più codici comunicativi.

L’innovazione introdotta alla fine del secolo scorso dalla rivoluzione mediale riguarda dunque non tanto la qualità dei media o il loro numero, quanto la possibilità di riprodurli, sia separatamente che in contemporanea, e di distribuirli rapidamente. Per quanto importanti siano state le innovazioni tecnologiche realizzate dall’essere umano nella storia, la comunicazione si basa innanzitutto sulle qualità innate nell’essere umano e, in particolare, sui cinque sensi, tanto che nel volume *Multimodality in Language and Speech System* la multimodalità viene definita come “the use of two or more of the five senses for the exchange of information” (Granström *et al.* 2002, p. 1). Abbiamo già visto il ruolo determinante dell’audiovisivo, cioè della compresenza di vista e udito, nella definizione del multimediale, ma non c’è dubbio che nella comunicazione interagiscano tra di loro anche gli altri sensi, come dimostra il caso delle pubblicità di prodotti alimentari (Caballero *et al.* 2019) o di profumi (Nalon 2000; Plümacher, Holz 2007). Al tatto si può ricondurre, in un certo senso, il linguaggio dei gesti, definito a volte *cinetico* o *cinesico* per il collegamento quasi costante con il movimento (Thibault 2000, pp. 315-6). Elementi come “intonation, gaze, head orientation, nodding and pointing” (Baldry 2000, p. 16), ma anche una stretta di mano o il semplice gesto di tirarsi su le maniche (Thibault 2000), sono parte di un sistema comunicativo complesso e variegato, che può interagire con altri linguaggi e che non può essere ridotto a nessuno di essi (Balzola, Monteverdi 2004, p. 7; Perego 2005, p. 49-50; Porcelli 2000, p. 268).

La percezione che il concetto di multimediale si possa allargare ben oltre l’accezione tecnico-informatica trova una giustificazione teorica negli studi su quello che

per secoli ha rappresentato “the central mode of communication” (Groenke, Prickett 2012, p. 63): il linguaggio verbale. Considerare la parola come un media permette, da una parte, di far rientrare nell'ambito del multimediale fenomeni in cui l'elemento verbale convive e interagisce con altre modalità comunicative, come la maggior parte delle pubblicità (Perego, Taylor 2012, pp. 19-21), il fumetto (Porcelli 2000) o un sito internet (Goffredi 2000), dall'altra parte, mette a disposizione dei ricercatori l'enorme bagaglio teorico-metodologico elaborato dalle scienze linguistiche in oltre un secolo di studi, dai precursori dei metodi formali (come de Saussure e Veselovskij) al formalismo (Jakobson, Propp, Jarkho, ecc.), dallo strutturalismo (Lévi-Strauss, la scuola di Praga) alla semiotica e al funzionalismo (Barthes, Eco, Lotman, Halliday). L'individuazione della parola come un media a sé stante mette in discussione il binarismo insito nell'espressione *audiovisivo*, introducendo quanto meno un terzo elemento che interagisce in vari modi con l'immagine e il suono.

Negli studi sull'audiovisivo si dà spesso maggiore attenzione all'elemento figurativo, trascurando la specificità di quello uditivo. Da questo punto di vista un notevole passo avanti nella teoria del multimediale è rappresentato dagli studi del compositore francese e teorico del cinema Michel Chion (2001 [1990]), che si è concentrato sul ruolo dell'elemento sonoro nel cinema. Già Ejzenštejn (2004, pp. 304-16, 371-80, ecc.) aveva utilizzato vari concetti della teoria musicale nella sua riflessione sull'evoluzione dell'arte cinematografica. Chion prosegue su questa linea, “indirizzando le sue ricerche verso un approfondimento dell'elemento della voce e dell'area sonora, fino a elaborare una vera e propria teoria del suono” (Censi 2003). Lo studioso francese, oltre a introdurre concetti fondamentali per la riflessione sul multimediale come quelli di *sincreti* e *punto di sincronizzazione* (Chion 2001 [1990], pp. 61-5), ha evidenziato l'esistenza di diversi linguaggi basati sull'unico canale uditivo.

Tra i codici espressivi che utilizzano l'udito occupa un posto importante anche la musica, linguaggio dotato di caratteristiche proprie che lo distinguono sia dal semplice suono che dalla parola (Baldry 2000, p. 24; Heiss, Bollettieri Bosinelli 1996, p. 15; Perego, Taylor 2012, p. 15). Con l'introduzione della musica nell'elenco dei media si complica ulteriormente l'analisi multimediale di prodotti audiovisivi che contemplano questo elemento, come l'opera, il musical o il videoclip, oppure che lo possono contemplare, come film e documentari, dotati nella maggior parte dei casi di colonna sonora.

La teoria sul multimediale ha trovato uno dei campi principali di applicazione, probabilmente il principale, nella traduttologia, da cui parte anche il presente contributo. Nell'era della multimedialità la parola si trova sempre più spesso collocata in contesti in cui coesiste e interagisce con altri linguaggi espressivi, a partire dall'immagine e dal suono. Le varie tipologie di traduzione (doppiaggio, sottotitolazione, interpretazione, *voice over*, traduzione a vista, ecc.) possono essere interpretate e categorizzate come varianti di diversi contesti multimediali (Perego 2005, pp. 49-50). Per spiegare il passaggio tra scritto e parlato, tipico della maggior parte di queste tipologie traduttive, si è introdotto il concetto di *trasformazione diamesica* (Perego 2005, pp. 89-100). Il concetto di *diamesia* è definito dal *Vocabolario Treccani* come “l'insieme delle variazioni del sistema di una lingua dipendenti dal mezzo fisico-ambientale che fa da supporto alla comunicazione” (Treccani, sub voce). Secondo questa definizione può essere letta in termini di variazione diamesica anche la distinzione tra evento dal vivo e prodotto registrato, in quanto derivante dai diversi contesti in cui viene recepito il messaggio, che richiedono spesso diverse strategie comunicative (come nel caso dei discorsi pubblici; vedere ad esempio Dossena 2000). Questa distinzione non è applicabile solo al linguaggio verbale, ma anche ad altre forme espressive, come l'immagine e il suono, che l'essere umano ha imparato nei

secoli a riprodurre con sempre maggiore precisione.

L'applicazione della linguistica strutturale ad altri codici espressivi ha portato a un'analisi sempre più approfondita dei diversi sottosistemi che compongono ciascun media. Analogamente ai vari livelli ed elementi individuati nella lingua (fono, fonema, sintagma, grammatica, sintassi, ecc.) è possibile scomporre, ad esempio, l'arte figurativa nelle sue diverse componenti espressive o *modalità* (composizione, spazialità, tratto, colore, ecc.). Basandosi sul passaggio terminologico da *multimedialità* a *multimodalità*, Taylor inserisce le pitture rupestri dei popoli primitivi e un quadro di Seurat all'inizio del capitolo introduttivo di *Tradurre l'audiovisivo* (Perego, Taylor 2012, pp. 15-9); abbiamo visto come anche Ejzenštejn, per illustrare la prima fase della storia del cinema, era partito dall'arte pittorica, analizzando ad esempio delle antiche miniature indiane e opere di artisti russi come Repin e Serov (Ejzenštejn 2004, pp. 39-41, 102-27).

Un ulteriore passo avanti nella teoria del multimediale è rappresentato dalle nuove teorie funzionali (tra cui la 'semiotica sociale' dello studioso australiano M. Halliday), che hanno introdotto, tra l'altro, i concetti di *metafunzione* e *intertestualità* (Forceville 1999, pp. 164-5; Halliday, Hasan 1985, pp. 44-5; Nalon 2000, pp. 213-4): se è vero che ciascun sistema espressivo è dotato di determinate caratteristiche e svolge specifiche funzioni nella trasmissione del messaggio, è anche vero che queste funzioni possono interagire tra di loro, "creating new meanings that would otherwise not exist" (Baldry 2000, p. 61).

Il quadro presentato dei possibili contesti multimediali, sebbene per forza di cose schematico e non esaustivo, fornisce un'idea abbastanza chiara della straordinaria ricchezza e delle innumerevoli sfaccettature che può acquisire questo ambito di studi. Allo stesso tempo appare evidente la mancanza di criteri univoci per riordinare tale molteplicità di espressioni comunicative: ciascuno degli elementi sopraelencati, infatti, concorre alla trasmissione del messaggio in modi estremamente diversi tra loro. La mancanza di una definizione chiara dell'oggetto di studio lascia inevitabilmente irrisolte molte questioni, tra cui: il concetto di diamesia riguarda tutte le forme espressive? I cinque sensi rappresentano dei *media* allo stesso titolo di altri codici espressivi, come la lingua e la musica? Il concetto di metafunzione si può applicare ugualmente a tutte le modalità espressive?

Le teorie che si sono avvicinate nel corso del XX secolo, pur fornendo stimoli importanti per la ricerca, non solo non hanno risolto, ma forse hanno acuito il problema terminologico, adottando gli usi più svariati e a volte contraddittori di termini come *lingua*, *testo*, *messaggio*, *traduzione*, ecc. Appare dunque ancora attuale e imprescindibile elaborare un apparato teorico-metodologico che supporti la pratica traduttiva nel multimediale e rispondere così alla domanda che si poneva oltre vent'anni fa la studiosa Agorni (2000) nell'articolo *Quale teoria per la pratica della traduzione multimediale?*.

### 3. Il multimediale tra multimodale e audiovisivo

Il *Vocabolario Treccani* definisce il termine *multimedia* nel modo seguente:

Espressione con cui si qualificano dispositivi per l'elaborazione d'informazioni, in cui queste ultime sono trattate, sia in entrata sia in uscita, con vari mezzi di trasduzione e di memorizzazione. Con diversa accezione, il concorso, in un programma comunicativo, di scritti, suoni e immagini. (Treccani, sub voce)

Come vediamo, esistono quanto meno due diversi modi di concepire il concetto di multimedia, che possiamo definire rispettivamente 'tecnico' e 'comunicativo'. Il tentativo più importante di risolvere i problemi terminologici legati a questa doppia accezione è indubbiamente l'introduzione del termine *multimodalità*, che, come scrivono A. Remael e

N. Reviere (2018, p. 260) in *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*, “is fast becoming the main conceptual framework for the study of audiovisual texts, i.e. texts that create meaning through the use of multiple semiotic modes”. Il concetto appare già avviato ad affermarsi nel già citato *Multimodality and Multimediality*, dove il multimediale è inteso come una sotto-categoria del multimodale: secondo Baldry (2000, p. 25), autore dell’introduzione al volume, “maintaining a distinction between multimodality and multimediality in the work of discourse description has at the very least the advantage of distinguishing between the interaction between semiotic resources in texts and the quite different integration between technologies”. Il nuovo termine, ereditato dalla tradizione semiotica, andrebbe dunque a sostituire l’accezione comunicativa di *multimedia* espressa nella Treccani.

Una delle definizioni più citate di *multimodalità* è quella di Kress e van Leeuwen, secondo cui essa rappresenta “the use of several semiotic modes in the design of a semiotic product or event, together with a particular way in which these modes are combined” (Kress, van Leeuwen 2001, p. 20; vedere anche Perego, Taylor 2012, p. 15). Più completa appare la definizione di Thibault (2000, p. 311): “Multimodal texts are texts which combine and integrate the meaning-making resources of more than one semiotic modality – for example language, gesture, movement, visual images, sound and so on – in order to produce a text-specific meaning”. Nel paragrafo introduttivo a *Tradurre l’audiovisivo* Taylor riporta queste due definizioni, aggiungendo: “in un testo multimediale, che può essere un disegno, un libro scolastico con testo misto a immagini, un film, una soap opera televisiva e via dicendo, il significato è trasmesso attraverso la forza integrata di diverse modalità semiotiche, ovvero di veri e propri strumenti per la creazione del significato” (Perego, Taylor 2012, p. 15).

Come nota giustamente M. Prada (2020, p. 683), appare abbastanza evidente che “il significato di modo e di modalità debba essere ancora pienamente disciplinato dal punto di vista teorico”. Non appaiono ben chiari, in particolare, i limiti del concetto di *modalità semiotica*: se un quadro o un disegno può essere analizzato come un testo multimodale, è evidente che può essere considerato tale anche un testo in prosa, visto che è possibile individuarvi diverse modalità semiotiche (grammatica, stile, fonetica, ecc.). Le problematiche legate a una tale accezione di multimodalità sono state evidenziate già nel 1999 dallo studioso olandese C. Forceville, che nella sua recensione a *The Grammar of Visual Design* aveva criticato gli autori Kress e van Leeuwen per non aver spiegato come i caratteri della modalità visiva “relate to one another, and how they can be used in the practical analysis of specific pictures” (Forceville 1999, p. 168). Oltre vent’anni dopo, in *The Routledge Handbook of Cognitive Linguistics*, Forceville (2021, p. 680) è ancora convinto che la multimodalità “is still very much in the process of inventing itself” e che nessuno dei numerosi manuali sulla multimodalità pubblicati negli ultimi vent’anni, “comes up with an operationalizable definition; and they usually downplay the need to do so” (Forceville 2021, p. 677).

Il problema principale di questa lacuna teorica, continua lo studioso, è l’eccessiva larghezza e la scarsa definizione del concetto di *mode* (o ‘modalità’):

Social semiotics approaches seem to take for granted that all aspects of meaning-generating discourse need to be categorized as being, or belonging to a mode. But accepting, say, visual elements such as color, size, angle, and lighting as modes runs the risk of ending up with an unwieldingly long list that is moreover open-ended. Should we add gaze to the list of modes? Degree of realism? Materiality of the medium? And why not accord mode status to timbre, pitch, and loudness to the spoken-text mode? Or should we consider these “submodes” of the spoken-text mode? What about page layout? Interactivity? (Forceville 2021, p. 678)

Probabilmente a queste domande risponderebbe positivamente la maggior parte dei teorici della multimodalità, secondo cui “everything is to some extent multimodal” (Taylor 2013, p. 98; vedere anche Nalon 2000, p. 222). Come riassume Baldry (2000, p. 21), “the term ‘multimodality’ refers to the fact that all texts combine and integrate diverse semiotic modalities”. Potremmo dire che il principale contributo della semiotica agli studi sulla multimedialità sta proprio nell’aver sottolineato la molteplicità dei sistemi espressivi nella comunicazione umana, che attribuisce alla realtà nuovi significati e funzioni a seconda del contesto e delle proprie esigenze comunicative. Un’accezione così vasta e poco definita di modalità, tuttavia, rende praticamente impossibile categorizzare le varie modalità semiotiche e individuare le relazioni tra di esse. Se, dunque, il termine multimodale, quanto meno in questa accezione, può esprimere il carattere semiotico insito in qualsiasi evento o prodotto culturale, esso non permette di distinguere in nessun modo il monomodale (Forceville 2021, p. 679).

Un altro problema terminologico, comune alla maggior parte delle evoluzioni dello strutturalismo e della semiotica, riguarda il linguaggio verbale. Uno dei presupposti dello studio del multimediale è la comprensione che nella società in cui viviamo “language is only one component” (Baldry 2000, p. 11; vedere anche Heiss, Bollettieri Bosinelli 1996, p. 15; Nalon 2000, p. 214). Tale consapevolezza, come abbiamo visto, deriva in buona parte dalla constatazione dell’applicabilità di molte teorie linguistiche ad altre modalità espressive. Così descrivono la loro ‘grammatica visiva’ Kress e van Leeuwen (1996, p. 1): “Just as grammars of language describe how words combine in clauses, sentences and texts, so our visual ‘grammar’ will describe the way in which depicted people, places and things combine in visual ‘statements’ of greater or lesser complexity and extension”. Questo allargamento indefinito dei concetti e dei termini del linguaggio verbale è esemplificato in modo particolarmente evidente nella definizione di testo di Halliday:

We can define text, in the simplest way perhaps, by saying that it is language that is functional. By functional, we simply mean language that is doing some job in some context, as opposed to isolated words or sentences [...]. So any instance of living language that is playing some part in a context of situation, we shall call a text. It may be either spoken or written, or indeed in any other medium of expression that we like to think of. (Halliday, Hasan 1985: 10)

Per quanto questo tipo di definizioni possano essere suggestive e di stimolo per l’analisi dei prodotti multimediali, dal punto di vista metodologico non permettono di cogliere la specificità dei diversi linguaggi: se da una parte i codici comunicativi non-verbali finiscono per appiattirsi sulle categorie della linguistica, lo studio della lingua propriamente detta viene a sua volta privato di una propria terminologia specifica. Come nel caso del concetto di testo, l’allargamento indefinito dell’accezione di traduzione rischia di far perdere di vista le differenze fondamentali tra la traduzione propriamente detta – *la traduzione interlinguistica*, secondo Jakobson (2002, p. 57) – e altri tipi di processo interpretativo.

Considerato dunque che il termine *multimodale* risulta troppo largo e allo stesso tempo troppo indistinto per sostituire quello di *multimediale*, una soluzione potrebbe essere ricondurre il concetto all’ambito più ristretto dell’audiovisivo. In effetti i prodotti audiovisivi, e in particolare il film, sono in un certo senso il “medium multimodale per eccellenza” (Forceville 2016, p. 20), in quanto il cinema sonoro può includere la maggior parte delle modalità e dei media. Possiamo inoltre dire che, rispetto al multimodale, i tratti distintivi dell’audiovisivo risultano decisamente più chiari e univoci. Il concetto di traduzione audiovisiva è così definito dalla Perego (2005, p. 7): “Tutte le modalità di trasferimento linguistico che si propongono di tradurre i dialoghi originali di prodotti audiovisivi, cioè di prodotti che comunicano simultaneamente attraverso il canale acustico

e quello visivo, al fine di renderli accessibili a un pubblico più ampio”. Possiamo sostanzialmente concordare con questa definizione, che possiamo integrare accostando all’idea di prodotto audiovisivo quella di evento, come nella definizione di multimodalità di Kress e van Leeuwen sopra riportata.

Tuttavia, per quanto l’audiovisivo sia fondamentale per lo studio del multimediale, esso copre solo una parte del campo di applicazione di quest’ultimo. Già a livello terminologico la parola contempla solo due dei possibili codici espressivi che possono interagire in un film (audio e video), trascurando innanzitutto il linguaggio verbale. Anche se quest’ultimo utilizza necessariamente o il canale sensoriale dell’udito o quello della vista, non c’è dubbio che la lingua costituisce una modalità comunicativa differente da suono e immagine e contempla sistemi semiotici diversi, che non sono applicabili ad altri linguaggi se non in senso lato. Lo stesso si può dire della musica e, ancor più, del linguaggio gestuale, che, peraltro, in alcuni casi non utilizza né il canale sonoro né quello uditivo (si pensi a una stretta di mano o a una carezza).

L’esistenza di questi elementi già di per sé costituisce un argomento sufficiente a riprova che il concetto di audiovisivo non è interamente sovrapponibile con quello di multimediale. Un fenomeno audiovisivo, inoltre, rimane tale anche senza la presenza di altri sistemi comunicativi, che costituiscono quindi degli elementi aggiuntivi e non necessari, la cui eventuale presenza conduce a ulteriori modifiche nel messaggio complessivo. Possiamo dunque affermare che l’audiovisivo rappresenta un caso particolare di multimediale e che un prodotto audiovisivo dovrà essere considerato ‘più multimediale’ se intervengono altri sistemi comunicativi come la parola o la musica.

Un altro argomento a sostegno della non completa sovrapponibilità dei concetti di audiovisivo e multimediale è l’esistenza di eventi o prodotti che non contemplano l’elemento uditivo o quello visivo, ma che sono assimilabili al multimediale in quanto coinvolgono più codici espressivi: ad esempio il fumetto, che non coinvolge l’udito, o la canzone, che non implica l’elemento visivo. Infine, l’uso esclusivo del termine audiovisivo porterebbe al paradosso di escludere, a rigore terminologico, i soggetti che non possono usufruire di uno o di entrambi i canali comunicativi contemplati dal termine, come non vedenti e non udenti. Ferma restando, ovviamente, l’ammissibilità e opportunità di uno studio specifico dell’audiovisivo e, a maggior ragione, di una pratica della traduzione audiovisiva, rimane la necessità di stabilire un termine che raccolga le varie forme di eventi e prodotti in cui interagiscono più linguaggi espressivi e di darne una definizione chiara e coerente.

#### 4. Una definizione di multimediale

La centralità dell’audiovisivo nell’ambito dei fenomeni legati alla multimedialità può essere spiegata con l’importanza per la comunicazione umana dei cinque sensi, in particolare di vista e udito. Anche Forceville (2021, p. 678) parte da questa constatazione, ma la integra con ulteriori riflessioni:

From a theoretical perspective, it would be convenient to postulate a one-to-one relationship between a mode and a sensory organ. But unfortunately we do not only see images, we also see written and signed language as well as gestures – and in Braille language is felt. We hear spoken language as well as music and sounds. Therefore a neat correspondence between mode and sensory perception is untenable.

Pur definendosi “unable to come up with a satisfactory definition of mode”, lo studioso olandese propone una lista di modi che possa “optimally maintain the link between mode



and sensory perception”: 1) linguaggio parlato; 2) linguaggio scritto; 3) visivo; 4) musica; 5) suono; 6) gusto; 7) olfatto; 8) tatto; 9) comportamento corporeo<sup>2</sup> (Forceville 2021, p. 678). Questo elenco rappresenta un ottimo punto di partenza, sebbene rimangano varie questioni da chiarire, per lo più derivanti dalla mancanza di una definizione di modo; lo stesso Forceville (2021, p. 678) sottolinea come l’elenco sia suscettibile di modifiche e aggiunte: “it remains to be decided, for instance, whether static images and moving images should be considered as constituting one or rather two modes”. Rimangono controverse anche altre questioni, ad esempio se linguaggio parlato e scritto possano essere considerati separatamente oppure siano interpretabili come due espressioni di uno stesso modo. Anche se, come sottolinea giustamente Forceville (2021, p. 678), è opportuno che “the list of modes remain limited”, ci sono altre forme espressive che potrebbero a ben diritto rientrare nell’elenco, ad esempio la danza. Crediamo però che tali questioni siano risolvibili soltanto dopo aver elaborato una definizione del concetto stesso di modo e, in particolare, una distinzione coerente tra modo e media.

Uno dei pochi tentativi di elaborare una definizione vera e propria di multimediale lo fornisce G. Cosenza, docente all’università di Bologna e autrice, tra l’altro, di *Semiotica dei nuovi media* (prima edizione del 2004). La studiosa parte dalla distinzione fondamentale “fra media intesi come ‘tecnologie’ e media intesi come ‘forme di comunicazione’” (Cosenza 2009, p. 227), privilegiando la seconda perché più utile a livello epistemologico. La Cosenza parte sempre da un approccio semiotico, ma, rispetto alle teorie descritte finora, introduce un ulteriore elemento fondamentale: i media, per essere considerati tali, devono rappresentare dei sistemi *eterogenei*, cioè coinvolgere “sostanze dell’espressione diverse (sonora, visiva, tattile, ecc.) ma anche forme dell’espressione e del contenuto diverse” (Cosenza 2009, p. 229). Da questi presupposti l’autrice propone una propria definizione di testo multimediale:

Sono multimediali in senso pieno i testi che mettono insieme: a) una pluralità di media intesi come forme di comunicazione, b) che lo fanno attraverso una strategia di comunicazione unitaria, c) che consentono una combinazione che ancora non siamo abituati a pensare assieme, in altre parole che percepiamo come nuova, d) e che fruiamo attraverso più di un canale sensoriale. (Cosenza 2009, p. 230)

Ci sembra che i requisiti che, secondo la Cosenza, un testo deve presentare per considerarsi multimediale non risultano tutti altrettanto indispensabili per una definizione vera e propria, che dovrebbe includere solo gli elementi necessari e sufficienti a individuare l’oggetto definito. Innanzitutto, si può dire che l’idea di “strategia comunicativa” (punto b) riporterebbe al di fuori del multimediale qualsiasi interazione con media diversi non programmata; anche l’elemento della “novità” (punto c), introdotto probabilmente per cercare di fondere l’accezione tecnica di multimediale con quella comunicativa, esclude forme di espressione che vantano tradizioni antiche (l’opera, ad esempio, ma anche il film, che conta ormai più di un secolo di storia); ci sembra inoltre più logico integrare i punti a) e d), in quanto i cinque sensi, come abbiamo detto, rappresentano solo una parte delle forme di comunicazione identificabili come media. La Cosenza, infine, non ha incluso nella definizione il concetto di eterogeneità, fondamentale in quanto permette di distinguere un media da altre modalità espressive *omogenee*, cioè che fanno parte di uno stesso sistema comunicativo.

Se mettiamo insieme quanto detto finora, sostituendo il termine *testo* perché troppo ambiguo (v. sopra) con quello di *prodotto o evento*, arriviamo alla seguente definizione:

<sup>2</sup> Con il termine “bodily behavior” Forceville (2021, p. 678) intende una modalità “that comprises gestures, postures, facial expressions, and (manner of) movement”.

Si può definire *multimediale* un prodotto o un evento che combina almeno due media, intesi come forme di comunicazione eterogenee, che utilizzano singoli canali sensoriali o altri sistemi comunicativi derivati.

Lasciamo per ora da parte il concetto di “sistema comunicativo derivato” e verifichiamo l’applicabilità e quindi l’utilità della definizione proposta. Il criterio di eterogeneità, introdotto dalla Cosenza, ci permette di distinguere *multimediale* e *monomediale*, ponendo le basi di una teoria e una metodologia per l’analisi di eventi e prodotti che siano accomunati dall’interazione di diversi media, cioè di codici espressivi tra loro eterogenei. Dovremo così escludere dall’elenco dei media la maggioranza delle forme comunicative che molti teorici definiscono *modi*: considereremo, ad esempio, spazialità, colore, tratto e gli altri elementi legati al linguaggio figurativo come sotto-sistemi del media visivo, così come sintassi, grammatica, fonematica, ecc. vanno inserite nell’unico media verbale. Per fare qualche esempio, un disegno, per quanto complesse possano essere le relazioni tra i suoi elementi (composizione, colore, tecnica, ecc.), non potrà essere considerato multimediale se non interagisce contemporaneamente con almeno un’altra forma di comunicazione eterogenea rispetto a quella visiva, come la parola o il suono; un testo, per quanto possa essere scomposto in molteplici elementi (sintassi, fonetica, stile, ecc.), non sarà multimediale se non coesiste con altri media (ad esempio un’immagine o un suono).

È interessante notare che la nostra definizione di *media* coincide quasi perfettamente con l’elenco proposto da Forceville, di cui possiamo in questo modo delineare meglio i contorni, rispondendo ad alcune delle questioni che abbiamo sollevato. Non potremo considerare, ad esempio, come due media distinti né il linguaggio scritto e quello parlato, né l’immagine statica e quella dinamica (Forceville 2022, p. 679). Per collocare e categorizzare queste ultime modalità comunicative, dotate di caratteristiche vicine al concetto di medialità, ma ad esso non del tutto sovrapponibili, abbiamo ritenuto opportuno introdurre un nuovo concetto teorico: l’ipostasi.

## 5. L’ipostasi

Prima di definire il concetto di *ipostasi* e spiegare le motivazioni della sua introduzione, occorre evidenziare una distinzione tra i media che abbiamo individuato finora. Abbiamo visto che nella nostra definizione occupano un posto particolare i cinque sensi (vista, udito, tatto, olfatto e gusto). Possiamo dunque considerare questi ultimi *media primari*, in quanto corrispondono alle facoltà fisiche innate nell’essere umano (e in realtà anche nella maggior parte degli animali), mentre chiameremo *secondari* gli altri media (musica, parola e “comportamento corporeo”, secondo l’accezione di Forceville), in quanto risultato di operazioni intellettive più complesse e, presumibilmente, risalenti a fasi successive dello sviluppo antropologico. Veniamo qui all’ultima parte della nostra definizione, per interpretare questi media come secondari anche nel senso di “sistemi comunicativi derivati”, in quanto essi dipendono da uno o più media primari: la parola e la musica sono nati infatti come forme di espressione uditiva e hanno successivamente utilizzato il media visivo per la propria trascrizione (l’alfabeto nel media verbale, la partitura in quello musicale); il comportamento corporeo può coinvolgere non solo la vista e il tatto, ma anche l’udito, se allarghiamo il concetto anche all’utilizzo espressivo di alcuni suoni (ad esempio il fischio e la maggior parte delle interiezioni).

È possibile individuare delle distinzioni tipologiche anche tra i cinque media primari. Il ruolo predominante dell’audiovisivo nell’ambito del multimediale, sebbene gli

altri media primari (olfatto, gusto e tatto) abbiano un ruolo altrettanto decisivo nella trasmissione del significato, si può spiegare con il fatto che l'essere umano ha trovato il modo di registrare e riprodurre immagini e suoni in modo molto più efficace che non odori, sapori e sensazioni tattili. Basandoci sul concetto di *riproducibilità*, fondamentale per la caratterizzazione dei vari media, possiamo introdurre la distinzione tra fenomeno dal vivo (o live) e fenomeno riprodotto (o registrato), che ricalca quella tra evento e prodotto espressa nella nostra definizione di multimediale. Possiamo ricorrere a un'altra distinzione, che si incontra frequentemente nelle ricerche su multimediale e multimodale, quella tra statico e dinamico, per differenziare anche il media visivo da quello uditivo: se il primo può incontrarsi sia in forma statica che dinamica (si pensi alla differenza tra pittura e fotografia rispetto al film), il suono, essendo il prodotto di onde e vibrazioni, esiste per definizione solo in forma dinamica.

Queste distinzioni fondamentali sono evidentemente collegate al multimediale, ma secondo la nostra definizione non possono essere ricondotte a media diversi, in quanto non rispettano il criterio di eterogeneità: per fare qualche esempio, un'immagine statica e una dinamica oppure una canzone dal vivo o registrata mantengono comunque le loro caratteristiche fondamentali come mezzo espressivo. È proprio per distinguere questo tipo di opposizioni sia dal concetto di modalità che da quello di media che abbiamo ritenuto opportuno introdurre il termine *ipostasi*. Otteniamo così una tripartizione tra le forme della multimedialità che ricalca, a ben vedere, le tre fasi della storia del cinema individuate da Ejzenštejn (Paragrafo 2): alla fase della ripresa da un solo punto corrisponde il livello della modalità o modo; la fase della ripresa da più punti di vista, con l'introduzione dunque dell'immagine in movimento, è interpretabile come passaggio di ipostasi da statica a dinamica; con l'avvento del sonoro vengono a coesistere due media ed entriamo dunque in un ambito pienamente multimediale, in quanto audio e video sono due sistemi comunicativi eterogenei.

Potremmo ricorrere alla definizione di diamesia del *Vocabolario Treccani* per definire l'ipostasi come il "mezzo fisico-ambientale che fa da supporto alla comunicazione", oppure, in altre parole, come "la condizione fisico-ambientale in cui si può manifestare un media". Questa definizione ci permette di distinguere l'ipostasi non solo dal media, di cui rappresenta una variante, ma anche dal modo o dalla modalità. I modi, infatti, stanno in relazione al media non come varianti, ma come suoi sottosistemi, ovvero, in altre parole, i modi si trovano in una relazione reciproca di tipo sintagmatico e non paradigmatico in quanto parti dell'insieme di un singolo media. Secondo la tripartizione proposta il concetto di diamesia riguarderà dunque solo l'ipostasi, di cui rappresenta la funzione principale; il concetto di passaggio diamesico non è dunque possibile né tra i media, in quanto sistemi comunicativi eterogenei, né tra i modi, che coesistono all'interno di uno stesso media. Le varie ipostasi sono tra di loro in rapporto di esclusione reciproca (l'immagine, ad esempio, non può essere contemporaneamente statica e dinamica, così come una parola non può essere contemporaneamente scritta e parlata) e di conseguenza non possono né coesistere, né tanto meno interagire. Per quanto riguarda il modo o modalità non siamo ancora in grado di fornire una definizione, ma da quanto detto possiamo dire che si tratta di sistemi comunicativi non eterogenei all'interno di un singolo media, di cui rappresentano un sottosistema.

Alcuni dei tratti distintivi dei tre elementi della nostra tripartizione possono essere esemplificati con il seguente schema (Tabella 1):

CARATTERISTICA	MODO	IPOSTASI	MEDIA
<i>Compresenza</i>	necessaria	impossibile	possibile
<i>Diamesia</i>	no	sì	no
<i>Sintagmatico/paradigmatico</i>	sintagmatico	variante	paradigmatico
<i>Omogeneo/eterogeneo</i>	omogeneo	omogeneo	eterogeneo
<i>Funzionalità</i>	funzione	funzione	meta-/multifunzione

Tabella 1  
Tripartizione modo/ipostasi/media: caratteristiche.

Questa tripartizione apre la strada per una possibile categorizzazione e descrizione dei diversi fenomeni multimediali. Ci limitiamo solo ad alcuni esempi. Il cinema può essere interpretato come il passaggio diamesico della fotografia dall'ipostasi statica a quella dinamica, attraverso l'inquadratura da più punti di vista che ha reso possibile l'espressione del movimento. Il fumetto potrà essere considerato un prodotto multimediale solo quando implica il media della parola, mentre il cartone animato si differenzierà dal fumetto per l'aggiunta di un ulteriore media, cioè quello uditivo. La differenza tra fumetto e cartone può essere vista anche in termini di ipostasi, considerando il cartone animato l'ipostasi dinamica del fumetto. Nell'ambito della lingua lettera, fono, fonema, sintagma, parola, frase, ecc. si differenziano solo al livello di modalità, in quanto coesistono nella lingua e ciascuno ha come funzione di esprimere una parte di un unico messaggio. Se interpretiamo la differenza tra scritto e parlato in termini di ipostasi, possiamo dire che la parola scritta usa il media primario visivo, mentre la lingua parlata quello uditivo; allo stesso modo, possiamo dire che l'alfabeto Braille utilizza lo stesso media della parola, ma attraverso l'ipostasi tattile (passaggio diamesico). Se consideriamo che i linguaggi gestuali, per esempio quello per i sordi, possono funzionare sia al livello concettuale che al livello verbale, possiamo dire che nel primo caso creano un media distinto, nel secondo una variante diamesica del media della parola; la decifrazione del testo attraverso il riconoscimento labiale, a sua volta, utilizza l'elemento tattile-corporeo necessario alla riproduzione dei suoni della parola per recepire il media verbale in un'altra ipostasi (passaggio diamesico da parola udita a parola 'vista').

Anche nel campo della traduttologia la distinzione tra modo, ipostasi e media permette molteplici applicazioni, a partire dai possibili sviluppi della contrapposizione tradizionale tra doppiaggio e sottotitolazione in termini di opposizione *orale vs scritto* (Perego, Taylor 2012, pp. 122-5): il doppiaggio mantiene tutti i media presenti nel prodotto di partenza (audio, video, parola ed eventualmente musica), mentre il sottotitolaggio si limita a riprodurre il media verbale attraverso il passaggio diamesico della parola da orale a scritto; il doppiaggio, in questo senso, si distingue anche dal *voice-over*, nel quale si mantiene il media sonoro, ma non viene riprodotto quello visivo (la sincronizzazione labiale). Traduzione scritta e interpretazione possono essere visti non solo in termini di ipostasi come opposizione diamesica (*scritto vs orale* o *registrata vs live*), ma anche come contrapposizione tra monomediale e multimediale: nella traduzione orale, al contrario di quella scritta, l'interazione coi possibili altri media presenti nel contesto in cui avviene la traduzione orale potrà produrre nuovi significati rispetto a quelli contemplati dal media verbale.

Gli argomenti teorici proposti, in particolare la definizione di multimediale e la tripartizione modo/ipostasi/media, derivano dagli studi e dalle osservazioni negli ambiti di studio specifici dell'autore (la sottotitolazione filmica, la traduzione e l'analisi poetico-musicale). Va da sé che essi dovranno essere ulteriormente messi alla prova e approfonditi attraverso le possibili applicazioni pratiche, di cui questo contributo ha offerto solo alcuni

spunti.

**Bionota:** Sergio Mazzanti si è addottorato all'Università di Roma "La Sapienza" con una tesi sulla religione protoslava, per poi dedicarsi soprattutto alla figura e agli studi di A.N. Veselovskij. Gli altri ambiti di ricerca riguardano la teoria letteraria e la storia della letteratura russa, la traduttologia (con particolare riferimento alle canzoni, alla poesia e ai film), la musicologia, sia dal punto di vista teorico (definizioni di popular music, album live e musical), che pratico (il rock sovietico e russo). È professore a contratto dal 2008 presso le università dell'Aquila, Macerata e Roma Tor Vergata (con un'interruzione di alcuni anni in cui è vissuto a Mosca). Attualmente insegna lingua, letteratura e traduzione multimediale per la lingua russa all'università di Macerata.

**Recapito autore:** [sergio.mazzanti@unimc.it](mailto:sergio.mazzanti@unimc.it)

## Riferimenti Bibliografici

- Agorni M. 2000, *Quale teoria per la pratica della traduzione multimediale?*, in Bollettieri Bosinelli et al. 2000, pp. 395-406.
- Baldry A. 2000, *Multimodality and Multimediality in the distance learning age*, Anthony Baldry (ed.), Palladino, Campobasso.
- Balzola A. e Monteverdi A. 2004, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, Milano.
- Bollettieri Bosinelli R.M., Heiss Ch., Soffritti M. e Bernardini S. (a cura di) 2000, *La traduzione multimediale, Quale traduzione per quale testo?*, CLUEB, Forlì.
- Caballero R., Suárez-Toste E. e Paradis C. 2019, *Representing Wine – Sensory Perceptions, Communication and Cultures*, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam-Philadelphia.
- Censi R. 2003, *Chion Michel*, in *Enciclopedia del Cinema Treccani*, sub voce. [https://www.treccani.it/enciclopedia/michel-chion\\_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/](https://www.treccani.it/enciclopedia/michel-chion_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/) (8.12.2022)
- Chion M. 2001, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau s.r.l., Torino, pp. 44-45; (ed. orig. *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, Editions Nathan, Paris, 1990).
- Cosenza G. 2009, *Semiotica dei nuovi media*, in *XXI Secolo. Comunicare e rappresentare*, Istituto dell'Enciclopedia italiana, Roma, pp. 225-232.
- Dossena M. 2000, *Teacher and training through technology: trainer discourse and the use of video*, in Baldry 2000, pp. 143-9.
- Ejzenštejn S.M. 2004, *Teoria generale del montaggio*, a cura di Montani P., Marsilio Editori, Venezia.
- Forceville Ch. 1999, *Educating the eye?: Kress and Van Leeuwen's Reading Images: The Grammar of Visual Design (1996)*, in "Language and Literature", 8 (2), pp. 163-78.
- Forceville Ch. 2016, *Visual and Narrative Metaphor in Film: Charting the Field*, in Fahlenbrach K. (ed.), *Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games. Cognitive Approaches*, Routledge, New York, pp. 17-32.
- Forceville Ch. 2021, *Multimodality*, in Xu Wen and John R. Taylor (eds.), *The Routledge Handbook of Cognitive Linguistics*, Routledge, London & New York, pp. 676-687.
- Gambier Y. and Gottlieb H. (eds.) 2001, *(Multi)media translation: concepts, practices, and research*, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam-Philadelphia.
- Goffredi A. 2000, *Information retrieval and language education*, in Baldry 2000, pp. 167-78.
- Granström B., House D. and Karlsson I. 2002, *Multimodality in Language and Speech Systems*, Springer Verlag, Dordrecht.
- Groenke S.L. and Prickett R. 2012, *Continued absences: Multimodal texts and 21st century literacy instruction*, in "The ALAN Review", 39 (2), pp. 62-7.
- Halliday M. and Hasan R. 1985, *Language, context, and text: Aspects of language in a social-semiotic perspective*, Deakin University, Victoria.
- Heiss C. e Bollettieri Bosinelli R.M. (a cura di) 1996, *Traduzione multimediale per il cinema, la televisione, la scena. Atti del convegno internazionale, Forlì 26-28 ottobre 1995*, CLUEB, Bologna.
- Jakobson R. 2002, *Saggi di linguistica generale*, cura e introduzione di Luigi Heilmann, Feltrinelli, Milano.
- Kress G. and van Leeuwen T. 1996, *Reading Images – The Grammar of Visual Design*, Routledge, London.
- Kress G. and van Leeuwen T. 2001, *Multimodal Discourse – The Modes and Media of Contemporary Communication*, Arnold, London.
- Nalon E. 2000, *Multimodal meaning making: perfume advertisements and the human body*, in Baldry 2000, pp. 213-25.
- Perego E. 2005, *La traduzione audiovisiva*, Carocci, Roma.
- Perego E. e Taylor C. 2012, *Tradurre l'audiovisivo*, Carocci, Roma.
- Plümacher M. and Holz P. 2007, *Speaking of colors and odors*, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam-Philadelphia.
- Porcelli S. 2000, *Visual and verbal resources in cartoons*, in Baldry 2000, pp. 263-70.
- Prada M. 2020, *Miriam Voghera, Pietro Maturi, Fabiana Rosi (a cura di), Orale e scritto, verbale e non verbale: la multimodalità nell'ora di lezione* (rec.), in "Italiano LinguaDue", 12/2, pp. 683-8.
- Remael A. and Reviere N., 2018, *Multimodality and Audiovisual Translation: Cohesion in Accessible Films*, in L. Pérez-González (ed.), *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*, Routledge, London & New York, pp. 260-80.
- Taylor C. (a cura di) 2000, *Tradurre il cinema. Atti del convegno organizzato da G. Soria e C. Taylor, Trieste 29-30 novembre 1996*, Dipartimento di scienza del linguaggio dell'interpretazione e della traduzione, Trieste 2000.
- Taylor C. 2013, *Multimodality and audiovisual translation*, in Y. Gambier & L. van Doorslaer (eds.),

*Handbook of Translation Studies*, Volume 4, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam, pp. 98-104.

Thibault P.J. 2000, *The multimodal transcription of a television advertisement: theory and practice*, in Baldry 2000, pp. 311-85.

Treccani, [www.treccani.it/vocabolario/](http://www.treccani.it/vocabolario/) (8.12.2022).

Van Leeuwen T. 2021, *Multimodality and identity*, Routledge, London.