

Gian Luigi De Rosa, Francesca Bianchi
Antonella De Laurentiis & Elisa Perego (eds.)

TRANSLATING **HUMOUR** IN AUDIOVISUAL TEXTS



PETER LANG

Humour found in audiovisual products is, of course, performative in nature. If we consider instances of humour – any droll moment occurring in today's fare of mixed-genre products as a composite of cognition, emotion, interaction and expression – we see that the verbal code becomes just one component of four equally significant elements. And, as 'expression' is not limited to verbal output alone, humour may of course be created in absence of a verbal code. Translating humour for audiovisuals is not too different from translating verbal humour tout court. What makes humour occurring within audiovisual texts more problematic is the fact that it may be visually anchored; in other words a gag or a joke may pivot on verbal content directed at a specific element that is present within the graphic system of the same text. As the term itself suggests, audiovisuals contain two overlying structures: a visual and an auditory channel each of which contain a series of both verbal and non-verbal elements which inextricably cross-cut one another. The contributors in this collection of essays present a series of case studies from films and video-games exemplifying problems and solutions to audiovisual humour in the dubs and subs in a variety of language combinations.

GIAN LUIGI DE ROSA (Ph.D. in Portuguese and Brazilian Studies) is researcher and lecturer at the University of Salento (Italy). In 2013, he co-founded the Unisalento Summer School of Audiovisual Translation.

FRANCESCA BIANCHI (Ph.D. in Linguistics) is researcher and lecturer at the University of Salento (Italy). In 2013, she co-founded the Unisalento Summer School of Audiovisual Translation.

ANTONELLA DE LAURENTIIS (Ph.D. in Spanish and Latin American Studies) is researcher and lecturer at the University of Salento (Italy). She is collaborating with Lupe Romero (University of Barcelona) in a translation project focussing on Spanish-Italian subtitling.

ELISA PEREGO (Ph.D. in Linguistics) is researcher and lecturer at the University of Trieste (Italy). Her current research interests involve the reception of dubbing, subtitling and audio description for the blind.

**TRANSLATING HUMOUR
IN AUDIOVISUAL TEXTS**

Gian Luigi De Rosa, Francesca Bianchi
Antonella De Laurentiis & Elisa Perego (eds.)

TRANSLATING HUMOUR IN AUDIOVISUAL TEXTS



PETER LANG

Bern · Berlin · Bruxelles · Frankfurt am Main · New York · Oxford · Wien

Bibliographic information published by die Deutsche Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek lists this publication in the Deutsche Nationalbibliografie; detailed bibliographic data is available on the Internet at <http://dnb.d-nb.de>.

British Library Cataloguing-in-Publication Data: A catalogue record for this book is available from The British Library, Great Britain

Library of Congress Cataloguing-in-Publication Data: A catalogue record for this book is available.



This volume was published thanks to the support of the University of Salento and the financial support of Monti dei Paschi di Siena Bank.

Cover Illustration: Cristian Guerreschi

ISBN 978-3-0343-1555-5 pb.

ISBN 978-3-0351-0740-1 eBook

This publication has been peer reviewed.

© Peter Lang AG, International Academic Publishers, Bern 2014
Hochfeldstrasse 32, CH-3012 Bern, Switzerland
info@peterlang.com, www.peterlang.com

All rights reserved.

All parts of this publication are protected by copyright.

Any utilisation outside the strict limits of the copyright law, without the permission of the publisher, is forbidden and liable to prosecution.

This applies in particular to reproductions, translations, microfilming, and storage and processing in electronic retrieval systems.

Printed in Switzerland

Table of Contents

Foreword

- Humour and audiovisual translation: an overview 9
Elisa Perego

Preface

- Laugh and the world laughs with you: tickling people's
(transcultural) fancy 15
Delia Chiaro

Introducción

- La combinación de lenguas como mecanismo de humor y
problema de traducción audiovisual..... 25
Patrick Zabalbeascoa

SECTION 1 – HUMOUR AND CARTOONS

- Audiovisual humour transfer strategies in the Italian, German
and Hungarian dubbed versions of *Shrek the Halls* 51
Judit Mudriczki

- Translating verbally expressed humour in dubbing and
subtitling: the Italian versions of *Shrek*..... 67
Vincenza Minutella

- Accent and dialect as a source of humour: the case of *Rio* 89
Silvia Bruti

- Back to Brazil: humor and sociolinguistic variation in *Rio*..... 105
Gian Luigi De Rosa

Humour e giochi di parole in *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*. Quali strategie nella traduzione audiovisiva?. 129
Alessandra Rollo

Culture, language, and humour: adapting wordplay in the Italian version of *Wreck-it-Ralph* 155
Elena Manca & Daesy Aprile

SECTION 2 – TRANSLATING TRANSCULTURAL HUMOUR

A tragicomic Australian film in Italian translation: finding something funny in *Muriel's Wedding*..... 173
Brigid Maher

Commedia in scompiglio: *One, Two, Three*. Il multilinguismo come veicolo di umorismo 189
Giuseppe De Bonis

La variación en la recepción del humor como elemento cultural en la traducción audiovisual: Un estudio de caso..... 215
Lucía Ruiz Rosendo

Bienvenue chez les Ch'tis – *Giù al nord*: lo stesso film? Sull'intraducibilità dello humour 239
Elisa Lupetti

Lo *humor* di Almodóvar tradotto in italiano. Casi emblematici di doppiaggio e sottotitolaggio in *¡Átame!*, *La flor de mi secreto* e *Todo sobre mi madre* 257
Beatrice Garzelli

Humour partenopeo e varietà linguistiche nel doppiaggio spagnolo di *Benvenuti al Sud* 279
Antonella De Laurentiis

SECTION 3 – DUBBING HUMOUR

- Dubbing or subtitling humour: does it really make any difference?..... 311
Juan José Martínez Sierra
- It don't mean a thing if you ain't got that sync* – An analysis of word order, kinesic synchrony and comic timing in dubbed humour..... 333
Giovanna Di Pietro
- Tradurre lo humor nei sottotitoli per ipoudenti: la “Kiez-Komödie” *Die Friseurse* di Doris Dörrie (2010)..... 359
Claudia Buffagni
- Il comico verbale della *Canção de Lisboa* (1933): traducibilità e reinvenzione 389
Valeria Tocco
- Diversità culturale e umorismo nel film *Maria, ihm schmeckt's nicht!* 401
Laura A. Colaci

SECTION 4 – SUBTITLING HUMOUR

- The Switch*: an analysis of the film's conversational humour in terms of Grice's Cooperative Principle – and of its transfer into Swedish subtitles 425
Thorsten Schröter
- “Volver a inmadurar” e altri “funny tricks of time”. Decrescita, umorismo, prenotorietà e traduzione delle canzoni nelle versioni italiana e spagnola del film *Mamma mia!* 449
Marco Cipolloni

Fostering creativity in the translation of humour. The Stable Hyper-Islands Procedure	477
<i>Francesca Bianchi</i>	

SECTION 5 – TRANSLATING HUMOUR IN VIDEO GAMES

Playing with humor: the translation of humor in video games... 499 <i>Ornella Lepre</i>	
Transcreating humor in video games: the use of Italian diatopic varieties and their effects on target audiences..... 517 <i>Pietro Luigi Iaia</i>	

ELISA PEREGO

Foreword

Humour and audiovisual translation: an overview

Audiovisual translation (AVT) is a long established practice. It can be traced back to the origins of cinema, i.e., to the silent era, and it grew more complex during the transition to the sound era, when intertitles transformed into subtitles, early dubbing arose, and multiple-language versions as well as multilingual scripts had to be handled. For over 80 years now AVT has played a major role in satisfying the ever growing need to make film products readily available in numerous countries around the world. There are several known modes of AVT. They include the more common dubbing and subtitling (in its inter- and intra-lingual forms), and the less widespread voice-over, narration and commentary, and they now also embrace audio description for the blind. It is known that historical factors, financial means, cultural background, political orientation, linguistic choices and geographical dynamics have influenced countries around the world in choosing the form which better suited them, and most of them still stick to them (Perego & Taylor, 2012).

Once established, AVT soon aroused intense interest on the part of practitioners and scholars who started to feel the need to understand its inner mechanisms. Orero (2009) sets 1932 as the earliest date for research on AVT, which however began to be considered as part of the discipline of *Translation Studies* only around the 1980s, after considerable stiff resistance. Indeed, as Chaume (2004, but see also Kozloff, 2000; Pardo, 2013) points out, audiovisual texts had long been scorned and considered aesthetically inferior to literary works, which is the reason why AVT had been excluded as a discipline till relatively recently. Gambier (2003) claims that 1995, i.e., the date of the hundredth anniversary of the birth of the cinema, is when AVT really started to flourish, perhaps due to the fact that the 90s was a period of great advance in new

technology. Díaz Cintas (2009) agrees, and sees in the close of the 20th century the moment of major expansion of interest in the topic.

Since AVT has been ascribed a clear role within the field of *Translation Studies* and as a university discipline (at least in some countries, e.g. Gottlieb, 1992), many scholars have begun to dissect its various properties. Initially, interest converged on very broad linguistic, technical, and translational aspects. Very soon however a strong need arose to tackle more specific and particularly challenging areas. Humour is one of them. Nowadays, as all the contributors to this volume point out, the literature on humour in AVT is abundant.

Most studies published on the subject are case studies and they consider the rendering of humour in dubbing and in subtitling, virtually excluding the analysis of this complex event in other forms of AVT (with some rare yet notable exceptions: Martínez-Sierra, 2009, 2010, for instance, has recently made the first attempt to study humour in audio description for the blind). In line with this tendency, this volume includes ten papers focussing specifically on dubbing, five papers focussing specifically on subtitling (standard subtitling, with the exception of Buffagni, who considers German intralingual subtitling for the deaf and hard of hearing), and four papers which consider and contrast both modes. The translation into Italian of US English videogames is also tackled in two contributions (Lepre and Iaia). A more general and theoretically grounded picture of humour and AVT is offered by Chiaro in her preface and by Zabalbeascoa, whose introductory contributions open the volume and set the ground for the works that follow.

The case studies presented in the volume all attempt to analyze and to describe the strategies used to render specific aspects of such a complex phenomenon in languages and cultures that are different from the languages and the cultures in which the products in question had originally been conceived. All of them are descriptive papers attempting to explain what it means to deal with humour in translation, and to understand the reasons for those translation tendencies and choices that have determined the success or failure, the appreciation or the disapproval of a given product abroad.

In terms of genres, the range of products analyzed in the volume is wide but it understandably focusses on humour-based genres, which tend to feature (verbally and nonverbally expressed) humorous instances. Consequently, it is most often comedy that appears to be chosen for

analysis (as in the papers of Colaci, De Bonis, De Laurentiis, Lupetti, Rollo, Schröter). After all, comedy, which is a hybrid film genre, “merges together a series of narrative functions linked to humorous effects” (Bruti & Perego, 2008: 16, but see also Brancato, Denunzio & Frezza, 2001, and Dirk, 2006) – in a nutshell, in comedy language exaggerations and laughter-provoking, light-hearted plots are carefully contrived to amuse and entertain the viewer. Similar genres and sub-genres are likewise chosen. In particular, animations (aka cartoons and animated comedies, and analyzed by Bianchi, Bruti, De Rosa, Minutella, Mudriczki) which are entertaining products, but also US serial comedies and serial animations (Di Pietro, Martínez-Sierra), which typically portray hilarious situations and exploit verbal humour to amuse their audiences (Bruti & Perego, 2008: 31). Instances of humour have been detected and analyzed also in dramas and comedy-dramas (Buffagni, Garzelli, Maher), in spite of their being typically intense, plot-driven, realistic portrayals of life and character relationships (Dirk, 2006). The pervasiveness of humour enables it to infiltrate also in musical and dance films (Cipolloni) and in thrillers (Rosendo), and to be functional even in videogames (Iaia, Lepre), which are special types of highly interactive and engaging audiovisual texts, often exploiting comedic purposes to involve the player.

The humorous effect of games and that of different film genres is achieved through an infinite number of resources. In fact, universally humorous situations are very rare. The fact that the means to achieve comic effects are countless and not always shared, and the fact that they depend on the languages and the modes of AVT in question, certainly challenges the translator in several ways, as all the case studies gathered in this volume meticulously show.

In particular, the range of both source and target languages taken into account by the authors is considerably wide. The former include US English (Bianchi, Bruti, Cipolloni, De Bonis, De Rosa, Di Pietro, Iaia, Lepre, Martínez-Sierra, Minutella, Mudriczki, Schröter) which dominates the scene and is accompanied by the Australian variety (Maher), but they also include fewer instances of other languages: French (Lupetti, Rollo), German (Buffagni, Colaci) and Spanish (Garzelli, Rosendo), Italian (De Laurentiis) and European Portuguese (Tocco). On the other hand, the target languages that are considered are dominated by Italian (Bianchi, Bruti, Cipolloni, Colaci, De Bonis, De Rosa, Di Pietro, Garzelli, Iaia, Lepre, Lupetti, Maher, Minutella, Mudriczki, Rollo) but also

include Spanish (Cipolloni, De Laurentiis, De Rosa, Martínez-Sierra), English (Rosendo, Tocco), German (Buffagni, Mudriczki), French (Tocco), Brazilian and European Portuguese (De Rosa), Mexican Spanish (De Rosa), Hungarian (Mudriczki) and Swedish (Schröter).

As mentioned earlier, the modes of AVT that have been taken into account are dubbing and subtitling. The analysis of the translation of humour in such a wide combination of languages and AVT modes enables us to identify at least some trends and preferences. Most papers, for instance, show that compensation in the most diverse forms is regularly resorted to when translators have to handle humour, and a dynamic (vs. formal) equivalence (Nida, 1964) is typically opted for to overcome the hurdles. Handling the infinite humour-making resources that different languages use is challenging. However, losses can be mitigated, humorous instances can be relocated, and further layers of meaning can be added in the target texts. However, if it is true, as most papers highlight, that the role and the skills of the translator as creative problem-solver and adapter is central, and if it is true that granting him/her more working time and better working conditions might improve the quality of the end-product, it is also true that the audience need to be active and collaborative: interpretative creativity is a prerequisite, and a responsibility, for both translators and audiences. But in the final analysis it is the audience's ability to (re)interpret the translated product that plays a major role in its final appreciation and enjoyment, especially as regards the humorous nuances of the film he or she has decided to watch.

References

- Bruti, S. & Perego, E. (2008). Vocatives in subtitles: A survey across genre. In C. Taylor (Ed.), *Ecolingua. The role of e-corpora in translation, language learning and testing* (pp. 11–51). Trieste: EUT.
- Chaume, F. (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- Díaz Cintas, J. (2009). Introduction – Audiovisual translation: An overview of its potentials. In J. Díaz Cintas (Ed.), *New trends in audiovisual translation* (pp. 1–18). Bristol: Multilingual Matters.

- Gambier, Y. (2003). Introduction. Screen transadaptation: Perception and reception. *Screen translation*, Y. Gambier (Ed.), [Special issue] *The translator*, 9, 2, 171–189.
- Gottlieb, H. (1992). Subtitling – A new university discipline. In C. Dollerup & A. Loddegaard (Eds.), *Teaching Translation and Interpreting: Training, Talent and Experience* (pp. 161–170). Amsterdam: John Benjamins.
- Kozloff, S. (2000). *Overhearing film dialogue*, Berkeley: University of California Press.
- Dirks, T. (2006). *Film genres*. Retrieved July, 29, 2014, from <<http://www.filmsite.org/genres.html>>.
- Brancato, S., Denunzio, F. & Frezza, G. (2001). Comico e commedia. Corpi e mutamenti. In G. Frezza (Ed.), *Fino all'ultimo film. L'evoluzione dei generi nel cinema* (pp. 65–109). Roma: Editori Riuniti.
- Martínez-Sierra, J. J. (2009). The relevance of humour in audio description. *Intralinea*, 11. Retrieved July, 29, 2014, from <http://www.intralinea.org/archive/article/The_Relevance_of_Humour_in_Audio_Description>.
- (2010). Approaching the audio description of humour. *Entreculturas*, 2, 87–103.
- Nida, E. (1964). *Toward a science of translating*. Leiden: Brill.
- Orero, P. (2009). Voice-over in audiovisual translation. In J. Díaz Cintas & G. Anderman (Eds.), *Audiovisual translation: Language transfer on screen* (pp. 130–139). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Perego, E. & Taylor, C. (2012). *Tradurre l'audiovisivo*. Roma: Carocci.
- Pardo, B. S. (2013). Translation studies: An introduction to the history and development of (audiovisual) translation. *Linguax. Revista de Lenguas Aplicadas*. Retrieved July, 29, 2014, from <<http://www.uax.es/publicacion/translation-studies-an-introduction-to-the-history-and-development-of.pdf>>.

DELIA CHIARO

Preface

Laugh and the world laughs with you: tickling people's (transcultural) fancy

At the turn of the twenty-first century the subject of humour and matters that relate to it such as smiling, laughter and positive well-being in general, have become a popular topic in the media. Naturally, such interests spring from research in academia disseminated in scientific journals – technical papers the contents of which slowly filter down to the press, TV and other media and thereby made accessible to the general public. Yet, it is not only departments of medicine, psychology, philosophy, anthropology and linguistics, traditionally occupied with Humour Studies that are attracting public interest. Today even the more mathematical social sciences such as economics have discovered the importance of humour, with scholars such as Bruno Frey applying economic methods to explore the concept of happiness (Frey, 2002).

Nonetheless, leaving aside the trend in public interest for all that is positive in terms of health and wellbeing that urges people to adopt a lifestyle which includes a series of positive actions and much laughter/smiling/joking etc. it is worth bearing in mind that verbal humour is no longer restricted to the gags of comedians, naturally occurring conversation, literature and printed collections of jokes. Verbally expressed humour travels across the planet in real time not only by means of traditional media such as film, television and video-games, but possibly, and above all, through e-mail, social media, blogs and all that is transmitted via smart technology. And somehow all this gleeful material must be made accessible to speakers of all languages, which is where the issue of translation comes in.

Although humour and translation have never been on friendly terms with one another, in the sense that humour is generally considered to be restricted in lingua-cultural terms, together they appear to be a well favoured benchmark in philological erudition. If we take puns, commonly

considered to be one of the ‘lowest’ forms of humour, the eighteenth century essayist Joseph Addison went as far as defining them in terms of their untranslatability:

[The pun]...A Conceit arising from the use of two Words that agree in the Sound, but differ in the Sense. The only way to try a Piece of Wit, is *to translate it into a different Language*: If it bears the Test you may pronounce it true; but *if it vanishes in the Experiment you may conclude it to have been a Punn*. (1982 [1711]: 343, my emphasis)

In other words, according to Addison, the true test of a pun lies in the impossibility of its being conveyed in another language. The same idea was also upheld over two centuries later by structural linguist Charles Hockett who famously divided wordplay into two categories adopting terminology traditionally attached to literature, namely ‘prosaic’ and ‘poetic’. According to Hockett, prosaic wordplay hinges on world knowledge while poetic repartee restricts itself to playing on language alone. This dichotomy allows Hockett to argue that poetic jokes face the same problems in translation as poetry (1977: 257–289). Traditional poetry is heavily based on features such as rhyme scheme, rhythm, metre and graphic layout-effects which are indeed hard to emulate in a similar fashion across languages. Yet, just as poetry is indeed translated, so is humour. And while the resulting poem/joke may not be identical, hopefully, the effect will be as a translational compromise is reached. At the time of writing, translation has never been so significant. At the beginnings of a truly global society that is swiftly developing hand in hand with technologies that allow its members to communicate in real time regardless of distance, translation has become an indispensable tool. We live in a world in which everything is translated, something which is especially true for those whose mother tongue is not English (Chiaro, 2009). The various media and in particular the Web can give us a good idea of the quantity of translation to which non-native speakers of English are exposed. Some of this translated matter will inevitably be humorous in intent. Leaving aside any potential disagreement with Hockett’s oversimplification of verbal humour (see Chiaro, 2011), undeniably the combination of wordplay and translation will inevitably lead us down a cul-de-sac. Yet how translation does deal with humour and to what degree of success it does so in a variety of multimedia contexts, is the topic of this volume.

1. Humour and Translation

When it comes to humour, there appears to be much preoccupation with words, as indeed there should be, and translation undoubtedly involves words, yet humour involves a lot more than simply words, especially when it is audiovisual in nature. Over the past two millennia, a number of great thinkers have attempted to define humour. Yet, the sheer complexity of the phenomenon has left us with as many definitions as there have been thinkers. Nonetheless, to put (verbal) humour down to linguistic dexterity and culture-specificity is over-simplifying matters. In fact, if we try to pare the concept of humour down to its skeleton, to its quintessential soul, we find ourselves faced with a form of mental play comprising cognitive, emotional, social, and expressive components. Expressive components which may well be verbal, but by no means exclusively so. And hence lies a cautionary tale for researchers. All too often there is a tendency to limit analyses to purely verbal content. There have been numerous attempts at constructing taxonomies (e.g., Alexander, 1983; Chiaro, 1992; etc.), yet, in the same way as the 1970s saw an upheaval in the area of linguistics as ethno-methodologists such as Del Hymes argued in favour of an approach to research in language which took into account its communicative features thus leading to the birth and academic recognition of conversation analysis, pragmatics, discourse analysis and so on; the time has come to take a similar stance towards the study of verbal humour. An analysis of a humorous utterance should no more be limited to the words that comprise it any more than a serious utterance be reduced to a tree diagram of its component parts. As well as being part of a social exchange, verbal humour occurs in a special cognitive frame that should not be overlooked, best described by what Bateson (1972) called the “play frame”.

Cognitively, humour involves the perception of non-serious incongruity, a mental process that Koestler (1964) labelled “bisociation” or, according to Apter (1982), “synergy.” This mental process occurs when two contradictory images or notions of the same object or situation are held in one’s mind at the same time. However, not all incongruity is humorous, of course: it must be accompanied by a non-serious, playful attitude, in which things are viewed as relatively unimportant or trivial – within a “play frame”. Emotionally, the perception of humour activates

the specific positive affective response of what Martin (2007) labels “mirth” and Ruch (1998) “exhilaration,” in other words, at the onset of a humorous stimulus, a series of feel good factors come into play. Thus, humour is inherently an emotional as well as a cognitive process. Furthermore, humour is fundamentally a social phenomenon, most frequently occurring spontaneously during interactions between people. Importantly, the kind of punning wordplay examined by linguists (including myself) is likely to be the least frequent type of instance of verbally expressed humour. Jokes, for example, are easily available and thus a simple source of collectable and subsequently analysable materials. Finally, we need to consider what McGhee (1971) labelled the “humour response”. Laughter, the most evident display that a person has been exposed to an instance of humour which he/she has appreciated, is a type of nonverbal facial and vocal communication that expresses the positive emotion of mirth. Laughter tells the world that you are feeling good because something has just tickled your fancy. As such, laughter, like humour in general, is inherently social in nature. And laughter is a physical phenomenon that is no more culture specific than sneezing or coughing. Laugh and the world laughs with you. The problem is, of course, that thousands of languages are spoken around the world thus making the world laugh with you an arduous task. Which is where translation steps in.

2. Humour and Audiovisuals

Humour found in audiovisual products is, of course, performative in nature. If we consider instances of humour – any droll moment occurring in today’s fare of mixed-genre products as a composite of cognition, emotion, interaction and expression, we see that the verbal code becomes just one component of four equally significant elements. And, as ‘expression’ is not limited to verbal output alone, humour may of course be created in absence of a verbal code. Most of the works of Charlie Chaplin, Ben Turpin and Buster Keaton were pre-code. No words. No translation. No problem. Our fancies are tickled and our emotions aroused by a series of visual incongruities. Rowan Atkinson’s persona of Mr Bean

provides a present day example. His comicality is successful cross-culturally because he creates a series of incongruities which do not include words. Of course, not everyone will find the *Keystone Cops* or *Mr Bean* funny, but this is due to an individual's personality rather than the performances in question. Whether we find something funny or not only depends on personality traits – but it also depends on our state of mind (Ruch, 1998).

As the authors in this volume emphasise, translating verbal humour is particularly problematic. Typically it will hinge on the peculiarities and duplicities of the source language in which it is couched. Otherwise humour may pivot on specific sociocultural elements pertaining to its locale. Or, as Cicero succinctly put it: “There are two types of wit, one employed on facts, the other upon words” (*De Oratore* II LIX and LXI).

However, at the end of the day, translating humour for audiovisuals is not too different from translating verbal humour tout court. What makes humour occurring within audiovisual texts more problematic is the fact that it may be visually anchored; in other words a gag or a joke may pivot on verbal content directed at a specific element that is present within the graphic system of the same text. As the term itself suggests, audiovisuals contain two overlying structures: a visual and an auditory channel each of which contain a series of both verbal and non-verbal elements which inextricably cross-cut one another (see Chiaro, 2013a and b). The contributors in this collection of essays present a series of case studies from films and video-games exemplifying problems and solutions to audiovisual humour in the dubs and subs in a variety of language combinations. If we were to conceive a cline of problems ranging from the most easily solvable to the most difficult, we could argue that ‘straight’ word-play, i.e., of the type(s) Hockett discusses would be at the ‘easy’ end of the scale whereas verbal humour that is visually anchored would be further up the scale, towards the ‘difficult’ pole of the axis.

John Denton's (1994) analysis of the Italian dubbed version of the comedy *A Fish Called Wanda* (Charles Crichton, UK, 1984) provides an example of the type of occurrence of visually anchored verbal humour that severely restricts translational options. The film contains a scene in which Otto (Kevin Klein), Wanda's (Jamie Lee Curtis) unintelligent American lover who is continually criticizing the British, is loudly condemning them: “[the British]...counting the seconds to the...weekend,

so they can dress up as ballerinas and whip themselves into a frenzy at the ...” when he suddenly finds a note addressed to Wanda. Extremely jealous of Wanda, he begins to read the note out loud. As he reads, the camera pans in on the note so that both he and the audience can clearly see what it says: “So see you at Flat 4. It’s 2B St. Trevor’s Wharf E.1. All my love, Archie”.

Wanda is off camera in another room. As Otto does not want her to know that he is aware of her relationship with Archie he begins reading the message but changes what he is saying mid-stream. The audience can see the note while he ‘reads’ it as follows:

...counting the seconds to the...weekend, so they can dress up as ballerinas and whip themselves into a frenzy at the (READS NOTE THAT AUDIENCE CAN SEE) flat at 4, 2B st...to be honest I er...hate them

Thus we have an instance of a visual/verbal/oral/verbal pun that translators need to address. The problem is that whatever the substitution, it needs to retain something of the ambiguity of the item “2B” which has to look and sound like “2B” in the target version because the audience can actually see the address. The Italian solution, however is successful as it hinges on the first syllable of the Italian term for ‘glasses’ – *bicchieri*:

...contano i secondi che mancano all’arrivo del fine settimana per potersi vestire come delle ballerine e andarsi ad ubriacare...(READS NOTE THAT AUDIENCE CAN SEE) nell’appartamento 4 al 2B...*due bi...cchieri e poi crollano.*” [back-translation: they count the seconds till the weekend so they can dress up like ballerinas and get drunk... in apartment 2B...two gl...glasses and they drop] Fortunately, glasses belong to the same semantic field as (over-indulging in) alcohol. This allows translators to endow Otto with a nervous stutter that results in *due* [2] *bi-bicchieri* (literally ‘two glasses’) – a phrase that (luckily) starts with the same sound as the flat number the audience can see.

This example illustrates when the translational going gets tough. The translator cannot manipulate the visuals thus the solution has to be found in the target verbal code. Nowadays, verbal humour anchored in the visual code of a filmic product is quite uncommon, whereas in the past it was almost the norm. The Marx Brothers’ films, for example, were packed with visually anchored gags (see Chiaro, 2008a for examples). It may be that today our tastes have become more sophisticated

and we prefer less obvious, more refined humour that is purely verbal and makes us think. On the other hand, the avoidance of visual anchoring may be a deliberate ploy when screenwriting. Presumably, the less contrived the humour, the easier the translation and consequently the higher global box-office takings (Chiaro, 2008b).

However, verbal/visual anchoring is not the only thorny issue at stake. Other problems include dealing with language variation which may not simply be limited to regional or non-standard variants, but can also stretch to different languages. Traditionally jokes are frequently performed with strong regional accents (Davies, 2009) and although in essence these jokes may appear to be politically incorrect (but then *nolo volo* much humour is un-PC) all language communities possess accents and varieties that are considered comical. In fact, within the British tradition, it is difficult to think of comedians who use Standard English rather than Irish, Scottish or Liverpudlian. In audiovisual texts, humour based on non-standard variation is a huge translational obstacle because substitution with a non-standard target variety means conveying very different connotations from those originally intended. For example, New York-Jewish nanny Fran in the US sitcom *The Nanny* adopts a 'Ciociara' accent in the Italian version. Popular as she was in Italy with her use of non-standard Southern-Frosinone Italian, the dialogues clearly jarred when handling references from kosher culture and elements of Yiddish. Similarly, what is to be done if the target language is used as a foreign/comic language in the original? Here too, in the case of dubbing, operators resort to substitution with another language, notably the use of Spanish substitutes to substitute the nonsensical Italian adopted by Otto in the love scenes in *A Fish Called Wanda*.

Nonetheless, possibly the hardest thing of all is to wrestle with are comic dimensions which are humorous only in and to certain ethnicities. For example, so called "good lines" abound in audiovisuals. Funny, albeit slippery and hard to pinpoint, lines such as Mae West's "Why don't you come up sometime and see me?" and Robert De Niro's famous "You talkin' to me? You talkin' to me? You talkin' to me?" as he looks at his reflection in the mirror, may be linguistically straightforward and thus easily translatable, but remain awkward to analyse in terms of humour in the source language, let alone in translation. Will these lines be funny cross-culturally? Certainly while Oscar Wilde's aphorisms are

widely recognized the world over, cinematic good lines tend to remain locked in their language of origin. And it is not only a hegemonic issue of English governing polysystems. *Siamo uomini o caporali?* wonders Italian comedian Totò in the eponymous film (Camillo Mastrocinque, 1955). A catchphrase that has since entered the Italian language leads us to ask ourselves, why is it funny? Yet say the phrase in Italy and it will raise a smile at the very least. Easily translatable, no punning or visual anchoring involved, it is unlikely to be recognized as humorous elsewhere. Why? Because it is part and parcel of Italy's comic dimension. An invisible, inexplicable shroud created by habit, repetition and social comity. And every nation has its recognizable comic dimensions – dimensions recognizable to its members alone.

Similarly, the Web is buzzing with political humour. Mainly satirical in nature, such visually anchored humour is usually couched in very simple, globally understandable English as the graphics will help decipher the message even to those who know little English. During the Iraq crisis, for example, George Bush was the butt of much Internet based humour, often in parodied film posters such as those for the *Star Wars* films, the title of which became “Start Wars” and *Pulp Fiction*, which became “*Gulf Fiction*.” The posters typically contained photo-shopped images of Bush and Cheeny over the images of the original actors. Again, simple English which requires no translation, is exploited in the valedictory image of Steve Jobs. Upon his death, the Apple website displayed a minimalist black and white photo of Jobs wearing his signature black polo-neck sweater and rubbing his chin. Set against a pristine white background, the photo was simply labelled: “Steve Jobs 1955–2011” and within minutes of being posted, it travelled the Web. However, the photograph soon became an object of parody. Most famous was the triptych in which the words “In the US” appeared in the top right hand corner of the image. Below the photo of Steve Jobs there were two more photos. One reads “In Greece” and consists of the image of George Papandreou and the other reads “In Italy” and displays a snapshot of Silvio Berlusconi, both in exactly the same pose as Jobs. Jobs’ date of birth and of death are substituted with the term of government of the two prime ministers, 2009–2011 and 1994–2011 respectively. The visual/verbal pun works with the gag “No Jobs” for Papandreou and “Blow Jobs” for Berlusconi.

Politicians are favourite butts for humour on the Web, as are institutions in general. Consider the numerous parodies of the McDonald's logo that range from being manipulated into "McDiabetes" and "McBank" to an upturned 'M' that becomes a 'W' so that the brand reads "Weight" followed by the tag "I'm gainin' it"®. None of this humour needs translating. And possibly this is the future. Just as multinationals have based their success on linguistic simplification in order to sell their products, audiovisual humour may also be simplifying itself in terms of verbal features. As far as blockbuster products are concerned, in the case of verbally expressed humour, there may well be a move in the direction of simplification. Rare are the instances of verbal humour anchored in the visuals, but fortunately, more complex and culture-specifically founded humour, rich in regional variation and idiosyncrasy will continue to pull in the opposite direction and thus continue to create (pleasant) problems to operators in screen translation.

References

- Alexander, R. (1983). Metaphors, Connotations, Allusions: Thoughts on the Language-Culture Connexion in Learning English as a Second Language. *Laut Papers*, University of Trier, B, 91.
- Addison, J. & Steele, R. (1982). *Selections from the Tatler and the Spectator of Steele and Addison. 1709–1712*. Angus Ross, (Ed.). New York: Penguin.
- Apter, M. J. (1982). *The Experience of Motivation: The Theory of Psychological Reversals*. London: Academic Press.
- Bateson, G. (1972). *Steps to an Ecology of Mind*. New York: Ballantine Books.
- Chiaro, D. (1992). *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*. London: Routledge.
- (2008a). Verbally expressed humor and translation. In V. Raskin (Ed.), *A Primer of Humor Research* (pp. 569–608). Berlin: Mouton.
- (2008b). Issues of Quality in Screen Translation. In D. Chiaro, C. Heiss & C. Bucaria (Eds.), *Between Text and Image: Updating Re-*

- search in Screen Translation* (pp. 241–256). Amsterdam: John Benjamins.
- (2009). The Politics of Screen Translation. In F. Federici (Ed.), *Translating Regionalised Voices in Audiovisuals* (pp. 27–43). Rome: Aracne.
- (2011). Translating Humour in the Media. In D. Chiaro (Ed.), *Translation, Humour and the Media*. London: Bloomsbury.
- Davies, C. (2009). Reflections on Translating Dialect in Jokes and Humour. *Intralinea*, Online Journal of Translation. Retrieved July, 29, 2014, from <<http://www.intralinea.org/print/article/1707>>.
- Denton, J. (1994). How ‘A Fish Called Wanda’ became ‘Un pesce di nome Wanda’. *Il traduttore nuovo*, XLII, 1, 29–34.
- Frey, B. S. & Stutzer, A. (2002). *Happiness and Economics: How the Economy and Institutions Affect Human Well-Being*. Princeton NJ: Princeton University Press.
- Hockett, C. (1977). Jokes. In *The View from Language: Selected Essays 1948–1974*. Athens: University of Georgia Press.
- Koestler, A. (1964). *The Art of Creation*. Harmondsworth: Penguin.
- Martin, R. A. (2007). *The Psychology of Humor: An Integrative Approach*. Burlington MA: Elsevier.
- McGhee, P. E. (1971). Development of the Humor Response. *Psychology Bulletin*, 76, 328–48.
- Ruch, W. (1998). Sense of humor: a new look at an old concept. In W. Ruch (Ed.), *The Sense of Humor: Explorations of a Personality Characteristic* (pp. 3–14). Berlin: Mouton.

Introducción

La combinación de lenguas como mecanismo de humor y problema de traducción audiovisual¹

1. Introducción

En su artículo más citado, “The Name and Nature of Translation Studies” (1988), James Holmes proponía una dialéctica entre los estudios teóricos parciales para la traducción y una teoría general, más tarde defendida y ampliada por Gideon Toury (1995). Desde este punto de vista se entiende que los estudios teóricos sobre la traducción del humor alimentan – y a la vez se alimentan de – un marco teórico general. Lo mismo se puede decir de una teoría parcial para la traducción audiovisual; y si añadimos un modelo teórico para la traducción de textos multilingües, estaremos ante tres fuentes de teorías parciales que pueden arrojar mucha luz sobre una teoría general de la traducción. El asunto se complica si abordamos de una sola vez la traducción audiovisual del humor en textos multilingües.

Una teoría intenta dar cuenta de fenómenos complejos en términos más simples. Una buena teoría procura que su explicación no caiga en una simplificación reduccionista del fenómeno que se pretende entender y explicar. Holmes ya nos advierte que se trata de ir identificando y contextualizando las variables para ver luego cómo se combinan entre sí. Las teorías reduccionistas pecan de simplistas por no dejar la puerta abierta a posibles descubrimientos posteriores de nuevas variables.

1 Esta contribución se elaboró como parte del proyecto de investigación La traducción del Diálogo Ficcional (TRADIF, ref. FFI2010-16783, FILO-2010-2013), financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación, y constituye una actualización de la publicación del mismo autor “Translating Heterolingual Audiovisual Humor. Beyond the Blinkers of Traditional Thinking”.

2. Un breve repaso a las variables del humor pertinentes a la traducción

A continuación enumero una breve relación de variables que pueden tomarse en cuenta en la traducción del humor (Zabalbeascoa, 2005).

1. El humor compartido; es decir, cuando no hay diferencias relevantes entre factores importantes como el tipo de humor, rasgos lingüísticos, culturales, semióticos para trasvasarlos a la lengua meta, en el texto traducido. Este es el caso de chistes que pueden seguir funcionando igual de bien con una traducción literal. Las demás variables (2–13) afectan diversos tipos de problemas que surgen en la traducción del humor al entrar en juego elementos no compartidos, precisamente, lo cual supone algún tipo de reto para quien lo traduce.
2. Públicos destinatarios más o menos diferentes por tener un grado diferente de conocimiento o familiaridad con la lengua y la cultura del texto fuente, o ciertos elementos importantes de éstas.
 - (a) Diferencias contrastivas y sistémicas entre las lenguas de partida y meta
 - (b) El conocimiento necesario para descodificar ciertos elementos culturales
 - (c) Manifestaciones o aspectos del humor que son más (o menos) frecuentes en la cultura fuente que en la cultura meta, para ciertas situaciones o géneros.
3. El grado de intencionalidad del humor; es decir, interviene tanto la voluntad del autor de producir humor como la capacidad del receptor de discernir humor incluso independientemente de la intención inicial del autor. El humor del texto que su autor no pretendía producir dependerá del cristal con que lo mire el receptor, causado por errores, incoherencias, o interpretaciones subversivas, a diferencia del humor diseñado conscientemente por el autor del texto.
4. El humor puede ser muy trabajado o sofisticado, creando así dificultades específicamente derivadas de este tipo de elaboración. O el humor puede resultar de una inspiración espontánea o improvisada, lo cual no hace que sea necesariamente más fácil de

traducir por ello (sería el caso de la interpretación simultánea, por ejemplo).

5. El grado de señalización, explícita o implícita, de la presencia del humor. Un problema evidente se produce cuando es el mismo traductor el que es incapaz de detectar un elemento humorístico. Otro problema se produce cuando se ha traducido el humor pero el receptor no lo interpreta así; o, precisamente porque el traductor teme que el receptor pueda “necesitar ayuda” transforma un tipo de humor que era sutil, por ejemplo, en algo demasiado obvio para encajar adecuadamente en el estilo pretendido o el tipo textual.
6. Humor más o menos “privado”, según el perfil del grupo de destinatarios, que puede ser de pocas personas hasta abarcar todo un país o más. El traductor puede, por tanto, encontrar dificultades a la hora de reproducir un tipo de humor que inicialmente iba dirigido a un tipo de público que no incluye al traductor o a los destinatarios de la traducción (ya sea a nivel nacional o colectivo más pequeño).
7. Más o menos ligado a la trama, la argumentación u otro aspecto característico del texto. Es el grado de integración del elemento humorístico en el texto. En el extremo opuesto a un elemento plenamente integrado y dependiente de su texto encontraríamos chistes que pueden funcionar aislados, descontextualizados, separados de su texto, que se presten a ser citados, por ejemplo, en un contexto diferente.
8. Con o sin una víctima, el objetivo “contra” el que va dirigido la broma, y la importancia y la función de su presencia; y hasta qué punto se puede cambiar o adaptar para una traducción o nueva versión del chiste. Las víctimas, por así decirlo, pueden ser individuos o grupos sociales, o un individuo o personaje que representa o simboliza a todo un grupo. Suele ser importante poder identificar la naturaleza del “ataque”, sobre todo para saber, por ejemplo, si se busca humanizar o deshumanizar (o cosificar) a la víctima. Éste sería el caso del humor racista o sexista, u otros casos de supuesta gracia que busca justificar algún tipo de discriminación. Cuando se busca humanizar se puede contar un chiste racista con la finalidad de denunciar a sus autores o los que representan, siendo éstos las víctimas reales de este tipo de humor. Otras funciones del humor, aparte de las ya mencionadas, incluyen, entre otras: la crítica (constructiva o no); docente (*docere delectando*), y la publicidad o

- la propaganda (como es el humor político, o las viñetas de periodos de Guerra).
9. Otra variable importante de cara a la traducción es el tono del humor y saber cómo priorizarlo junto con los demás elementos que se quieran reflejar. Uso el término “tono” para referirme a si el humor es cáustico, mórbido, intrascendente, cínico, reflexivo, amargado, optimista, etc. Por ejemplo, con relación a la traducción de dialectos o idiomas extranjeros dentro de un texto, interesa saber la función (retórica o ideológica) de la variación lingüística en ese texto.
 10. El valor semántico y el sentido es otra variable del humor, y en otro extremo de esta escala la posibilidad de que sea un humor (de lo) absurdo, surrealismo, farsa, algo que desafía a la lógica.
 11. Pueden entrar en juego elementos metalingüísticos, como diferentes formas de juegos de palabras.
 12. Dependiendo del momento y la situación, en sociedad, o según el género, el humor puede tener diferentes grados de obligatoriedad, opcionalidad o prohibición, cuyas normas varían de una cultura a otra e incluso dentro de una misma cultura.
 13. Lo que constituye o deja de constituir tabú también es variable de un lugar a otro, de una comunidad a otra, a menudo regido por legislación. Los tabúes típicamente tienen que ver con el sexo, la religión, y la política, pero varían en sus aspectos más concretos de una sociedad a otra, lo que hace que sea un problema de traducción en tanto que comunicación interlingüística e intercultural.

3. *Fawlty Towers* y *'Allo 'Allo*: dos casos ilustrativos

Fawlty Towers y *'Allo 'Allo* son dos comedias de situación de la BBC de décadas pasadas, que duraron muchas temporadas y han disfrutado de periódicas reemisiones en diversos países. *Fawlty Towers* es la historia de un pequeño hotel en la costa inglesa. Sus dos protagonistas son el Sr. Fawlty, que lleva el negocio familiar junto a su esposa, y Manuel, uno de sus empleados, un bufón proveniente de Barcelona. Delabastita (2010) describe la serie *'Allo 'Allo* como una parodia de las películas y producciones televisivas sobre la resistencia francesa bajo la ocupación

nazi durante la Segunda Guerra Mundial y los esfuerzos de los británicos por ayudarles.

Ambas series despliegan muestras de comunicación entre personajes de diversos países usando diferentes idiomas. *Fawlty Towers* recurre a enunciados en castellano en su versión original inglesa, mientras que *'Allo 'Allo* utiliza una técnica especial que consiste en representar diversos idiomas (francés y alemán, principalmente) sin salirse del inglés más que para incluir alguna palabra aislada de los idiomas representados. Lo que le confiere a la serie una cualidad digna de estudio es su capacidad de retratar diferentes variantes del francés, sobre todo un francés deficiente hablado por un espía inglés que se hace pasar por gendarme francés, cuyo modo de expresarse se distingue de los demás personajes que presumiblemente hablan francés como su lengua materna. Igualmente fascinante resultan los dos paracaidistas británicos de los que se esperaría que hablaran un inglés bueno o estándar cuando resulta que no es así. Ya que el inglés es un idioma extranjero para la mayoría de personajes, que son franceses o alemanes entonces los guionistas han buscado que suene raro también para los espectadores ingleses. Por lo tanto estos personajes hablan un inglés sumamente amanerado y artificial, como si se hubieran criado con una institutriz anticuada y su enlace/intérprete francés les habla en este mismo “dialecto”. Todo este despliegue de lenguas se consigue desde dentro del propio inglés, la lengua del guionista y la de los primeros destinatarios del programa.

Fawlty Towers se emitió en España en tres lenguas diferentes y cada versión doblada resolvió la combinación inglés-español (L1–L3) del texto de partida (TP) de manera diferente. Para la versión doblada al español, Manuel de Barcelona se convirtió en Paolo de Nápoles en el texto meta (TM). El inglés del TP (L1) se tradujo en el TM al español (L2), y el español del TP (L3^{TP}) se dobló al italiano (L3TM). Para el TM de la versión catalana del programa, el inglés L1 se dobló al catalán (L2), mientras que el español ibérico del TP (L3^{TP}) se dobló a una especie de español mejicano (L3TM) dado que Manuel conserva su nombre pero su lugar de nacimiento se traslada a Jalisco, Méjico. La versión vasca del TM doblado es la única que conserva el español tal cual era en el texto de partida (L3^{TP}=L3TM).

Las versiones española y catalana de *'Allo 'Allo* usan la misma técnica que el texto de partida; es decir, no hay un despliegue real de multilingüismo, y todo queda representado mediante la lengua principal

de la traducción (L2). Sin embargo, el guión del TP está cargado de juegos de palabras y equívocos y dobles sentidos que resultan muy complicados de preservar en las traducciones. Digamos simplemente que la representación de combinaciones multilingües del texto partida es una muestra muy trabajada de un estilo propio del guión del TP que queda un tanto empobrecido en las traducciones (TM).

4. El desarrollo de una mayor concienciación de L3 y su variabilidad

El heterolingüismo y la heteroglosia (Meylaerts, 2006, Corrius, 2008) son retos para la traducción igual que tantos otros problemas de traducción. Roman Jakobson afirma que la traducción propiamente dicha es la interlingüística (1959: 232). Sus palabras a menudo se han interpretado en el sentido de que tanto el texto de partida (TP) como cualquiera de sus traducciones (TM) son necesariamente monolingües con una lengua distinta para cada versión. Este modo de entender la traducción y su teorización, que al mismo tiempo reducía la noción de texto hasta equipararlo a mensaje verbal, dio como resultado que se eliminaran de los modelos teóricos fenómenos relacionados con la poesía. Pero más que criticar el modelo, por insuficiente, se prefirió afirmar que la poesía es intraducible. Este enfoque se ha aplicado a la traducción del humor, modalidades de traducción audiovisual y otros casos prácticos de traducción que pudieran poner en entredicho el modelo teórico. El multilingüismo queda incluido en este conjunto, sobre todo si se trata la traducción como una operación entre mensajes monolingües.

Algunos autores, como Alan Duff (1981), usan el término “tercera lengua” para referirse a rarezas estilísticas y gramaticales y al tipo de error que caracteriza a tantas traducciones, y hacen que sobresalgan de los textos no producidos mediante el trasvase interlingüístico y que aportan muestras de un uso lingüístico mejor, más natural y conforme a la norma gramatical. Desde una óptica más descriptivista, menos crítica, otros estudiosos, como William Frawley (1984) no critican la tercera

lengua y no lo tratan como algo que deba corregirse mediante una mejor formación de traductores. Según Frawley, para bien o para mal, es la constatación de un hecho, un rasgo que caracteriza y permite identificar la traducciones (“the translation itself [...] is essentially a third code which arises out of the bilateral consideration of the matrix and target codes: it is, in a sense, a sub-code of each of the codes involved”).

Ambos autores defienden que las traducciones se pueden identificar por ciertos rasgos de uso lingüístico y características textuales. En cualquier caso, estos dos enfoques no chocan sino que simplemente abordan la cuestión desde aproximaciones diferentes (prescriptiva uno, descriptiva, el otro), aunque puedan solaparse en algún momento dependiendo de cómo se quiera definir ciertos términos como “calco” y “traducción literal”, o *doppiage* para el caso del doblaje en el cine y la televisión.

A diferencia de propuestas anteriores, la que aquí se presenta no es un rasgo exclusivo ni característico de la traducción ya que de hecho aparece también en textos que no son traducciones. La L3 es por tanto un rasgo distintivo de textos que no son puramente monolingües ni se ciñen a una sola variedad lingüística. Si L1 es la lengua principal de un texto de partida y L2 es la lengua correspondiente de su traducción o texto meta, entonces L3 indica la presencia de fragmentos de cualquier otra lengua tanto en el TP como el TM. Por ejemplo, en el caso de la versión catalana de *Fawlty Towers*, la lengua principal del TP, su L1, es el inglés, y la L2 del TM es el catalán. El español, que aparece tanto en el TP como en el TM tendrá la consideración de L3. No porque aparezca necesariamente en ambas versiones sino porque en cada caso por separado es una lengua diferente de L1 y de L2, respectivamente. Según este mismo planteamiento, se puede decir que un TP es la suma de su L1 y su L3 (por ejemplo, inglés y español para casi todo *Fawlty Towers*), mientras que el TM es la suma de L2 y L3 (catalán y español). Dicho de otra manera, $TP=L1+L3^{TP}$ and $TM=L2+L3^{TM}$. En este ejemplo, L3 es la misma lengua en cada lado de la ecuación, pero no tiene por qué ser así. L3 se define por cómo se distingue de la lengua principal del texto donde ambas aparecen. L3 del texto de partida es $L3^{TP}$; y L3 del texto meta es $L3^{TM}$. En algunos casos $L3^{TP}$ será la misma lengua que $L3^{TM}$, pero no siempre y mucho menos de manera obligatoria. Se puede establecer L3, sobre todo la literaria (ya sea escrita, oral o audiovisual), como un uso deliberado de un modo de expresión (es decir, recurrir a otra lengua o

variedad lingüística) que destaca del resto del texto, y esta definición incluye tanto a lenguas extranjeras como a dialectos, sociolectos e incluso lenguas especiales o variedades inventadas por el autor. El principal punto teórico de partida es la constatación de la presencia de otras lenguas en un texto, con lo cual le otorga un carácter multilingüe. Sin embargo, ya que supera el ámbito del presente trabajo definir fronteras nítidas entre lenguas y definir exactamente cómo se distingue una lengua de una variedad lingüística, parece más conveniente que nuestro enfoque pueda aportar un marco teórico útil para el análisis de textos de partida y sus traducciones que incluyan no solo diversas lenguas nacionales sino incluso para el caso que tuvieran diferentes dialectos, sociolectos e idiolectos, e incluso distintos discursos u otros recursos estilísticos que un autor pudiera haber incluido para establecer diferencias significativas en el tipo de expresión usado en ciertos fragmentos del texto o para ciertos personajes en el marco del conjunto de la obra. No disponemos todavía de suficientes estudios para afirmar que esto sea realmente así, solo apuntamos que el modelo podría ser útil para algunos análisis de diversidad lingüística desde la traductología.



Figura 1: ¿Hasta dónde hay que ir para cruzar la frontera lingüística?

5. Las variables de L3^{TP}

No es ningún secreto que las lenguas extranjeras y otras variedades lingüísticas son un recurso frecuente para la producción del humor. Además, se pone de relieve una de las muchas variables que hay que tener en cuenta a la hora de analizar la variación lingüística (L3) en cualquier texto, es decir, la función que pueda tener (si aceptamos el humor como función textual). En este apartado empezamos con el texto de partida ya que cualquier cosa que digamos sobre el TP es aplicable a las traducciones también, como textos que son. En otras palabras, las variables de L3^{TP} también son válidas para el análisis de L3TM, y por extensión, para cualquier texto independientemente de que vaya a traducirse o no. Una de las posibles funciones de que justifica o explica la presencia de L3 es, efectivamente, el humor. El razonamiento es que L3 es un elemento textual que puede cumplir funciones comunicativas y textuales igual que cualquier otro elemento textual, como puedan ser las metáforas, los nombres propios, los signos de puntuación, etc.

Podríamos querer saber, como teóricos o profesionales de la traducción, si el rasgo o la función textual, sea lo que fuere (por ejemplo, la caracterización de un personaje) solo se consigue adecuadamente con la presencia de una L3 en concreto (es decir, por ejemplo, el español, y ninguna otra lengua), o si L3 pertenece a una serie de lenguas que comparten unos rasgos comunes (quizás el español, el italiano y otras lenguas romances), o si cualquier lengua diferente a la principal (L1/ L2) ya valdría (tanto el español como el swahili). Otra cuestión crucial para el análisis es establecer si la misma función se pudiera lograr por otros medios o elementos que no supusieran el uso de L3 para conseguir el mismo efecto o propósito. Por ejemplo, si L3 está presente por el humor que crea, la pregunta que hay que hacerse es: ¿Se podría conseguir el (mismo tipo de) humor mediante otro recurso estilístico que no fuera L3?

Existen diversas variables relacionadas con cómo L3 se relaciona con la lengua principal del texto. L3 puede tener una existencia real. Es decir, que tenga o haya tenido una comunidad de hablantes nativos, como sería el caso del español, el catalán o el latín). Por otra parte, L3 puede ser una lengua inventada, como sería el caso del nadsat en *La naranja mecánica*, o el klingon en *Star Trek*. Pero tanto si L3 es real o inventada igualmente tendremos que saber si es próximo o no a L1 a

efectos de la traducción del TP en que aparecen ambos. El nadsat es una mezcla de lenguas pero su base principal es el inglés. Podríamos decir que cuanto más fuerte es la base L1 de L3^{TP}, más probable será que L2 también será una base fuerte para L3TM, aunque eso depende también de cómo interacciona esta variable con las demás y la importancia relativa de cada una. El klingon de *Star Trek* tiene una base de L1 (inglés) mucho más débil que el nadsat de Anthony Burgess. Es posible, por el contrario, que cuanto más débil sea la base o la dependencia de L1 para la elaboración de L3^{TP}, menos dependerá L3TM de L2, lo que aumentaría la probabilidad de que se diera el caso de L3^{TP}=L3TM. De hecho, sería equiparable el caso de una lengua inventada sin base en L1 o L2 a una lengua real sin parentesco con ninguna de las dos, como podría ser una lengua igualmente exótica para el inglés y el castellano, como el chino.

Para el caso de que L3 fuera una lengua real, con una comunidad lingüística de hablantes nativos, encontramos variables importantes que ayudan a establecer la relación entre L1 y L2^{TP} o L2 y L3TM. Una L3 puede ser una lengua exótica y/o desconocida para la audiencia o público lector, o puede estar emparentado y/o resultar familiar. En *Fawlty Towers*, el español (L3TM) es más próximo al catalán (L2) y resulta más familiar para sus hablantes que al inglés (L1) cuando el mismo español es L3^{TP}. Muy ligado a las variables de proximidad y familiaridad son las de inteligibilidad e identidad asignable. Puede resultar importante que se entienda el significado de las palabras en L3, o por lo menos que se sepa de qué lengua se trata aunque no se sepa lo que está diciendo; o se pueda saber por pistas no verbales (gestos, situaciones, etc.). Puede que incluso no tenga realmente sentido lo que se está hablando o que no sea informativo de nada. En el caso del humor del absurdo, por ejemplo, cambia todo el planteamiento de lo que tiene o no sentido y cómo debe interpretarse.

En ocasiones L3 no es más que ruido de fondo para dar ambiente y contexto. Si el segmento L3 es realmente informativo pero no se puede esperar que resulte comprensible para el público (ya sea del TP o del TM), surge una nueva variable que es si aparece traducido de alguna manera (por ejemplo, en el film inglés *The Battle of Britain*, los discursos en L3-alemán venían acompañados de subtítulos en L1-inglés). Una variable que podría representarse en una escala, como una cuestión de grado es hasta qué punto la L3 se representa fielmente. Probablemente las representaciones guionadas y literarias de la lengua

oral no correspondan casi nunca con precisión sociolingüística a cómo habla la gente en su vida real debido a las restricciones de espacio y los objetivos retóricos de la obra, pero a veces resulta importante realizar un esfuerzo por no alejarse mucho de una oralidad real, y en otras ocasiones existe una intencionalidad clara en la dirección opuesta, o simplemente no resulta prioritario reflejar ciertos aspectos de la realidad. Por ejemplo, los fragmentos de italiano-L3^{TP} que se oyen en la película *A Fish Called Wanda* no son otra cosa que un italiano de pega, un pseudo-italiano, y en este caso, así es, además, como se pretende que lo perciba el público. La variable de la visibilidad también se puede considerar una cuestión de grado. Es decir, L3 se vuelve más o menos visible según sea más o menos difícil distinguirlo de la lengua principal del texto, ya sea porque las dos lenguas son demasiado parecidos o porque se refleja con muy pocas marcas. Puede que se encuentre a faltar algo la L3 (lo que puede ser importante para L3TM si L3^{TP} era más visible) pero gane visibilidad por técnicas compensatorias, como pueden ser: las lingüísticas (p.ej. léxico L1/L2 extraño), las paralingüísticas (p.ej. tipo de voz o manera de hablar), las no verbales (p.ej. el extranjero se identifica por su aspecto o gestos).

L3 debe ser una lengua secundaria o minoritaria dentro de su texto, y podría haber más de una L3, igual que puede haber más de una lengua principal. Éste último sería el caso de un texto realmente bilingüe o multilingüe, para el que se esperara que el lector o espectador supiera dos o más lenguas para poder apreciar y entender el texto plenamente.

Hay ocasiones en las que lo que importa (es decir, lo que es gracioso para el caso de la comedia) no es la presencia de esta o aquella lengua sino el acto de comunicarse entre lenguas o culturas distintas, o veces, el hecho de fracasar en el intento, que también se da. Dicho de otro modo, la fuente principal del humor (o del drama) es una escena de traducción o interpretación (lo que podríamos llamar traducción intratextual). No faltan ejemplos ilustrativos de este recurso y resulta fácil citar el caso de *Lost in Translation* ya que el título es de lo más explícito. La presencia de una tercera lengua puede limitarse a la función de expresar (metafóricamente, o no) la dificultad de hacerse entender entre seres humanos.

6. Resumen de las variables para L3

- 1.1 L3 inventada
 - 1.1.1 (fuertemente) basado en L1 (p.ej. nadsat en *A Clockwork Orange*)
 - 1.1.2 No (fuertemente) basado en L1 (p.ej. klingon en *Star Trek*)
- 1.2 L3 existe (lenguas vivas) o existió (p.ej. latín)
 - 1.2.1 fiel representación del habla real (p.ej. italiano, catalán, ruso)
 - 1.2.2 pseudo-lengua (p.ej. italiano fingido en *A Fish Called Wanda*)
- 2.1 Coincide con L2 (es decir, $L3^{TP}=L2$)
- 2.2 No es L2 (o sea, $L3^{ST}\neq L2$)
- 3.1 Lengua exótica o desconocida (p.ej. japonés en occidente en *Lost in Translation*)
- 3.2 Lengua próxima o conocida (p.ej. francés o latín para nativos del inglés, al menos en parte y no para todos)
- 4.1 L3 vehicula un mensaje comprensible
- 4.2 L3 no resulta inteligible
 - 4.2.1 El público es capaz de saber por lo menos de qué lengua se trata
 - 4.2.2 L3 no es ni siquiera identificable
- 5.1 L3 comunica información
 - 5.1.1 acompañada de una traducción (p.ej. subtitulada)
 - 5.1.2 sin traducción
- 5.2 L3 en verdad no comunica información
- 6.1 L3 (casi) no se diferencia de la lengua principal del texto, es invisible.
- 6.2 L3 no está presente como tal, se representa por estrategias alternativas: lingüísticas (p.ej. léxico especial); paralingüísticas (p.ej. en la voz); no verbales (p.ej. se caracteriza al extranjero por su aspecto o ademanes).

7. Combinaciones lingüísticas de L3TM

Lukas Bleichenbacher (2008) habla de una lengua principal y de cómo se representan otras lenguas según toda una serie de variables, tales como si el hablante se encuentra en su propio país o está en el extranjero, si la lengua se reproduce o se sustituye, cuántas lenguas intervienen, si las hablan hombres o mujeres, los buenos o los malos, si hay comprensión mutua, etc. Todas estas variables deben examinarse para determinar la importancia de cada una y cómo se relacionan entre sí. La mayoría tiene que ver con objetivos fijados por el autor por lo que forman parte de un análisis interpretativo y textual.

Me centraré principalmente en las combinaciones lingüísticas, y, como ya se ha dicho antes, en las relaciones entre tipos de L3 y de humor. Basta decir en este punto que la idea de Bleichenbacher de multilingüismo sirve como inspiración ya que en realidad no versa sobre la traducción audiovisual entendido como el resultado de un proceso de doblaje o subtítulo de toda una película de una lengua a otra para un nuevo público residente en otro entorno cultural. Ello nos obliga a proponer una distinción entre la traducción *intertextual* (la de los traductores profesionales del mundo real) y la traducción *intratextual*. Esta última forma de traducción se usa aquí para referirnos a operaciones de trasvase lingüístico que se dan dentro de un texto y previstos así por el autor del mismo texto, como en aquellas escenas en las que un personaje trabaja como intérprete (p.ej. la película *The Interpreter*). El concepto de traducción *intratextual* incluye una imagen de la traducción representado en una obra de ficción (una novela o una película), y otros casos en los que una parte del texto se traduce dentro del mismo texto por el mismo autor. La traducción *intertextual*, por contraste, se corresponde con el trabajo realizado por traductores e intérpretes. L3^{TP} puede traducirse intratextualmente de manera que se ajuste a lo que se suele entender por traducción para que lo pueda entender el público que domina L1, o si no (entre otras opciones) el segmento que está en L3 puede sufrir una descarada manipulación con vistas a producir humor si se puede confiar en que el lector o espectador será capaz de entender las palabras del L3, o por lo menos detectar y apreciar la manipulación.

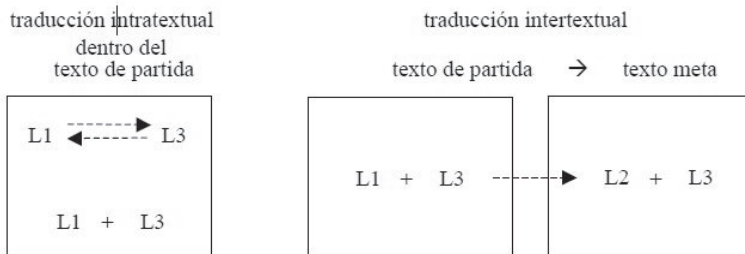


Figura 2: Traducción *intratextual* vs. traducción *intertextual*.

Hasta ahora hemos visto variables que afectan la naturaleza de L3 y el concepto de traducción intratextual. Ahora estamos en disposición de ver combinaciones posibles entre las lenguas L1, L2, y L3. En primer lugar, si consideramos L1 (o L2) como la lengua que lleva el mayor peso de un texto (o su traducción), entonces habrá que admitir que un texto que reparte el peso entre dos o más lenguas constituiría un caso de presencia simultánea de más de una lengua L1. Lo mismo se puede decir de L3 y la posibilidad de que haya dos o varias lenguas que aparezcan en fragmentos cortos del texto.

No es motivo ni objetivo del presente estudio resolver toda la cuestión de definir fronteras nítidas e inequívocas entre lenguas. ¿Dónde acaba una lengua y empieza otra dentro de un texto o un mapa sociolingüístico? No es una pregunta para responder aquí. Para lo que nos interesa aquí, para lo que le interesa al traductólogo, depende en todo caso del criterio o de la interpretación que le quiere dar el traductor al texto y del tipo de encargo que quiera cumplir. Lo que queremos decir con esto es que una cierta lengua (p.ej. inglés) o una variante lingüística (p.ej. cockney, RP, argot afroamericano, inglés académico, etc.) se define como L1 y el resto del texto se analiza según su distancia con respecto del estándar del L1 en términos de alguna variación lingüística (figura 1). Así pues, aunque la localización de L3 a menudo no presenta ningún tipo de problema, hay veces en que puede depender más de la interpretación (del traductor o del investigador) de las funciones textuales y la intencionalidad del autor. De ser así, L3 puede ser un concepto útil para tratar con idiolectos, dialectos, sociolectos, registros y estilos diversos como problemas de traducción. Se puede decidir si una lengua es L3 o no según el conocimiento lingüístico del destinatario. En

otras ocasiones un autor puede querer usar L3 solo mientras suponga que el público lo va a entender, pero que esa circunstancia no comprometiera su estatus como L3. Un ejemplo de lo que decimos lo podemos encontrar en los préstamos lingüísticos. Muchas lenguas toman prestadas palabras y expresiones de otros idiomas. Al cabo del tiempo se incorporan al léxico de la lengua receptora, y acaban siendo parte de esa lengua. Cuando tales expresiones y palabras aparecen en los textos será a criterio del lector o del traductor interpretar estas palabras como L3 o L1, ya que ambas posibilidades son factibles. No importa realmente si el nadsat (o unas palabras en francés, véase variable 3.2) se ven como una lengua separada del inglés o una variante dentro de él, o un componente del estilo del autor. Lo único que podemos decir es que tomará la consideración de L3 si así lo interpreta el traductor. L3 puede destacar del resto del texto por su carácter foráneo, inventado o estilístico, o una mezcla de todo. A medida que una expresión lingüística de un autor (o traductor) se vuelva menos familiar, menos inteligible, o más propia de otra comunidad lingüística, más cerca estará de cruzar la línea de demarca la zona L3 (figura 1). En este sentido, L3 se puede ver como un problema de traducción como muchos otros (metáforas, nombres propios, bromas, ironía, etc.). La primera condición es que el traductor lo establezca como un problema definido en esos términos. Por ejemplo, tiene que decidir el traductor si la palabra sombrero en un texto inglés-L1 se debe interpretar como parte del léxico inglés (un préstamo del castellano) o si es una palabra española-L3 insertado en el texto de partida. Una vez acabada la fase de definición del problema, entonces podemos pasar a explorar los tipos de soluciones y su relación con el problema tal como lo definió el traductor, o cómo cree el investigador que el traductor lo planteó.

A lo largo de la serie *'Allo 'Allo* aparecen múltiples L3. Lo curioso de este caso es que en realidad no se habla ninguna lengua extranjera. Todas las L3 se representan o fingen a través del propio inglés con variantes estilísticas y recursos retóricos. Aún más curioso es el hecho de que la supuesta L1 (inglés británico estándar) aparece de manera más latente que realmente presente. Es decir, todos los personajes hablan algún tipo de inglés, a la vez que ningún personaje habla nada parecido a la norma de uso más próximo al público destinatario (que uno pensaría que sería lo que comúnmente se espera que sea el criterio para fijar L1).

Para que un traductor decida (o para que un investigador descubra) cuál es la naturaleza del L3TM al que se enfrenta es importante tener una

visión clara de cómo se relacionan L1, L2 y L3^{TP} entre sí. Un caso especialmente complicado se da cuando resulta ser que L3^{TP} es la misma lengua que L2. Esta combinación se da con frecuencia en traducciones del inglés al español, a la vista, por ejemplo, de la creciente importancia de esta última lengua en los EEUU, tanto en literatura escrita como en producciones audiovisuales. Se da este caso también en la serie *Fawlty Towers*, al traducir para un público hispanohablante el personaje de Manuel y otros personajes que se dirigen a él, en la versión inglesa, en español. Lo que tenga de foráneo el español para el primer público destinatario, de habla inglesa, ya no lo será para el público español destinatarios del TM, si exceptuamos lo que pueda resultarles novedoso en cuanto al estereotipo para los británicos de la españolidad. En el caso que nos ocupa, si reproducimos sin tocar la L3 (L3^{TP}=L3TM), entonces L3TM simplemente desaparece como tal. Pierde su condición de L3 ya que se daría una coincidencia total entre L2 y L3TM y no se podrían distinguir una de la otra. Cuando se tradujo *Fawlty Towers* al catalán aparecieron otras combinaciones. Para la versión catalana, si se reproduce (repite) L3-español sin más, no pierde su estatus ni visibilidad, pero ciertas dinámicas en los actos de habla son difíciles de sostener dado que entre el público catalán sería casi imposible encontrar a alguien que no tuviera un conocimiento rudimentario suficiente del castellano para seguir tranquilamente los enunciados españoles de este programa. Esto demuestra que otra consideración importante es saber medir la distancia entre L1 y L3^{TP}, entre L1 y L2, y entre L3^{TP} y L2. Muy próximas y parecidas, conocidas, exóticas, desconocidas, etc. Todas éstas son importantes variables y características de L1, L2 y L3 según cada público destinatario (variables, 3.1 y 3.2). Las variables para L3 en la traducción son las mismas que para el texto de partida, solo que aplicadas y adaptadas al caso de un texto meta y su L2. Habiendo presentado las variables para L3 ahora podemos centrar nuestra atención en la visibilidad y las coincidencias de L3 con la(s) lengua(s) que la rodea(n), siguiendo los puntos A–D que aparecen a continuación y que se reflejan gráficamente en la figura 3.

Coincidencia entre L3TM y L2, de manera que son la misma lengua (aunque no sean las mismas palabras). Esta coincidencia L3TM=L2 puede darse porque L3^{TP} es la misma lengua que L2 (variable 2.1). Si no hay estrategias de compensación, L3 pierde su visibilidad, y, en consecuencia, desaparece. Una tendencia general de la traducción es que

los textos meta se vean estandarizados lingüísticamente y más homogéneos, y una parte de esta dinámica es que L3 pierda visibilidad parcial o totalmente con independencia de cuáles sean las relaciones entre L1, L2 y L3 y sus características. Una aclaración importante es que el uso del signo igual (=) para indicar que coincide L3 con L2 no debe interpretarse para dar por supuesto que las palabras tengan que ser necesariamente las mismas, también. Por lo tanto, se puede pensar en un tipo de solución para la traducción que retenga la misma L3 ($L3^{TP}=L3^{TM}$) pero cambie las palabras, posiblemente para respetar otras variables, como la familiaridad o los estereotipos asociados a determinadas L3 para aquellos casos en los que el traductor cree que diferentes públicos destinatarios conocen palabras L3 diferentes o que el mismo estereotipo se basa en palabras diferentes. Este punto se podría ver como un caso de las variables 6.1 y 6.2. Casos previsibles incluirían: (i) invisibilidad total de la variación lingüística, o bien mediante la traducción de las palabras de $L3^{TP}$ a L2, o mediante la omisión de los fragmentos en las que hay $L3^{TP}$; o (ii) el recurso de la técnica de la compensación mediante alguna variante poco frecuente de L2 o por la creación de un idiolecto.

Se puede dar el caso de $L3^{TM}=L1$, que se da cuando se decide cambiar $L3^{TP}$ por la razón que sea. Se podría recurrir a L1 como $L3^{TM}$ precisamente porque es la lengua del texto de partida (como una especie de ironía u otro recurso si es que $L3^{TP}$ coincide casualmente con L2) o simplemente porque la elección concreta de L3 realmente no importa (o hay unos cuantos de dónde escoger) y L1 es un recurso fácil y produce una relación más estrecha con el texto de partida. Claro que pueden aparecer segmentos textuales en L3 en cualquier traducción mediante la simple operación de transcribir sin más palabras del texto de partida. Para este caso resulta especialmente pertinente recordar las variables 3.1, 4.1, y 5.1 (exotismo, facilidad de comprensión, y contenido con información).

El caso de que la $L3^{TM}$ coincide con $L3^{TP}$ y es discernible de L2. Según esta combinación, L3 conserva su estatus y su visibilidad. Este es el caso de la lengua española en *Fawlty Towers* en su versión doblada al catalán, aunque vemos que aún preservándose el estatus y la visibilidad de L3 eso no garantiza que el efecto de L3 en cada caso (TP y TM) vaya a ser el mismo. El español ibérico se cambia a español mejicano en el TM de la serie para la cadena televisa catalana, pero eso no afecta para nada todo lo que se ha dicho hasta ahora, ya que el español mejicano del

doblaje se usa con el único propósito de cambiar el lugar de nacimiento del personaje, pero no para cambiar de L3. Para este punto C, el efecto de mantener $L3^{TP}$ sin cambiar en la traducción puede afectar aquellas variables que puedan cambiar en sintonía con el cambio de contexto $L1 \rightarrow L2$, es decir, un público con otra lengua propia, además de otro grado de conocimiento de lenguas extranjeras, y otros prejuicios y estereotipos, etc.

$L3^{TM}$ podría ser una lengua que no coincide con L1, ni L2 ni $L3^{TP}$. La traducción supone cambiar ciertas cosas para conservar otras (más o menos) igual. Así pues, el traductor podría tomar la decisión de que la mejor manera de reflejar ciertos rasgos de la relación entre L1 y $L3^{TP}$ se consigue combinando L2 con una $L3^{TM}$ que precisamente no coincide con $L3^{TP}$. Si L1 y $L3^{TP}$ están estrechamente relacionados, y al público destinatario del texto de partida $L3^{TP}$ le resulta una lengua familiar (p.ej. que L1 sea catalán y L3 español, según variable 3.2), y si ese mismo TP debe traducirse al chino (variable 3.1), por poner un ejemplo, puede ser muy comprensible cambiar $L3^{TP}$ (español) a un dialecto distinto del chino para hacer el papel de $L3^{TM}$. La versión española de *Fawlty Towers* cambia el español de Manuel ($L3^{TP}$) a italiano ($L3^{TM}$) y el español deficiente del Sr Fawlty a una mezcla casi surrealista de español, francés e italiano. A veces el problema del humor surrealista o del absurdo reside en que el traductor lo interpreta como que “todo (o cualquier cosa) vale” y se corre el riesgo de perder una lógica subyacente, que entre otras cosas ayuda a “dar sentido” al propio humor. La motivación por escoger una lengua totalmente distinta podría consistir en un compendio de todas las variables arriba mencionadas, aunque no todas a la vez.

Si el segmento textual donde aparece $L3^{TP}$ simplemente se omite en el texto meta, se elimina, o se silencia, para el caso del doblaje, entonces L3 no tendrá palabras que la reflejen. Se puede dar este caso cuando hay personajes hablando L3 en segundo o tercer plano, para dar color local a una escena. Si todos los demás enunciados son L2, entonces el resultado es de $L1+L3 \rightarrow L2$ para $TP \rightarrow TM$, similar al primer caso (punto A mencionado antes, y letra A de la figura 3, basado en Zabalbeascoa, 2004).

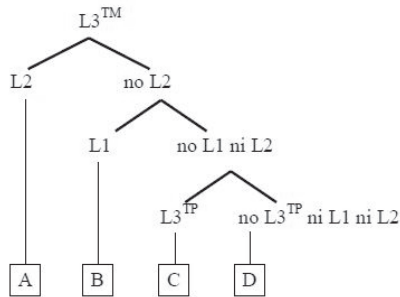


Figura 3: Distribución de tipos de soluciones para L3TM según las lenguas.

Si un texto es la suma de sus diversas lenguas ($L1+L3^{TP}$), entonces se puede analizar una traducción según el tratamiento dado a cada una de estas lenguas en el texto meta ($L2+L3^{TM}$). Veamos por separado las operaciones que se pueden realizar sobre L1, primero, y a continuación lo que se puede hacer con $L3^{TP}$. Para ello recurriré a la propuesta de Delabastita (1993: 39) para tipos de soluciones (es decir, eliminar, sustituir, repetir, añadir y permutar, basados en la retórica clásica), dada la solidez de su base en los estudios descriptivos, a diferencia de modelos más prescriptivos de las estrategias de traducción, a los que les falta coherencia taxonómica y tienen sus raíces en la lingüística comparativa más que en la práctica de traducir. Por lo tanto, para abordar segmentos del TP en traducción tenemos las siguientes opciones para L1 tal y como aparecen en cuatro categorías, a continuación (puntos 1 a 4). Para cada caso, únicamente nos interesa establecer el segmento correspondiente en el TM, su estatus como L3, y algunos de los posibles efectos o resultados.

- 1 Eliminar/omitir el segmento de L1. El resultado sería un segmento vacío de $L3^{TM}$, y tampoco tendría ninguna presencia, o estatus, en la traducción. Si se aplica esta operación de supresión sobre elementos “difíciles” (peculiaridades expresivas) del TP el resultado será una neutralización de las mismas en el TM.
- 2 Sustituir el segmento L1 por uno en L2. Esta operación corresponde a grandes rasgos a lo que Jakobson llama traducción propiamente dicha, o traducción interlingüística y lo que mucha gente considera tradicionalmente como traducción. No hay ninguna presencia ni estatus de L3, pero el contexto de esta propuesta teórica nos permite ahora ver mejor que $L1 \rightarrow L2$ no se trata más que de una opción,

entre varias combinaciones posibles, lo cual ya constituye un avance teórico.

- 3 Repetir el segmento $L1^{TP}$ en el TM como $L1^{TM}$. El segmento $L3$ surge de $L3^{TM}=L1^{TP}$. Se podría decir que el rasgo de $L3$ se “añade” en la traducción en los casos para los que no hay no segmento $L3^{TP}$ correspondiente. Por lo tanto, $L3^{TM}$ se crea al transcribir o transliterar en el texto meta palabras o expresiones que estaban en $L1$.
- 4 Permutar o sustituir $L1$ por una $L3^{TM}$ que es distinta a $L1$ y a $L2$, en cuyo caso el segmento $L3$ y su estatus se “añade”, no con una repetición mecánica de las palabras del TP, sino por una intervención (manipulación/creación) muy clara por parte del traductor usando como recurso la combinación de distintas lenguas. Un resultado de esta práctica sería lo que Delabastita llama exotización, que se puede usar como una operación de compensación para aquellos casos en los que un segmento diferente de $L3^{TP}$ pierde su estatus en un sitio para recuperarlo en otra parte del TM. Por ejemplo, en *Fawlty Towers*, cuando el Sr Fawlty usa inglés en el texto de partida al intentar hacerse entender con su empleado español, Manuel, a veces la intervención correspondiente del doblaje es en francés para mostrar su incapacidad para hablar italiano (dado que la identidad de Manuel se ha cambiado por Paolo, de Nápoles). En el doblaje al catalán no se cambia ni su nombre ni su lengua materna, pero sí su lugar de procedencia y por consiguiente su dialecto (y las canciones que canta).

Los puntos siguientes (5 a 8) cubren las operaciones sobre $L3^{TP}$; es decir, una lengua o más que no sean la(s) lengua(s) principal(es) que aparecen en un texto que ha de traducirse.

- 5 Eliminar el segmento $L3^{TP}$, lo que nos dejaría sin ningún segmento correspondiente y la posibilidad de $L3^{TM}$ se perdería, dando lugar a una mayor estandarización lingüística. Si el segmento en cuestión fuera de carácter humorístico también se produciría una pérdida de humor.
- 6 Repetir el segmento $L3^{TP}$, para producir $L3^{TM}$, para el caso de $L3^{TP} \neq L2$. El segmento es $L3^{TM} \neq L2$ con lo que se mantiene el estatus de $L3$. Aún así, y como ya se ha indicado, podría cambiar igualmente la función o la connotación de $L3$. Por ejemplo, ya que

la procedencia de Manuel se ha cambiado de Barcelona a Jalisco, esto se podría interpretar como un cierto temor a que el público catalán no apreciara como gracioso que un personaje bufón procediera de su ciudad más emblemática. Y dado que la lengua no cambia en este caso, se podría interpretar también que la presencia de una lengua y sus rasgos concretos no siempre son importantes en sí mismos sino por lo que representan, y si eso se puede representar de otras maneras que no sean mediante el uso de una lengua distinta tendremos una pista del tipo de compensación al que posiblemente podría recurrir el traductor.

- 7 Producir un segmento en L2, o bien mediante la sustitución de $L3^{TP}$ (para $L3^{TP} \neq L2$) por L2, o mediante la repetición de $L3^{TP}$ cuando coincida con L2. Con este tipo de operación L3 se vuelve invisible si no se activa algún tipo de compensación que transmita un cierto sabor a L3 mediante alguna estrategia dentro del ámbito lingüístico de la L2. Un ejemplo de este tipo de compensación podría ser el caso de unos personajes que comentan que ellos mismos u otros hablan en otra lengua aunque a efectos del espectador no sea así. El efecto resultante de este tipo de operación es la estandarización lingüística, ya sea con o sin compensación.
- 8 Cambiar $L3^{TP}$ por una $L3^{TM}$ que sea diferente a $L3^{TP}$ y a L2. Esto conlleva que el estatus de L3 se mantiene y que sea usado como un recurso para mantener la misma función o connotación, o algo equivalente. Este es el caso de L2-español en *Fawlty Towers* (*Hotel Fawlty*) que recurre al L3-italiano para Manuel (Paolo), e italiano y francés para el Sr. Fawlty.

8. Conclusión

A modo de conclusión, se puede decir que aunque podría considerarse que *Fawlty Towers* y *'Allo 'Allo* distan mucho de ser arte prestigioso, su estudio puede ser una fuente rica de reflexión teórica, y su investigación se halla en la intersección entre los estudios sobre la traducción, el humor y los audiovisuales como modo de comunicación y entretenimiento. Se espera que muchos de los hallazgos y propuestas del

presente estudio puedan arrojar algo de luz y aportar un marco teórico para otros textos, ya sea en el ámbito de la comedia audiovisual o en otros en los que se combinan lenguas diferentes y formas creativas de producción humorística, o incluso otros recursos retóricos. La traductología ha abandonado el prescriptivismo, al menos en el campo estrictamente teórico, así que lo que queda es simplemente aportar pistas e indicaciones sobre los rasgos y los factores que puedan merecer mayor atención tanto por parte de los teóricos como de los traductores profesionales. El impacto que creó *Fawlty Towers* causó que un hombre se paseara por La Rambla de Barcelona caracterizado como el personaje de Manuel. Claramente, su treta solo funcionaría con los turistas británicos ya que a los barceloneses les habían dicho que Manuel era de Jalisco, Méjico, así que debían pensar que el imitador se encontraba perdido.

Bibliografía

- 'Allo 'Allo!, David Croft and Jeremy Lloyd, BBC, 1982–1992.
- A Clockwork Orange*, dir. Stanley Kubrick, Warner Bros Pictures. 1971.
- A Fish Called Wanda*, dir. Charles Crichton, Metro-Goldwyn-Mayer Studios. 1988.
- Bleichenbacher, L. (2008). *Multilingualism in the Movies. Hollywood Characters and Their Language Choices*. Tübingen: Francke.
- Corrius, M. (2008). *Translating Multilingual Audiovisual Texts: Priorities and Restrictions, Implications and Applications*. Tesis doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Burgess, A. (1962). *A Clockwork Orange*. London: Heinemann.
- Delabastita, D. (1983). *There's a Double Tongue. An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay*. Amsterdam: Rodopi.
- (2002). A Great Feast of Languages. *The Translator*, 8, 2, 303–40.
- (2010). Language, Comedy and Translation in the BBC Sitcom 'Allo 'Allo!. In D. Chiaro (Ed.), *Translation, Humour and the Media* (Vol. 2, pp. 193–221). London: Continuum.
- Duff, A. (1989). *Translation*. Resource Books for Teachers, A. Maley (Ed.). Oxford: Oxford University Press.

- Fawlty Towers*, John Howard Davies, BBC, 1975–1979.
- Frawley, W. (1984). *Translation: Literary, Linguistic and Philosophical Perspectives*. Newark: University of Delaware Press.
- Holmes, J. (1988). The Name and Nature of Translation Studies. In R. van den Broeck (Ed.), *Translated! Papers on Literary Translation and Translation Studies* (pp. 67–79). Amsterdam: Rodopi.
- Jakobson, R. (1959). On Linguistic Aspects of Translation. In R. A. Brower (Ed.), *On Translation* (pp. 232–39). Cambridge: Harvard University Press.
- Lost in Translation*, dir. Sophia Coppola, Focus Features. 2003.
- Meylaerts, R. (2006). Heterolingualism in/and translation. How legitimate are the Other and his/her language? An introduction. *Target*, 18, 1, 1–15.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. Hemel Hempstead: Prentice Hall.
- Star Trek: The Motion Picture*, Robert Wise, Paramount Pictures. 1979.
- The Interpreter*, dir. Sydney Pollack, Universal Pictures. 2005.
- Toury, G. (1995). *Descriptive Translation Studies and Beyond*. Amsterdam: John Benjamins.
- Vinay, J.-P. & Darbelnet, J. (1957). *Stylistique comparée du français et de l'anglais*. Paris: Didier.
- Zabalbeascoa, P. (2004). Translating Non-Segmental Features of Textual Communication: the Case of Metaphor within a Binary-Branch Analysis. In G. Hansen, K. Malmkjaer & D. Gile (Eds.), *Claims, Changes and Challenges in Translation Studies* (pp. 99–111). Amsterdam: John Benjamins.
- (2005). Humor and Translation – an Interdiscipline. *Humor: International Journal of Humor Research*, 18, 2, 185–207.
- (2010). A Map and a Compass for Navigating through Translation. In M. Muñoz Calvo & C. Buesa Gómez (Eds.), *Translation and Cultural Identity: Selected Essays on Translation and Cross-Cultural Communication* (pp. 83–106). Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- (2012). Translating Heterolingual Audiovisual Humor. Beyond the Blinkers of Traditional Thinking. In: Muñoz-Basols, J. et al. (Eds.), *The Limits of Literary Translation: Expanding Frontiers in Iberian Languages* (pp. 317–338). Kassel: Reichenberger.

SECTION 1

HUMOUR AND CARTOONS

JUDIT MUDRICZKI

Audiovisual humour transfer strategies in the Italian, German and Hungarian dubbed versions of *Shrek the Halls*

1. Introduction

The *Shrek* series is undoubtedly one of the most successful animated comedies from the first decade of the twenty-first century. Not only did this production prove profitable with its global revenue of almost three billion American dollars, but it also won the first Oscar awarded for best animated feature in 2002 (Spencer *et al.*, 2011: 70). Besides its main character being one of the highest-grossing animated celebrities, *Shrek* is also an internationally recognized cultural product that has been dubbed into many languages. Studying all the parts of the series and their translation into foreign languages would definitely fall beyond the scope of this paper, therefore its topic is confined to the audiovisual transfer of humour in the Christmas special *Shrek the Halls* and its Italian (*Shrek-kati per le Feste*), German (*Oh, Du Shreckliche*) and Hungarian (*Shrekböl az angyal*) versions.

Unlike the previous *Shrek* films that were created for the movie screen, this Christmas special deliberately targets television audiences. The director, Gary Trousdale, admitted in an interview that his team intended to create a timeless classic with *Shrek the Halls* and for that reason they avoided elements of film parody which otherwise is a characteristic feature of the *Shrek* series: “We didn’t want to add anything to this holiday special that might make it seem dated a few years down the line. We’re genuinely hoping that *Shrek the Halls* can become a holiday perennial. Something that can air on ABC for at least the next 15 years”, he explained (Hill, 2007, para. 14). Although *Shrek the Halls* premiered in the United States in November 2007, a month later it was also broad-

cast as part of the Christmas schedule on numerous commercial channels all over Europe, including Canale 5 in Italy, and PRO7 in Germany. In Hungary, it has gained such popularity that the channel tv2 has broadcasted it as a regular part of its Christmas Eve prime time block every year since 2007, in this way fulfilling the director's expectations, even overseas.

What gives reasonable grounds to contrast the English original with the Italian, German and Hungarian dubbed versions is that the language transfer practices for television programmes translated into these languages show strong similarity. Native speakers of these three European languages are traditionally inclined to prefer lip-sync dubbing to voiceover or subtitling, as a 2007 report by the Media Consulting group found (2007: 68). This preference becomes indisputably sensible in the case of animated films predominantly meant to entertain children who may not have learned to read (Tveit, 2009: 96), a situation which is most likely true for a large portion of the *Shrek the Halls* audience sitting in front of television screens on Christmas Eve all around the world. What makes the three dubbed versions significantly different, however, is the various translation strategies that dubbing scriptwriters apply in order to localize its special festive humour.

In order to describe the translation strategies of Christmas-related humour in this animated comedy, the first part of this paper combines the terminology of two distinct theoretical approaches on audiovisual translation. It then illustrates their application in the Italian, German and Hungarian versions. This comparative approach is chosen for educational purposes, in order to promote cultural awareness and quality improvement in audiovisual translation.

2. Translation strategies, quality and audiovisual humour

Yves Gambier convincingly argues that, in studies on various fields of translation, the term strategy is often loosely defined and easily confused with methods or techniques (2008: 23). In this paper the term is used in a descriptive sense in accordance with Wolfgang Lörcher's (1991: 76) definition that sees translation strategy as "a potentially conscious proce-

ture for the solution of a problem which an individual is faced with when translating a text segment from one language into another". Due to its highly entertaining features, *Shrek the Halls* makes dubbing scriptwriters look for solutions to specific challenges that are mainly connected to Christmas-related humorous verbal and visual elements.

This paper is based on the assumption that studying and contrasting these strategies in different languages proves to be instructive not only for educators involved in training translators, but it may also call attention to the importance of quality assurance in the audiovisual field of intercultural mediation. Recently, several scholars have addressed various aspects of quality in screen translation (Chiaro, 2008, Schröter, 2003), but this topic is still regarded as a neglected field of study, which perhaps owes a lot to the fact that it is, to quote Rachele Antonini and Delia Chiaro (2009: 99), "an area in which quality control becomes extremely difficult due to the complexity of several semiotic systems functioning simultaneously". Even if objective, widely accepted, standard-setting measures do not exist for scriptwriters when the presence of humour is at stake, the audience's reaction in the form of laughter or the lack of it simplifies the question whether or not the applied translation strategy achieved its purpose. Obviously, it would be almost impossible to examine every single humorous element of *Shrek the Halls* and its dubbed versions, or to survey the target audiences' reactions. Therefore, the study question this paper raises concerns the translation of those culture-specific instances when in the English original the audiovisual representations of a Christmas pun – both the visually and the verbally expressed elements of humour related to the Christmas season – become plot carrying elements, and thus challenge the dubbing scriptwriters' skill for the high-quality transfer of the seemingly intercultural elements.

The wording of this question draws on the terminology used in two studies in particular, one describing the task of the audiovisual translator in details, and the other focussing on the complex nature of audiovisual humour. In a study discussing the semantic aspect of audiovisual translation, Georg Michael Luyken, Helen Reid, and Thomas Herbst emphasize that Audiovisual Language Transfer always incorporates an editorial element. They also claim that "the audiovisual Translator/Writer has to make editorial decisions all the time about omissions or consideration of the original text, and about new information that has to be inserted into it" (Luyken *et al.*, 1995: 269). In order to define this choice, they make a

clear distinction between “plot-carrying elements of meaning, and speech act or atmospheric elements of meaning” (Luyken *et al.*, 1995: 275). They insist that in order to achieve higher text quality, translators must, first of all, identify the plot carrying elements that must appear in the translated version, whereas in the case of the atmospheric elements, they have more freedom whether or not to include them (Luyken *et al.*, 1995: 276). In a separate but relevant study, Alessandra Rollo (2010: 97) claims that this choice also involves a great risk, since alongside modifying the source text, the translator may also distort or falsify the emotional level of the original dialogue, thus altering its function and betraying its essential meaning. In *Shrek the Halls* this risk becomes manifest in the potential loss of audiovisual humour in the dubbed versions.

The other scholarly work whose method and terminology proves to be useful and relevant to the study question raised above is Juan José Martínez-Sierra’s case study on the Spanish translation of the popular animated American TV series, *The Simpsons*. In his article, the author elaborates an already existing classification of jokes from the translator’s perspective and describes the following eight levels or elements of humour: community-and-institution, community-sense-of-humour, linguistic, visual, graphic, paralinguistic, sound and non-marked elements (Martínez-Sierra, 2006: 290–291).

The current paper is particularly interested in complex jokes based on the combination of at least two of the above mentioned elements, and more precisely on the combination of linguistic elements – based on linguistic features expressed both verbally and visually – and community-and-institution elements – referring to cultural or intertextual features tied to a particular culture –, which in *Shrek the Halls* are related to Christmas.

3. Translation Theory Applied

It seems reasonable to recall a scene from the film to exemplify how the theoretical findings discussed above promote the understanding of the complexity of editorial decisions that translators must make. The main character, Shrek, being absolutely clueless about how to celebrate

Christmas, goes to a bookstore and buys a step-by-step guide to help him with the preparations. This book becomes a central element not only of the scene but also of the movie plot, because the five steps it offers will be the guiding principle of the audiovisual narrative. When the cover of the book appears, the shop assistant is telling Shrek the following sentences off-screen.

I know all about Christmas. And I have just the book for you. Christmas for village idiots.

Io so tutto sul Natale e ho un libro che fa per Lei. Il Natale per le scimmie del villaggio. [I know everything about Christmas and have a book that will be good for you. Christmas for the monkeys of the village.]

Ich weiß alles über Weihnachten, und ich habe das richtige Buch für Sie. Weihnachten für Dorf Narren. [I know everything about Christmas and I have the right book for You. Christmas for the Village Fool.]

Van egy remek szakkönyv, pont az, ami magának kell. A karácsonyról fajankóknak. [I have a fine textbook exactly the one you need. Christmas for Numskulls.]

To apply Martínez-Sierra's classification of audiovisual jokes, the audience finds this scene entertaining as it comprises a linguistic element both visually and verbally marked, because the cover shows the picture of a village idiot to whom the lady implicitly compares Shrek, and also a community-and-institution element, because the celebration of Christmas is widely-known in the culture of the target audience. As for the dubbed versions, the German lines are a simple loan translation of the English original, and, to recall the wording of Luyken *et al.* (1995), the audiovisual translator does not need to make any editorial decisions in this case. The Italian version shows strong correspondence with the source text, but it replaces the word *idiot* with *monkey*, which conveniently fits the visual representation of the man on the cover that, to a certain extent, resembles a monkey. As for the Hungarian *fajankó*, it is a rarely used, slightly derogatory expression strongly associated with the language of fairy tales, and, to recall the terms used by Luyken *et al.* (1995), it adds a strong atmospheric element in the target text to the English original.

In what follows, this paper describes three main strategies that explain the problem-solving procedure that dubbing scriptwriters chose in *Shrek the Halls* while performing the intercultural mediation of Christ-

mas related humour. Instead of recalling the wording of earlier works on translation strategies, for instance the one based on the notions of substitution and replacement in the target language (Chiaro, 2006), or the classification used for the transfer of cultural elements (Tomaszkiewicz, 1993), I will introduce a new terminology that relies on the combination of the theoretical findings discussed above. This new terminology is applied only to Christmas-related audiovisual humour transfer and refers both to the extent of, and the manner in which, the source text challenges the dubbing scriptwriters' skills. Rather than question or challenge the others' validity, the new proposal intends to offer a classification to answer the study question raised above and to adequately describe the strategies in this particular case. These three strategies are called smooth, visual clue constrained and adaptive humour transfer, and will be discussed in detail below.

3.1. Smooth Humour Transfer

The first and least complicated strategy from which scriptwriters may benefit is when not only the linguistic and community-and-institution elements of humour but also the plot-carrying and atmospheric elements of the source text are transferred into the target text without the slightest modification.

This type of smooth intercultural transfer could be traced in a short scene in *Shrek the Halls* in which Gingerbread Man asks Gingerbread Angel the following question:

Did you hurt yourself when you fell out of heaven?

Ti sei fatto male quando sei caduto dal cielo? [Did you hurt yourself when you fell from heaven?]

Hast du dir wehgetan, als du vom Himmel gefallen bist? [Did you hurt yourself when you fell from heaven?]

Megütötted magad, mikor leestél a mennyből? [Did you hurt yourself when you fell from heaven?]

This scene is based on a pun that, on the one hand, functions as a well-known chat-up line that men say to women they meet for the first time

but find attractive, which explains the alluring expression on Gingerbread Man's face. On the other hand, it obviously recalls the commonplace notion that some angels from heaven visit people on earth at Christmas, a story narrated in many Christmas carols, such as the well-known song *From heaven high, oh, angels, come* and its German counterpart known as *Vom Himmel hoch, o Englein kommt*. This image also appears in many Italian songs, traditional and modern alike; to single out only two of them, the same idea is evoked in *Un angelo dal cielo* [An angel from the sky] by Luisa Zappa and Angelo Branduardi, as well as Nada's renown song from the 1980s, *Amore Disperato* [Desperate Love], starting with the words "*Sembra un angelo caduto dal cielo*" [He looks like an angel fallen from the sky]. This Christmas angel also recalls one of the most traditional Hungarian Christmas songs entitled *Mennyből az angyal*, i.e., an angel from heaven, echoed in the Hungarian title of *Shrek the Halls*, *Shrekből az angyal*, i.e., an angel from Shrek. As a matter of fact, the Hungarian title is an extremely smart choice based on semantic ambiguity. Besides the reference to the song, the Hungarian title may also refer to the underlying idea of the plot that shows how Shrek turns from a village idiot into the angel of Christmas. This conforms to the Hungarian audience's expectations, since traditionally it is the Angel, and not Santa Claus, that brings the Christmas presents.

3.2. Visual Clue Constrained Humour Transfer

The second type of translation strategy involves changes of verbal elements for the sake of the visually bound features or on-screen clues of the source text that obviously cannot be modified. But, as we will see, it also leads to some shift of reference even in the case of community-and-institution elements.

Towards the end of the film, the three pigs – that speak with a strong German accent – are portrayed lying under the blanket and having the following conversation:

So... we are pigs. Pigs in a blanket? Ja! Ja! So, this is funny, then? Ja? Ja, ja, this is funny! That is good.

Allora, siamo maiali. Maiali insaccati, ja? Ja. Ja. Allora, questo e' divertente, ja? Ja, ja. Ja, e' divertente. Ja, buon e' questa. [So we are pigs. Pig sausages, ja? Ja. Ja. So this is funny, ja? Ja, ja. Ja, it's funny. Ja, it's good.]

Also wir sind Schweine, Würstchen im Schlafrock, ja? Ja. Ja. Und das soll witzig sein, ja? Ja, ja. Ja, das ist witzig! [So we are pigs. Pig sausage rolls, ja? Ja. Ja. And this is supposed to be funny, ja? Ja, ja. Ja, it is funny.]

Akkor mi most húzzuk a lóbört, ja? Ja! Ja! Pedig malacok vagyunk, ja? Ja! Ez vicces, ja! Ja! Ja, ez jó poén! [So we're pulling the horse's skin, ja? Ja. Ja. But we're pigs, ja? Ja. It's funny, ja! Ja! Ja, it's good fun.]

In English-speaking countries the phrase *pigs in blankets* refers to a particular type of food that is an essential part of Christmas dinners. German people also know and like this food that they call *Würstchen im Schlafrock*. This provided the German scriptwriter with the opportunity of a smooth humour transfer, without the need for any editorial changes. Although the Italian *maiali insaccati* perfectly expresses this reference to food, this particular type of food is not a central element of Christmas dinners and thus this feature shifts the Christmas reference into the culinary direction. Finally, in the Hungarian version, this reference to the Christmas dinner completely disappears and is replaced by a pun based on the action of sleeping – thus moving over to an atmospheric element. When in the Hungarian version the pig says that they are, in a literal translation, “pulling the horse’s skin”, it serves a reference to a colloquial expression for sleeping, and the source of humour in this utterance comes from the fact that pigs and not horses are shown on the screen.

3.3. Adaptive Humour Transfer

The third translation strategy concerns those cases when all the above mentioned elements of the source text undergo an extensive editorial process due to both visual and verbal constraints. In the process of translation, some of the humorous elements disappear, but at the same time some new elements are added to the target text, which may even increase the humorous quality of the original. The scene whose dubbing provides excellent examples for the complexity of this transfer is related to the last step defined in the Christmas for Village Idiots guide as the telling of the Christmas story. In *Shrek the Halls*, four different characters tell their

own Christmas stories, imitating the rhyming couplets of Clement C. Moore's poem *'Twas the Night before Christmas*. References to this poem have an inextricable socio-cultural value, as the recitation of these couplets to their children is traditionally perceived by many English-speaking families as an integral part of the Christmas Eve celebrations. When the director claims that he would like to see *Shrek the Halls* become a holiday perennial, this is perhaps what he imagined.

On 23 December 1823, when the poem was first published anonymously in the American newspaper *Sentinel* (under the title *A Visit from St. Nicholas*), nobody imagined that it would completely transform the image of Santa Claus. It was this Christmas story that portrayed him for the first time as a merry and chubby old man with red cheeks and a white beard who rides his sleigh drawn by eight tiny reindeers and goes down the chimney to fill the stockings with gifts on Christmas Eve (Oklesen *et al.*, 2000: 18). Since this description becomes important in *Shrek the Halls*, it is worth recalling Clement C. Moore's words that describe Santa Claus as follows:

He was dressed all in fur, from his head to his foot,
 And his clothes were all tarnished with ashes and soot.
 A bundle of Toys he had flung on his back,
 And he looked like a peddler, just opening his pack.
 His eyes – how they twinkled! his dimples how merry!
 His cheeks were like roses, his nose like a cherry!
 His droll little mouth was drawn up like a bow,
 And the beard of his chin was as white as the snow (1998: 17).

For the illustration of the complexity of the adaptive language transfer strategy – based on the fact that the visual and verbal elements of the original are themselves the audiovisual adaptations of a particular text that is central to the Christmas holidays in the source culture –, the recitation of the couplets by the character Pussy and its dubbed versions, provides the best example.

This Santa was suave and was nothing like that!
 The Santa I know was a hot Latin cat.
 He dressed all in fur from his head to his paws.
 And he stood there heroic, a real Santa... Claws.
 Red are his boots. And so is his cape.
 His sword is a thing that tastes like crab cake.

He wears a fine belt and a leather cravat.
And there is a cute fuzzy thing which hangs down from his hat.

*Questo Babbo era gentile, non come quel signorino,
Il Babbo che conosco era un focoso micione latino.
Era vestito di pelliccia, non c'era l'uguale,
Fiero come un eroe, Un vero Babbo Fatale!
Rossi gli stivali, e anche il mantello!
La sua spada era un bastone che sapeva di nasello.
Ha una bella cintura ed un cravattino azzimato,
ed un cosino gonfio gli penzola dal cappello di matto.*
[This Santa was kind, not like that young gentleman,
The Santa I know was a fiery Latin cat.
He had a fur coat that had no equal
Proud as a hero, a real Santa Fatale.
His boots were red and even his cloak.
His sword was a stick that tasted like hake.
He had a nice belt and a dapper bow tie,
and a swollen little thing dangling from the crazy hat.]

*Dieser Santa Claus war gewitzt, er war richtig gut
Er war ein ganz scharfer Kater, in ihm floss spanisches Blut.
Mit seinem Katzenfell Kleid konnte er allen gefallen
Stand da wie ein Held mit spitzen Santa-Krallen
Wie seine Stiefel – war rot auch sein Umhang!
Sein Schwert schmeckte nach Fisch, und vor nichts war ihm Bange
Er trug einen Gürtel und eine Fliege aus Leder
Von seinem Hut hängt ein niedliches, pelziges Bommel hernieder.*
[This Santa Claus was witty, he was really good
He was a very sharp cat with Spanish blood flowing in him.
With his cat fur dress he could please everyone.
He stood like a hero with sharp Santa claws.
As his boots – red was also his cloak!
His sword tasted like fish and he had nothing to worry about.
He wore a leather belt and a bow tie.
From his hat a cute furry bobble hangs down.]

*A modora sima, mint egy női kacsó,
ez a Mikulás egy dögös, latin macsó.
Ünnepi bundája szőrmével kivarvva,
Fényesre volt fenne karácsonyi karma.
Piros a csizmája, veres a palástja,
Kardja olyan ízű, mint a ráksaláta.
Nagyon csinos öve és krovákja volt,
A kalapjáról pedig lógott egy cuki bojt.*

[His manners were smooth like a lady's hand,
 this Santa Claus was like a cool, Latin macho.
 His Christmas coat was decorated with fur,
 his claws were shiny and polished for Christmas.
 His boots were red and his coat is crimson,
 his sword tasted like crab salad.
 He had a nice belt and cravat,
 and a cute tassel was hanging from his hat.]

In Pussy's version, it is the second couplet that clearly recalls the words of the traditional Moore poem portraying Santa Claus as "dressed all in fur, from his head to his foot", which Pussy "catifies" as "dressed all in fur, from his head to his paws". This pun and the verbal echo of the traditional poem get completely lost in the Italian, German, and Hungarian versions. Indeed, the adapted versions treat the original audiovisual source as if it was void of these adaptive features of the Christmas poem, since the poem has no relevance in the target cultures. Nevertheless, it is not only the loss of this intertextual reference that demands an adaptive language transfer strategy, but also the body language of the character, since it visually emphasizes the main focus of his verbal expression that dubbing scriptwriters need to consider. When uttering the word *heroic*, Pussy stamps his foot and this movement marks the significance of the word itself. The German and Italian versions keep this emphasis as well as coherence of the verbal and visual elements by translating *heroic* as *Held* and *eroe*. On the other hand, these features completely disappear in the Hungarian version. But perhaps the greatest challenge in translating this couplet is the pun based on the rhyming jingle of the words *paws-claws*, the latter of which echoes in the name *Santa Claws*. The rhyme provides a direct verbal allusion to the central character of this scene as Pussy appears on screen dressed up in a Santa Claus costume. Moreover, the *claws-Claus* pun receives some visual emphasis as Pussy even carves the letter S in a Zorro-like style onto the wood behind him, which stands as a visually marked community-and-institutions element. For the translator this visual clue is a strong verbal constraint since the letter stands as the initial of the character's name (Santa) whose cultural counterparts in the target languages do not start with the same letter. The initials of the Italian *Babbo Natale*, the German *Weihnachtsmann*, or the Hungarian *Mikulás* do not correspond to the visually bound element on which this pun relies. In this respect the German scriptwriter had to make

the fewest editorial changes, since the word *Santa* is used in German as an informal reference to *Weihnachtsmann*. The effect is intensified by the addition of an atmospheric element in the German text in which the character of Pussy adopts a strong Spanish accent full of hissing and lisping sounds that the alliterations of the words *Stachte – spitzen – Santa* in this line clearly signal. Although the Italian and Hungarian characters do not speak with a foreign accent, they bear some Spanish features that fit the presentation of the passionate, macho-like character in Pussy's story. For instance, while naming the character, the Italian scriptwriter did not keep the reference to claws but, for the sake of the rhyme constraint, replaced it with *Babbo Fatale* a pun that recalls *Babbo Natale* and which eventually intensifies the Christmas-related features of the scene by adding a new community-and-institutions element. In the Hungarian version the "claws–Claus" pun disappears, but both the Christmas and the body-part reference remain, thus strengthening the correspondence between the verbal and visual elements. Moreover, in order to reach a more complex entertaining quality, in the Hungarian version the word *Sirály* is added to the English source text. This word, which in contemporary slang means "cool", is uttered by one of the characters off-screen as an enthusiastic remark. In fact, this utterance does not appear in the original at all, although the English dialogue list prepared for dubbing scriptwriters with translation notes makes the remark at this point that "Puss can quietly voice over Santa timed to the effect/music – to be determined" (Speier, 2012: 2). Yet no verbal utterance was not written in the Hungarian dubbing script either. According to Dávid Speier, the scriptwriter who wrote the Hungarian dialogue list, the word *Sirály* must have been added in the studio while recording the Hungarian sound track upon the director István Csörögi's request, or it might have been a spontaneous reaction by Roland Selmeczi, the actor voicing Pussy's poem (Speier, 2012). As this addition exemplifies, the process of dubbing is eventually based on the complex and integrated method of teamwork, which may also refine the description of what was called the adaptive humour transfer strategy.

4. Conclusion

When translating humour, the editorial changes that dubbing script writers make have a decisive influence on the entertaining quality of the audiovisual product in the target culture. In order to show some creative solutions, this paper contrasted different target language versions of the same product, focusing on the translation of Christmas-related, plot carrying elements in *Shrek the Halls*. The description of the translators' editorial processes relied on two theoretical works, one of which discusses the audiovisual translators' editorial task, and the other provides a classification of audiovisual humorous elements. The combination of the terminology in these works resulted in a new classification of three humour transfer strategies labelled in this paper as smooth, visual clue constrained, and adaptive humour transfer.

Due to space limitation the paper provided only one example for each of the three proposed strategies in the target languages, which leaves scope to extend the analysis and refine the present findings in the future. This may include analysing a wider number of examples from the same Christmas special, as well as from other audiovisual products. In a large audiovisual corpus even some target language specific editorial tendencies could be studied. Also, from a theoretical point of view, it may be worth considering the advantages and disadvantages of the classification this paper proposed, as opposed to earlier ones on translation strategies. Regardless of the shortcomings of the present paper, the author believes that comparative case studies like this serve educational purposes and may not only promote translators' and dubbing scriptwriters' awareness of the complexity of intercultural mediation, but also show the benefits that derive from the application of theoretical findings in the practical field of audiovisual translation.

References

- Antonini, R. & Chiaro, D. (2009). The Perception of Dubbing by Italian Audiences. In J. Diaz-Cintas & G. Anderman (Eds.), *Audiovisual Translation Language Transfer on Screen* (pp. 97–114). London: Palgrave-Macmillan.
- Chiaro, D. (2006). Verbally Expressed Humour on Screen: Reflections on Translation and Reception. *The Journal of Specialized Translation*, 6, 198–208.
- (2008). Issues of quality in screen translation: Problems and solutions. In D. Chiaro, C. Heiss & C. Bucaria (Eds.), *Between Text and Image. Updating research in screen translation* (pp. 241–256). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Gambier, Y. (2008). Recent developments and challenges in audiovisual translation research. In D. Chiaro, C. Heiss & C. Bucaria (Eds.), *Between Text and Image. Updating research in screen translation* (pp. 11–33). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Hill, J. (2007). Tube Tuesday: Gary Trousdale tries to ‘Shrek the Halls’ without first wrecking DreamWorks Animation’s most important franchise. *JHM Jim Hill Media*, November 26. Retrieved July, 29, 2014, from <http://jimhillmedia.com/editor_in_chief1/b/jim_hill/archive/2007/11/27/tube-tuesday-gary-trousdale-tries-to-shrek-the-halls-without-first-wrecking-dreamworks-animation-s-most-important-franchise.aspx#.UFgu-iJw5cI>.
- Lörscher, W. (1991). *Translation Performance, Translation Process, and Translation. Strategies. A Psycholinguistic Investigation*. Tübingen: Gunter Narr.
- Luyken, G. M., Reid, H. & Herbst, T. (1995). The Semantics of Audiovisual Language Transfer. In E. Arcaini (Ed.), *La Traduzione, Saggi e documenti II* (pp. 267–279). Roma: Ministero per i Beni Culturali e Ambientali, Divisione Editoria.
- Martínez-Sierra, J. J. (2006). Translating Audiovisual Humour. A Case Study. *Perspectives: Studies in Translatology*, 13, 4, 289–296.
- Media Consulting Group (2007). *Study on Dubbing and Subtitling Needs and Practices in the European Audiovisual Industry. Final Report*. Paris: Media Consulting Group, Peacefulfish. Retrieved July, 29,

- 2014, from <http://ec.europa.eu/information_society/media/overview/evaluation/studies/index_en.htm>.
- Moore, C. C. (1998). A Visit from St. Nicholas. In J. L. Wheeler (Ed.), *Christmas in My Heart. A Treasury of Old Fashioned Christmas Stories* (pp. 12–25). Review and Herald Publishing Association.
- Okleshen, C., Baker, S. M. & Mittelstaedt, R. (2000). Santa Claus Does More Than Deliver Toys: Advertising's Commercialization of the Collective Memories of Americans. *Consumption, Markets and Culture*, 4, 3, 207–240.
- Rollo, A. (2010). Doppiare Astérix et les Vikings. In G. L. De Rosa (Ed.), *Dubbing Cartoonia. Mediazione interculturale e funzione didattica nel processo di traduzione dei cartoni animati* (pp. 93–107). Casoria: Loffredo Editore University Press.
- Schröter, T. (2003). Quantity and Quality in Screen Translation. *Perspectives: Studies in Translatology*, 11, 2, 105–124.
- Speier, D. (2012). On the Work of Dubbing Scriptwriters. Budapest: Unpublished interview (January 27).
- Spencer, A., Renner, J. & Kruck, A. (2011). 'Happiness Is Just a Tear-drop Away': A Neo-Marxist Interpretation of Shrek. In A. Lacassagne, T. Nieguth & F. Dépelteau (Eds.), *Investigating Shrek. Power, Identity, and Ideology* (pp. 59–72). New York: Palgrave-Macmillan.
- Tomaszkiewicz, T. (1993). *Les opérations linguistiques qui sous-tendent le processus de sous-titrage, des films*. Poznan: Adam Mickiewicz University.
- Tveit, J.-E. (2009). Dubbing versus Subtitling: Old Battleground Revisited. In J. Diaz-Cintas & G. Anderman (Eds.), *Audiovisual Translation Language Transfer on Screen* (pp. 85–96). London: Palgrave-Macmillan.

VINCENZA MINUTELLA

Translating verbally expressed humour in dubbing and subtitling: the Italian versions of *Shrek*

1. Introduction

The aim of this article is to explore how Italian dubbing and subtitling render verbal humour that presents “complex translational challenges” (Chiaro & Piferi, 2010: 295) in the animated movie *Shrek* tetralogy. More specifically, the paper will describe instances of language and culture-based humour and will try to answer the following questions: do dubbing and subtitling differ in the way they tackle this type of humour? If so, how do they differ? Is it possible to identify translation trends? The aim of the study is not to judge whether dubbing is better than subtitling or vice versa, but rather to provide a descriptive analysis of the choices made in the two translation modes in order to ascertain their approach to verbal humour.

The *Shrek* films have been chosen since they are among the most successful animated movies worldwide and they are rich in multilayered humour and complex intertextuality. They appeal to a wide, inter-generational audience thanks to their frequent linguistic puns, irony, parody and references to fairy tales, films, songs, nursery rhymes, famous people, and the like.

As far as the methodology is concerned, this study is based on the analysis of the four films produced so far: *Shrek* (2001), *Shrek 2* (2004), *Shrek The Third* (2007), *Shrek Forever After* (2010). The corpus was compiled and examined through the following stages. After transcribing the English dialogues and the Italian dubbed and subtitled versions, instances of humour were identified. Subsequently, the selected occurrences of humour were commented upon by a native speaker of American English, for two main reasons. Firstly, because several humorous instances in the *Shrek* films are generated by references to American cul-

ture; secondly, in order to avoid subjectivity, since “the appreciation of humour varies individually” (Vandaele, 2002: 150). The following stage consisted in the classification and tagging of instances of Verbally Expressed Humour in the English dialogues. This will enable a quantitative analysis of humorous instances in the Source and Target texts. A qualitative analysis of humour and of translation trends in dubbing and subtitling was then carried out. The translator Elena Di Carlo and the dialogue writer Francesco Vairano were also interviewed and provided insights into the practice of translating and adapting these films for dubbing, while unfortunately it was impossible to contact the professionals who worked on the subtitled versions.

2. Classification of humorous instances in the *Shrek* films

Humour is a slippery concept which is difficult to define. It is “a quality that has ‘fun’ as its consequence” (Díaz Cintas & Remael, 2007: 212), whose intended perlocutionary effect is to make people laugh (Vandaele, 2002: 150). Its exterior manifestation is laughter, and one of its central features is ambiguity or “perceived incongruity” (Vandaele, 2002: 156). However, the perception of humour is often subjective and “humor may well remain within the eyes, ears and mood of the beholder” (Chiaro & Piferi 2010: 300). Types of humour are also difficult to classify since there are no clear-cut categories, so that different taxonomies have been put forward (Delabastita, 1996; Chiaro, 1992, 2004, 2005, 2006; Zabalbeascoa, 1996; Martínez Sierra, 2005, 2008, 2009; Díaz Cintas & Remael, 2007).

This study adopts Chiaro’s term Verbally Expressed Humour (VEH), which is defined as “any verbal form of attempt to amuse” (Chiaro & Piferi, 2010: 285). The article will focus specifically on Verbally Expressed Humour which plays on linguistic and cultural elements and is therefore especially difficult to translate. In particular, our aim is to analyse the translation of instances of two sub-types of VEH: 1) humour based on cultural references and allusions (CRA) and 2) humour based on linguistic elements (L). This second type of verbal humour includes 2a) wordplay (W) and 2b) humour generated by language variation (LV),

that is, dialects, specific accents and registers. Therefore three sub-types of VEH were detected and tagged:

1. Humour based on Cultural References and Allusions <CRA>
2. Humour based on Wordplay <W>
3. Humour generated by Language Variation <LV>

These categories may overlap and co-occur, and in audiovisual texts they are often intertwined with visual elements, which are powerful conveyors of meaning. This interaction gives rise to “chistes compuestos” (Martínez Sierra, 2008: 153), or “complex jokes”, which are “instances of humour in which culture-bound references, image, sound and/or linguistics are combined” (Díaz Cintas & Remael, 2007: 228). The concepts of cultural references and allusions, wordplay and language variation will be defined below.

Cultural references (CR) are words that refer to concepts or objects specific to the Source Culture and that may be unknown in the Target Culture. They may be references to American or internationally known people, objects, brands, institutions, songs or texts, etc.. Allusions (A) are “a variety of uses of preformed linguistic material [...] in either its original or a modified form, and of proper names, to convey often implicit meaning” (Leppihalme, 1997: 3).

A wordplay or pun (W) is a rhetorical device which consists of a clever or funny use of words. As argued by Delabastita, “the pun contrasts linguistic structures with different meanings on the basis of their formal similarity” (1996: 128). Puns may play on homonymy, polysemy, homophony, homography and paronymy and may involve morphemes, words or multi-word units.

Another important source of humour is the exploitation of language variation (LV) at lexical, syntactic and/or phonological level. Language variation refers to the use of different dialects (i.e., language varieties according to user), accents and registers (i.e., language varieties according to use). In films, like in spoken interaction, speakers can use several registers and five main types of dialects: geographical dialects, temporal dialects, social dialects, standard/non-standard dialects and idiolects. Non-standard dialects, also called ‘vernacular dialects’, are “varieties which seem to be typified by the use of nonstandard forms” (Wolfram & Schilling-Estes, 1998: 13). To these we can add ‘ethnolects’ or ethnic

varieties of the majority language (Salmon Kovarski, 2000). They are specific accents or dialects that signal ethnic group or the foreign origin of the speaker. In some cases the speaker was born in the country but belongs to a family where the native language differs from the country's main language, whereas in others they are foreigners (Salmon Kovarski, 2000: 68–69). Ethnolects often provide stereotypical images of specific ethnic groups and this characterization of a speaker may involve a comic function in some films (Minutella, 2012; Parini, 2009). Dialects and accents play an important part in defining characters in films and are often conveyors of stereotypes. Lippi-Green argues that “in animated film [...] language is used as a quick way to build character and reaffirm stereotype” (1997: 85). For instance, by analysing a number of Disney animated films Lippi-Green points out that:

The subtle but unmistakable message is quite a simple one: [...] the truly French, the prototypical French, are those persons associated with food preparation or presentation, or those with a special talent for lighthearted sexual bantering [...] the sensual rascal (Lippi-Green, 1997: 100).

Ferber similarly argues that American mass media perpetuate the cultural stereotype of the French as “rude, romantic, seductive and artistic men and women” (2008). These cultural stereotypes are found in the *Shrek* films, where they have a comic function. The two French characters are Monsieur Hood – a seductive but rude Latin lover – and the Muffin man – a skilled chef. On the other hand, the handsome but wicked Prince Charming – voiced by Rupert Everett – speaks British English, a dialect often employed for evil characters in Hollywood and Disney films (Corrius & Zabalbeascoa, 2011: 121).

3. Analysis

This section will discuss some examples of VEH generated by cultural references and allusions, wordplay, language variation and a combination of elements, illustrating the translation strategies adopted in dubbing and subtitling.

Songs are often vehicles of humour in the *Shrek* films. The following example, from *Shrek*, is the song which wooden puppets sing to newcomers when they arrive in Du Loc. The song’s humorous effect is generated by combining words and visuals, and playing on words:

Example 1.

<p>1. <VEH_W> WOODEN PUPPETS (<i>singing</i>) Welcome to DuLoc such a perfect <i>town</i></p> <p>Here we have some rules Let us lay them <i>down</i></p> <p>Don’t make waves, stay in <i>line</i> And we’ll get along <i>fine</i> DuLoc is a perfect <i>place</i></p> <p>Please keep off the <i>grass</i> Shine your shoes, wipe your... [<i>Visuals: wooden puppets turn and show their bottom, then they turn back and show their face</i>]</p> <p>... <i>Face</i></p> <p>DuLoc is, DuLoc is, DuLoc is a perfect <i>place</i>.</VEH_W> (<i>Shrek 1</i>)</p>	<p>Ora sei a Du Loc la perfetta <i>città</i></p> <p>Qualche regola c’è certo <i>servirà</i></p> <p>Stare calmo e stare in <i>coda</i> qui va molto di <i>moda</i> Du Loc è il <i>paradiso</i>.</p> <p>Ehi amico tu e il <i>mulo</i>, su pulitevi il ...</p> <p>... <i>viso</i></p> <p>Du Loc è, Du Loc è, Du Loc è il <i>paradiso!</i></p>	<p>Benvenuti a Du Loc Una città così <i>perfetta</i></p> <p>Abbiamo qualche regola Lasciate che vi sia <i>detta</i></p> <p>Se non fate casino rigate dritto non ci sarà nessuna <i>disdetta</i>. Du Loc è un luogo <i>perfetto</i>. Non calpestate l’erba, pulitevi le scarpe anche tutto il ...</p> <p><i>visetto</i>.</p> <p>Du Loc è, Du Loc è, Du Loc è un luogo <i>perfetto</i>.</p>
---	--	---

In the above example humour is conveyed by playing on rhyme and on the viewers’ expectations. In fact we expect a word rhyming with “grass” (“ass”) and which matches the visuals (we see the bottom of the puppets), but then we actually hear the word “face”, which rhymes with “place” in the following line and also matches the visuals (the puppets show their face). The vulgar allusion is veiled since the word is not uttered. The dubbed and subtitled versions tackle this challenging task in different ways. Dubbing slightly changes the content of the song, but keeps the rhyme and chooses the word “mulo” which rhymes with “cu-

lo”, but is then replaced by “viso” that rhymes with “paradiso”. The rhythm of the original and its line length are kept, so that the dubbed version can be sung. On the other hand, the subtitles provide a more literal translation where the content of the Source Text is conveyed most of the times. The use of rhyme is kept, although the lines have different length. The ambiguity that plays on the viewers’ expectations based on rhyme is also conveyed in the subtitles, since we expect a word rhyming with “perpetto” and matching the visuals (thus “culetto”) but we then get another word, i.e., “visetto”. Compared to the dub, the subtitles are a more literal and longer rendering which loses the rhythm and singability of the original. However, they still manage to keep the wordplay based on rhyme and images, choosing a less vulgar word compared to dubbing, and words such as “visetto” and “culetto” which are more appropriate to a young audience since they are often used by adults when they speak to babies.

As stated above, different types of humorous elements are often intertwined. The following are examples of humour triggered by such interplay in the films under investigation. In example 2 Donkey plays on an allusion to the traditional closing line of fairy tales, i.e., the fixed expression “And they lived happily ever after”. This is modified by replacing the word “happily” with its paronym “farty”, since Donkey thinks Shrek has broken wind:

Example 2.

<p>2. <VEH_W_CRA> DONKEY Shrek, I think you grabbed the “<i>Farty Ever After</i>” potion. </VEH_W_CRA> (<i>Shrek 2</i>)</p>	<p>Shrek, avrai preso la pozione ‘<i>per sempre flatulenti e contenti</i>’.</p>	<p>Forse hai preso la pozione ‘<i>per sempre felici e scorreggianti</i>’</p>
--	---	--

The dubbed and subtitled versions similarly play on the Italian equivalent expression “e vissero per sempre felici e contenti”, but in different ways. Dubbing replaces “farty” with “flatulenti”, managing to obtain internal rhyme, alliteration and semantic equivalence, while subtitling changes the final word of the Italian set expression, using “scorreggianti”, which keeps semantic equivalence and rhymes with “contenti”.

Dubbing and subtitling are thus equally humorous, though they adopt different translation choices.

A different wordplay based on the same set expression is illustrated in example 3:

Example 3.

<p>3. <VEH_W_CRA> And they lived <i>ugly ever after</i>. </VEH_W_CRA> (<i>Shrek</i>)</p>	<p>E vissero per sempre <i>orrendi e contenti</i>.</p>	<p>E vissero <i>brutti per sempre</i>.</p>
--	--	--

Since the subject of the clause are Shrek and Fiona, who are ogres, the word “happily” is substituted with “ugly”. Dubbing resorts to a similar strategy, modifying the Italian fixed expression by replacing “felici” with “orrendi”. Subtitling, on the other hand, loses the humorous load of the original since it translates literally.

Example 4 below contains a cultural reference and a play on words. Shrek, Donkey and Puss in Boots are walking in the woods when they see at a distance a small watermill by a tall tree, dwarfed by a huge building. Multicoloured smoke comes out of the building’s chimneys, which makes it look like a factory. Donkey calls it “the old Keebler’s place”, which is a reference to the Keebler Company, a popular American brand of cookies and crackers whose advertisements show a group of elves. Puss explains that it is the fairy Godmother’s cottage, where potions are produced. Then Shrek makes a pun that exploits homonymy (“spell” can mean both “magic words” and “period of time”) and plays on the expression “for a spell”:

Example 4.

<p>4. <VEH_CRA_W> DONKEY Oh, no. That’s the old <i>Keebler’s place</i>. Let’s back away slowly.</p> <p>PUSS IN BOOTS That’s the Fairy Godmother’s cottage. She’s the largest producer of hexes and potions in the whole kingdom.</p>	<p>– Oh, no, quella è la <i>casa degli elfi!</i> Indietreggiamo lentamente.</p> <p>– È il villino della fata madrina. È la più grossa produttrice <i>de</i> pozioni e incantesimi <i>de todo el reame</i>.</p>	<p>– Quello è il famigerato <i>mulino bianco</i>. Scappiamo.</p> <p>– E’ la casa della fata madrina. È la principale produttrice di pozioni dell’intero regno.</p>
--	--	--

SHREK Then why don't we pop in there <i>for a spell</i> ? Haha! <i>Spell!</i> </VEH_CRA_W> (<i>Shrek 2</i>)	– Allora andiamo a <i>farcì fare la fattura!</i> Ahhh. <i>Fattura!</i> Ahaha.	– Allora perché non entriamo per una <i>bevuta di cicuta</i> ? Vi è <i>piaciuta</i> ?
---	---	---

Dubbing and subtitling resort to different strategies to tackle this double hurdle. Since the Keebler Company is unknown in Italy, the American culture-specific element is omitted in dubbing, which opts for explicitation by saying that the building is the house of the elves. Subtitling, on the other hand, opts for “mulino bianco”. This choice matches the images (we actually see what looks like a watermill) and domesticates the reference through cultural substitution, since “Mulino Bianco” is also the name of an Italian brand of biscuits and sweets, which is given negative connotations in subtitling through the adjective “famigerato”. The word-play on “spell” in the Source Text is also dealt with differently: the dubbed version plays on the polysemy of the noun “fattura”, which can mean ‘invoice’ or ‘spell’ (Then let’s go and ask her to invoice us/to cast a spell), whereas the subtitles lose the pun but exploit internal rhyme and assonance (“bevuta”, “cicuta”, “piaciuta”) and incongruity: no one would drink *cicuta* (hemlock) since it is poisonous. Moreover, dubbing compensates for the lost cultural reference by emphasising ethnolect: Puss has a strong Spanish accent and uses Spanish words.

The utterance by Donkey in example 5 contains a cultural reference, an allusion and a pun:

Example 5.

5. <VEH_CRA_W_CRA> DONKEY [<i>in Puss' body</i>] I know, I know. Everything's a little <i>fruity in the loops</i> right now. But what happened is, we went to high school, the boat crashed, and we got “ <i>bippity-boppity-booped</i> ” by the “Magic Man.” </VEH_CRA_W_CRA> (<i>Shrek the third</i>)	Lo so, lo so, è tutto un <i>tantino sbomballato</i> in questo momento ma è successo che siamo andati al liceo, la nave si è schiantata e noi siamo stati <i>bibbidi-bobbidi-buati</i> dall'uomo magico!	Lo so, è tutto un <i>tantinosbomballato</i> ma è successo che siamo andati al liceo, la nave si è schiantata e noi siamo stati <i>bibbidi-bobbidi-buati</i> dall'uomo magico!
--	---	---

“Fruity in the loops” is a reference to Kellogg’s Fruit Loops, a type of ring-shaped, fruit flavored and bright-coloured cereal which is very common in the USA and popular among children. The same phrase is also a pun which plays on the polysemy of the adjective ‘fruity’, which can mean fruit flavor, but also be a slang for crazy, eccentric, insane, or homosexual (*Collins English Dictionary*). The second CRA is “bippity-boppity-booped”, a verb taking its origin from the magic song sung by the Fairy Godmother in Disney’s *Cinderella* (1950). The dubbed and subtitled versions are identical, except for the elimination of repetition of “lo so” in the subtitles. The humorous load of the Italian versions is lower than that of the original, since the first cultural reference and the wordplay are lost, while they only keep the allusion to *Cinderella*. However, ‘fruity in the loops’ is rendered with the adjective “sbomballato” which results funny because it is a colloquial neologism created through a blend of “sballare” [to go bananas/to be high], “sballato” [crazy], and “bomba” [bomb].

As argued before, linguistic variation contributes to achieve humorous effect in *Shrek*. In particular, ethnolects (Salmon Kovarski, 2000), or “foreign-accented English” (Lippi-Green, 1997: 87; Bruti, 2009) are exploited in the *Shrek* films to trigger humour. For instance, the Three little pigs have a German accent and sometimes say German words, the Muffin Man and Monsieur Hood have a strong French accent and use French words, while Puss in Boots – voiced by Antonio Banderas – is clearly Spanish, as testified by his accent and some lexical choices.

In example 6 below one of the little pigs explains to Shrek why all the fairy tale creatures are in his swamp: the evil Lord Farquaad has forced them to move out of their houses:

Example 6.

<p>6. <VEH_CRA_LV> LITTLE PIG Lord Farquaad. <i>He huffed and he puffed and he...signed an eviction notice.</i> </VEH_CRA_LV> (<i>Shrek</i>)</p>	<p>Da Lord Farquaad. Ha <i>zoffiato und zbuffatound</i>...ha firmato <i>ingiunzione</i> di sfratto.</p>	<p>Lord Farquaad. Soffiò e sbuffò e ci fece sbaraccare.</p>
--	---	---

In the ST we have a complex joke in which humour derives from the combination of an allusion to the fairy tale *Three Little Pigs* and the use of ethnolect (a strong German accent). The pig modifies a line from the fairy tale which goes as follows: “So he huffed, and he puffed, and he blew the house down, and ate up that little pig”. The pig’s utterance in the film is humorous also thanks to its mixed register. In fact the fairy tale words are replaced by the formal, legal register of “signed an eviction notice”. The dubbed version emphasises the German accent and adds non-standard grammar by omitting the article in “ha firmato ingiunzione di sfratto”. The subtitles, on the other hand, do not convey the ethnolect, use standard Italian, and opt for a more colloquial “ci fece sbaraccare”, while “ingiunzione di sfratto” is closer to the more formal and legal register used in the original. Obviously, however, the audience watching the film with subtitles will notice the German accent of the pig.

Example 7 is another instance of humour that combines a German ethnolect (conveyed through accent and vocabulary) with a cultural reference:

Example 7.

7. <VEH_LV_CRA> PIGS Pigs und blanket! </VEH_LV_CRA> (<i>Shrek 2</i>)	Puntatura di maiale!	Maiali <i>und</i> coperta!
--	----------------------	----------------------------

The pigs’ words are a comment on what is happening (two pigs are using a blanket to throw their brother like a missile against the Fairy Godmother), but also a reference to “pigs in a blanket”, which are sausages wrapped in dough, similar to a baked sausage roll or a hot dog. In dubbing, “Puntatura di maiale” [pig aiming] alludes to the visuals where the pigs aim their brother at the target. However, the noun phrase also contains a pun that exploits paronymy: by substituting “puntatura” with its paronym “spuntatura” we have “spuntatura di maiale” [spare ribs], a typical Italian regional dish. In this way the semantic field of the original utterance is partially kept and the humorous load of the dubbed version seems actually higher than the original one. The dialogue writer managed to recreate humour by retaining a German accent, replacing the Anglo-American cultural reference with an Italian one, and adding a further wordplay based on paronymy. The subtitles maintain the ethno-

lect – the German word *und* is kept and signalled through italics – but lose the culture-specific element, since they translate literally.

Puss in Boots, who is voiced by Antonio Banderas (also in the Italian version of *Shrek The Third* and *Shrek Forever After*) has a strong Spanish accent and often resorts to Spanish lexis. This contributes to his characterisation and conveys humour. The following examples will illustrate how Puss' Spanish ethnolect is treated in dubbing and subtitling. In example 8 Shrek and Donkey need to decide what to do with Puss, who has just tried to kill Shrek but has been captured by him. Donkey suggests they “neuter” (i.e., castrate) him. Puss turns from a fierce and aggressive animal to an innocent and scared little cat, and asks them to have mercy on him:

Example 8.

<p>8. <VEH LV> PUSS IN BOOTS Oh, no! <i>Por favor!</i> Please! I implore you! It was nothing personal, <i>Señor</i>. I was doing it only for my family. My mother, she is sick. And my father lives off the garbage! The King offered me much in gold and I have a litter of brothers... </VEH LV> (<i>Shrek 2</i>)</p>	<p>– <i>O madrecita no, por favor, ve prego, ve imploro, no era niente de personale, Señor. Lo facevo solo por la mia familia. Mia madre està malada, e mio padre vive tra la ispasatura. Il re me ha oferto molto de oro e yoho una nidiata de fratelini e...</i></p>	<p>– La imploro! Non era nulla di personale, <i>Señor</i>. Lo facevo per la mia famiglia. Mia madre è malata, e mio padre vive di rifiuti. Il re mi ha offerto dell'oro e ho un sacco di fratelli.</p>
--	--	--

In the original version language-based humour derives from Puss' Spanish accent and use of three Spanish words. The dubbed version not only keeps but even multiplies the number of Spanish or Spanish-sounding words and expressions, therefore increasing the humorous load triggered by ethnolect. This does not hinder comprehension by an Italian audience since these words are quite similar to their Italian counterparts. The dub thus resorts to the strategy of “hypercharacterization” (Parini, 2009: 163), which has been found to occur in the dubbing of ethnolects in the case of comic characters (see also Minutella, 2012). The subtitles, on the other hand, reduce ethnolect as they keep only the word *Señor*, in italics, and they use standard Italian grammar.

Other examples of language variation created for comic purposes can be found in *Shrek The Third*. Shrek and Donkey meet some college

students. The exchange below illustrates the made-up language variety spoken by the students, which is a mixture of temporal dialects and registers ranging from formal to colloquial, archaic and contemporary dialect:

Example 9.

<p>9. <VEH_LV> GUINEVERRE Ahem! This is <i>like</i> totally embarrassing, but my friend Tiffany <i>thinkest thou vex her so soothly</i>... And she thought <i>perchance thou would wanna</i> ask her to the <i>Homecoming Dance or something</i>... SHREK Uh, excuse me? GUINEVERRE <i>It's like whatever</i>. She's <i>just totally into college guys</i> and mythical creatures and <i>stuff</i>. </VEH_LV> (<i>Shrek The Third</i>)</p>	<p>– La cosa mi imbarazza <i>una cifra</i>, ma la mia amica Tiffany <i>vi ritiene ributtevole tanto soavemente</i> e ha pensato che per avventura l'invitereste al <i>saltarello</i> degli studenti o <i>chessò</i> io. – Come, prego? – Insomma, <i>cioè</i>, <i>ha una fissa per</i> gli universitari e le creature mitologiche <i>eccetera</i>.</p>	<p>– La cosa, <i>tipo</i>, mi imbarazza <i>una cifra</i>, ma per Tiffany <i>siete così soavemente ributtante</i> e ha pensato che la invitereste al <i>salterello</i> degli studenti. – Come, prego? – Insomma, <i>cioè</i> <i>ha una fissa per</i> gli universitari e le creature mitologiche.</p>
---	--	---

Guineverre's idiolect mixes verbal forms and pronouns belonging to Middle English temporal dialect (*thinkest, thou*), archaic and formal lexis (*perchance, vex, soothly*) and a contemporary dialect and informal register, peppered with colloquial words and expressions (*like, totally, wanna, or something, whatever, just, to be into something, and stuff*). Dubbing and subtitling are equally humorous, since they recreate a similar combination in Italian. The choice of the pronoun “*voi*” for the second person singular conveys formality and a historicising approach, which is stressed by the use of the expressions “*vi ritiene ributtevole tanto soavemente*” (dub) and “*siete così soavemente ributtante*” (subtitles). This comically contrasts with contemporary Italian colloquial words, some of which are often used by young people, such as *cioè* and *eccetera, tipo, una cifra, o chessò io, ha una fissa per*. As can be noted, the dubbed and subtitled versions are very similar, though the subtitles opt for reduction by rephrasing an expression and omitting *o chessò io* and *eccetera*. However, the informal *tipo* is added in the subtitles, which testifies to an attempt to maintain the double register and dialect.

Shrek's speech to Artie in *Shrek the Third* is also highly humorous, since it sounds absurd and contains two plays on words. In this scene the ogre is trying to convince Artie (a high school student related to Fiona) to go with him to the kingdom of Far Far Away and become a king, since King Arthur, Fiona's father, has died. In order to persuade Artie, Shrek resorts to a colloquial register, mimicking what he thinks is the language spoken by young people, a US slang similar to the language of hip hop, which he believes would make him sound younger and closer to his addressee. The visuals further emphasise the absurdity of the situation and of Shrek's words. The ogre's hand movements attempt to imitate the gestures made by rappers and singers. Puss in Boots and Donkey look at each other puzzled, since they do not recognize Shrek, and Artie thinks the ogre is crazy:

Example 10.

<p>10. <VEH_LV_W_W> SHREK Listen Artie ... If you think this whole mad scene <i>ain't dope</i>, <i>I feel you dude</i>. I mean, I'm not trying to <i>get up in your grill</i> or <i>raise your roof</i> or whatever, but what I'm screaming is, yo, check out this <i>kazing thazing bazaby</i>. I mean, if it doesn't <i>groove</i> or what I'm saying <i>ain't straight trippin'</i>, just say, oh no you didn't, you know, you're <i>gettin' on my last nerve</i>. And then I'll know it's... then I'll know it's <i>whack</i>. </VEH_LV_W_W> (<i>Shrek The Third</i>)</p>	<p>Senti, Artie, se trovi che questa storia folle non è <i>fichissima</i> io <i>sto con te, bello</i>. Insomma, non sto cercando di <i>fracassarti le biglie</i> o <i>fare lo schizzato</i> o <i>chissà chè</i>. Ma <i>quello che sto rappando è</i>, tu <i>fatti un giro in questa cosa di Re, cocco!</i> Insomma, se non <i>ti va a pelle</i> o <i>quello che dico non è tutto da sballo</i>, di solo: "Oh no, per niente! Tu <i>ecco</i>, tu <i>mi hai proprio esaurito</i>. E allora saprò... saprò che ho preso una <i>botta!</i>"</p>	<p>Senti, Artie, se trovi che questa storia folle non è <i>fichissima</i> io <i>sto con te, bello</i>. Non sto cercando di <i>fracassarti le biglie</i> o <i>fare lo schizzato</i>. Ma <i>quello che sto rappando è</i>, tu <i>fatti un giro in questa cosa di Re, cocco!</i> Se non <i>ti va a pelle</i> o <i>quello che dico non è tutto da sballo</i>, di solo: "Oh no, per niente! Tu mi stai esaurendo. E allora saprò che ... ho preso una <i>botta!</i>"</p>
---	---	---

In analysing Shrek's speech, we will discuss first the issue of language variation, and then focus on the instances of wordplay. Shrek uses several US slang words and idiomatic expressions such as *ain't dope*, *I feel you dude*, *get up in your grill*, *raise your roof*, *yo*, *groove*, *ain't straight*

trippin', gettin' on my last nerve, whack. Many of these words are labeled 'slang', 'US slang' or 'black slang' in monolingual dictionaries such as the *Collins English Dictionary (CED)*, the *Oxford Advanced Learner's Dictionary (OALD)*, the *American Heritage Dictionary of the English Language (AHDEL)*. Others are not found in the above dictionaries, but are included in the *Cassell Dictionary of Slang (CDS, 1998)* or in the online *Urban Dictionary (UD)*. For instance, in the first sentence the expression "ain't dope" contains a morpho-syntactic marker used in non-standard dialects (the verbal form "ain't") and the slang adjective "dope" (excellent, very good) which the *OALD* labels as 'black slang'. The *CDS* explains that it is used in the context of "rap music", while Green (2002: 211–212) argues that "dope" is one of the "specific linguistic markers [...] that are intended to be associated with the language used by African American male adolescents and teens" in films. In "I feel you, dude", the verb "feel" means "to understand, to relate" (*UD*), while "dude" is a slang for "guy, man".² The last word uttered by Shrek, "whack", is a slang adjective meaning "crazy" or "bad", but it is also a noun meaning "a sharp resounding blow" (*CED*). This is a case of wordplay intertwined with the visuals, since Shrek means crazy, but while he is saying the word he gets hit by a bush branch. Another pun is contained in the expression "check out this kazing thazing bazaby", by which Shrek asks Artie to consider his offer of becoming king. The apparently nonsensical "Kazing thazing bazaby" is a wordplay on "king thing baby", obtained by inserting the affix – az – in the three words.

2 The idiomatic expression "to get up in one's grill" was not found in any dictionary. However, the *CDS* contains the expression "Get up in someone's face", which is defined as follows: "(orig. US Black) to argue, to confront face-to-face", and in the *OALD* the idiom 'in somebody's face' means "(North American English, informal) annoying sb by criticizing them or telling them what to do all the time". The idiom "raise the roof" means "to cause an uproar, to make a great noise" (*CDS*), while *yo* is a slang word commonly used to greet someone or to attract someone's attention. The slang verb "groove" means "to be affected with pleasurable excitement, to take great pleasure" (*AHDEL*), while in "ain't straight trippin'" the non-standard verbal form "ain't" is combined with the US Black slang related to drugs "trippin'" ("to lose control, go mad, to be passionately interested or involved in" (*CDS*) or stimulating, exciting (*UD*). Another expression which cannot be found in dictionaries is "You're getting on my last nerve". However, the similar informal idiom "to get on one's nerves", which means to irritate, annoy or exasperate someone, suggests how to interpret Shrek's words.

Although decoding this speech is not an easy task, the Italian versions manage to convey its main features and its content in a successful way. As far as wordplay is concerned, the obscure “kazing thazing bazaby” is rendered with “questa cosa di Re, cocco!”, which perfectly transfers the meaning of the Source Text, but losing the play on words. The second pun on “whack” is lost by opting for one of the two possible meanings (*botta*). However, humour is maintained thanks to the link with the images. Language variation is also conveyed in a humorous and creative way through the use of colloquialisms such as “*sto con te, bello*”, “*fichissima*”, “*fracassarti le biglie*”, “*schizzato*”, “*a pelle*”, “*da sballo*”, the choice of “*bello*” to render “dude”, the exploitation of rhyme (*chè/è/re*) and assonance. The only aspect of the Source Text which is not replicated is non-standard dialect, since “ain’t” does not correspond to any non-standard grammatical features in the Italian versions. The successful interpretation and translation of the above passage seems to suggest that the dialogue list provided by the distribution company to the dialogue writer and subtitling company contained a detailed note that explained its meaning. It is worth noting that the dub and the subtitles are extremely similar and the few differences are due to the need for textual reduction in subtitling.

Donkey – voiced by the comedian Eddie Murphy – is a funny character who often makes jokes and acts inappropriately. Lippi-Green has pointed out that African American actors who provide the voice of characters in Disney films “sometimes [...] fluctuate between MUSE (Mainstream US English) and AAVE (African American Vernacular English), drawing on rhythmic and lexical items for dramatic and comic effect” (1997: 93). Donkey is in line with this type of characterization. The way he speaks adds further humour to the character as he often uses non-standard dialect similar to African American Vernacular English and a ‘hip style’, with a high frequency of the colloquial ‘man’ used as a mode of address or as an exclamation, together with a colloquial tenor. The following examples illustrate the non-standard language variety he speaks: “I didn’t spend all that time around *them* witches without picking up a few tricks.” (*Shrek Forever After*); “But I bet you *ain’t* never seen a donkey fly” (*Shrek*); “No, I *don’t* like *no* parfait.” (*Shrek*); “Can I just tell you that *you was great* back there?” (*Shrek*). The use of the direct object pronoun “*them*” in place of the demonstrative adjective, of “*ain’t*” as a general negator, of double negation, the extension of “*was*” to sec-

ond and third person plural and the absence of copula are features of non-standard dialects which are recurrent in Donkey’s utterances and therefore contribute to his characterization. The above morpho-syntactic features are often exploited in films to identify African-American characters (Zanotti, 2011; Green, 2002). The following examples illustrate what happens to such non-standard traits in Italian dubbing and subtitling:

Example 11.

<p>11. <VEH_LV> DONKEY You got that kind of I-<i>don't-care-what nobody</i>-thinks-of-me thing. I like that. I respect that, Shrek. <i>You all right. (Shrek)</i> </VEH_LV></p>	<p>Sai cosa mi piace di te, Shrek? Hai quell'aria “non m'importa cosa gli altri pensano di me!”. Mi piace. Ti rispetto, Shrek. <i>Sei in gamba.</i></p>	<p>Sai cosa mi piace di te, Shrek? Il tuo gran menefreghismo. Mi piace, lo rispetto, Shrek. Sei <i>un tipo tosto.</i></p>
---	---	---

Example 12.

<p>12. <VEH_LV> DONKEY Hey, <i>man</i>, this <i>don't</i> feel right. (<i>Shrek</i> 2)</VEH_LV></p>	<p>Ehi <i>amico</i>, non mi <i>sconfinfera</i>.</p>	<p>Ehi, <i>amico</i>, questa cosa mi puzza.</p>
---	---	---

Example 13.

<p>13. <VEH_LV> DONKEY <i>Man</i>, you really don't get it! (<i>Shrek The Third</i>) </VEH_LV></p>	<p><i>Bello</i>, non capisci niente.</p>	<p>Non capisci niente.</p>
--	--	----------------------------

In example 11 a double negation is followed by the omission of the copular verb, in 12 we find the mode of address *man* and the auxiliary *don't* with a 3rd person singular subject, while in example 13 *man* is used to address Artie. With the exception of “man”, these morpho-syntactic and lexical features are not conveyed in Italian. Non-standard dialect is systematically erased in both dubbing and subtitling. In keeping with translation trends in other audiovisual products (Pavesi, 2005, 2009; Díaz Cintas & Remael, 2007: 192; Zanotti, 2011 among others), the Italian versions neutralize this type of dialect but sometimes attempt to compen-

sate for this loss through a colloquial tenor, especially in dubbing (see the use of *bello, amico, sconfinfera, un tipo tosto* above).

The dubbed versions of the films also present several cases of compensation strategies. Sometimes VEH may be lost in one scene, but it may be added elsewhere in the film. Dialogue writer Vairano often inserts idiomatic expressions, colloquial register, neologisms and puns when they are not present in the ST. The following are two examples of displaced humour and of creative translation in dubbing:

Example 14.

14. DONKEY Hold the phone! (<i>Shrek, Shrek 2</i>)	Orco mondo! (<i>Shrek</i>) Tira il freno! (<i>Shrek 2</i>)	Aspetta un attimo!
--	---	--------------------

In example 14 the slang expression “hold the phone” (“wait a minute”), is rendered in dubbing once with “orco mondo”, which plays with the expletive “porco mondo” and with the word “orco”, and the second time with the metaphorical “tira il freno”, while the subtitles provide a literal translation. Example 15 contains an exclamation (“Mother Fletcher”) which might be a euphemism for a much stronger expletive:

Example 15.

15. DONKEY <i>Mother Fletcher!</i> He already said it! (<i>Shrek</i>)	<i>Cassiopea!</i> L’ha già detta!	L’ha già detta!
--	-----------------------------------	-----------------

The dub creatively coins the word “Cassiopea”, which bears slight resemblance with a common Italian expletive, whereas the subtitles omit the expression.

4. Conclusions

Some general conclusions can be drawn from the above sketchy analysis of the Italian versions of the *Shrek* films. Dubbing and subtitling tend to

slightly differ in the way they tackle verbal humour. On the whole, dubbing appears more humorous since it resorts to a higher degree of compensation and tends to emphasise ethnolect, while subtitling is generally more literal, there is a partial loss of comic elements, and ethnolect is usually neutralized. However, our examples have highlighted that there is an effort towards creativity and equivalent effect in the subtitles, as in the translation of the ‘Du Loc Song’ or the cultural substitution “*Il famigerato mulino bianco*”. An important finding of our investigation is that differences between the dub and the subtitles in the handling of humour are not due to technical constraints. In fact the Italian versions of *Shrek* and *Shrek 2* are quite different, whereas *Shrek the Third* and *Shrek Forever After* are almost identical, also in the translation of songs. The only main difference between the two modes throughout the films regards ethnolects and some obvious textual reduction. It is plausible that the subtitles of the last two films were based on the dubbed version, though no information is available on this issue.

Dubbing and subtitling are on the other hand quite similar in their treatment of non-standard dialect, which tends to be levelled out in both audiovisual modes. However, some degree of compensation through lexical choices is added in dubbing. This is in line with previous studies on regional and social dialects. Our analysis also suggests that even when dubbing and subtitling resort to different translation choices, they are similar in many ways, since they both seem to focus on the function or *skopos* of the text (the translator/dialogue writer’s aim is to achieve the same comic effect) (Chiaro, 2004: 38; Chiaro, 2010: 2) and they both try to adopt compensatory strategies whenever possible. This implies that they both focus on the text as a whole (Zabalbeascoa, 1996: 247). As for trends in translation, although some examples of literal translation and therefore of omission of humour are present, the most frequent strategies in both audiovisual modes appear to be the Substitution of VEH in the SL with an example of VEH in the TL and the Replacement of the SL VEH with an example of VEH in the TL elsewhere in the text (compensation) (Chiaro, 2004, 2006).

It should be pointed out that the observations presented in this study are a preliminary qualitative analysis of the data gathered so far. Further steps of this research include a quantitative analysis of translation strategies and a study of humour reception.

References

- American Heritage Dictionary of the English Language*. Retrieved July, 29, 2014, from <<http://www.ahdictionary.com>>.
- Bruti, S. (2009). From the US to Rome passing through Paris. Accents and dialects in *The Aristocats* and its Italian dubbed version. *in-TRAlinea*, Special Issue: The Translation of Dialects in Multimedia. Retrieved October, 02, 2011, from <http://www.intralinea.it/specials/dialectrans/eng_more.php?id=760_0_49_0>.
- Chiaro, D. (1992). *The Language of Jokes. Analysing Verbal Play*. London: Routledge.
- (2004). Investigating the perception of translated Verbally Expressed Humour on Italian TV. *ESP Across Cultures*, 1, 35–52.
- (2005). Foreword. Verbally expressed humour and translation: an overview of a neglected field, *Humour and Translation. Special Issue of International Journal of Humour Research*, 18, 2, 135–145.
- (2006). Verbally Expressed Humour on Screen: Reflections on Translation and Reception. *Jostrans*, 06. Retrieved September, 10, 2010, from <http://www.jostrans.org/issue06/art_chiaro.php>.
- (2010). Translating Humour in the Media. In D. Chiaro (Ed.), *Translation, Humour and the Media. Translation and Humour, Volume 2* (pp. 1–16). London: Continuum.
- Chiaro, D. & Piferi, R. (2010). ‘It’s green! It’s cool! It’s Shrek!’ Italian children, laughter and subtitles. In E. Di Giovanni, C. Elefante & R. Pederzoli (Eds.), *Écrire et traduire pour les enfants – Writing and Translating for Children* (pp. 283–301). Brussels: Peter Lang.
- Cassell Dictionary of Slang* (1998). London: Cassell.
- Collins English Dictionary*. Retrieved July, 29, 2014, from <<http://www.collinsdictionary.com>>.
- Corrius, M. & Zabalbeascoa, P. (2011). Language variation in source texts and their translations. The case of L3 in film translation. *Target*, 23, 1, 113–130.
- Delabastita, D. (1994). Focus on the Pun: wordplay as a Special Problem in Translation Studies, *Target*, 6, 2, 223–241.
- (Ed.) (1996). *Wordplay and Translation*. Special Issue of *The Translator. Studies in Intercultural Communication*, 2, 2.

- (1997). Introduction. In *Transductio. Essays on Punning and Translation* (pp. 1–22). Manchester: St Jerome.
- Díaz Cintas, J. & Remael, A. (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Ferber, L. (2008). Pardon Our French: French Stereotypes in American Media. *The Osprey Journal of Ideas and Inquiry. All Volumes (2001–2008)*, Paper 7. Retrieved October, 20, 2012, from <http://digitalcommons.unf.edu/ojii_volumes/7>.
- Federici, F. M. (Ed.) (2009). *Translating Regionalised Voices in Audiovisuals*. Rome: Aracne.
- (2011). Introduction: Dialects, idiolects, sociolects: Translation problems or creative stimuli?. In F.M. Federici (Ed.), *Translating Dialects and Languages of Minorities. Challenges and Solutions* (pp. 1–20). Bern: Peter Lang.
- Green, L. (2002). *African American English. A Linguistic Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Leppihalme, R. (1997). *Culture Bumps. An Empirical Approach to the Translation of Allusions*. Clevedon: Multilingual Matters.
- Lippi-Green, R. (1997). *English with an Accent. Language, Ideology, and discrimination in the United States*. London: Routledge.
- Martínez-Sierra, J. J. (2005). Translating Audiovisual Humour. A Case Study. *Perspectives: Studies in Translatology*, 13, 4, 289–296.
- (2008). *Humor y Traducción. Los Simpson Cruzan la frontera*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- (2009). Doblar o subtitular el humor, esa no es la cuestión. *Jostrans* 12. Retrieved October, 09, 2011, from <http://www.jostrans.org/issue12/art_martinez_sierra.php>.
- Minutella, V. (2012). “You fancying your gora coach is okay with me.” Translating multilingual films for an Italian audience. In P. Orero, A. Remael & M. Carroll (Eds.), *Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads* (pp. 313–334). Amsterdam: Rodopi.
- Oxford Advanced Learner’s Dictionary*. Retrieved July, 29, 2014, from <<http://oald8.oxfordlearnersdictionaries.com>>.
- Parini, I. (2009). The Transposition of Italian-American in Italian Dubbing. In F.M. Federici (Ed.), *Translating Regionalised Voices in Audiovisuals* (pp. 157–176). Rome: Aracne.
- Pavesi, M. (2005). *La traduzione filmica. Aspetti del parlato doppiato dall’inglese all’italiano*. Rome: Carocci.

- (2009). Dubbing English into Italian: A Closer Look at the Translation of Spoken Language. In J. Díaz Cintas (Ed.), *New Trends in Audiovisual Translation* (pp. 197–209). Buffalo: Multilingual matters.
- Salmon Kovarski, L. (2000). Tradurre l’etnoletto: come doppiare in italiano l’accento ebraico. In R.M. Bollettieri Bosinelli *et al.* (Eds.), *La traduzione multimediale. Quale traduzione per quale testo?* (pp. 67–84). Bologna: Clueb.
- Shrek*, dir. Andrew Adamson & Vicky Jensen. Transl. Elena Di Carlo. Italian dialogues Francesco Vairano, songs transl. Marco Manusso. USA, 2001.
- Shrek 2*, dir. Andrew Adamson, Kelly Asbury, Conrad Vernon. Transl. Elena Di Carlo. Italian dialogues Francesco Vairano. USA, 2004.
- Shrek The Third*, dir. Chris Miller. Transl. Elena Di Carlo. Italian dialogues Francesco Vairano. USA, 2007.
- Shrek Forever After*, dir. Mike Mitchell. Transl. Elena Di Carlo. Italian dialogues Francesco Vairano. USA, 2010.
- Urban Dictionary*. Retrieved July, 29, 2014, from <<http://www.urbandictionary.com>>.
- Vandaele, J. (2002). Introduction. (Re-)Constructing Humour: Meanings and Means. *Translating Humour*. Manchester: St Jerome. Special Issue of *The Translator*, 8, 2, 149–172.
- Wolfram, W. & Schilling-Estes, N. (1998). *American English. Dialects and Variation*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Zabalbeascoa, P. (1996). Translating jokes for dubbed television situation comedies. *The Translator*, 2, 2, 235–267.
- Zanotti, S. (2011). “You Got to Git Realistic”: the Dubbing of African American English into Italian. In G. Di Martino, L. Lombardo & S. Nuccorini (Eds.), *Challenges for the 21st Century: Dilemmas, Ambiguities, Directions. Vol. II: Language Studies* (pp. 129–139). Roma: Edizioni Q.

Accent and dialect as a source of humour: the case of *Rio*

1. Introduction

The sources of humour in narrative texts, be they literary or audiovisual, are manifold, as has been shown in the relevant literature (cf., among many, Chiaro, 2005, 2006, 2010; Vandaele, 2002; Zabalbeascoa, 1996). The analysis of the problem has then been extended to animated feature films (Tortoriello, 2006; Bruti, 2009; De Rosa, 2010), a genre with its own peculiarities, which obviously shares the problematic areas of translation in general but has its own specific constraints.

The present work stems from a research project carried out with G. L. De Rosa on the dubbing and subtitling of the film *Rio*³ (Saldanha, 2011), produced by Blue Sky Studios, in which the original English dialogues are compared and contrasted to translations into several languages, i.e., Brazilian Portuguese and Italian, making occasional reference to other dubbed versions, e.g., the Mexican, Spanish and Portuguese versions. In particular, this paper is devoted to an analysis of the Italian dubbing of *Rio*, focusing especially on humorous aspects and sociolinguistic variation and drawing a comparison with another animated film, i.e., *The Aristocats* (Reitherman, 1970).

3 The plot revolves around Blu, a male blue macaw who is taken to Rio de Janeiro to meet a female blue macaw, Jewel. He eventually falls in love with her and together they have to escape from being smuggled by Nigel, an evil cockatoo.

2. The genre and its constraints

‘Cartoon’ is a term that was originally employed to refer to non-realistic drawings or paintings, but at the beginning of the 20th century it was extended to animated productions for the cinema and the television and now the two terms are interchangeable. Disney was certainly a leader in this industry, with the release of the first feature-length animated film in the English speaking world and the first film made completely with hand-drawn animation, *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), although this was not the first animated film ever.

Animated films may tell the story of human characters, anthropomorphic animals or both, and can be based on either original screenplays or, more often, on a prior-existing story, though the degree to which they are faithful to the original varies remarkably. Generally, animated movies are based on the happy-ending trope, thus belonging to the comic genre, even though sometimes the protagonist(s) or some of the characters go through a series of hardships and obstacles to earn, in the end, their happily-ever-after, a very popular ending especially for love stories. The plot is in fact always enriched with twists and turns, and there is usually a quintessential villain, who acts as an evil foil to the hero’s personality and somehow hinders his journey towards his destiny. However, the villain mainly exists as an obstacle to, or as a consequence of, the hero’s quest. So, apart from a few moments of tension, these movies are for the most characterised by a light-hearted atmosphere where humour, both verbal and non-verbal, plays a decisive role. It can travel along two dimensions, as shown by De Rosa (this volume), the audio and the visual, the former allowing for two combinations, linguistic and linguistic-cultural humour (Antonini & Chiaro, 2005; Chiaro, 2005; Chiaro, 2006), whereas the latter can be expressed visually (through kinesics, proxemics, oculistics),⁴ acoustically (through paralinguistic, i.e., prosody, intonation or extralinguistic, i.e., voice qualities), or with a mixture of both modes.

4 Kinesics is concerned with communication by body language, proxemics with communication by body positioning and oculistics with communication by eye movements.

Rio exploits all strategies alike, as can be seen from the following examples.

1. Jewel [to Blu]: I wouldn't expect a pet to understand.

Blu: Pet? Did you just call me a pet? For the record, I'm not a pet. I am a companion.

2. Blu: We are in the jungle. You know, when people say, "It's a jungle out there"? Well, I'm pretty sure they don't mean it as a good thing.

Jewel: Look, I hate to break it to you, but this is where our kind naturally lives.

Blu: Hey, don't talk to me about nature. I watch *Animal Planet*. I know all about the food chain.

Example 1 is a typical case where humour derives from the linguistic texture: Jewel calls Blu a 'pet', which is exactly what he is, since he does not live in the jungle but in a comfortable house and behaves more like a human being than an animal. However, he perceives the sarcastic tone of Jewel's remark and is offended by the expression, which he, in fact, rejects. Further humorous notes derive from the typical usage of the word 'pet', which is normally used as a term of endearment in a familiar context.

In example 2 humour is attained partly linguistically and partly by exploiting cultural elements, as Blu, a perfect and self-assured know-it-all, quotes the expression "it's a jungle out there", meaning a difficult situation. Jewel reminds him that they *are* in the jungle and that the jungle is the typical habitat where their species is supposed to live. At this point, not wanting to be found at a disadvantage, Blu clings to his second-hand knowledge and quotes *Animal Planet*, an American TV cable specialty channel, launched on September 1, 2007.

In *Rio* some plot-specific sources of humour stem from the atypical condition of the protagonist Blu and can exploit either verbal and non-verbal humour, or both. Some typically funny situations are, for example, those in which Blu behaves like a human being (when Blu washes his teeth, when he drinks cocoa with marshmallow, when he puts sun protecting cream on his beak, which is mistaken for pigeon's poo by Pedro and Nico), or vice versa, i.e., when humans, less frequently, behave like birds, for example when Túlio and Linda dress as macaws for Carnival. A very funny example, in this case based on verbal humour, also occurs when Blu and Jewel meet. She is astonished to discover that

Blu is not a typical macaw, so at a certain point she asks him: “Is there anything else I need to know?” to which he answers: “Yes, I can’t fly, I pick my beak and once in a while I pee in the bird-bath. Happy?”

Another motive of the film which also provides humorous elements is the redefinition of ‘birdiness’, i.e., what is proper or prototypical for birds (and what is not). So, at a certain point, exhausted after running, Blu exclaims “Is it hot? I think I’m sweating. I didn’t even think that was biologically possible, and yet, look”.

Non-verbal humour is equally largely represented, as can be seen from the following cases. At the beginning of the film, Blu lives in a comfortable house with his owner and friend Linda. He cannot fly and is aerophobic, but perceives the awkwardness of this condition and sets to solve the problem. So he concentrates and studies the physics of flying. There is a shot on a picture of a macaw reminiscent of *Homo Vitruvianus* with lots of calculations, which is clearly an instance of visually-expressed humour. An example of acoustically-expressed humour is instead represented by the ringtone of the ornithologist’s mobile, the cockcrow. A mixture of the strategies occurs, for instance, towards the beginning of the film, when Blu behaves like a human being and does everything Linda does. So each day begins with the daily routines of washing one’s teeth with a toothbrush, gargling and, for Blu, also burping.

Non-verbal humour usually works well even cross-culturally, if the two lingua-culture sets are not too far away from one another, whereas linguistic and lingua-cultural humour may pose the translator more serious problems, especially relating to culturemes, puns and sociolinguistic variation (De Rosa, 2010; Katan, 2010).

To these typical translation difficulties one needs to add some more specific constraints which specifically rest on the medium and on the audience. As is well known, dubbing imposes some technical constraints having to do with different types of synchronism (Herbst, 1994). With cartoons this aspect is sometimes less crucial, as the protagonists are often talking animals, so speech and articulating movements do not need to coincide so accurately as they do in feature films, because place and manner of articulation are blurred and approximate.

The other conditioning factor, the audience for whom cartoons are destined, is equally important, as it influences the level of syntactic intricacy of the dialogues. Generally speaking, cartoon talk has been recog-

nised as a simplified variety, which aims to be easier for the intended audience. Some of its typical traits are the use of basic vocabulary, monoclausal sentences, short and balanced turns, reduced speech speed (which makes the genre useful in second language teaching), and a reduced number of orality markers. These features are usually reflected in the dubbed dialogues, in most cases even more so, as translated texts tend to accentuate neutralised and levelled out language (cf. the literature on translating universals, among many Mauranen & Kujamäki, 2004). In the course of the present paper, it will be shown that, on the contrary, *Rio* is rich in sociolinguistically marked traits that contribute to both characterisation and humorous effects (although these features are not fully exploited as in other films, see paragraph 3). Sociolinguistic variation is, however, very much reduced in the dubbed dialogues, thus weakening verbal humour and entrusting laughter mostly to non-verbal humour.

3. Sociolinguistic variation in *Rio* and its Italian dubbed version

As pointed out by De Rosa in his contribution, the film is characterised by multilingualism, a feature that is always problematic to translate. Furthermore, phenomena of code-switching and code-mixing make the speech of certain characters quite vivid and realistic,⁵ although complex to translate. Most of the characters in the original speak with plain American accents, even supposedly Brazilian-reared Jewel (apart from a little Portuguese – with an American accent – at the beginning).

As has been shown to be the case in many films (Lippi-Green, 1987), accent may signal that the action does not take place in an Anglophone country,⁶ but this is not the case in *Rio*, where the setting is con-

5 On the issues of sociolinguistic variation in film language and translation see Bruti, 2009.

6 In *The Aristocats*, for example, the setting is Paris, which is recognisable from visual and auditory signals: typical Parisian icons, such as the Metro, the Tour Eiffel, Notre Dame, but also some French expressions uttered by minor characters and a few loanwords used especially by O'Malley (Bruti, 2009).

structured through several stereotypes, i.e., images of famous places in Rio, samba, Carnival, a soccer game on TV between traditional rivals Brazil and Argentina, the famous song *Garota de Ipanema/The Girl from Ipanema* sung in this case by the toucan Rafi to his wife Eva.

Among the few characters who differentiate themselves for a distinctive accent, there is Nigel, the villainous cockatoo, who has an Aussie accent, in line with British-accented villains (cf. Disney: Scar in *The Lion King*, Edgar the butler in *The Aristocats*, Shere Khan in *The Jungle Book*). This aspect is quite coherent with the natural breed of the bird, as cockatoos are of Australasian origin. In addition, Santoro, the ornithologist, is the only character with a Portuguese accent. The supporting characters in Rio speak with Latin American and African American accents: Pedro, a red-crested cardinal, has the voice of will.i.am, a rapper and member of the American hip-hop group *Black Eyed Peas*, whereas his close friend Nico, a yellow canary, is voiced by Jamie Foxx, a singer, rapper and comedian. Other members of the group of friends are Louis, a bulldog and chainsaw expert, who is voiced by Tracy Morgan, an American comedian, and Rafael, a toucan, who is played by Mexican-American George Lopez. The speech of this group of characters is both diastatically and diaphasically marked, as can be noticed from example 3 below.

3. Pedro: You *was* locked up and now you're rolling with a hot-wing. Come on! This *ain't* the level. The next level's the level [...]

Here not only does Pedro have a very strong accent, but his speech can be described as substandard, because of the repeated use of ungrammatical forms, e.g., “was” instead of “were”, and “ain’t”, a colloquialism and contraction for “am not”, “is not”, “are not”, “has not”, and “have not”, by most still considered non standard and improper (cf. below for more examples).

No one in the Italian dub, apart from Josè Altafini in the role of the bulldog Louis, has a peculiar accent. Over the last few years, the tendency to employ voice talents seems to have set in even in the dubbed versions of American audiovisual products. Pino Insegno, a famous dubbing actor who in this film lends his voice to the toucan Rafael, explains in an interview that “è stato scelto di non dare agli attori dei finti accenti, delle finte inflessioni brasiliane. I dialetti secondo me non funzionano in que-

ste cose (interviene Biondi “ci ho provato a inserire una battuta in siciliano, ma Marco Guadagno [= the dubbing director] mi ha guardato e mi ha detto che non era il caso”). Anche nell’originale tutti, perfino Lopez che è latino e dà la voce a Rafael, parlavano un inglese molto pulito, senza accenti particolari” (http://www.comingsoon.it/News_Articoli/Interviste/Page/?Key=6205).⁷

Francesco Castelnovo, Armando’s voice, says: “Sono molto contento di questa esperienza, anche se volevo fare un *accento ‘brasileiro’*, ma non me l’hanno fatto fare. Il mio personaggio, Armando, è quello alto, con la pettinatura afro. Insieme a Tipa fanno una coppia di delinquenti ‘fregoni’, un po’ Stanlio e Ollio, un po’ alla *Soliti ignoti*. A proposito di Gassman, Guadagno ha voluto che facessi una voce come quella di Gassman in *I mostri*” ([http://www.sentieriselvaggi.it/6/41324 Il cartone sarai tu persempre Intervista con i doppiatori di Rio.htm](http://www.sentieriselvaggi.it/6/41324_Il_cartone_sarai_tu_persempre_Intervista_con_i_doppiatori_di_Rio.htm)).⁸

From these interviews the dubbing actors do not seem to be much aware of the extent of variation in the original. The dubbing director probably decided to flatten variation into standard choices, which is what most typically happens, as Chiaro maintains:

Variety is frequently used for humorous purposes – suffice it to think of how comedians all over the world use regional accents in their repertoire. But what to do about regional variation in translation is indeed a thorny issue. Is it to be flattened by simply replacing it with a standard target form? [...] And if, in dubbing, there is always the option of replacing a regional variety of the SL with a regional variety in the TL (though it may not be a particularly enlightening choice to make considering the connotations specific varieties convey), how can variety be accommodated in *subtitled* form? (2010: 9)

7 “It was decided not to give actors false Brazilian accents. I think that dialects are not effective in these films (Biondi adds “I tried to add a line in Sicilian, but Marco Guadagno looked at me and told me it was not appropriate”). In the original too, all the actors, even Lopez, Rafael’s voice, who is a Latin American, spoke very clear English, without peculiar accents” (my translation).

8 “I’m very happy that I had the opportunity to participate in this film, even though I would have liked to speak with a Brazilian accent, but I wasn’t allowed. My character, Armando, is the tall guy, the one with the Afro hairstyle. He and his mate Tipa are a pair of whining criminals, similar, in certain respects, to *Stanlio e Ollio* (= the Italian version of *Laurel & Hardy*), or to *(I)soliti ignoti*. By the way, speaking of Gassman, Guadagno asked me to use a voice similar to Gassman’s in *I mostri*” (my translation).

So, what is diastratically and diaphasically marked in the original is turned into a sort of neutralised neo-standard (“italiano dell’uso medio”) with very little variation and mainly applying to vocabulary. Let us consider the following example of an interaction between Nico, Pedro and their friend Rafi.

4.

Nico	Hey Rafi! <i>If it isn't the king of Carnival!</i>	Ehi Rafi, guarda un po' il re del Carnevale!
Rafi	Nico! Pedro! What \emptyset up, family?	Nico, Pedro, <i>come butta amici?</i>
Pedro	Where \emptyset you <i>been</i> hiding yourself, <i>bird?</i>	Dove ti eri nascosto, amico?
Nico	Man, I thought you were dead.	Pensavo che fossi morto.
Pedro	Hold up! Rewind [sound]. <i>Ain't</i> that the bird from the cage?	Aspetta, rewind [sound]. Non è l'uccello che era in gabbia?
Nico	I think our love lessons went down <i>smooth</i> .	Le nostre lezioni d'amore sono andate <i>alla grande</i> .
Pedro	You work fast.	Tu sei rapido.
Nico	Baby got beak.	E si intende di <i>cuculi</i> .
Pedro	You <i>was</i> locked up and now you're <i>rolling</i> with a <i>hot-wing</i> .	Eri <i>sotto chiave</i> e ora <i>te la fai</i> con la <i>pennuta focosa?</i>

Apart from accent, which is absent in the Italian dubbing, morphosyntactic variation is also obliterated: the use of “ain't”, of the third person of the verb to be, “was”, instead of “were”, the lack of the operator “is” in the expression “What \emptyset up”, and of “have” in “Where \emptyset you been hiding?” Furthermore, the adjective “smooth” is used in the place of the adverb “smoothly”. In the Italian dubbing all these features are ignored, but an attempt is made to make the dialogue sound colloquial by choos-

ing informal lexis: the expression “Come butta, amici?”, in which the verb ‘buttare’ is a familiar form, meaning ‘how is it going?’; the locution “alla grande”, also colloquial, which means ‘brilliant’. Some words need to be spent to comment on the wordplay on the word ‘beak’: on seeing Blu with lovely Jewel, Pedro and Nico comment that he has not wasted time since their last meeting and use the word ‘beak’,⁹ which is a slang term for someone’s nose, as part of the expression “to have a good (or a bad) nose”, an expression which exists in Italian, but obviously does not create a pun.¹⁰ So in the translation Blu’s apparent love success is rendered in a more explicit way, so as to exploit a word that refers to birds, “cuculi” (cuckoos),¹¹ but also alludes to somebody’s bottom (“culi”). The next line also plays on similar words, utilising terms that have to do with birds but which have a more or less explicit slang meaning related to sex: “to roll” means to have sexual intercourse or to do some petting, whereas “hot wing” exploits reference to a part of a bird body (precisely a chicken’s), but is actually a recipe, a chicken wing section that is deep fried and then coated in a spicy sauce. The overall meaning is similar to the Italian expression “è un bel bocconcino” (‘bocconcino’ meaning ‘tidbit’), something pleasant to taste, also metaphorically. The Italian dub uses a mixture of colloquial and high register expressions: “farsi”, which is quite informal and slightly vulgar, meaning ‘shag’, whereas the object of the verb is “la pennuta focosa”, which employs the adjective ‘pennuto’ (‘feathered’) as a noun and is more typical of literary language.

There are a few episodes in the film in which characters talk a little Portuguese, either in the original or in the Italian dub. For example, when Pedro and Nico first meet Blu in Rio, they address him in Portu-

9 On the exploitation of the stereotype of love affairs, see De Rosa (this volume).

10 Another pun resting on the possibility of interpreting a term literally or in its slang meaning is used by Pedro when he says “Where you been hiding yourself, *bird?*”, where the slang meaning of ‘bird’ is ‘person’.

11 Some of the most amusing puns are those that exploit synonymous terms, one of which relates to birds. For example, Jewel, tired of walking around chained to Blu exclaims: “I’m chained to the only bird in the world who can’t fly!”. Blu replies in his typical style, by showing off his knowledge: “Actually there are about 40 species of flightless birds.” On seeing a wooden cart driving in their direction, Jewel shouts at Blu: “Duck!” because she wants him to bend to pass under the cart, but Blu selects the other isotopy of ‘duck’, that of birds, and thus replies “No, ducks can fly!”

guese in both the original and in the dubbed version, as his appearance suggests that he is a local. Blu instead replies in English in the original, as the audience can see him dropping his pocket dictionary of Portuguese, thus having to improvise. So he talks with some hesitation, providing an example of “foreigner talk”, an instance of simplified code.¹² In the Italian dub, there is an instance of code-mixing as Blu replies “Sì. Ah... Io non sono di aquí”. From that moment on, Pedro and Nico treat him as a tourist.

The second episode occurs when Blu first meets Jewel in the aviary. On the same ground as before, Jewel identifies Blu as a local and addresses him in Portuguese in the original, which is preserved in the dub. Blu, again, replies in English and is immediately recognised as American:

5. Blu: You're standing on my throat./ Mi stai strangolando.
Jewel: Oh you are an American./ Non sei di qui.

3.1. *Reflecting on accents and dialects in animated films*

As remarked by Chiaro 2010, the use of accents and traits of dialects are in themselves humorous. This factor is in fact skilfully exploited in comedies, be they feature or animated films. Katan (2010: 18) too notices that humour in animated films is not so dependent on dialogues and gives the example of *Donald Duck, Paperino* in Italian, whose success is linked to the voice of the actor who impersonated him, Clarence Nash. His timbre is distinctive both for its ducklike quality and the fact that it is quacky and frequently incomprehensible for anybody, especially when Donald gets angry and speeds up the rhythm of his speech. Katan quotes a Wikipedia article devoted to Nash's career, where it is stated that “to keep Donald's voice consistent throughout the world, Nash voiced Donald's voice in all foreign languages the Disney shorts were translated into

12 According to Ferguson (1971), foreigner talk is the reduced and simplified version of a language that native speakers use to address other speakers for whom the language is not a native one, especially speakers who do not know the language at all. It is quite similar to the speech that is usually directed at children, “baby talk”. Ferguson claims that foreigner talk is the basis of the emergence of pidgin and creole.

(with the aid of the phonetic alphabet), meaning Donald retained his same level of incoherency all across the globe”.

Another very useful case in point is represented by *The Simpsons*, one of the most successful shows¹³ of the last decades, because it functions on two levels: the immediate appeal of the animated cartoon, designed principally for children, and the attraction for adults, who are stimulated by “erudite references, irony, pastiche, self-reference and other devices” (Armstrong, 2004: 1). But Armstrong notices that there is one more source of “sophistication” in addition to the ones mentioned above, that is the use of variable language. In *The Simpsons* understanding dialogue and the depths of references is necessary to fully penetrate humour, although images alone already convey a great deal, especially if the audience is familiar with the characters. What sometimes happens with animated films is that, when localising them for a target audience, thus adapting the original dialogues and having them dubbed, they are somehow revitalised (Katan, 2010: 23–24). Katan quotes the convincing example of *Laurel & Hardy*, whose successful dub was essentially due to the humour added to the show by the dubbing actors, Alberto Sordi as unforgettable Ollio and Mauro Zambuto, the high-pitched voice of Stanlio. The “semantic of the accents” in the dub, Katan says (2010: 24), made the translated product much more impressive than the original. He also offers another interesting example, that of Disney characters such as *Topolino/Mickey Mouse* and *Paperino/Donald Duck*. Since the Italian translators made them unforgettable characters, they are now created by Disney Italia and then translated into English.

Disney films in the original are already quite rich in linguistic variation, as demonstrated by a study on the adoption of varieties in twenty-four fully-animated films (Lippi-Green, 1987). The results of this investigation show that characters do not speak with a homogenous voice: 43.1% speak in fact a variety of US English that is neither socially nor regionally stigmatised; 13.9% a variety of US English that is southern, urban or associated with an ethnic group; and 21.8% a variety of British English.

In *The Aristocats*, for example, the Parisian setting is evoked by the visuals through some unmistakable Parisian icons, such as the Tour Eif-

13 There is general agreement that *The Simpsons* qualifies more as a sitcom than as an animated series (Armstrong, 2004; Katan, 2010).

fel, Notre Dame, various signs of the metro in the liberty style, and also by the speech of some minor characters, e.g., the milkman and the owner of the restaurant *Le Petit Café*, who only utter a few lines. The main protagonists too sometimes make use of French loanwords, especially Duchess, who also speaks with a French accent, which is highly appropriate to her ladylike character, and O'Malley, the smooth-talking and irresistible alley cat that falls for Duchess and rescues her and the kittens.

The linguistic landscape of the film is however quite rich, with many accents and dialects spoken, although this variety does not affect the credibility of the narrative. Duchess and her kittens have, for instance, different speech patterns, as she has a French accent, whereas the kittens speak standard American English. There are characters who employ some more marked varieties, like O'Malley, who speaks a socially-marked US variety, and his resourceful friend Scat Cat, who uses African American Vernacular English. Even secondary characters like the member of Scat Cat's gang, cats coming from different parts of the world, although they utter only a few lines, sometimes only one, have their own distinctive voice.

One of the main functions of foreign accents in *The Aristocats* is to help the audience form a fully-fledged image of the characters (especially inasmuch as they show verbal idiosyncrasies) as individuals and as members of certain social groups (even in the case of anthropomorphic animals). In the words of Delabastita, foreign accents "take part in the process of characterization and they fulfil a mimetic (historical, representational) function by adding ingredients such as authenticity and *couleur locale*, thus giving substance and credibility to individual characters ..." (2010: 205). When this is the case in the original, very often dubbing performs a homogenising strategy that reduces all variations to one uniform language variety. In the dubbing of *The Aristocats* by Roberto De Leonardis (cf. Bruti, 2009), no such mistake is made and linguistic variety is even upgraded with excellent comic results. So, for example, O'Malley's social dialect becomes a fully characterised hilarious Roman dialect, connoted on all levels, from phonetics and prosody to lexicon. The ridiculous idiolect of the Gabble sisters finds a convincing counterpart in the heavily-accented voice of Adelina and Guendalina Bla-Bla, who speak Italian with the typical accent of British speakers and also adhere to the old-fashioned, literary register that the geese employ in the original. Even cameo characters like the two dogs in the

countryside, Napoleon and Lafayette, speak in the dub with a marked Milanese accent. The success of the film with both critics and audience is universally recognised, which is also proven by the fact that, differently from other Disney classics, *The Aristocats* has never been re-dubbed, as it is still found convincing and modern.

4. Conclusions

In the previous paragraph I brought up the example of *The Aristocats*¹⁴ as an instance of dubbing where even more space is granted to linguistic variation, with sure comic effects. In a genre like animated films, which partakes most of the typical features of comedy, there is much room for experimentation in the translation of accents or dialects, which are not only linguistically, semiotically and socially complex categories, but are also severely constrained by genre, in that the same flexibility would in fact not be allowed in drama. So, even though *Rio* is on the whole quite a humorous film, linguistic variation is not prioritised in the original and it is even more levelled in the dub, entrusting humour essentially to non-verbal elements, mainly situational, and to verbal ones, which, as is well known, do not always find convincing equivalence across languages.

References

- Armstrong, N. (2004). Voicing 'The Simpsons' from English into French: a Story of Variable Success. *JoSTrans*, 2. Retrieved July, 29, 2014, from <http://www.jostrans.org/issue02/art_armstrong.php>.
- Blu*, Carlos Saldanha. USA, 2011.
- Bruti, S. (2009). From the US to Rome passing through Paris: accents and dialects in *The Aristocats* and its Italian dubbed version. In D.

14 *The Simpsons* is another first-rate example of using accents and dialects in the dub.

- Chiaro, M. Giorgio Marrano & G. Nadiani (Eds.), The Translation of Dialects in Multimedia. *Intralinea – On line Translation Journal*, Special Issue: online. Retrieved July, 29, 2014, from <<http://www.intralinea.org/print/article/1713>>.
- Chiaro, D. (2005). *Humor, International Journal of Humor Research*. Special Issue Humor and Translation. Berlin: Mouton De Gruyter, 18, 2.
- (2006). Verbally expressed Humour on Screen: Translation, Reception and Perception. *JoSTrans*, 6. Retrieved July, 29, 2014, from <http://www.jostrans.org/issue06/art_chiaro.php>.
- (Ed.) (2010). *Translation, Humour and the Media*. London: Continuum.
- Coming Soon Cinema*. Retrieved July, 29, 2014, from <http://www.comingsoon.it/News_Articoli/Interviste/Page/?Key=620>.
- Delabastita, D. (2010). Language, Comedy and Translation in the BBC Sitcom ‘Allo, ‘Allo!. In D. Chiaro (Ed.) (2010). *Translation, Humour and the Media* (pp. 193–221). London: Continuum.
- De Rosa, G.L. (a cura di) (2010), *Dubbing Cartoonia. Mediazione interculturale e funzione didattica nel processo di traduzione dei cartoni animati*. Casoria: Loffredo Editoria.
- *Back to Brazil*. Humor e variazione sociolinguistica in *Rio*, this volume.
- Ferguson, C.A. (1971). Absence of copula and the notion of simplicity: A study of normal speech, baby talk, foreigner talk and pidgins. In D. Holmes (Ed.), *Pidginization and creolization of languages* (pp. 141–150). Cambridge: Cambridge University Press.
- Herbst, T. (1994). *Linguistische Aspekte der Synchronisation von Fernsehserien. Phonetik, Textlinguistik*. Tübingen: Niemeyer.
- (I) mostri*, Dino Risi. Italy/France, 1963.
- (I) soliti ignoti*, Mario Monicelli. Italy, 1958.
- Katan, D. (2010). Il doppiaggio del cartone animato tra impossibilità e successo. In G. L. De Rosa (a cura di) (2010), *Dubbing Cartoonia. Mediazione interculturale e funzione didattica nel processo di traduzione dei cartoni animati* (pp. 11–28). Casoria: Loffredo Editoria.
- Mauranen, A. & Kujamäki, P. (Eds.) (2004). *Translation Universals. Do they exist?*. Amsterdam: Benjamins.

- Sentieri Selvaggi – Il cinema è un'invenzione del futuro*. Retrieved June, 2013, from <http://www.sentieriselvaggi.it/6/41324_Il_cartone_sarai_tu_persempre_Intervista_con_i_doppiatori_di_Rio.htm>.
- (The) Aristocats*, Wolfgang Reitherman. USA, 1970.
- (The) Simpsons*, Matt Groening. USA, 1989 – .
- Tortoriello, A. (2006). Funny and Educational across Cultures: Subtitling *Winnie The Pooh* into Italian. *JoSTrans*, 6. Retrieved July, 29, 2014, from <http://www.jostrans.org/issue06/art_tortoriello.php>.
- Vandaele, J. (ed.) (2002). *Translating Humour*, Special Issue of *The Translator*, 9, 2.
- Wikipedia – The Free Encyclopedia*. Retrieved July, 29, 2014, from <http://en.wikipedia.org/wiki/Clarence_Nash>.
- Zabalbeascoa, P. (1996). Translating jokes for dubbed television situation comedies. *The Translator*, 2, 2, 235–257.
- Zanettin, F. (2010). Humour in Translated Cartoons and Comics. In D. Chiaro (Ed.), *Translation, Humour and the Media* (pp. 34–52). London: Palgrave.

GIAN LUIGI DE ROSA

Back to Brazil: humor and sociolinguistic variation in *Rio*

1. Introduction

The animated film *Rio: The Movie* (2011) – a U.S.A/Brazil co-production directed by Carlos Saldanha – falls within the category of films, known as ‘talent movies’, which feature the voices of actors and characters from the Star System. The advent of talent movies has given rise to a specific genre in the field of animation, implying an adaptation in terms of ‘talent voices’ in the dubbed versions too. The original version of *Rio* features the voices of Jesse Eisenberg, Anne Hathaway, Jemaine Clement, George Lopez, Rodrigo Santoro, Jamie Foxx and Will.I.Am, among others; in the Brazilian version, the voices are of Rodrigo Santoro, dubbing his own original dialogue in his native language, Gustavo Pereira, Adriana Torres, Guilherme Briggs, Alexandre Moreno, Mauro Ramos and Luiz Carlos Persy; finally, the Italian version includes, besides the duo Victoria Cabello–Fabio De Luigi, Mario Biondi, Pino Insegno, Emilio Carelli and José Altafini, who superbly dubs Luiz, the bulldog friend of the birds.

The following table sums up the voices and characters of the three versions:

Table 1.

CHARACTERS	TALENT VOICES (ORIGINAL VERSION)	TALENT VOICES (ITALIAN VERSION)	TALENT VOICES (BRAZILIAN VERSION)
<i>BLU</i>	Jesse Eisenberg	Fabio De Luigi	Gustavo Pereira
<i>JEWEL – GIOIEL –</i>	Anne Hathaway	Victoria Cabello	Adriana Torres

<i>JADE</i>			
<i>NIGEL–MIGUEL– NIGEL</i>	Jemaine Clement	Mario Biondi	Guilherme Briggs
<i>RAFAEL</i>	George Lopez	Pino Insegno	Luiz Carlos Persy
<i>TIPA</i>	Jeffrey Garcia	Emilio Carelli	Marcelo Garcia
<i>ARMANDO</i>	Davi Vieira	Francesco Castel- nuovo	Jorge Lucas
<i>LUIZ</i>	Tracy Morgan	José Altafini	Júlio Chaves
<i>NICO</i>	Jamie Foxx	Franco Mennella	Alexandre Moreno
<i>PEDRO</i>	Will.I.Am	Fabrizio Vidale	Mauto Ramos
<i>LINDA</i>	Leslie Mann	Chiara Gioncardi	Sylvia Salustti
<i>TÚLIO – TULLIO</i>	Rodrigo Santoro	Emiliano Coltorti	Rodrigo Santoro
<i>MARCEL</i>	Carlos Ponce	Roberto Draghetti	Ricardo Schnetzer
<i>SAMBA SCHOOL DIRECTOR</i>	Sergio Mendes	Original voice	Original voice
<i>WAITER</i>	Phil Miler	Original voice	Original voice
<i>COMMENTATOR</i>	Rodrigo Santoro	Original voice	Original voice

Regarding the plot, the film tells the story of Blu, a little blue macaw¹⁵ whose life in Minnesota (U.S.A.) with Linda, his owner, is turned up-side-down by the arrival of Tullio, a Brazilian ornithologist who has

15 The little blue macaw (scientific name: *Cyanopsitta spixii*; Portuguese name: *ararinha azul*) is a species which only survives in captivity. The film contains two inaccuracies: the first regards the habitat of the species, which was limited to the Caatingain the State of Bahia (region of Juazeiro and Curaçá), as there have never been reports of it in the *Mata Atlântica* (the Atlantic Forest of Brazil) of the region of Rio de Janeiro; the second regards sexual dimorphism, because in the film the male (Blu) and the female (Jewel-Gioiel-Jade) differ in plumage, whereas in fact the dimorphism of their species is only in size.

travelled from Rio De Janeiro exclusively to take Blu, the last male of a dying species, to Rio to mate with the last female of their species.

2. Translating humor in audiovisual texts

As specifically concerns humor, it is well known that it is not easy to give it a definition capable of embracing the numerous facets of its semantic field, since humor is usually a category inextricably linked to the pragmatic and sociocultural structures of the society of which it is an expression and to the (variety of) language in which it is realized.

Salvatore Attardo (1994: 7) builds the semantic field of humor, inserting a series of terms related to a positive connotation, from ‘wit’ to ‘fun’ and from ‘ridicule’ to ‘humor’. On this basis, there is a tendency to consider ‘humor’ as an umbrella term able to work with various textual types, different linguistic expressions such as puns, and numerous purposes (amusement, entertainment, mockery).

From a theoretical perspective, studies of humor are divided into three well-defined branches and research trends: a) psychoanalytic (liberation) theories referring to Sigmund Freud’s ideas; b) social (superiority) theories which have their roots in ancient times (Aristotle’s *Poetics*) and are centered on the asymmetric relationship between the interlocutors; c) incongruity theories dealing with humorous stimuli.

However, today such a rigid tripartition of humor studies within such strict boundaries clashes with views and proposals which may be considered interdisciplinary, as in the case of the linguistic theories of humor by Victor Ruskin (*Semantic Script Theory of Humor*, 1985) and Ruskin and Salvatore Attardo (*General Theory of Verbal Humor*, 1991), although both cases draw, explicitly or implicitly, on incongruity theories.

As concerns theoretical approaches, most scholars share the opinion that the translation of humor has carved out its autonomous research niche – due to its specificity and distinctiveness – within both Translation Studies and Humor Studies, as Jeroen Vandaele suggests,

The dearth of serious work on humor translation in the translation studies suggests that humor translation is qualitatively different from ‘other types’ of translation and, consequently, one cannot write about humor translation in the same way one writes about other types of translation (Vandaele, 2002: 150).

Therefore, starting from the assumption that it is not easy to provide a definition of humor to embrace the whole of its wide semantic field, this analysis will define as humor ‘todo aquello que pertenece a la comunicación humana con la intención de producir una reacción de risa o sonrisa (de ser gracioso) en los destinatarios del texto’ (Zabalbeascoa, 2001: 255), and that the translatability and the reproducibility of humor in the target language and culture can always be achieved ‘at the perlocutionary level, because the perlocutionary goal of humor appreciation is of course universal’ (Attardo, 2002: 189). In audiovisual translation, due to technical, linguistic and cultural constraints, there is a need for ‘an interdisciplinary approach [...] in order to understand how humorous stimuli/effects in a source language (SL) and culture may or may not produce the same or similar humorous stimuli/effects on the target audience’ (Veiga, 2006: 160).

2.1. Verbally Expressed Humor and Non-verbally Expressed Humor

Translating humor in audiovisual texts is indeed a difficult task and a complicated operation, mainly due to the polysemic nature of audiovisual texts, which use two channels for transmitting the message, and due to (audio and non-audio) verbal and (audio and non-audio) non-verbal semiotic signs.

As regards the possibility of distinguishing different forms of humor, this study analyzes the transmission of humor in terms of verbal and non-verbal communication, pointing out the different verbal and non-verbal modalities which may overlap in the two channels available in the audiovisual text: the audio channel and the visual channel. For this purpose, the following scheme has been provided to differentiate the forms of verbal humor – a) Linguistic and b) Lingua-Cultural (Antonini & Chiaro, 2005; Chiaro, 2005; Chiaro, 2006) – from the forms of non-verbal humor: a) Visual (kinesic and proxemic paralinguistic communication); b) Audio (Prosodic paralinguistic communication and extralin-

guistic communication: voice quality); c) Audio-visual (a mix and an overlap between audio and visual forms of non-verbal humor) (Antonini & Chiaro, 2005; Chiaro, 2005; Chiaro, 2006).

However, those mostly involved in the translation process are the forms of Verbal Humor, since the intervention of the translator ‘is limited to (...) the dialogue, leaving all the other features unchanged’ (Chiaro, 2006: 198). Their good or bad translation is responsible for the success or failure of an audiovisual text where humor (potentially both in the ST and TT) has a ‘high’¹⁶ priority and impact (as in the case of the cartoon *Rio*).

In addition, verbal humor in audiovisual texts is indeed to be considered artificial and non-spontaneous (Chiaro, 1992: 117) because it is part of a diamesic variety, film speech, specifically planned to sound spontaneous. Film speech only belongs to the category of spoken language ‘in virtue of a produced spontaneity’ (Nencioni, 1983: 176) which arises from a verisimilitude pact established between the sender and the receiver of the audiovisual message/product (reference is made both to an analytic approach to fictional dialogue as a simulated reproduction of face-to-face dialogue, and to an analytic approach to fictional dialogue as a variety transmitted with Multiple Senders – Heterogeneous Receivers).

For this purpose, my points of reference will be the categories of Lingua-Cultural Humor and Linguistic Humor identified by Antonini and Chiaro (2005) and categorized by Bucaria (2007). Their classification offers an effective and illustrative classification of examples and types of Verbal Humor:

- Lingua-Cultural Humor: this category includes all forms of humor where comical content plays on the interaction between verbal and cultural elements. Humor is transmitted through words and explicit references to the culture of the TT (for example, famous characters and celebrities, sports, institutions, food and drinks). In these cases, the translator makes a greater effort, leading, in spite of an inevita-

16 Zabalbeascoa (2001: 256) identifies four levels of priority for humor: High: comedy TV series, or cinema comedies and comedy-variety shows; Medium: adventure or romantic comedies with an happy ending, musicals; Low: political speech enriched by jokes, or other text types containing some puns or ironic references; Negative: the priority is to avoid something being interpreted as humor.

ble ‘domestication’, to a greater visibility of the ST culture in the TT;

- Linguistic Humor: this category contains all the cases of humor transmitted through verbal communication. This container category includes jokes based on puns, allusions, etc. (Chiaro, 2006). Clearly, the lack of a direct correspondence between the morphosyntactic systems of the source and target languages leads to an increase in the level of translation difficulty, united to the constraints caused by quantitative and qualitative synchronization.

As regards the strategies for translating Verbal Humor (Verbal Expressed Humor – VEH), Chiaro (2006) identifies three options that tend towards the pole of acceptability (Toury, 1995) and are, therefore, markedly target-oriented:

- The substitution of VEH in the Source Language (SL) with an example of VEH in the Target Language (TL).
- The replacement of the SL VEH with an idiomatic expression in the TL.
- The replacement of the SL VEH with an example of compensatory VEH elsewhere in the TL text.

These strategies involve a translation procedure that compensates or substitutes the forms of verbal humor of the ST. Given the difficulty of translating (lingua)cultural references and/or puns, these strategies justify, in many cases, the tendency to naturalize and domesticate the humorous element, supporting models of functional translation. What is assumed as a translation priority is the comic function, so that the attention of the translator shifts to formulating humorous jokes and to the effect that these will have on the target audience. This justifies, in some cases, a total departure from the meanings and the content of the original in order to achieve a comic effect; the objective pursued is almost exclusively perlocutory.

As regards the target audience of a cartoon such as *Rio*, it is necessary to highlight that in the animation genre, more than in other cases, this question is crucial, especially when the target is mostly made up of children and teenagers. This consideration carries a series of conse-

quences that directly influence the translation product and procedure, these being constrained by the medium and strictly linked to the receiver.

3. Verbally Expressed Humor and Linguistic Variation in *Rio*

The forms of humor in *Rio* are mostly non-verbal in nature due to the textual features of the cartoon genre. They range from the repertoire of slapstick comedies – tumbles, slips, windows and doors in the face – to funny faces, groans, cries and bulging eyes by almost all the characters; in short, non-verbal visual or acoustic humor, or both types.

However, as stated initially in the premise, this study will mainly deal with verbal humor and only secondarily with non-verbal humor in the – not infrequent – cases where the two modalities overlap and co-occur.

From a purely linguistic point of view, the film – both in the original and in most of the dubbed versions – is characterized by the use of two codes: Brazilian Portuguese (from now on BP) as L2 and the language of the target audience as L1. This feature has the merit of increasing the verisimilitude of the narration and the setting in the city of Rio de Janeiro, but it implies a sort of repetition of the Western film pattern, where the Indians miraculously switched from an Amerind language to English, activating a process of code-switching which is unlikely in reality, but is acceptable in fiction.

The multilingualism in the film – since the audiovisual text is a polysemic text and a multi-channel and multi-code system – will be a further obstacle in translating Verbal humor; it will instead be relatively relevant in translating the Non-verbal humor – the slapstick, for example – which abounds in the film.

The original version includes several scenes containing interferences, code-switching and code-mixing between English and BP. Some characters such as Pedro and Nico use these traits with such a high frequency that the phenomenon can be defined Portuguese-English. What emerges from a comparison between the Italian and the Brazilian versions is that code-mixing and code-switching (BP as L2 and Italian as L1) are maintained in the Italian version, whereas the Brazilian naturalises the cartoon

speech; in this case there is no kind of linguistic interference, because the viewers' L1 corresponds to the L2 of the film.

This multilingual strategy in an audiovisual text clearly has a “foreignizing” effect, because the use of ‘cross-language humor’ based on multilingualism may produce ‘a sense of alienation and rupture’ (Chiaro, 2007: 125); this is what occurs in fact at various points in *Rio* – in the original and most of the dubbed versions.

In terms of translation strategies, three different solutions (Chiaro, 2007: 127) may be identified in the versions analysed. These range from the pole of domestication to that of foreignization (Venuti, 1995):

- a) *Leaving foreignness intact*: the Italian and the two Spanish versions maintain the double code BP=L2 and the L1 (as in the original version). The strategy consists in keeping intact the code ‘other’ without even providing subtitles. This kind of strategy, which Chiaro defines unusual in audiovisual translation but ‘fairly common in comedy’, leaves ‘the foreign language in the original with neither dub nor subtitles’.
- b) *Dubbing with ‘foreign features’*: the Portuguese version, in order to keep the ‘foreignizing’ effect intact, takes advantage of the polycentric reality of the Portuguese language. Here a double strategy is used: when the original version does not translate Brazilian Portuguese (‘with [n]either dub nor subtitles’), neither does the Portuguese version. The ‘foreignizing’ effect remains intact, even though the impact on the receiver is significantly toned down compared to a non-Lusophone audience. Instead, when Linda and Blu (identified as ‘other’ by the Brazilian viewers) interact with Brazilian speakers, they are dubbed with ‘foreign features’. Voices imitating BP are used, stressing prosodic features and employing morphosyntactic constructions which are typically BP but reveal their Lusitan origins from the very first listening.
- c) *Dubbing and homogenising*: in the Brazilian version, by contrast, a process of domestication and naturalization occurs, simply because the code producing a ‘foreignizing’ effect corresponds to the L1 of the target audience.

3.1. Cultural stereotypes in Verbal e Non-verbal Humor

Cultural stereotypes, generalizations about a group or a community to whom we attribute a set of characteristics (positive or negative), are “by no means uncommon as a source of humour on screen” (Chiaro, 2007: 127). One of the most notorious Brazilian stereotypes is a sexual one and is represented by mulatto women dancing half-naked. This stereotype has already become one of the icons of Brazilian culture in the West and it is shared by both North-Americans and Europeans. The first scene where a comparison between the three translation strategies can be made is the encounter between Túlio, Linda and the dentist-dancer. The incongruity, the rupture of stereotyped speech, occurs when the real identity of the dancer is revealed, – that is she works as a dentist.

In the first part of the interaction, Túlio and Linda are standing at the traffic light along the promenade of Copacabana. The subject is Rio Carnival and Linda seems to be totally ignorant of its existence, as can be deduced from Túlio’s hasty, short explanation,

ORIGINAL VERSION

Linda: Whoa! What is going on here?

Túlio: You arrived in time for Carnival!

Linda: Carnival?

Túlio: Yes, it’s the biggest party in the world.

Túlio: You know, a time to have fun and dance!

In the Italian version the ‘carnival’ topic is also treated in generic terms and the translation of it is rather neutral, since the festivity and its collective celebration (still intact only in some Italian places) has almost entirely lost its meaning. This is not so in Brazil, especially in Rio de Janeiro, where the carnival retains its full importance as a collective celebration and ritual. By comparing the Italian and Brazilian dubbed versions, to the vague explanation of the carnival in the American (‘a time to have fun and dance!’) and Italian (‘in questo periodo ci si diverte e si balla’) versions, the Brazilian replies of course with a naturalization by illustrating the subject in details (Túlio tells her that she arrived in the week when Carnival falls, characterized by four days ‘de folias e muito samba’, shifting from the hypernym ‘dance’ to the Brazilian culture-specific ‘samba’). Ideal viewers know exactly what the carnival consists of, and to them it is unlikely that someone, even a foreigner, would not know

about a festivity which is considered among the most important in their country.

BRAZILIAN VERSION

Linda: Meu Deus! O que é que está acontecendo?

Túlio: – Você chegou na semana do Carnaval!

Linda: – Carnaval?

Túlio: É a maior festa do mundo.

Túlio: São quatro dias de folias e muito samba

ITALIAN VERSION

Linda: Ehi! Che succede qui?

Tullio: – Siete arrivati in tempo per il Carnavale!

Linda: – Il Carnavale?

Tullio: Sì! È la festa più grande del mondo.

Tullio: Sai, in questo periodo ci si diverte e si balla.

In the second part, the two characters, still standing at the traffic light, see the samba dancer pass. In this scene, starting from a cultural stereotype as a form of humor, an opposition/overlap of two scripts¹⁷ takes place successfully, and this triggers humor in a mix of acoustic/visual modality. Reference is made to Victor Raskin's (1985) *Semantic Script Theory of Humor* (better known as the theory of the two scripts), which Raskin and Salvatore Attardo (1991) and Attardo (1994) have drawn on in their *General Theory of Verbal Humor*. The theory of the two scripts assumes that a text, to be humorous, needs to include two scripts which are compatible although distinct and opposite.

(107) A text can be characterized as a single-joke-carrying text if both of the conditions in (108) are satisfied.

(108) (i) The text is compatible, fully or in part, with two different scripts

(ii) The two scripts with which the text is compatible are opposite (Raskin, 1985: 99)

In the above mentioned scene, Linda sees a samba dancer pass; she is astonished at her skills and even more at the news that she is Túlio's dentist: Dr. Barbosa.

ORIGINAL VERSION

Linda: Oh, my! Is she a performer?

17 'The script is a large chunk of semantic information surrounding the word or evoked by it. The script is a cognitive structure internalized by the native speaker and it represents the native speaker's knowledge of a small part of the world' (Raskin, 1985: 81).

Túlio: No, in fact, she's my dentist.
 Túlio: Dr. Barbosa!
 Dr. Barbosa: Don't forget to floss, Tulio!
 Túlio: You got it!

Here the two scripts of the dancer and the dentist overlap and are in contrast with each other, but the humorous effect only limits itself to the stereotype and the incongruity of the situation. The Italian version maintains an equivalence in terms of humorous effect, but two enunciative turns are added in Dr Barbosa's speech; she repeats 'todo o mundo' twice, which, in my opinion, is intended to stress the cultural stereotype employed as a form of humor. However, what emerges at a prosodic level is that when Dr. Barbosa speaks Portuguese, – for unknown reasons – her accent and intonation curve are typical of peninsular Spanish and not of BP. In the Brazilian version, on the other hand, the 'foreignizing' and humorous effect due to an overlap/opposition of the two scripts is, I would argue, even more marked. In fact, in the original version, the dentist says to Túlio, 'Don't forget to floss', where the focus of information, the new focus, is the action 'to floss'. The incongruity of the situation only limits itself to the opposition between the two scripts of the dancer and the dentist.

In the Brazilian version, the translator starts from the premise that if a dentist is good at samba dancing and dances at carnival, it is not incongruous in the Brazilian cultural context. In order to bring the opposition of the two scripts back to a normal/non-normal pair, the translator switches from the *bona fide* to the non-*bona fide* mode of communication by removing the action (to floss = *passar o fio dental*) which would have disambiguated the semantic field of *fio dental*. The focus of communication is now on the ambiguity of the term, thus producing a humorous effect. In fact, '*fio dental*' – in terms of association of ideas – makes an average Brazilian immediately think of a thong or g-string. This is a linguistic-cultural form of verbal humor which plays on a combined interaction of verbal (polysemy) and cultural (stereotype) aspects.

BRAZILIAN VERSION

Linda: Nossa! Ela é dançarina
 profissional?

Túlio: Não! Essa moça é a minha

ITALIAN VERSION

Dott.ssa Barbosa: Todo o mundo.

Linda: Accidenti! È un'artista?

Dott.ssa Barbosa: Todo o mundo.

Tullio: No, a dire il vero è la mia

dentista.

Túlio: D.ra Barbosa.

D.ra Barbosa: Oi Túlio, não esqueça o fio dental, ehm?

Túlio: Pode deixar.

dentista.

Tullio: Dott.ssa Barbosa.

Dott.ssa Barbosa: Oi, ricorda il filo interdentale, Tullio.

Tullio: Senz'altro.

The Mexican version reproduces the non-*bona fide* mode of communication used in the Brazilian version, and the ambiguity of '*hilo dental*' is retained, thus emphasizing the stereotyped vision of carnival as 'nakedness and thongs everywhere'. In fact, Dr. Barbosa says to Túlio (Julio in the Mexican version) in Portuñol, 'usa o hilo dental, Julio', to which he answers, '¡Exacto!' and then, addressing Linda, he adds, 'mañana por la noche todos traerán sus tanguitas'. As a result, even the Mexican version contains an opposition between sexual/non-sexual scripts which was not there in the original text.

The process of homologation to the target language and culture so influences the translation of dialogues, that Blu's speech, in his first interaction with Pedro and Nico in Copacabana, is even transformed in terms of diaphasic variation. In this scene Pedro and Nico meet Blu for the first time. Blu is in his cage and, in a certain sense, lies when he says that he is not from there. The versions analysed use different translation strategies (as will be shown in the next paragraph), ranging from the pole of a homologating neutralization/naturalization to the pole of foreignization with the use of code-mixing and code-switching; the Brazilian version, by contrast, differentiates the speech of the various Brazilian speakers, which is identified from a geolinguistic point of view as Carioca BP. Pedro and Nico's speech, besides being marked diatopically due to the setting of the cartoon movie, is also marked diastratically and diaphasically because it presents parajargon traits with continuous explorations in non-standard areas. Blu tries to adapt himself to this socio-situational lowering and it seems that he is reading a *Cariquês* conversation handbook for Anglophones.¹⁸ As has been previously pointed out, in the Brazilian version the naturalization process occurs within the BP diasystem.

In fact, to Nico's opening 'E aí, tudo bom?', Blue answers 'Tudo... peraí... // Como é que estão as coisas, parceiros?'. On the one hand, Blu

18 Reference is specifically made to *How to be a carioca*, a best-seller book written in 1993 by Priscilla Ann Goslin and on sale for years in Brazilian libraries.

tries to reproduce the Carioca accent by articulating the voiced sound as an aspirated sound and articulating the sibilant sounds placed in Closed syllables and at the end of words as constrictive palatal sounds; on the other, he tries to reproduce the parajargon traits of the urban variety, as in the case of the allocutive form ‘parceiro’ used in symmetrical interactions with the meaning of brother/friend. Here, it is the linguistic feature, Blu’s improper use of the code, that makes Blu hardly credible as a Carioca native speaker, although he does look like one. This creates the necessary conditions for a humorous situation.

BRAZILIAN VERSION

Nico: Oba... lalalalalá, eh eh...

Nico: E aí, tudo bom?

Blu: Tudo... per aí...

Blu: como é que estão as coisas, parceiros?

Pedro: Ihh...se liga Nico, ele é um turista.

As regards the original version, in the same scene, the humorous effect arises from the fact that Nico’s question asked in Portuguese ‘E aí, tudo bom?’ is answered by Blu in English after the Portuguese dictionary he has been skimming through slips from his hands ‘Oh right yeah... I’m not from here’. To make himself understood, Blu slows down the rhythm and the rate of his speech – imitating a foreign speech pattern – and this produces a ‘foreignizing’ effect, especially for Pedro and Nico who realise that he is a ‘tourist’.

ORIGINAL VERSION

Nico: Oba... lalalalalá, eh eh...

Nico: E aí, tudo bom?

Blu: Oh, right yeah...

Blu: I am not from here.

Pedro: Hey, Nico, he’s a tourist!

Nico: Funny, you don’t look like one.

Also in the other dubbed versions, the ‘foreignizing’ effect arises when Blu slows down his speech and uses a foreign speech pattern; this is emphasized by the infinitive tense in the Spanish versions and by the code-mixing in the Italian version, besides the use of the double code by suddenly switching from BP to Italian or Spanish (in the Mexican and Spanish versions) as if it were natural to have a generalized bilingual

communicative competence. In the Portuguese version, on the other hand, since an intercultural and interlinguistic interaction cannot be used entirely, the ‘foreignization’ is achieved when Blu uses European Portuguese and the North-East variety of BP (revealed from prosodic traits and accent, a certain kind of lexis, – the term ‘oxente’, an interjection, is only used in Salvador and in a North-East variety of BP – and the negation placed after the verb as in ‘esqueço não’). However, for Portuguese viewers the North-East variety can have a humorous effect, while for Brazilian viewers the decision to dub Nico and Pedro with North-East *sotaque* would be judged extremely questionable, as the setting is Rio de Janeiro.

ITALIAN VERSION	PORTUGUESE VERSION	MEXICAN VERSION	SPANISH VERSION
Nico: Oba... lalalalalá, eh eh...	Nico: Oba... lalala- lalá, eh eh...	Nico: Oba... lalala- lalá, eh eh...	Nico: Oba... lalala- lalá, eh eh...
Nico: E aí, tudo bom?	Nico: E aí, tudo bom?	Nico: E aí, tudo bom?	Nico: E aí, tudo bom?
Blu: Oh... ah... sí...	Blu: Oh... ah... sim...	Blu: Oh... ah... sí... sí...	Blu: Oh... a ver... sí...
Blu: Io non sono di “aquí”.	Blu: Eu não sou de cá.	Blu: Yo no ser de por aquí.	Blu: Yo... yo no ser de aquí.
Pedro: Ehi Nico, è un turista.	Pedro: Ehi Nico, é um turista.	Pedro: Mira Nico, un turista.	Pedro: Ehi Nico, es un guiri.
Nico: Strano, non lo sembri.	Nico: Oxente, não parece um.	Nico: Pues a mí no se me hace.	Nico: Pues a mí no me lo parece.

In any case, in the European and Brazilian Portuguese versions as well as the European and Mexican Spanish versions, the dubbing of Pedro and Nico resorts to marked socio-situational varieties (colloquial and informal), generally controlled, and with parajargon traits like the Mexican Spanish construction ‘a mi no me se hace’ and the European Spanish use of *guiri*. As regards the Italian version, the film speech throughout the film shows a generalized medium level, given that the explorations of non-standard traits and varieties is limited to some lexical traits, even in the case of the speech of the smugglers (who in the Brazilian version use a parajargon variety with some jargon traits, which is more credible given their status, level of education and occupation).

3.2. Between Cross-language humor and comedy of errors

The cross-cultural reality of *Rio* is perceived from the very beginning of the film, when the birds are kidnapped from the Atlantic Forest of Rio de Janeiro and taken to a place identified as ‘not-Rio’ by the nature of the road surface, which will turn out to be Moose Lake, in Minnesota.

As has been frequently pointed out in the scenes analyzed so far, the forms of humor contained in *Rio* almost always bring together a verbal and a non-verbal communicative aspect, according to the typical features of the cartoon genre. This analysis has mainly concerned the forms of verbal humor, since they are the only instances in which the translator can intervene.

However, there are two scenes where verbal humor would be compromised or have a lower impact without an analysis of the forms of non-verbal humor (both visual and acoustic).

In the first of these scenes, Blu and his unnatural status as a domestic parrot, anthropomorphized (he can read and has breakfast with a cup of chocolate and marshmallows) and aerophobic, clashes with his animal counterpart embodied by Chloe and Alice, two Canadian geese who are soon to migrate.

Here the jokes are all based on the incongruity between Blu’s status as a domestic animal, his sense of superiority towards the geese and the contempt the geese feel for him. It comes as no surprise that in the original and the Brazilian versions, this status is emphasized and summed up by means of offensive epithets such as ‘nerd bird’, ‘pet’ and ‘mascot’. In the turns that follow, two opposite strategies are used to translate the joke about the place where Blu will go in winter: ‘Where you migrating to this year? The breakfast nook?’. The Italian translation arguably loses the humorous effect because a sort of calque of the original is used which appears awkward (from ‘breakfast nook’ to ‘angolo della colazione’). The strategy adopted in the Brazilian version, instead, finds a compensatory equivalent in order to maintain intact the goal and the humorous effect of the ST in the translation; it uses *lareira*=chimney, a translation which turns out to be successful (Olha, ô mascote. Vai migrar pra onde esse ano, Eh? Pra perto da lareira?).

In the final part of this exchange between Blu and the two geese, there is a mix of verbal humor (both linguistic and lingua-cultural) and non-verbal humor (visual and acoustic) which overlap and have different

solutions in the two mentioned dubbed versions. In the original, Blu derides the snowballs that the geese throw at him, joking about the fact that the window is like a magical force field which protects him from the cold and keeps him warm: 'It's what keeps us so toasty and warm in here, while you guys are out there freezing your...'. At the moment that Blu hesitates, he looks out of the window and sees the two geese imitating him and showing their bottoms. With self-control, he comments on the scene defining the geese as 'classy'. In the Italian version, the trigger (the element which generates humor) is constructed in the same way, but it achieves a different effect because in Italy the gesture of showing one's bottom does not have the same offensive, irreverent intent/effect; it is understood because it has already become cross-cultural. The Brazilian version instead makes explicit what in the Italian and in the original versions is verbally omitted and left to non-verbal communication, otherwise the gesture alone would not achieve any humorous effect. Blu's speech anticipates the gesture of the geese, which in Brazilian culture is deprived of its irreverence. 'É o que me deixa confortável e quentinho enquanto vocês ficam aí congelando o bum-bum no frio'. His explanation confirms what he has just said, 'Pois é', instead of judging the gesture itself. In terms of sociolinguistic variation, the two geese (as well as Pedro and Nico) use a variety which can be recognized as substandard for producing marked lexical and morpho-phonetic traits rather than for producing substandard or non-standard morpho-syntactic constructions.

Although the stereotype is widely used to construct most verbal humorous forms, features of the comedy of errors also carve their niche in *Rio*; the film contains textual and scenic devices which characterize a situation full of misunderstandings and confusion. The plot is very simple: Blu knows that he has to move to Rio because his species is in danger of dying out; there are only two specimens left (himself and Jewel/Gioel/Jade, the last female of their species), and he knows that the destiny of their species depends on their mating. In fact, when Pedro and Nico ask him if he is in Rio for the Carnival (So, are you here for Carnival?), he firmly answers, 'Actually, I'm just here to meet a girl'. When Nico and Pedro find out why Blu travelled to Rio, they start giving him advice on Brazilian women 'Little word of advice, you make the first move // Brazilian ladies respond to confidence'. On the one hand, they reinforce the stereotype of Brazilian women, and on the other, they describe the approved methods for appearing more macho 'Yeah, it's all

about swagger. You got to puff out that chest! // Swing that tail! //Eyes narrow, like some kind of crazy love-hawk!?

With these assumptions, he goes to meet Jewel, believing that she is aware of the situation and is there for the same reason as him: to save their species. At the start, his approach is not very successful and Jewel throws herself at Blu, grabbing hold of his neck. Here Portuguese language is used again as L2 (*Quem é você? O que veio fazer aqui?*), rapidly switching off when Jewel finds out that Blu is not Brazilian (in this case again, since the Brazilian version cannot resort to a switching between the two codes, an alternative strategy is found by shifting the attention from the fact that Blu is a foreign to the fact that Jewel has never seen him before: *‘Nunca te vi aqui antes’*). In the Italian dubbing (Giol’s voice is by Victoria Cabello), the sentence is uttered with a marked Spanish accent, as in the previous case of the dancer. However, the situation turns from comical to ridiculous when Blu introduces himself to Jewel. What triggers humor is the incongruity of Blu’s attitude; trying to get along and following Pedro and Nico’s advice, Blu takes the initiative but violates Grice’s maxims of conversation. The dialogue in the original and Brazilian versions is reported below:

Original version	BRAZILIAN VERSION	ITALIAN VERSION
Blu: Hi.	Blu: Oi.	Blu: Ciao.
Blu: Hi, my name is Blu.	Blu: Oi, meu nome é Blu.	Blu: Ciao, mi chiamo Blu.
Like the cheese with the mold on it.	Con “B” de bobo, “L” de lixo e “U” de urubu.	Hai presente il gorgonzola. Quello che puzza di piedi, ha le venature blu come me.
You know, that smells really bad.		
Blu: That’s stupid. Stupid, stupid, stupid.	Blu: Para de falar besteira. Burro, burro, burro.	Blu: Ma che dico. Idiota, idiota, idiota

In fact, in order to be a gentleman and to also take the initiative (following Pedro and Nico’s advice), Blu pitches his voice and repeats his greeting to then introduce himself. He adds a lot of redundant information (violating the maxim of quantity); he does so in a not-concise and not-organized manner (violating the maxim of manner); and finally, he is not relevant (violating the maxim of relevance). From a humorous perspective, in perlocutory terms, Blu’s violation is not successful in the simu-

lated face-to-face dialogue with his receiver (Jewel-Gioiel-Jade), but it is extremely successful in terms of its effect on the final receivers of the film. In this passage, to clarify the meaning of his name, in the original version, Blu makes a reference to gorgonzola cheese without mentioning its name; he only adds that it 'smells really bad'. In Italian, the hypernym 'cheese' can be naturalized to 'gorgonzola' because the characteristics of gorgonzola are well-known and are part of the knowledge shared by the final receivers. In fact, to recreate the same humorous effect, the information 'che puzza di piedi' is added. However, in both cases the humorous effect is achieved by recognizing a non-*bona fide* mode of communication and the incongruity of Blu's behaviour, aspiring to act like a gentleman but with ridiculous results. The Brazilian version chooses to switch the comparison from the colour aspect (in Portuguese the colour gamma which, in the solar spectrum, extends from green to purple is called 'azul') to the phonetic aspect. Again, the maxims of conversation are violated because, to avoid the reference to gorgonzola cheese (which cannot be considered commonly shared knowledge among the Brazilian target audience), Blu spells his name by twisting the Traditional Phonetic Code: instead of the traditional 'B de bola, L de livro e U de uva', Blu says 'B de bobo (stupid), L de lixo (garbage) e U de urubu (vulture)'. In perlocutory terms, the humorous effect is maintained, since the reference to gorgonzola cheese could have diverted attention from the situation and deprived it of its ridiculousness.

In the Portuguese and Spanish versions, the reference to gorgonzola is maintained, although they follow the line of the original version which does not mention its name. The Mexican version, meanwhile, uses a different solution which turns from sentimental (*Azul como el cielo*) to ridiculous when an explicitation (*Quando no hay muchas nubes*) is added.

PORTUGUESE VERSION	SPANISH VERSION	MEXICAN VERSION
Blu: Hola.	Blu: Hola.	Blu: ¿Que tal?
Blu: Hola, eu chamo-me Blu. Como o queijo, aquele com o bolor, que cheira mesmo mal.	Blu: Hola, me llamo Blu. Como esse queso, que tiene moho e huele mal.	Blu: ¿Que tal?, me llamo Blu. Azul en English, como el cielo, quando no hay muchas nubes.
Blu: Que estúpidez, estúpido, estúpido.	Blu: Que bobada, bobo , bobo, bobo.	Blu: Menso, menso, menso.

The lingua-cultural element, gorgonzola cheese, is not translated if the ideal end-user of the audiovisual product recognizes it and, linking it to something unpleasant to look at and smell, turns it into the ‘trigger’ which generates the humorous effect. In the cultural contexts where gorgonzola cheese does not achieve the expected effect, the violation of the maxims of conversation and the perlocutory effect is found somewhere else.

At this point, the comedy of errors starts: when Blu, trying to act like a gentleman, becomes ridiculous, Jewel-Gioiel-Jade tries to take him with her and she says, ‘Come on, we don’t have much time’, which is equivalent in the other versions (IT: ‘Forza, non abbiamo molto tempo’; BP: ‘Vem, anda logo, não tempos muito tempo’; MEX SP: ‘Ya está, vamonos, no hay mucho tiempo’; SP: ‘Vamos, no tenemos mucho tiempo’). Blu decodes the sentence on the basis of the circumstances which have taken him to Rio – he has to save his species from dying out –, but what Jewel has in mind is in fact to run away, to escape. Once they are on the tree, the misunderstanding escalates because Jewel asks Blu if he is ready. Blu plucks up the courage and tries to kiss her. At that point, the truth comes out: Jewel wanted to run away, to escape from the cage. In the original version, Blu’s response contains a double script and the mode of communication is indeed non-*bona fide* due to the ambiguity of ‘escape’.

ORIGINAL VERSION

Jewel: I am trying to escape.

Blu: Yeah, escape, that’s where I was going with that thing I just did.

Jewel: Wait, wait. Did you actually think we were going to kiss?

The shift from a *bona fide* to a non-*bona fide* mode of communication, where the sexual/non-sexual pair denotes the two scripts, occurs in the original version and finds a successful solution, equivalent in polysemic terms, in Italian: ‘... era quello a cui pensavo, un po’ d’evasione’. The Brazilian, Spanish and Mexican Spanish versions, instead, lose the two scripts that function as a ‘trigger’, and the humorous effect disappears.

4. Conclusions

To conclude, it can be pointed out that *Rio: The Movie*, is not as brilliant as the other cartoon movies directed by Carlos Saldanha (the saga ICE AGE, from the second chapter onwards) because it does not achieve the same creativity and invention.

Most of the scenes containing verbal and non-verbal humor are triggered by clichés and cultural stereotypes, from the Latin macho to the characteristics of Brazilian women, to stereotypes with a touch of racism as in the case of the monkeys, who reproduce a series of commonplaces and negative clichés about Afro-Americans.

What emerges is that the versions analysed show divergences in the solutions chosen to translate the forms of Verbally Expressed Humor. In the Brazilian version there is always an attempt to base the forms of verbal humor on naturalization and on the use of a type of speech marked from a socio-situational point of view. This does not occur in the Italian version, where there is a diastratic naturalization and a flattening in diaphasic terms. It can be noticed that there is an attempt to overcome the cases of complex humorous forms (a mix of Verbal and Non-verbal Humor) through explicitation and naturalizing adaptation; these highlight a greater creativity and freedom of action on the part of the translators, since the Brazilian characters to be dubbed were of different social origins: from the ornithologist to the dentist, from the criminal to the policeman. Moreover, choosing to translate their speech with traits of both the educated urban variety – as in the case of Túlio and Linda – and of the sub-standard and non-standard varieties of the Carioca geo-socio-linguistic reality has so increased the verisimilitude of the Brazilian ver-

sion, that the bilateral U.S.A/Brazil co-production seemed to the Brazilian viewer an exclusively national production.

References

- Agost, R. (2001). Los géneros de la traducción para el doblaje. In M. Duro (Ed.), *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra.
- Antonini, R. & Chiaro, D. (2005). The Quality of Dubbed Television Programmes in Italy: the experimental design of an empirical study. In M. Bondi & N. Maxwell (Eds.), *Cross-Cultural Encounters: Linguistic Perspectives* (pp. 35–44). Roma: Officina Edizioni.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of Humor*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- (2002). Translation and Humour. An Approach Based on the General Theory of Verbal Humour (GTVH). *The Translator*, 8, 2 (Special Issue: Translating Humour), 173–194.
- Brown, P. & Levinson, S. (1987). *Politeness: some universals in language use*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bucaria, C. (2007). Humour e black humour: il caso di The Ladykillers. In M.G. Scelfo & S. Petroni (Eds.), *Lingua cultura e ideologia nella traduzione di prodotti multimediali (Cinema, televisione e web)* (pp. 139–153). Roma: Aracne.
- Chaume Varela, F. (1997). Translating non-verbal information in dubbing. In F. Poyatos (Ed.), *Nonverbal Communication and Translation* (pp. 315–326). Amsterdam: John Benjamins.
- Chiaro, D. (2007). Lost, Found or Retrieved in Translation? Cross-Language Humour on Screen. In M.G. Scelfo & S. Petroni (Eds.), *Lingua cultura e ideologia nella traduzione di prodotti multimediali (Cinema, televisione e web)* (pp. 103–114). Roma: Aracne.
- (2005). Verbally Expressed Humour and translation: an overview of a neglected field. *Humor, International Journal of Humor Research* (Special Issue: Humor and Translation), 18, 2, 135–145.

- (2006). Verbally Expressed Humour on Screen: Reflections on Translation and Reception. *JoSTrans*, J. Díaz-Cintas, P. Orero & A. Ramael (Eds.), 6, I (July 2006), 198–208.
- (1992) *The Language of Jokes: analysing verbal play*, London: Routledge.
- De Rosa, G.L. (2008). Varietà (im)popolari del portoghese brasiliano e dialogo cartoonistico. In *Quaderni Dipartimento Letterature Comparate* (pp. 367–381). Roma: Carocci Editore.
- (2012). *Mondi Doppiati. Tradurre l'audiovisivo dal portoghese tra variazione linguistica e problematiche traduttive*. Milano: Franco Angeli Editore.
- Delabastita, D. (2005). Cross-cultural comedy in Shakespeare. *Humor, International Journal of Humor Research* (Special Issue: Humor and Translation), 18, 2, 161–184.
- Díaz Cintas, J. (2001). Aspectos semióticos en la subtitulación de situaciones cómicas. In E. Pajares, R. Merino & J.M. Santamaría (Eds.), *Trasvases culturales: Literatura, cine y traducción 3*. Bilbao: UPV/EHU.
- Gottlieb, H. (1992). Subtitling – A New University Discipline. In C. Dollerup & A. Loddegaard (Eds.), *Teaching Translation and Interpreting: Training, Talent and Experience* (pp. 161–170). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Nash, W. (1985). *The Language of Humour: Style and Technique in Comic Discourse*. London: Longman.
- Nencioni, G. (1983). Parlato-parlato, parlato-scritto, parlato-recitato. In *Di scritto e di Parlato. Discorsi Linguistici* (pp. 126–179). Bologna: Zanichelli.
- Preti, D. (Ed.) (2008). *Cortesia Verbal*. São Paulo: Humanitas.
- Raskin, V. & Attardo, S. (1991). Script theory revis(it)ed: joke similarity and joke representation model. *Humor – International Journal of Humor Research*, 4, 3–4, 293–347.
- Raskin, V. (1985). *Semantic Script Theory of Humor*. Dordrecht: D. Reidel Publishing Company.
- Toury, G. (1995). *Descriptive Translation Studies and beyond*. Amsterdam: John Benjamins.
- Vandaele, J. (2002). (Re-)Constructing Humour: Meanings and Means. *The Translator*, 8, 2, 149–172.

- Veiga, M.J. Alves (2006). Subtitling reading practices. In J. Ferreira Duarte, A. Assis Rosa & T. Seruya (Eds.), *Translation Studies at the Interface of Disciplines* (pp. 161–168). Amsterdam: John Benjamins.
- Zabalbeascoa, P. (2001). La traducción del humor en textos audiovisuales. In M. Duro (Ed.), *La traducción para el doblaje y la subtitulación* (pp. 251–263). Madrid: Cátedra.
- (2005). Humor and Translation – An Interdiscipline. *Humor – International Journal of Humor Research*, 18, 2, 185–197.

ALESSANDRA ROLLO

Humour e giochi di parole in *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*. Quali strategie nella traduzione audiovisiva?

1. Introduzione

Il testo audiovisivo è un testo sincretico, composito, la cui caratteristica primaria è quella di presentarsi come una combinazione organizzata di numerosi elementi semiotici. Le tre sfere del linguaggio – verbale, non verbale e paraverbale – sono implicate a pari titolo; le informazioni sono percepite simultaneamente e in forma complessa (Petillo, 2008: 14).

La traduzione audiovisiva (d'ora in avanti TAV), dal canto suo, si configura come elaborazione di un prodotto multimediale nelle sue varie componenti, un processo volto ad intessere nella medesima trama gli elementi dell'immagine con gli aspetti inerenti al linguaggio (Heiss, 1996).

Uno dei principali ostacoli nonché una delle maggiori sfide che si ritrova ad affrontare il traduttore audiovisivo consiste nella resa dello *humour* impregnato d'ironia, proprio in virtù della stretta interrelazione tra codice iconico e verbale. Sono, infatti, soprattutto elementi linguistici quali battute di spirito, tratti satirici e umoristici di forte specificità culturale e pragmatica, legati ad allusioni e giochi di parole – che si reggono solitamente su fenomeni di omonimia, omofonia, omografia e polisemia, con forte ambiguità semantica – a causare le maggiori insidie e ad esigere creatività e grande sforzo immaginativo da parte del traduttore/adattatore (Chiaro, 2000).

Come preservare lo spirito del testo d'origine e scongiurare il pericolo di appiattimento o artificialità senza per questo compromettere la fruibilità del prodotto presso il pubblico di arrivo? È questo l'interrogativo su cui abbiamo focalizzato la nostra attenzione nel pre-

sente contributo, avente per oggetto il doppiaggio di *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*.

Tratto dall'omonimo fumetto della celebre serie creata dallo sceneggiatore René Goscinny e dal disegnatore Albert Uderzo, il film sfrutta tutte le risorse del comico e mette in campo l'arsenale dello *humour*, attingendo largamente alla letteratura satirica e al cinema burlesco. Rappresenta dunque un ottimo spunto di riflessione sulle strategie traduttive più adeguate da adottare per salvaguardare l'effetto comico che l'originale intende suscitare nei destinatari.

Prima di entrare nel vivo della nostra analisi, ci è sembrato opportuno illustrare rapidamente le caratteristiche del testo audiovisivo e della traduzione audiovisiva soffermandoci sulle principali difficoltà traduttive che essa implica.

2. La traduzione audiovisiva: peculiarità e problematiche

“Il testo audiovisivo rappresenta [...] una tipologia testuale a sé stante, la cui globalità è generata dalla combinazione di diverse componenti semiotiche” (Perego, 2005: 8). È un aggregato artistico complesso, in cui interagiscono simultaneamente molteplici canali semiotici e diversi codici espressivi – letterario, verbale, non-verbale e cinematografico (Ulrych, 1996: 139) – caratterizzati da una “interdipendenza and dynamic interaction” (Snell-Hornby, 1996: 29); da qui la definizione di testo multisemiotico e multicode.

Toutes les composantes du message audiovisuel forment un “texte filmique”, un réseau de signes linguistiques, visuels et auditifs qui construisent le sens. En parallèle, le spectateur construit un sens à partir de ce réseau (Lavaur, Șerban, 2008: 104).

Chaume Varela (1997) parla di un doppio canale di comunicazione – acustico (elementi verbali, banda sonora ed effetti speciali) e visivo (immagini) – che deve presentare situazioni realistiche, credibili sia sul piano verbale sia su quello iconico, e coerenti, ossia situazioni in cui i due canali sono ben integrati al fine di garantire una piena accettazione del testo da parte del pubblico.

Il campo della TAV ricopre dunque il vasto repertorio di testi audiovisivi aventi una natura multimediale, caratterizzati cioè dalla presenza di diverse componenti, non solo linguistiche, ma anche prossemiche, cinetiche, ecc. Sebbene i traduttori debbano porre attenzione in prima istanza al piano verbale, essi devono essere pienamente consapevoli della complessità semiotica del prodotto audiovisivo, sì da garantire un armonico intreccio fra parole, informazioni acustiche e cinetiche (Díaz Cintas, 2009: 9).

Alla luce di quanto sopra, emerge che il materiale linguistico è solo uno dei tanti aspetti che concorrono a creare il senso complessivo dell'opera realizzando l'intento comunicativo, ma è altresì l'unica componente modificabile del prodotto audiovisivo nel passaggio da una lingua ad un'altra. Collocata in una posizione superiore nella gerarchia delle equivalenze rispetto alla narrazione verbale, la narrazione visiva limita notevolmente le soluzioni possibili imponendo una serie di cambiamenti sul piano verbale, il solo che sia passibile di manipolazione (Chaume Varela, 1998: 20).

Tra le varie modalità di trasferimento linguistico di prodotti audiovisivi, il doppiaggio costituisce un caso assai complesso di TAV in cui, alle ben note difficoltà della *translation proper* (Jakobson, 1959), si uniscono le specificità dello stesso mezzo filmico, contraddistinto dalla fusione del codice visivo, sonoro e verbale. Si tratta evidentemente di una "traduzione vincolata" (*constrained translation*) (Pavesi, 2005: 12) o *traducción subordinada*¹⁹ in cui parole e suoni devono adattarsi all'immagine (Hernández-Bartolomé, Mendiluce-Cabrera, 2004: 5).

Nella traduzione del parlato filmico si è in presenza di un ulteriore artificio, uno dei tanti di cui il cinema si nutre, ossia che il linguaggio dei dialoghi è una varietà di lingua "written to be spoken as if not written" (Gregory & Carroll, 1978: 42). Definito "dialogo riprodotto" (Rossi, 2002), il dialogo filmico costituisce di fatto un parlato adattato e rientra in quel sottogenere noto come lingua "trasmessa" che presenta le caratteristiche proprie del discorso orale, ma che è in effetti un discorso scritto

19 Il concetto di *traducción subordinada* viene introdotto da Titford nel 1982 in riferimento al sottotitolaggio; nel 1986 Roberto Mayoral, Dorothy Kelly e Natividad Gallardo ampliano ed estendono tale concetto ad altri tipi di traduzione quali il doppiaggio, la traduzione simultanea di film, la traduzione dei fumetti e dei testi pubblicitari.

volto a imitare l'orale, un'oralità non spontanea ma pianificata, elaborata, "prefabricated" (Chaume Varela, 2004: 170).

"La traduzione ha quindi il difficile compito di ricreare nella lingua di arrivo un ordito di oralità simulata che rispecchi l'oralità, simulata, del testo di partenza" (Pavesi, 2005: 10).

Il doppiaggio si discosta dalle altre forme di TAV per un fattore che condiziona ulteriormente il transfert linguistico incidendo sulla resa del testo originale, e cioè l'obbligatorietà del sincronismo labiale ed espressivo (Bollettieri Bosinelli, 2002: 83). Esso si pone come strumento di superamento delle barriere linguistico-culturali, di ricostruzione del particolare mondo espresso e descritto dal film in un mondo equivalente, comprensibile in un universo culturale "altro" di cui il dialoghista, attraverso la sua sensibilità e la sua conoscenza sia della cultura di arrivo sia di quella di origine, si assume il compito di essere il primo spettatore e quindi lo spettatore-tipo.

3. Lo *humour* e la traduzione audiovisiva

Alle specificità della TAV e ai vincoli che le sono connaturati vanno ad aggiungersi, nel caso di prodotti audiovisivi comici, le difficoltà proprie dello *humour*, in forza del suo stretto legame con le radici culturali idiosincratiche di una società.

Se il transfert dello *humour*, qualunque sia la tipologia testuale coinvolta, ha sempre rappresentato un grosso ostacolo per il traduttore, ciò è ancor più vero nel caso della traduzione audiovisiva, nella quale confluiscono due ordini di problemi: la resa dello *humour* già di per sé irta di insidie e la complessità intrinseca della TAV per la commistione tra codice iconico e verbale (Vandaele, 2002; Chiaro, 2005).

Gli studi condotti nel campo della psicologia e della sociolinguistica hanno dimostrato che lo *humour*, riconosciuto come emozione innata e tratto comune a tutti gli individui, è condizionato in misura notevole dalla cultura e dalla natura (Ruch, 1998). In effetti, se la manifestazione fisiologica del riso è universale, lo stesso non può essere detto dello stimolo da cui il riso scaturisce; la percezione dello *humour* varia da cultura a cultura, da individuo a individuo, da situazione a situazione. Accade

così che ciò che risulta divertente in un dato momento e per un dato individuo può non esserlo in un altro contesto spazio-temporale e per altri soggetti (Chiaro, 1992: 4–5; 2010a: 19). Posto che questo si verifica già all'interno di una stessa comunità culturale, ad esempio quella occidentale, a maggior ragione si verificherà in seno a contesti culturali differenti.

Oltre alla precipua funzione ludica e di intrattenimento, lo *humour* riveste una funzione sociale, giacché viene spesso utilizzato per facilitare l'interazione e la solidarietà all'interno di un gruppo. Può avere altresì una duplice funzione di mediazione e di disobbligo, in virtù della quale il locutore può affrontare discorsi imbarazzanti o spiacevoli oppure trattare argomenti delicati ed eventualmente respingerli come scherzi (Attardo, 1994: 320 ss.).

Basato su giochi di parole, riferimenti intertestuali e allusioni socio-culturali, impregnato di “*implicites culturels*” radicati nella mentalità di un paese, lo *humour* è quindi fortemente marcato dalle convenzioni linguistico-culturali specifiche di un dato contesto nonché da fattori di natura geografica, socioculturale, diacronica e personale. Ne consegue che non è sempre facile identificarlo dal momento che, per decifrare interamente il messaggio che l'autore vuole trasmettere, il destinatario dovrebbe condividere lo stesso codice linguistico e il medesimo universo culturale (Parodi & Vallacco, 1998: 132). In altri termini, perché la battuta umoristica sortisca l'effetto desiderato – suscitare l'ilarità e il riso – è fondamentale che i due interlocutori posseggano una “*shared knowledge*” (Chiaro, 1992: 10), una sorta di comun denominatore che abbraccia la competenza linguistica, poetica, pragmatica e socioculturale (dall'esperienza quotidiana relativa alla lingua di partenza alla conoscenza enciclopedica del mondo).²⁰ A riprova di ciò, il fatto che gag, giochi di parole e tratti umoristici con allusioni connotate culturalmente o rinvii a situazioni tipiche della cultura di origine sono difficilmente recepiti dal pubblico finale (ivi: 10–14).

Proprio per queste sue specificità, lo *humour* è considerato un tipico elemento di inequivalenza interlinguistica e culturale, tanto da parlare di “*intraducibilità*”, intendendo con ciò la difficoltà nel trovare “*an ad-*

20 È proprio questo “*bagage cognitif partagé*” a creare nel ricevente (lettore/spettatore) una serie di aspettative: caratteristica propria di qualunque testo – sia esso audiovisivo o no – è la sua intertestualità, ossia il fatto di essere inserito in una rete di rimandi ad altri testi nonché ad altri codici culturali e sociali.

equates degree of equivalence” (Chiaro, 2010a: 8) alla luce dell’intersecarsi di peculiarità socio-culturali con la manipolazione linguistica.

Particolarmente ostica è la resa di alcuni tratti umoristici e giochi di parole la cui interpretazione è strettamente legata all’interazione tra piano iconico e verbale (Chiaro, 1992: 85–87). Si tratta dei cosiddetti “visual jokes” (Zabalbeascoa, 1998), ossia gag che scaturiscono dalla combinazione di parole e immagini per le quali occorre trovare una compensazione a livello verbale che sia aderente al contesto visivo, per convenzione immutabile. La velocità della battuta rende peraltro pressoché impossibile l’aggiunta di informazioni supplementari; ecco allora che in questi casi è facile incorrere in un abbassamento del livello di comicità. Se, però, il motto di spirito non è correlato agli elementi rappresentati sullo schermo ma è prettamente verbale o rimanda alla più generale conoscenza enciclopedica, la qualità della traduzione avrà un peso significativo sulla ricezione da parte del pubblico e quindi sul successo del prodotto audiovisivo (Chiaro, 2007: 138–139).

Nel transfert da una lingua all’altra gli elementi umoristici e i giochi di parole possono subire perdite o mutamenti sia sul piano quantitativo (sono in numero inferiore o superiore rispetto al testo di partenza) che qualitativo (si sostituisce un tipo di gioco di parole con un altro) (Martínez-Sierra, 2005: 292). È evidente che l’equivalenza fra TA e TP sarà tanto maggiore quanto più ampio sarà il ventaglio di elementi condivisi dalle due comunità linguistiche coinvolte.

Di fronte a parole ed espressioni della lingua di partenza che difficilmente trovano un corrispettivo adeguato nella lingua di arrivo, l’abilità, l’estro e l’inventiva verbale del traduttore, oltre a una vasta competenza linguistico-culturale, diventano un requisito fondamentale nella traduzione audiovisiva, in cui proprio le restrizioni del mezzo possono obbligare a staccarsi dal testo di partenza per ricreare nuove battute che mantengano la coerenza a un livello testuale superiore, rispettando le funzioni e le motivazioni dell’originale. Ci si allontana così dalla traduzione letterale e si privilegia quella che Nida (1964) definisce “dynamic equivalence” a detrimento della “formal equivalence” (o “formal correspondence”), si persegue cioè l’equivalenza nell’effetto sacrificando la forma. In altri termini, si mira a mantenere il cuore della battuta e a produrre il medesimo effetto esilarante sul pubblico di arrivo (Chiaro, 2000: 32 ss.; Gaiba, 1994: 105 ss.).

Spesso lo *humour* viene identificato con un comportamento non cooperativo, che viola le massime conversazionali di Grice (1975), nella fattispecie quelle di Qualità e di Modo, e si traduce in formule idiosincratiche; un comportamento incongruente e deviante nei confronti delle regole e degli schemi cognitivi convenzionali che sconvolge le aspettative degli interlocutori – aspettative di tipo linguistico, sociale, pragmatico, ecc.

In realtà, lo *humour* non deve essere visto in contrapposizione al principio di cooperazione o alle massime conversazionali; la comprensione degli aspetti umoristici richiede infatti una forte sinergia tra emittente e ricevente, quindi tra LP e traduttore/pubblico di arrivo.

In una prospettiva pragmatico-cognitiva, si può assumere come riferimento la “Teoria della pertinenza” (*Theory of Relevance* di Sperber e Wilson, 1986), basata proprio sul principio di cooperazione e sulle massime conversazionali di Grice: per spingere il ricevente a compiere uno sforzo per decodificare un enunciato, i parlanti rendono esplicita la loro intenzione comunicativa attraverso comportamenti o gesti ostensivi, a garanzia della pertinenza. Questi elementi ostensivi, resi manifesti sullo schermo in un prodotto audiovisivo, divengono elementi semiotici chiave nell’atto comunicativo in questione, dunque la priorità comunicativa per il traduttore (Sanderson, 2009: 126).

4. *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*. Trama e curiosità

Passiamo ora alla presentazione del film oggetto della nostra indagine che sarà sviluppata nel paragrafo successivo.

Seconda trasposizione cinematografica del celebre fumetto francese, *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre* (2002) – versione italiana *Asterix e Obelix: Missione Cleopatra* – è il più costoso film francese mai realizzato. Si tratta di una rilettura abbastanza fedele dell’albo *Astérix et Cléopâtre* che lo sceneggiatore René Goscinny e il disegnatore Albert Uderzo pubblicano nel 1965, traendone personalmente una trasposizione a cartoni animati nel 1968.

La vicenda si svolge in Egitto nel 46 avanti Cristo. Per dimostrare che la civiltà egiziana non ha nulla da invidiare a quella romana e che è

ancora grande come ai tempi dei Faraoni, la regina Cleopatra scommette con Cesare che in soli tre mesi il suo popolo sarà in grado di erigergli un magnifico palazzo nel deserto; nel caso in cui l'opera venga realizzata, l'imperatore romano dovrà ammettere pubblicamente che il popolo egiziano è il più grande di tutti i popoli. Tutti gli architetti sono però impegnati in altri lavori o hanno idee troppo antiquate; così, scalzando l'architetto di corte Ipodermoclis, Cleopatra affida la costruzione del palazzo a Numerobis, architetto d'avanguardia pieno di energia, ma un po' sgangherato. Se riuscirà nell'impresa, la regina lo coprirà d'oro, in caso contrario, lo darà in pasto ai cocodrilli sacri.

Numerobis corre in Gallia a chiedere aiuto al druido Panoramix e alla sua pozione magica che conferisce forza sovrumana a chiunque ne beva e grazie alla quale il villaggio di Asterix e Obelix ha resistito ai Romani. I tre Galli, con il fedele cagnolino Idefix, arrivano ad Alessandria. Dopo aver bevuto la pozione di Panoramix, gli schiavi impegnati nella costruzione del palazzo diventano fortissimi e, al termine di innumerevoli disavventure, dovute alle trame dell'infido Ipodermoclis e ai fallimentari tentativi dei Romani di ostacolare l'impresa, il palazzo sarà finalmente edificato.

A differenza della precedente avventura sul grande schermo, *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre* presenta più battute e meno effetti speciali. Il film è un carosello di trovate e citazioni (dalla Gioconda a *Guerre stellari*, da *Matrix* a *Titanic*), con un susseguirsi di gag brillanti e spiritose, continui riferimenti all'attualità (cinema, lenti a contatto, 35 ore...), personaggi inventati, non presenti nell'album (lo scriba Otis e la schiava Itineris) e tanta musica.

Da ricordare lo spassosissimo numero musicale con le migliaia di operai egiziani i quali, dopo aver bevuto la pozione magica, esplodono in uno scatenato *I feel good* di James Brown, oltre a una nuova versione di *Walk like an egyptian* e, non ultimo, il tema ricorrente *Ti amo* di Umberto Tozzi, cantato in duetto con Monica Bellucci come sottofondo musicale della scena finale del film.

5. Strategie traduttive

Come già accaduto per il doppiaggio del film d'animazione *Astérix et les Vikings* (Rollo, 2010), nonché per la traduzione italiana di vari albi della celebre serie fumettistica (Rollo, 2012), anche per il doppiaggio di *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre* abbiamo potuto constatare che le scelte linguistiche operate in italiano, accompagnate talora da una sorta di “romanizzazione” delle scene con effetti burleschi sul piano fonetico e prosodico, conferiscono alla versione italiana vivacità e colore, ancorando il testo tradotto alla realtà locale e caratterizzando con grande efficacia i personaggi.

Numerosi interventi di ordine sintattico, lessicale e pragmatico sono dettati proprio dall'esigenza di alimentare l'illusione di autenticità e spontaneità dei dialoghi (Heiss & Leporati, 2000: 45) ed evitare così il rischio di omologazione del parlato. In tal modo si ottiene l'effetto di un parlato spontaneo, quotidiano e si accelera nel contempo il ritmo del discorso.

Le difficoltà dell'originale riguardano essenzialmente due livelli: quello culturale (riferimenti alla cultura del paese d'origine) e quello linguistico (giochi di parole; rime; “expressions figées” come proverbi, aforismi, detti popolari, ...). Dal momento che il fine ultimo del testo tradotto è quello di risvegliare nel pubblico di arrivo la medesima reazione di riso e divertimento suscitata negli spettatori di partenza, occorrerà dare priorità assoluta alla funzione comica dell'originale rispetto ad altre componenti linguistiche.

Nella nostra analisi, abbiamo individuato cinque casi principali relativamente alla strategia traduttiva adottata (Chiaro 2006; 2010a; 2010b):

- VEH (“Verbally Expressed Humour”)²¹ invariato;
- Sostituzione;
- Adattamento;
- Compensazione;
- Omissione.

21 In questa sede prenderemo in considerazione i tratti umoristici basati su meccanismi linguistici; ricordiamo, però, che esiste anche l'umorismo non-verbale, che si manifesta attraverso suoni, immagini, gesti, ecc.

5.1. *VEH invariato*

In alcuni casi, la vicinanza tra le due lingue ha aiutato la trasposizione delle espressioni umoristiche che vengono rese in italiano senza subire modifiche, sì da mantenere una perfetta corrispondenza tra LP e LA.

VERSIONE ORIGINALE	DOPPIAGGIO
OBÉLIX : <i>C'est quoi ces gros raisins ?</i>	OBELIX: <i>Cos'è questa grossa uva?</i>
ASTÉRIX : <i>Ce sont des dattes, Obélix, ça pousse tout en haut des arbres là-bas.</i>	ASTERIX: <i>Sono datteri, Obelix, crescono su quegli alberi là.</i>
OBÉLIX : <i>C'est croquant au milieu.</i>	OBELIX: <i>Sono croccanti in mezzo.</i>
ASTÉRIX : <i>C'est le noyau.</i>	ASTERIX: <i>È il nocciolo.</i>
OBÉLIX : <i>Pas mauvais.</i>	OBELIX: <i>Non male.</i>

Obelix scambia dei datteri per acini d'uva e mangia con avidità la parte centrale – nient'altro che il nocciolo – che trova croccante e gustosa...

VERSIONE ORIGINALE	DOPPIAGGIO
ASTÉRIX : <i>Tu as vu la taille de ce nez ?</i>	ASTERIX: <i>Hai visto la misura del naso?</i>
OBÉLIX : <i>Ça c'est sûr ! C'est un roc, c'est un cap, que dis-je, c'est un cap... c'est une péninsule !</i>	OBELIX: <i>Ah questo è certo! È una rocca, è un picco, un capo affatto, ma che capo... è una penisola!</i>

Obelix, alias Gérard Depardieu, si è arrampicato sulla sfinge e le ha staccato il naso; propone allora ad Asterix di incollarlo ma l'amico, spazientito, gli chiede come pensi di attaccare un naso di tali proporzioni. Obelix accondiscende suo malgrado e aggiunge una frase tratta da un passaggio del *Cyrano de Bergerac* di Edmond Rostand: "C'est un roc ! ... c'est un pic ! ... c'est un cap ! Que dis-je, c'est un cap ? ... C'est une péninsule !".

La traduzione italiana della battuta è ancora più fedele al romanzo in quanto mantiene il riferimento a "pic" omesso nel film francese. È sicuramente nota ai più la versione di *Cyrano de Bergerac* con Gérard Depardieu. L'inserimento di una frase ripresa da un celebre testo del XIX

secolo in un film la cui azione si svolge nel 50 a.C. è di per sé un anacronismo, ma a corroborare l'effetto umoristico è il fatto che l'attore a cui è legata una delle migliori interpretazioni di Cyrano sia proprio Gérard Depardieu, il quale ripropone ora la stessa battuta vestendo i panni di un personaggio completamente diverso, caratterizzato da un'incredibile mole e forza fisica, ma che non brilla certo per acume o furbizia. Questa allusione al *Cyrano de Bergerac*, su cui fanno leva sia l'autore che il traduttore, crea una sorta di intimità e di complicità tra l'attore e lo spettatore; lo *humour* espresso nell'originale viene quindi preservato nella versione italiana e l'effetto comico mantenuto.

5.2. Sostituzione (linguistica e/o umoristica)

Una strategia particolarmente frequente è la sostituzione, linguistica e/o umoristica, che prevede l'uso di un tipo di *humour* o un gioco di parole differente da quello dell'originale; in tal modo si mantiene l'equivalenza funzionale preservando la finalità umoristica.

VERSIONE ORIGINALE

MALOCOCCYS : Attention mon p'tit Numérobis ! J'ai des relations, des gens très haut placés qui peuvent vous faire de très graves ennuis, *des gens de haut-rang*.

NUMÉROBIS : *Ça serait mieux s'ils étaient d'Alexandrie*. [Les gardes arrivent]

GARDE : Architecte Numérobis ? !

NUMÉROBIS : Non, enfin ça dépend, c'est pourquoi ? !... Non, j'ai dit "ça serait mieux s'ils étaient d'Alexandrie", après j'ai rigolé, parce que *haut-rang* et *Hauran*, ça sonne pareil, c'est pour ça.

DOPPIAGGIO

EMORROIDIS: Attenzione, ho molte amicizie, gente molto importante che può crearti non poche grane. *Gente che sta in alto...*

NUMEROBIS: *Speriamo che non ci cadano in testa*. [Arrivano le guardie]

GUARDIA: Architetto Numerobis?!

NUMEROBIS: No, non è passato, insomma, dipende, perché?!... No, quella sui pezzi grossi era solo una battuta, infatti mi sono messo a ridere, perché, perché l'idea mi sembrava surreale, no, capisci?

Emorroidis, cliente di Numerobis, è in collera con quest'ultimo per il ritardo con cui procedono i lavori della sua casa; minaccia quindi

l'architetto di procurargli dei problemi visto che può contare su amicizie altolocate. Nell'originale lo *humour* si regge su un gioco di parole, nella fattispecie un caso di omofonia (“*haut rang*” / “*Hauran*”): Numerobis dice con ironia che sarebbe più pratico per Emorroidis se i suoi amici – persone di alto rango – fossero di Alessandria (l'azione si svolge in Egitto, mentre Hauran è una pianura del sud-ovest della Siria). Dinanzi all'oggettiva impossibilità di mantenere in italiano questo “*jeu de mot*”, ma dovendo trovare una battuta che giustifichi il riso di Numerobis, il traduttore opta per una forma di sostituzione con allusione ad una frase ricorrente nella serie fumettistica di *Astérix*: “*Prions afin que le ciel ne nous tombe pas sur la tête !*” (*Astérix et Latraviata*, album 31, 2001) e scelta come titolo dell'album 33, 2005, *Le Ciel lui tombe sur la tête* (it. *Quando il cielo gli cadde sulla testa*). Il gioco linguistico è stato completamente neutralizzato, ma si tratta di una perdita parziale giacché la soluzione adottata, mantenendo il tratto pertinente della battuta – “alto” (gente che sta in alto, potente) –, consente di sostituire il “*calembour phonique*” con un “*calembour sémique*” coniugato ad un chiaro riferimento alla serie.

VERSIONE ORIGINALE

NUMÉROBIS : Je viens vous demander votre *accordance*, c'est-à-dire de m'*accordifier* toute, toute l'*aidance*. Mais l'*aidance* du verbe “aider”, pas les “*danses*”... Je ne me serais pas permis.

DOPPIAGGIO

NUMEROBIS: E vengo perciò a chiedere il vostro appoggio. Voglio dire... di fiancheggiarmi ora che *siamo in ballo*... *In ballo* in senso di adesso, non il ... ta ta ta ta... Non mi sarei mai permesso.

Nell'originale siamo in presenza di un caso di paronimia e di omofonia, più precisamente un “*enchaînement par paronymie*” (“*accordance*” = termine antico e letterario, sinonimo di “*accord*” / “*aidance*” = termine desueto della 2° metà del XIII secolo per “*aide, assistance, secours*”; coppia di sostantivi a cui va ad aggiungersi il verbo creato *ad hoc* “*accordifier*” al posto di “*accorder*”) e un “*calembour homophonique*” (“*l'aidance*” / “*les danses*”). È un classico esempio di “*visual joke*”, dove il gioco verbale è associato all'immagine sullo schermo (la gestualità di Numerobis che accenna dei movimenti di danza). Ancora una volta, il traduttore ha puntato sull'elemento semico pertinente della bat-

tuta, ossia il concetto di “danza, ballo” ed è passato da un gioco verbale creato a livello fonico ad uno costruito sul piano semico.

VERSIONE ORIGINALE

OBÉLIX : C'est bon ces grosses crevettes-là.

ÉGYPTIEN : *Homard*.

OBÉLIX : Obélix.

DOPPIAGGIO

OBELIX: Buono questo gamberone.

EGIZIANO: *Leone 'e mare*.

OBELIX: Obelix.

Nuovo esempio di “calembour homophonique” in francese tra “*homard*” (“astice”) e “Omar” (nome proprio), da cui scaturisce il fraintendimento di Obelix che replica prontamente con il suo nome in una sorta di scambio di presentazioni con l’egiziano seduto al suo tavolo. Il traduttore è riuscito a rispettare il piano semantico ricreando in italiano un gioco di parole semico tra “leone di mare” (appellativo comune dell’astice) e il nome proprio “Leone”, a cui fa eco la risposta di Obelix; in tal modo, si mantiene la simmetria con l’originale.

VERSIONE ORIGINALE

COURTISANE : Merci. Tu sais trouver les mots pour parler aux femmes.

ASTÉRIX : Oh... C'est une tradition chez nous, *c'est la Gaule*.

DOPPIAGGIO

CORTIGIANA: Grazie. Tu sai parlare al cuore di una donna.

ASTERIX: Oh... È una tradizione da noi, *quando tira tira*.

È una delle scene finali del film: Asterix cerca di sedurre una cortigiana di Cleopatra e pronuncia una battuta carica di doppio senso, in cui c’è una chiara allusione, in un registro familiare, alla connotazione sessuale del termine “*gaule*” (“canna da pesca”). Nella versione italiana si ricorre a un’espressione anch’essa connotata a livello sessuale, benché si perda il gioco di omonimia con “*Gaule*”, “Gallia”, e risulti quindi un po’ sfuocato il livello umoristico.

5.3. Naturalizzazione/Adattamento

In una traduzione funzionale il traduttore può doversi allontanare dalle espressioni del testo d’origine e ricreare la scena per avvicinarla mag-

giornamente alla cultura ricevente; si opta così per una *traduction cibliste* (*target-oriented translation*) anziché *sourcière* (*source-oriented translation*).

Il processo di naturalizzazione o “domestication”²² (Venuti, 1995) consente di adattare i tratti umoristici e i riferimenti culturali sì da renderli più conformi alle convenzioni della cultura di arrivo. Si tratta, nello specifico, di sacrificare parole, espressioni, riferimenti culturali (religione, usi e costumi), *argot* e lessico dialettale nonché antroponimi e toponimi tipici della cultura di partenza, che potrebbero risultare poco trasparenti, sostituendoli con elementi che suonino più naturali e scorrevoli nel contesto di arrivo, tali da suscitare le medesime sensazioni di ilarità e svolgere quindi la stessa funzione. Solitamente, ad essere omessi sono quegli elementi ridondanti o irrilevanti, la cui soppressione non altera la comprensione del messaggio.

Innumerevoli i vantaggi che questa tecnica apporta alla resa di un prodotto audiovisivo comico: la traduzione è generalmente adattata da umoristi che hanno competenze specifiche sul tema in questione; il film è rivolto ad un pubblico che si aspetta di ritrovare tratti umoristici consueti e familiari; la naturalizzazione può essere una strategia efficace per attirare un gran numero di spettatori (motivazioni di marketing). Nondimeno, non si possono ignorare alcuni inconvenienti tra i quali, in primis, il rischio di appiattire il testo d’origine che, se allontanato completamente dalla cultura di partenza, finisce talora col risultare ridicolo e poco credibile (Botella-Tejera, 2006).

VERSIONE ORIGINALE

CÉSAR : “*J’ai venu, je t’ai vu, j’ai vaincu.* Veni, vidi, vici.” Vous gravez les formules d’usage et vous signez Caesar.

SA SECRÉTAIRE : Caesar ? Ou César ?

CÉSAR : Non, ben César. *Le son était intéressant, mais...*

DOPPIAGGIO

CESARE: “*So’ arrivato, to’ sgamato, to’ gonfiato.* Veni, vidi, vici.” Incidi le formule di cortesia e firma Caesar.

LA SUA SEGRETARIA: Caesar? O Cesare?

CESARE: No, va bene Cesare. *Era un tocco d’esterofilia, ma...*

22 Strategia contrapposta alla “foreignization” che consiste nel mantenere gli elementi stranieri del testo d’origine preservando la sensazione di straniamento del lettore.

Interpretato dal regista Alain Chabat, Cesare appare come un uomo sicuro di sé, legato alle apparenze e alle formalità; fiero della sua vasta cultura, eccede spesso nell'uso di modi di dire ed espressioni auliche di cui, però, non ha una perfetta padronanza. Lo vediamo qui citare la celebre frase latina "*Veni, vidi, vici*" resa in francese con "*J'ai venu, j'ai vu, j'ai vaincu*". L'uso anaforico dell'ausiliare "*avoir*" nella costruzione del passato prossimo, se da un lato rende più ritmata l'espressione, dall'altro resta pur sempre un errore poiché l'ausiliare da utilizzare in francese nelle forme composte dei verbi di movimento è "*être*"; l'errore grammaticale non fa che accentuare l'aspetto bizzarro e singolare del personaggio.

Da rimarcare altresì il riferimento all'attualità nella versione italiana, dove l'espressione "tocco d'esterofilia" risuona certamente più familiare ai giorni nostri.

VERSIONE ORIGINALE

AMONBOFIS : Chacun chez soi et les
hippopotames seront bien gardés !

DOPPIAGGIO

IPODERMOCLIS: Ognuno a casa sua e
mogli e ippopotami dei paesi tuoi!

Ipodermoclis istiga gli schiavi a ribellarsi a Numerobis che li costringe a terribili fatiche per onorare con un maestoso palazzo l'invasore Cesare. Riprende allora il proverbio: "*Chacun son métier, les vaches seront bien gardées*" il cui significato è: "*Que chacun fasse ce qu'il doit faire*", ossia "*Che ognuno si occupi delle proprie faccende se si vuole una vita serena e armoniosa*"; il termine "*vaches*" viene però sostituito da "*hippopotames*" perché più vicino alla realtà faunistica dell'Egitto.

La versione italiana rievoca il proverbio: "*Mogli e buoi dei paesi tuoi*", con analoga sostituzione di "*buoi*" con "*ippopotami*"; malgrado il leggero slittamento semantico rispetto all'originale, si ribadisce l'idea che i rapporti con gli stranieri possono essere fonte di delusioni e problemi ed è pertanto preferibile muoversi nel proprio ambiente perché più familiare e prevedibile, grazie alla comunanza di abitudini, tradizioni, lingua e cultura.

VERSIONE ORIGINALE

ITINÉRIS : Tu peux me comprendre,
tu as été à ma place, jadis !

DOPPIAGGIO

CELLULARIS: Tu puoi capirmi, *non*
l'ho inventato io il bipartisan.

NUMÉROBIS : *Moi, c'est Numérobis.*

NUMEROBIS: *Mi chiamo Numerobis.*

Alla presenza di una rima nella versione originale (“*jadis*” / “*Numérobis*”) fa da contrappunto in italiano una nuova allusione a un fenomeno contemporaneo. “Bipartisan” (prima attestazione nel 1994) è un termine di origine anglosassone non solo nella forma ma anche nel significato, che rimanda al tradizionale sistema bipartitico di stampo anglosassone. Viene inoltre mantenuta la rima, in questo caso tra “bipartisanis” / “Numerobis”.

VERSIONE ORIGINALE

CÉSAR : *Si vis pacem para bellum.
Qui veut la paix prépare la guerre.*

DOPPIAGGIO

CESARE: *Si vis pacem para bellum. Si
voi la pace preparate a mena'.*

VERSIONE ORIGINALE

CÉSAR : *Menubestofplus ! Claque
cette présomptueuse !*

DOPPIAGGIO

CESARE: *Monterobinus! Molla 'na
crocca a 'sta superdonna!*

Ricordiamo che l’intonazione è uno degli elementi di maggiore manipolazione prosodica in quanto consente di allontanarsi dal livello denotativo delle parole. In entrambe le battute, abbiamo un esempio di connotazione prosodica del personaggio di Cesare la cui parlata è contraddistinta da un chiaro accento romanesco.

VERSIONE ORIGINALE

PANORAMIX : *Votre nez... Euh...
Votre Majesté est trop bonne, par
Bélénos !*

DOPPIAGGIO

PANORAMIX: *Vostra nasità... Eh...
Vostra Maestà, siete troppo bona...
troppo buona!*

Anche qui notiamo un tentativo di naturalizzazione del testo francese con l’inserimento, sotto forma di lapsus, dell’aggettivo “bona” rivolto a Cleopatra da Panoramix, un lapsus corretto subito con “buona”.

VERSIONE ORIGINALE

NUMÉROBIS : *Et le mec lui dit :
“C'est le phare à On” [il rit]. Parce*

DOPPIAGGIO

NUMEROBIS: *E il romano gli fa:
“Ammazza che Faro aho!” [ride].*

qu'il s'appelle On, le mec !... Le mec, il s'appelle On, et comme il avait un phare, il lui dit : "*C'est le phare à On*". C'est... C'est... [son interlocutrice ne riant pas]. Le mec, il s'appelle On ! Il lui dit c'est son phare, mais *c'est le phare à On* comme *le pharaon* qu'est... le chef des... le chef de nous !

Perché perché aveva visto la terra di Faro... I Romani dicono "Aho" e siccome lui aveva visto Faro lui aveva detto "*Ammazza che Faro aho*", e l'amico no non... [la sua interlocutrice non ride]. Cioè Faro ha già la "o" e lui, lui voleva dire "Che Faro!" ma suonava come "*faraon*" come il *faraone* che è... che è il capo... è il capo nostro di noi.

Numerobis racconta una barzelletta a una delle cortigiane di Cleopatra: ancora una volta si gioca qui sull'identità fonetica tra due espressioni, "*phare à On*" e "*pharaon*" [faRaõ]. Essendo praticamente impossibile procedere a una traduzione letterale avente lo stesso effetto ("*phare à On*" è una costruzione francese per indicare il possesso, l'appartenenza di qualcosa a qualcuno – preposizione "a" seguita dal nome del possessore – ed equivale in italiano a "Faro di On"), il traduttore italiano ha optato per una soluzione traduttiva alquanto efficace. È riuscito con grande abilità a ricreare un gioco di parole con sonorità simili a quelle della versione francese, coniugando il termine "Faro" – isola distante dall'Egitto la navigazione di un giorno²³ – con il tipico intercalare romanesco "aho"; in tal modo, si è riprodotta l'omofonia con "*faraon*", forma apocopata di "faraone".

5.4. Antroponimi

Quello degli antroponimi resta senza dubbio il terreno più fertile per la creatività e l'estro del traduttore/adattatore.

La fantasia dei realizzatori e dei doppiatori italiani si è sbizzarrita non poco sui nomi propri: i principali sono gli stessi del fumetto (a parte

23 Alessandro Magno giunse in Egitto nel IV secolo a.C. e, dopo aver conquistato il paese, fondò la nuova città a ovest del delta del Nilo, su una striscia di terreno sabbioso, di fronte all'isola di Faro. Tale isola, su cui sorse la famosa torre luminosa, fu congiunta alla città con una diga formando così due porti comunicanti con il Nilo per mezzo di canali navigabili. Si ritiene tuttavia che la prima vera torre-faro, quella che ha dato a tutte le altre il nome e il modello, sia stata proprio quella di Alessandria d'Egitto, iniziata da Tolomeo.

l'architetto di corte Stocafis, diventato Ipodermoclis, e il sicario Parabris, trasformato in Necrosis), ma ci imbattiamo anche in un Otis, una Cellularis, una Mataribus (Cartapus), e poi ancora nomi di personaggi deformati in Antivirus e Lennykravix.

Vediamo ora gli esempi più significativi di sostituzione nonché adattamento degli antroponimi francesi ai riferimenti socioculturali propri del contesto italiano.

VERSIONE ORIGINALE

PANORAMIX : *Itinérís* a raison de ne pas se *laisser faire*.

DOPPIAGGIO

PANORAMIX : *Cellularis* ha ragione a protestare.

Questa battuta contiene due allusioni al settore della telefonia mobile in Francia, di cui la prima costruita su un gioco di parole fonico. *Itinérís* è una società per la telefonia mobile che inizia la rivendicazione sindacale in Francia; nella versione originale del film, *Itineris* è il nome di una schiava egiziana che si fa portavoce con Numerobis, architetto del cantiere, delle richieste degli schiavi/operai. Il corrispettivo in italiano è *Cellularis*, che consente di rimanere nel medesimo campo lessicale. "*Laisser faire*" [lese fɛR], foneticamente "le SFR", è la sigla di un altro operatore concorrente di *Itinérís* nel campo della telefonia mobile; qui abbiamo inevitabilmente un caso di entropia, giacché non è possibile riprodurre in italiano lo stesso gioco di omofonia.

Cartapus diviene in italiano *Mataribus*. Cesare chiede al suo centurione "*quelqu'un qui se glisse partout*", ossia una spia che possa infiltrarsi nel cantiere di Numerobis. La persona prescelta è *Cartapus*, nel cui nome è evidente il gioco di parole omofonico con "*carte à puce*", nome comune con cui si indica la scheda magnetica utilizzata presso i distributori automatici per ritirare denaro o presso le cabine telefoniche per effettuare delle chiamate. Nella versione italiana si gioca sull'allusione a un personaggio reale, Mata Hari, ballerina di origine olandese accusata di spionaggio per conto dei Tedeschi durante la Seconda Guerra Mondiale.

E ancora, da segnalare: *Malococcyis* ("mal au coccyx", dolore al coccige) > Emorroidis (allusione alla patologia); *Panassonixme* > Panasonic (riferimento in entrambi i casi all'azienda di prodotti elettronici ed elettromeccanici Panasonic); *Mathieukassovix* (Mathieu Kassovitz, regista e attore francese) > Lennykravix (Lenny Kravitz, cantante pop); *Pommederainetteépommedapix* (richiamo alla nota filastrocca francese

Pomme de reinette et pomme d'api, Mela renetta e mela appiola) > Par condix (rinvio all'espressione "par condicio"); *Rmix* (il remix, spesso abbreviato RMX, è una versione alternativa di una canzone originale, riproposta con un diverso arrangiamento) > *Papermix* (allusione a Paperino); *Thix* > *Stereofonix* (entrambi i nomi, riferiti a Panoramix, evocano qualcosa di grande: THX è un sistema di ottimizzazione della qualità dei film per le proiezioni sul grande schermo, l'impianto stereo serve ad amplificare il suono; nei due termini è quindi racchiuso il concetto di grandezza o larghezza presente nel nome di Panoramix che evoca l'idea di "panorama, visione ampia"); *Aikix et Journalduhix. Ou Malcomix* ("aiki", principio o tattica di arte marziale giapponese; "journal du Hix", con riferimento ai quotidiani in cui venivano pubblicate le vignette create dal disegnatore, caricaturista e sceneggiatore americano John Hix; Malcolm X, attivista afroamericano a favore dei diritti degli afroamericani e dei diritti umani in genere) > *Titanix* e *Apocalix* (allusione ai celebri colossal cinematografici americani). O Malcolm X; *Djomannix* (Igor Djoman, calciatore francese) > *Nino Bix* (Nino Bixio, famoso patriota del Risorgimento italiano); *Essaifix Inthemix et Avoramphix* (SFX, effetti speciali usati nel cinema; *In The Mix* (*In mezzo ai guai*), commedia americana uscita nel 2005; AVO Ram, programma di ottimizzazione della memoria RAM del computer) > *Estetix*, *Bambolix* e *Paraventix* (antroponimi costruiti sui termini "esteta", "bambola" e "paravento"); *centurion Affairedreyfus* (allusione alla vicenda del capitano d'artiglieria dell'esercito francese Alfred Dreyfus, accusato ingiustamente di tradimento e assolto dopo un lungo processo) > centurione Saltapicchius (da Saltapicchio, nome attribuito nei primi episodi al fidato destriero di Lucky Luke, altro noto personaggio fumettistico).

5.5. Compensazione

Un'altra strategia traduttiva ricorrente consiste nell'introdurre elementi umoristici in un punto diverso rispetto all'originale al fine di colmare eventuali vuoti traduttivi in altre scene e ovviare alla perdita totale o parziale della carica umoristica. Le compensazioni possono toccare sia il piano linguistico (aggiunta di forme colloquiali, rime, giochi di parole inesistenti nell'originale) sia il piano culturale (inserimento di riferimenti culturali vicini alla cultura di arrivo).

VERSIONE ORIGINALE

NUMÉROBIS : Otis ! T'as entendu ce que je viens de te dire ou *t'as pas entendu ce que je viens de te dire ?*

DOPPIAGGIO

NUMEROBIS: Otis! Hai sentito cosa ho detto o *hai delle foglie di papiro al posto delle orecchie?*

All'assenza di tratti comici nel TP (se non per la simpatica ripetizione della frase "*t'as [pas] entendu ce que je viens de te dire*") fa da contrappunto, nella versione italiana, l'aggiunta di un elemento umoristico con l'espressione "foglie di papiro al posto delle orecchie", scelta, questa, tanto efficace quanto pertinente dal momento che lo scambio avviene tra due egiziani.

VERSIONE ORIGINALE

SCULPTEUR ÉGYPTIEN : Alors comme ça, vous êtes gaulois ?

PANORAMIX : Oui.

SCULPTEUR ÉGYPTIEN : *Qu'est-ce que ça s'est réchauffé ces derniers temps !*

PANORAMIX : Ah...

DOPPIAGGIO

SCULTORE EGIZIANO: E così siete gallo?

PANORAMIX: Sì.

SCULTORE EGIZIANO: *Sarà il buco nell'ozono ma fa sempre più caldo!*

PANORAMIX: Ah sì...

Il riferimento a un fenomeno della nostra epoca, ossia il "buco nell'ozono", rappresenta un nuovo esempio di anacronismo che diverte lo spettatore e contribuisce a mantenere il tono brioso del film.

La strategia di compensazione mira dunque a compensare l'abbassamento del livello umoristico registrato in alcuni casi di sostituzione o adattamento, o la mancata resa dello *humour* in altri passaggi del testo, come accade nelle battute di seguito riportate.

5.6. Omissione

Quando un motto di spirito o un gioco di parole (a livello fonico o semico) non ha un equivalente nella LA o risulta troppo difficile da ricreare, viene ignorato producendo inevitabilmente un certo grado di entropia.

VERSIONE ORIGINALE

CÉSAR : Rome s'est pas construite en un jour ! J'la verrai quand cette merveille ? Dans trois siècles ?

CLÉOPÂTRE : Dans trois mois.

CÉSAR : Trois mois ?

LES COURTISANS : Trois mois, trois...

LE CHAT : *Mouawww* ?

CLÉOPÂTRE : Dans trois mois jour pour jour tu auras ton palais.

DOPPIAGGIO

CESARE: Roma non è stata costruita in un giorno! Quando vedrò questa meraviglia? Fra tre secoli?

CLEOPATRA: Fra tre mesi.

CESARE: Tre mesi?

I CORTIGIANI: Tre mesi, tre...

IL GATTO: *Meesi?*

CLEOPATRA: Fra tre mesi a partire da oggi avrai il tuo palazzo.

La riproduzione onomatopeica del miagolio del gatto in francese, “*mouawww*”, crea un buffo esempio di omofonia con “*mois*” (“*me-se/mesi*”) che, evidentemente, non può essere mantenuto in italiano dove si è tentato comunque di produrre un certo effetto comico mettendo in bocca al gatto la parola “*meesi*” pronunciata come fosse un miagolio.

VERSIONE ORIGINALE

ESCLAVE ÉGYPTIENNE : Qu'est-ce que tu cherches là ?

ITINÉRIS : J'ai perdu *ma lentille*.

DOPPIAGGIO

SCHIAVA EGIZIANA: Che stai cercando?

CELLULARIS: *La mia lente a contatto*.

Siamo qui in presenza di un caso di “*calembour polysémique*”: il termine francese “*lentille*” equivale infatti a “*lenticchie*” (legumi) e “*lente a contatto*”. Per comprendere il gioco di parole è necessario contestualizzare la scena: il pranzo quotidiano degli schiavi impegnati nella costruzione del palazzo in onore di Cesare consiste in una porzione di lenticchie; nella scena in questione vediamo la schiava Cellularis che si aggira per il cantiere alla ricerca di qualcosa e alla domanda della compagna su cosa stia cercando, risponde “*ma lentille*” indicando l’occhio. Il residuo traduttivo è inevitabile in italiano dove l’uso del traduttore “*lente a contatto*”, con cui si designa un unico referente, annulla il gioco verbale costruito sulla polisemia del lemma in francese.

VERSIONE ORIGINALE

ASTÉRIX : Ça va Obélix ?

OBÉLIX : *J'ai la dalle.*

DOPPIAGGIO

ASTERIX: Come va Obe?

OBELIX: *Ho lo stomaco vuoto.*

Ritroviamo un altro esempio di “visual joke” legato alla polisemia del termine “*dalle*”. Obelix porta sulle spalle una lastra di pietra (“*dalle*”) sulla quale è stato scolpito il profilo di Panoramix. Asterix chiede al suo amico come sta e Obelix, il cui problema cronico è la fame, risponde di avere “*la dalle*”; in *argot* il termine indica la “gola”, il “gozzo” e, per metonimia, il fatto di “avere fame e sete” (“*avoir la dalle*”). Anche in questo caso, nella versione italiana si privilegia la trasposizione del contenuto mentre si perde il tratto umoristico.

6. Per concludere

Alla luce dell’analisi sin qui condotta, appare chiaro che la traduzione dello *humour* nei prodotti audiovisivi esige dal traduttore una vasta competenza linguistica, culturale e pragmatica, oltre che una buona dose di creatività nell’attuare soluzioni immaginative e nel trovare un’equivalenza tra l’intenzione umoristica della LP e l’effetto umoristico nella LA (Díaz Cintas, 2003: 254). Il traduttore dovrà valutare, di volta in volta, gli aggiustamenti da effettuare per produrre un testo più idiomatico.

Nel doppiaggio di *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*, sono state attuate diverse strategie traduttive per preservare il livello umoristico dell’originale. Se, in taluni casi, la vicinanza tra la cultura francese e quella italiana ha permesso di mantenere invariato lo *humour* verbale, più spesso si è ricorso a strategie di sostituzione e adattamento, che hanno reso il testo più aderente alle norme linguistiche, alle consuetudini socioculturali e alla percezione del pubblico di arrivo; ricordiamo, tra l’altro, l’ampio ventaglio di antroponimi, la scelta di modi di dire locali, la connotazione diatopica (accento romanesco) del personaggio di Cesare. In tal modo si è salvaguardata la tonalità globale del film, puntando a

un'equivalenza perlocutoria: stessa reazione nei destinatari, stessa forza pragmatica.

Abbiamo rilevato altresì esempi di compensazione, volti a riequilibrare, con l'inserimento di tratti umoristici là dove non erano contenuti nello script originale, le perdite occorse inevitabilmente in altre scene, nelle quali risultava difficile trasferire in italiano le allusioni e i giochi di parole, in virtù delle peculiarità fonetiche e semantiche della lingua francese.

Compito arduo, dunque, ma non impossibile quello che spetta al traduttore audiovisivo, il quale può all'occorrenza dar prova della sua abilità ed esperienza, trovando soluzioni talvolta geniali, purché riesca a cogliere lo spirito della battuta nella LP e conosca e sfrutti al meglio le potenzialità della LA.

Bibliografia

- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of Humor*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Bollettieri Bosinelli, R.M. (2002). Tradurre per il cinema. In R. Zacchi & M. Morini (a cura di), *Manuale di traduzioni dall'inglese*. Milano: Bruno Mondadori.
- Botella-Tejera, C. (2006). La naturalización del humor en la Traducción Audiovisual (TAV): ¿Traducción o adaptación? El caso de los doblajes de Gomaespuma: 'Ali G Indahouse'. *Tonos Digital*, 12, 1–17. In <<http://www.tonosdigital.com/ojs/index.php/tonos/article/view/72/72>> (ultimo accesso 19/08/11).
- Chaume Varela, F. (1997). Translating Non-Verbal Information in Dubbing. In F. Poyatos (Ed.), *Non verbal Communication and Translation* (pp. 315–326). Amsterdam: John Benjamins.
- (1998). Textual Constraints and the Translator's Creativity in Dubbing. In A. Beylard-Ozeroff, J. Králová & B. Moser-Mercer (Eds.), *Translator's Strategies and Creativity*. Amsterdam: John Benjamins.
- (2004). *Cine y traducción*, Madrid: Cátedra.

- Chiaro, D. (1992). *The Language of Jokes. Analysing Verbal Play*. London: Routledge.
- (2000). ‘Servizio completo?’ On the (un)translatability of puns on screen. In R.M. Bollettieri Bosinelli, C. Heiss, M. Soffritti & S. Bernardini (a cura di), *La traduzione multimediale. Quale traduzione per quale testo?*, Atti del convegno internazionale, Forlì, 2–4 aprile 1998. Bologna: CLUEB.
- (Ed.) (2005). *Humor and Translation*, Special Issue of *Humor: International Journal of Humor Research*, 18, 2, Berlin: Mouton de Gruyter.
- (2006). Verbally Expressed Humour on Screen: Reflections on Translation and Reception. *JoSTrans*, 6, 198–208. In <http://www.jostrans.org/issue06/art_chiaro.php> (ultimo accesso 19/08/11).
- (2007). The effect of translation on humour response. The case of dubbed comedy in Italy. In Y. Gambier, M. Shlesinger & R. Stolze (Eds.), *Doubts and Directions in Translation Studies*, Selected contributions from the EST Congress, Lisbon 2004. Amsterdam: John Benjamins.
- (2010a). Translation and Humour, Humour and Translation. In D. Chiaro (Ed.), *Translation, Humour, Literature*, vol. 1. London: Continuum International Publishing Group.
- (2010b). Translating Humour in the Media. In D. Chiaro (Ed.), *Translation, Humour and The Media*, vol. 2. London: Continuum International Publishing Group.
- Díaz Cintas, J. (2003). *Teoría y Práctica de la subtitulación: inglés/español*. Barcelona: Ariel.
- (2009). Introduction – Audiovisual Translation: An Overview of its Potential. In J. Díaz Cintas, J. (Ed.), *New trends in audiovisual translation*. Bristol: Multilingual Matters.
- Gaiba, F. (1994). La traduzione di alcuni aspetti umoristici nel doppiaggio cinematografico. In R. Baccolini, R.M. Bollettieri Bosinelli & L. Gavioli (a cura di), *Il doppiaggio. Trasposizioni linguistiche e culturali*. Bologna: CLUEB.
- Gregory, M. & Carroll, S. (1978). *Language and Situation: Language Varieties and Their Social Contexts*. London: Routledge.

- Grice, H.P. (1975). Logic and conversation. In P. Cole & J.L. Morgan (Eds.), *Syntax and Semantics. Vol. 3: Speech Acts*. New York: Academic Press.
- Heiss, C. (1996). Il testo in un contesto multimediale. In C. Heiss & R.M. Bollettieri Bosinelli (a cura di), *Traduzione multimediale per il cinema, la televisione e la scena*, Atti del convegno internazionale, Forlì, 26–28 ottobre 1995. Bologna: CLUEB.
- Heiss, C. & Loporati, L. (2000). ‘Non è che ci mettiamo a fare i difficili, eh?’ . Traduttori e dialogisti alle prese con il regio letto. In R.M. Bollettieri Bosinelli, C. Heiss, M. Soffritti & S. Bernardini (a cura di), *La traduzione multimediale. Quale traduzione per quale testo?*, Atti del convegno internazionale, Forlì, 2–4 aprile 1998. Bologna: CLUEB.
- Hernández-Bartolomé, A.I. & Mendiluce-Cabrera, G. (2004). Este traductor no es un gallina: El trasvase del humor audiovisual en ‘Chicken Run’. *Linguax, Revista de Lenguas Aplicadas*, 2, 1–21. In <http://www.uax.es/publicaciones/archivos/LINTEI04_002.pdf> (ultimo accesso 20/08/11).
- Jakobson R. (1959). On Linguistic Aspects of Translation. In R.A. Brower (Ed.), *On Translation*. Cambridge: Harvard University Press.
- Lavaur, J.-M. & Şerban, A. (2008). *La traduction audiovisuelle. Approche interdisciplinaire du sous-titrage*. Bruxelles: De Boeck.
- Martínez-Sierra, J.J. (2005). Translating Audiovisual Humor. A Case Study. In H. Gottlieb (Ed.), *Perspectives: Studies in Translatology*. Copenhagen: Routledge.
- Nida, E. (1964). *Toward a Science of Translating*, Leiden: Brill.
- Parodi, L. & Vallacco, M. (1998). *Littérama. Clefs de lecture*. Genova: Cideb Editrice.
- Pavesi, M. (2005). *La traduzione filmica: aspetti del parlato doppiato dall'inglese all'italiano*. Roma: Carocci.
- Perego, E. (2005). *La traduzione audiovisiva*. Roma: Carocci.
- Petillo, M.C. (2008). *Doppiaggio e sottotitolazione: problemi linguistici e traduttivi nel mondo della screen translation*. Bari: Digilabs.
- Rollo A. (2010). Doppiare ‘Astérix et les Vikings’. In G. De Rosa (a cura di), *Dubbing Cartoona. Mediazione interculturale e funzione didattica nel processo di traduzione dei cartoni animati*. Napoli: Loffredo Editore.

- (2012). *Bande dessinée et jeux de mots. Enjeux et stratégies traductives dans la traduction italienne d'“Astérix”*. Roma: ARACNE Editrice.
- Rossi, F. (2002). Il dialogo nel parlato filmico. In C. Bazzanella (a cura di), *Sul dialogo. Contesti e forme di interazione verbale*. Milano: Guerini.
- Ruch W. (1998). Foreword and overview. Sense of Humor: a new look at an old concept. In W. Ruch (Ed.), *The Sense of Humor: Explorations of a Personality Characteristic*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Sanderson, J.D. (2009). Strategies for the Dubbing of Puns with One Visual Semantic Layer. In J. Díaz Cintas (Ed.), *New trends in audiovisual translation*. Bristol: Multilingual Matters.
- Snell-Hornby, M. (1996). ‘All the world’s stage’: Multimedial translation – constraint or potential?. In C. Heiss & R.M. Bollettieri Bosinelli (a cura di), *Traduzione multimediale per il cinema, la televisione e la scena*, Atti del convegno internazionale, Forlì, 26–28 ottobre 1995. Bologna: CLUEB.
- Sperber, D. & Wilson, D. (1986). *Relevance: Communication and Cognition*. Oxford: Blackwell.
- Ulrych, M. (1996). Film dubbing and the translability of modes of address. Power relations and social distance in ‘The French Lieutenant’s Woman’. In C. Heiss & R.M. Bollettieri Bosinelli (a cura di), *Traduzione multimediale per il cinema, la televisione e la scena*, Atti del convegno internazionale, Forlì, 26–28 ottobre 1995. Bologna: CLUEB.
- Vandaele, J. (Ed.) (2002). *Translating Humour*, Special Issue of *The Translator* 8, 2, Manchester: St Jerome Publishing, 2002.
- Venuti, L. (1995). *The Translator’s Invisibility: History of Translation*. London: Routledge.
- Zabalbeascoa, P. (1998). Factors in Dubbing Television Comedy. *Perspectives: Studies in Translatology*, 2, 1, 89–99.

Culture, language, and humour: adapting wordplay in the Italian version of *Wreck-it-Ralph*

1. Introduction

As Tylor points out (1871/1958:1) culture is “that complex whole which includes knowledge, belief, art, law, morals, custom, and any other capabilities and habits acquired by a man as a member of society”.

Language is the expression of culture, that is to say of all those elements which constitute the cultural identity of a group of people. This means that language allows people to be and to belong to a specific cultural group.

The idea of being and of belonging to a cultural group is linked to another concept, humour, which is the object of this paper.

Critchley (2002: 1) argues that “humour is produced by a disjunction between the way things are and the way they are represented in the joke, between expectation and actuality”. For this reason, humour occurs when what we expect does not occur or is not said, rather a new and opposite reality is presented. That is why many theorists of humour refer to the incongruity theory (see Raskin, 1985; Critchley, 2002: 3), in that humour is produced by a feeling of incongruity between what we expect and what actually takes place in a joke, gag or jest.

Chiaro (this volume: 15) defines humour as involving the “perception of non-serious incongruity accompanied by a non-serious, playful attitude, in which things are viewed as relatively unimportant or trivial – within a ‘play frame’”. This implies that, in order for incongruity to be perceived, there should exist “a congruence between joke structure and

24 This author has provided the examples which are discussed in the practical part of this paper.

social structure” (Critchley, 2002: 4). In fact, as Raskin argues (1985: 16), mutual understanding in humour varies according to the amount of social background which is shared by participants. This assumption has obvious implications on the reception of the same joke by different cultures.

The linguistic product of a specific cultural group, such as a joke, or any other humorous observation, can be rightly interpreted only taking into account the source context of culture, that is to say the setting, the scene where it has been produced and the context of situation, that is to say who has produced what and how. The strict relationship between language product and context implies that in the translation process this product is subject to change in order to be adapted and made accessible to the target audience.

The aim of this paper is to analyse how some of the wordplay used in the original version of the film *Wreck-it Ralph* have been adapted into the Italian version *Ralph Spaccatutto* and which strategies have been used in the adaptation process of humour across languages and cultures.

2. Adapting wordplay in audiovisual translation

The audiovisual text is a complex product because it is composed of different codes and signs: audio, visual, verbal, non-verbal, implicit, explicit, just to mention a few. All these codes and signs are combined together in order to produce a message which performs a certain function and aims to have certain effects on the viewers.

These elements act as obstacles when the audiovisual product needs to be received by an audience which is different from the original one, in terms of language and of culture.

The adaptation process is even more difficult when humour is at stake, because as described above, it strictly depends on the features of the source language and culture and its effects may get lost in the transposition to the target language and culture, thus making parts of the audiovisual text non-accessible to the target audience.

2.1. Verbally expressed humour and translation

A subarea of humour is the verbally expressed humour (VEH) which is restricted to humour conveyed through language. VEH is defined as “a general term for any humorous item, such as a joke, which is conveyed in written or spoken form, as opposed to a joke conveyed in some other medium, such as visually” (Ritchie, 2004: 224).

Blake (2007) identifies several sources of verbally expressed humour: it may be originated by homophony, polysemy, mispronunciation, misidentification, misuse of words and malapropisms; by exploiting structural ambiguity; by swapping words or parts of words around; by mixing prestigious accent to a dialectal grammar, or similar words that belong to different varieties; by ambiguity because of lack of context; when expectations of quantity, style, etc. are raised but the result is incongruous; when there is a connection between two seemingly disparate phenomena or entities; when overall failing logic is present.

In terms of text-type, research on humour in linguistics has developed primarily on the joke (Attardo, 2001). The reason for this is identified by Attardo and Chabanne (1992) in the fact that jokes are short, easy to collect and simpler than longer texts.

Zabalbescoa (1996; 2005) provides a classification of types of humour and types of jokes according to the translation solution-types associated to each of them.

For example, there are some jokes and types of humour that are unrestricted basically because source and target language receivers have the same shared knowledge, values and tastes which are necessary to perceive the instance of humour conveyed in the text. In this case, the joke or any other instance of humour can be translated literally without any loss in meaning or pragmatic force.

Conversely, some jokes and types of humour may be restricted by audience profile traits. These traits have to do with the target receivers' linguistic or encyclopaedic knowledge, or their degree of familiarity with certain subject-matters, genres, and types of humour. These jokes require a careful translation which takes into account the differences existing between source and target receivers which may act as a barrier to the accessibility of the humorous instance.

Some types of humour may also be unintended, that is to say when receivers see things in the text that the author did not communicate or

did not intend to communicate. Translators should deal with unintended humour very carefully in order to avoid creating further confusion among the text's receivers.

Humour may be addressed only to a group of people with precise features which, consequently, make these jokes some types of restricted jokes.

Humour may also be classified from a more linguistic perspective. It is the case of humour produced by wordplay as in puns, one-liners, limericks or in other funny situations. These types of humour require different translation strategies among which compensation should be always taken into account (*ibidem*).

To summarize, apart from cultural and social differences which make the transposition into a target language a very complex task, many difficulties in the translation of humour also derive from differences in terms of language systems. For example, Chiaro (2004: 37) argues that it is highly unlikely that two languages will be so similar as to possess the same homophonous, homonymous or polysemous items upon which puns are usually created. For this reason, formal equivalence is extremely difficult if not impossible in the translation of all types of humorous observation.

The focus of the following sections will be restricted to the relationship between VEH and audiovisual translation, first theoretically through Chiaro's strategies (2004) for the translation of VEH in audiovisual texts and then practically through the analysis of some plays on words present in the original and adapted Italian versions of the film *Wreck-it Ralph*.

2.2. Verbally expressed humour and screen translation

As Chiaro (2006: 198) rightly argues the translation of VEH is a particularly thorny issue both from a theoretical and practical perspective. For this reason, Chiaro (2004: 42; 2006: 200–203) provides a classification of the strategies which are mostly used in the translation of this type of humour in audiovisual texts, as described below (Chiaro, 2006: 200–203):

- (1) The substitution of VEH in the Source Language (SL) with an example of VEH in the Target Language (TL).

- (2) The replacement of the SL VEH with an idiomatic expression in the TL.
- (3) The replacement of the SL VEH with an example of compensatory VEH elsewhere in the TL text.

In the first of these strategies, the SL humorous instance is substituted with a TL humorous instance. Corresponding ambiguous words with the same humorous effects in different languages are obviously rare to be found. Adaptors may be able to preserve partial meaning of the SL VEH by choosing translation equivalents which belong to the same semantic field of the SL humorous item. However, a change of item inevitably leads to the creation of a new wordplay or humorous expression or to the loss of the humorous reference present in the original. Another possibility is that of preserving the SL form of the humorous instance. This can be carried out, for example, by retaining a vaguely similar category of wordplay. Chiaro (2006: 201) makes the example of VEH achieved through toying with sounds: the translation of this type of wordplay inevitably implies the change of sounds but not the action of toying with sounds. In some less frequent cases, the type of humour to be translated may allow adaptors to preserve both a partial SL meaning and the SL form.

The second of the strategies proposed refers to the replacement of the SL humorous instance with an idiomatic expression in the TL. The idiomatic expression is obviously used to reinforce the play on words and, consequently, the humorous effect in the TL. This strategy requires a great deal of creativity on the part of the translator.

The third and last strategy, involves the strategy of compensation because it implies the replacement of the SL humorous instance with another TL humorous instance but somewhere else in the text. This strategy is necessary when the SL humour is deeply rooted in the source language and culture.

In the following section, the film *Wreck-it Ralph* and its Italian version *Ralph Spaccatutto* will be considered for analysis. The focus will be on wordplay and on the strategies adopted to translate them in the Italian version.

2.3. Wreck-it Ralph and Ralph Spaccatutto: *the analysis*

Wreck-It Ralph is a 2012 American computer-animated family-comedy film produced by *Walt Disney Animation Studios* and released by *Walt Disney Pictures*.

The leading character of the film is *Wreck-it Ralph* who lives in the game *Fix-It Felix, Jr.*. He is the game's villain character because he performs the role of destroyer of the Nicelanders' apartment. However, he is tired of his role and of the way the other characters of the game treat him. For this reason, he manages to escape from his game through the power cables and enter another game called *Hero's Duty* where he hopes to win a medal and eventually be accepted by the characters of his game. He is involved in many funny adventures in coloured and fantastic worlds until with some heroic actions he is able to save his friends and his game and gain a new respect.

2.3.1. Nesquik sand and hopless

The first example of wordplay under analysis is present in the scene where two characters, *Felix* and *Sergeant Calhoun* have landed in the world of *Sugar Rush*, a candy-themed kart-racing game. They accidentally fall from a sugar tree into quicksand called *Nesquik*. The film has many references to *Nestlé* products but in this case the reference is not used as an advertising strategy of the famous chocolate powder rather to create humour with a wordplay. The homophony between *quicksand* and *Nesquik sand* is obvious and the VEH is also visually anchored to the image which appears on the screen. This is an example of complex joke (Zabalbescoa, 1996: 254) because it combines culture-specific, language and visual features.



Figure 1: Nesquik sand.

The Italian translation equivalent of *quicksand* is *sabbie mobili* which does not have any kind of homophony with the name of the internationally famous powder. Furthermore, the name of the brand cannot be changed because it is fairly visible on the danger sign hung at a straw in the pool. The literal translation which the translator is somehow obliged to adopt inevitably leads to a loss of the meaning of the wordplay which becomes non-accessible to the Italian audience. The humorous effect of the scene in the adapted version is, therefore, limited to the name of the pool of quicksand, called *Nesquik* which, in the mind of the receivers, may be an ideal and funny equivalent of mud in this sugary world.

In the same scene *Felix* attempts to escape from *Nesquik* quicksand by hopping out but the more he tries to jump, the faster he sinks down. When he realizes he is stuck and cannot jump out of the pool he says “*I can’t hop. I’m hopless! This is hopeless!*” creating a humorous wordplay between *hop*, *hopless* and *hopeless*. *Hopless* is indeed a word invented by Felix to emphasise the fact he is not able to hop. On the other hand, *hopeless* well describes the situation the character finds himself in, that leaves no hopes of getting out of the pool. Once again, this wordplay is inevitably lost in the Italian version, as shown in the dialogues reported below (literal translation is provided in brackets):

CHARACTER	ORIGINAL VERSION	ITALIAN VERSION
SERGEANTE CALHOUN	What is this?	Che roba è questa? (What is this?)

SERGENTE CALHOUN	<i>Nesquik Sand?</i>	<i>Sabbie mobili Nesquik?</i> (Nesquik quicksand?)
FELIX	<i>Quick sand?! I'll hop out and grab you one of those vines!</i>	<i>Sabbie mobili?! Con un balzo afferro una di quelle liane.</i> (Nesquik quicksand?! With a hop I'll grab one of those vines!)
FELIX	I can't <i>hop</i> . I'm <i>hopeless</i> ! This is <i>hopeless</i> ! We're gonna drown here!	<i>Sabbie mobili? Non riesco a saltare, sono bloccato. Siamo bloccati! Affonderemo qui!</i> (Quicksand? I can't hop, I'm stuck. We are stuck. We are going to sink down!)

Felix's desperation can still be perceived in the Italian version but it is not as explicit as in the original version and the humorous effect is completely neutralized by the translation.

2.3.2. *Hero's Doodie*

Hero's Duty is the name of the game *Wreck-it Ralph* enters in order to win a medal to show he is a hero. Conversely, *Hero's Doodie* is a wordplay used by Vanellope, the world's princess in *Sugar Rush* turned into a glitch by an old racing video game character named Turbo. The homophony between *duty* and *doodie* is humouristically used by Vanellope to mock Ralph creating a series of wordplay semantically related to the word *doodie*. The main problem here is that the name of the game has not been translated in the Italian version and in order to keep the wordplay intact the translator cannot recur to homophony as in the original version (*duty-doodie*). The translator's task would have been less complicated if the name of the film had been translated, for example, as *Bisogno di un eroe* (Need of a hero) because in Italian the word *bisogno*, particularly in children's language, may also refer to what in informal English is the call (of nature), thus remaining in the same semantic field as *doodie*.

However, this is a case where the translator has shown to have great creativity and despite the cultural and linguistic obstacles, he/she has managed to keep meaning and humour almost intact. In fact, since no Italian word has a pronunciation similar to the English ‘duty’, the translator has inserted an Italian idiomatic expression upon which all the wordplay has been created. The Italian expression “niente popò di meno che” (meaning literally ‘nothing little less than’) has been used in order to play on the polysemous word *popò* which in this expression means ‘little’ but that may also mean ‘doodie’, ‘botty/bum’, and ‘big’, depending on the gender, ‘*la popò*’ or ‘*il popò*’, or if it is used in the expression ‘*un popo’ di*’. In this way, all the semantically related humorous wordplay contained in the lines of this scene do not get lost and the original humour is accessible to the target audience, as visible in the lines reported below. In the original version, Ralph says: “*I can’t. I didn’t win it in my game. I won it in Hero’s Duty.*”, which has been adapted into Italian as follows: “*Non posso. L’ho vinta niente popò di meno che a Hero’s Duty.*” (lit. transl. ‘I can’t. I won it nothing little less than in *Hero’s Duty*’).

And then follow a number of humorous lines created upon the wordplay *duty–doodie* in English and *popò* in Italian, as shown in the table below (literal translation is provided in brackets):

CHARACTER	ORIGINAL VERSION	ITALIAN VERSION
[...]	[...]	[...]
RALPH	I can’t. I didn’t win it in my game. I won it in Hero’s <i>Duty</i> .	Non posso. L’ho vinta niente <i>popo’</i> di meno che a Hero’s <i>Duty</i> . (I can’t. I won it nothing little less than in Hero’s <i>Duty</i> .)
VANELLOPE	Hero’s <i>Doodie</i> ?! Ha!	Hai detto <i>popò</i> ? (Did you say doodie?)

[...]	[...]	[...]
RALPH	I'm already happy. I've got the coolest friend in the world... And besides, I've got a job to do, too. It may not be as fancy as being president, but it's <i>my duty</i> . And it's a <i>big duty</i> .	Io sono già felice. Ho l'amica più straordinaria del mondo e poi devo fare il mio lavoro. Si magari non sarò bello come fare il presidente ma è il mio lavoro. Un <i>popo' di lavoro</i> . (I'm already happy. I've got the most extraordinary friend in the world and besides I have to do my job. It may not be as nice as being a president but it's my job. A big job.)

2.3.3. *Funcheon*

The *funcheon* is King Candy's personal dungeon in his castle. This word is a wordplay constituted of two words *fun* and *dungeon*. The Italian translation has obviously to keep intact the main meaning of the word, that is to say *dungeon*, but it also has to include another word for *fun* which could lend itself to a similarly humorous wordplay in Italian. The word *dungeon* can be translated as *prigione sotterranea* or *segreta*. The translator has opted for the more general *prigione* and has combined it with the adjective *gioiosa* (lit. joyful) thus creating the wordplay *prigioiosa*. The action of toying with words and sounds is left but the two words are semantically slightly different in that in the English version it refers to a funny *dungeon* and in the Italian version it refers to a joyful *dungeon*. However, the humorous effect is transposed intact.

CHARACTER	ORIGINAL VERSION	ITALIAN VERSION
KING CANDY	And if I ever see you here again, Wreck-it Ralph, I'll lock you in my <i>funcheon</i> .	Se ti rivedo qui tutto, ti rinchiudo nella mia <i>prigioiosa</i> !

RALPH	<i>Fungeon?</i>	<i>Prigioiosa?</i>
KING CANDY	<i>Fun Dungeon.</i> It's a play on words... Nevermind. Now, I've got a glitch to deal with, thanks to you. Goodbye Wreck-it Ralph. It hasn't been a pleasure.	<i>Prigione gioiosa,</i> no? È un gioco di parole! È un ossimoro! Lascia perdere! Ora ho una glitch da sistemare per colpa tua. Addio Ralph Spaccatutto, non è stato un gran piacere.
[...]	[...]	[...]
ASPRO BILL	In the <i>Fungeon</i> with Fix-it Felix.	Nella <i>prigioiosa</i> con Felix.

2.3.4. *Pixslexia*

Another wordplay successfully and easily adapted for the Italian version is the word *pixslexia*. Vanellope is often bullied by the game's young racers, particularly by Taffyta, because of her status as *Sugar Rush*'s glitch. She does not describe herself as a glitch but as affected by *pixslexia*, a sort of code-reading disability that occurs when certain symbols are not properly recognized. The English wordplay *pixslexia* is composed of *pixel* and *dyslexia*. The Italian equivalents are quite similar: *pixel*, which is quite common in the Italian computer language, and *dislessia*, although the translator opts for the adjective *dislessica* thus creating the wordplay *pixlessica*, which is easily accessible to target audience.

CHARACTER	ORIGINAL VERSION	ITALIAN VERSION
VANELLOPE	I'm not a glitch, Taffyta. I've just got <i>pixslexia</i> , okay?	Non sono un glitch Taffyta. Son un po' <i>pixlessica</i> , ok?

2.3.5. *Pay per play*

The videogame room has just closed and in *Sugar Rush* a racing is held to determine the nine avatars who will represent *Sugar Rush* when the

children come back to play in the videogame room on the following day. Racers can compete only by paying a fee which consists of a gold coin which has been won in one of the previous races. King Candy defines the race as a “pay-to-play event”. The expression “pay to play” is used in English in those situations in which money is exchanged for services or the privilege to play in certain activities (see <http://en.wikipedia.org/wiki/Pay_to_play>). This expression has a negative connotation because it mainly refers to an illegal and highly criticised practice. The expression chosen by the translator for the Italian version is *pay per play*, apparently very similar but semantically and connotationally different. In fact, it derives from the expression *pay per view*, which is quite familiar to an Italian target audience and refers to an interactive TV service which allows viewers to see a TV programme such as films, football games, or documentaries by paying in advance. The choice of this expression is, therefore, only partially equivalent to the English *pay to play* in that the reference to corruption gets lost together with the humorous effect implied by its use.

CHARACTER	ORIGINAL VERSION	ITALIAN VERSION
KING CANDY	Listen! This event is <i>pay-to-play</i> .	Ascoltate! questo è un evento <i>pay per play</i> !

3. Conclusion

As visible in the examples reported above, in audiovisual texts the translation of humorous expressions is constrained by many elements: the cultural background, the social background, the degree of shared encyclopaedic knowledge, group belonging, the features of the two language systems, the visual code, and other features which are specific of AVT such as lip synch, duration of lines and so on.

The examples from *Wreck-it Ralph* and *Ralph Spaccatutto* show the use of the strategies indicated by Chiaro (2006: 200–201) which imply the substitution of SL VEH with a TL VEH, the replacement of SL VEH

with a TL idiomatic expression, and the replacement of SL VEH with a TL VEH but somewhere else in the text. The examples also show an interesting combination of all these strategies with the translator's creativity.

In the first two examples (*Nesquik* and *hopless*) SL VEH cannot be replaced with another example of VEH in the TL because no wordplay is allowed due to the differences existing between the Italian and the English language systems. Furthermore, in the *Nesquik* case, the wordplay is anchored to the visual image thus making the creation of a new TL VEH impossible. The result is the complete neutralization of the original VEH and its non-accessibility to the target audience.

In the third example (*Hero's Doodie*) the translator has combined the strategy of the compensatory VEH in the TL together with the insertion of an idiomatic expression upon which all the wordplay which follows is created. Although the original wordplay has been neutralized in the translation, the creativity of the translator has allowed the creation of new wordplay which partially preserves the TL VEH meaning and its humorous effect.

In the fourth example, language similarities (*dyslexia* and *dislessia*) have allowed the translator to opt for a similarly successful literal substitution in the TL and in the fifth example (*pay per play* and *pay per view*) the substitution of SL VEH with a TL VEH preserving the form of the wordplay has had as a result a humorous wordplay which, however, carries with it a slightly different TL meaning.

These strategies show how crucial the strict relationship between language, context of culture and context of situation is in the process of meaning formation and meaning transposition. Furthermore, when the process of translation implies the transfer of humorous instances from a language/culture into another the translator should know how and when to adopt the different strategies available and how and when to use his/her creativity. In this case, the main aim should be that of allowing the target audience to have access to the different instances of humour of the SL text even if this may imply a number of target-audience-oriented choices.

References

- Aprile, D. (2012). *Tradurre il mondo dell'animazione: problematiche e strategie nell'adattamento dei dialoghi*. University of Salento, unpublished MA thesis.
- Attardo, S. (2001). *Humorous texts: A semantic and pragmatic analysis*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Attardo, S. & Chabanne, J.-C. (1992). Jokes as a Text Type. *Humor*, 5, 165–75.
- Blake, B. (2007). *Playing With Words: Humour in the English Language*. London: Equinox.
- Chiaro, D. (2004). Investigating the perception of translated Verbally Expressed Humour on Italian TV. *ESP Across Cultures*, 1, 35–52.
- (2006). Verbally Expressed Humour on Screen: Reflections on Translation and Reception. *JoSTrans*, J. Díaz-Cintas, P. Orero & A. Ramael (Eds.), 6, I (July), 198–208.
- (2014). Laugh and the world laughs with you. Tickling people's (transcultural) fancy, this volume.
- Critchley, S. (2002). *On Humour*. London: Routledge.
- Raskin V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humour*. Dordrecht: Reidel.
- Ritchie, G. (2004). *The Linguistic Analysis of Jokes*. London: Routledge.
- Tylor, E. B. (1985 [1871]). *Primitive culture*. New York: Harper and Brothers.
- Zabalbescoa, P. (2006). Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies. *The Translator*, 2, 2, 235–257.
- (2005). Humor and Translation – An Interdiscipline. *Humor – International Journal of Humor Research*, 18, 2, 185–197.

SECTION 2

TRANSLATING TRANSCULTURAL HUMOUR

BRIGID MAHER

A tragicomic Australian film in Italian translation: finding something funny in *Muriel's Wedding*

The Australian film *Muriel's Wedding* (Hogan, 1994a) was both a critical and a box office success at the time of its release and remains a much-loved film among Australian audiences. It satirizes small-town Queensland culture, hypocrisy, and corruption, and young women's obsession with marriage, all to an ABBA soundtrack that often marks the protagonist's loneliness and disappointment. Muriel is a jobless, overweight, and miserable young woman living with her family in the fictional town of Porpoise Spit. After stealing some money from her parents to go on a tropical island holiday, she reconnects with her old school friend Rhonda, and moves to Sydney to start a new life in the big city, where the two share an apartment. There Muriel declares her life is finally "as good as an ABBA song", yet she remains obsessed by her dream of having a huge fairy-tale wedding, and she treats her best friend and family quite badly in her attempts to achieve this dream. The wedding of the film's title is a sham and soon falls through, but by the end of the movie Muriel has managed to rebuild her most important relationships, rethink her priorities and gain some real self-confidence. While the film is generally thought of as a comedy, it includes several deeply tragic figures: Muriel herself, who wants at all costs to get married – to anyone at all – in order to prove herself to her shallow, bitchy friends; her no-hoper siblings, constantly put down by their corrupt, adulterous father; and her desperate, pitiful mother, seen only as a slave by the rest of the family. This mix of comedy and tragedy, as well as certain culture-specific aspects of the film's humorous style, makes its translation a challenge in a number of respects.

The setting, characters, and humorous style of *Muriel's Wedding* are in many ways very Australian, drawing on Australian customs, Australian English and cultural stereotypes about class and regional provenance. It fits into a tradition of larger-than-life comedy in Australian cinema and

television. The film came out in 1994, around the same time as Stephan Elliott's *The Adventures of Priscilla, Queen of the Desert* (1994) and some two years after Baz Luhrmann's *Strictly Ballroom* (1992), and the three are often cited together as the most prominent exemplars of what is variously described as the "quirky," "kitsch," or "grotesque" comedy of the period (Collins & Davis, 2004; Martin, 1995; Medhurst, 2002; Rayner, 2000; Yates, 1995). This style of comedy depicts suburban Australia, in particular, in exaggerated colours (Collins & Davis, 2004; Homan, 2005; Johnson and Poole, 2005; Martin, 1995), and has its more recent heirs in films like *The Castle* (Sitch, 1997) and *Kenny* (Jacobson, 2006), and in the TV show *Kath and Kim* (Riley & Turner, 2002–07).

Muriel's Wedding has been dubbed into Italian and released on DVD as *Le nozze di Muriel* (Hogan, 1994b). While it is not widely known in Italy it does have a certain following. The present case study explores the ways the film's culture-specific humour is conveyed in translation and the way in which the cultural background of Italian audiences might shape their reception of this humour, and of the film in general. I focus on satire and on *umorismo*, in Pirandello's sense of the word (1986 [1908]), and in keeping with the multimodal nature of film, my approach takes into consideration both linguistic challenges and visual aspects of the humour. In addition to examining some individual instances of jokes, puns, and culture-specific references, I seek to examine the effect and possible perception of the film's humorous style as a whole. This is not a movie bursting with gags or laugh-out-loud moments, in fact as I explain below, its humour often barely conceals great sadness and pain; thus an analysis of the cultural background, setting, and context are as essential as an analysis of instances of linguistic humour.

1. Suburban satire

Much of the humour in *Muriel's Wedding* is in a satirical vein, gently poking fun at characters' bad taste and provincialism. This would in large part be easily interpretable by an Italian audience; for example, the tacky wedding outfits of Muriel and her friends – gawdy patterns for guests and meringue-style frocks in white lace and pink tulle for the

bridal party – signal a complete lack of restraint (and indeed of taste), while the sloppy appearance of the Heslop children reflects their lack of ambition and drive. However, other aspects of the film’s visuals might be re-interpreted and given a new meaning by audiences in the target context.

One visual satirical message to consider is the film’s setting, particularly Muriel’s hometown of Porpoise Spit and the holiday resort of Hibiscus Island. The way these two places are depicted in the film means that for Australian audiences they are likely to be associated with provincial, closed-minded, suburban life, and cheap, tacky tourism respectively. In translation, however, these associations might not be the first to come to mind. Hibiscus Island, a kitsch tropical resort with palm trees, colourful cocktails, and silly hats, might look rather appealing to someone watching the film on a rainy winter’s night in a large Italian city, in spite of all the drunk, over-tanned holiday-makers behaving badly. Perhaps even the wide, leafy streets of suburban Porpoise Spit might look somewhat inviting, where surfers stroll along the waterfront and children play on their front lawn; most Italian parents can only dream of being able to offer their children so much space to run around in. Yet for Australian viewers these images tend to signal a particular kind of suburban banality.

The (invented) name of the town, Porpoise Spit, is also an important clue to the kind of place this is: it is a pun hinging on the double meaning of the word *spit* (the ejection of saliva, or a sandy strip of land extending from a coastline out to sea). Since the English name is preserved in translation (though with quite a mix of pronunciations from the dubbing actors), the humour is probably lost on most of the Italian audience. Of course a lost pun can be compensated for, and there are some instances of puns found in translation in *Le nozze di Muriel*. One such case is Rose Biggs, who, it is discovered, has been having an affair with Chook, the brand new husband of Tania Degano, one of Muriel’s nasty friends. “Rose Biggs” is a completely forgettable name in English, but pronounced with an Italian accent it comes out sounding almost identical to *rosbif*, the Italian pronunciation of *roast beef*. Given the rather coarse behaviour attributed to this character, the homophony seems only appropriate, and helps add colour to the satirical portrait of the young women of Porpoise Spit.

While Italian viewers are likely to miss the pun lurking in the name Porpoise Spit, and might find some aspects of the sub-tropical coastal lifestyle attractive, it seems likely that they would still get quite a strong sense of the kind of place Porpoise Spit is, of its limitations, closed-mindedness, and provincialism. One of the most important clues is the bombastic, clientelistic local councillor, who is also Muriel's father; another is the un-self-conscious way the town takes itself so very seriously: the sign on the road into town says "Welcome to Porpoise Spit. Jewel of the North Coast. You can't stop progress". This irony of this slogan becomes even more effective when it appears on the hapless Joanie Heslop's faded, saggy t-shirt.

In short, while it is certainly unlikely that Porpoise Spit and Hibiscus Island would evoke in Italian audiences exactly the same set of associations one might expect in Australian viewers, a hint of the satirical and comic message is certain to get through. Numerous other cues will further help to shape Italian viewers' interpretation of the settings: Muriel and Rhonda's desperate desire to escape Porpoise Spit, the appalling behaviour of Muriel's so-called friends at the holiday resort, and everybody's atrocious taste in fashion, all contribute to an overall impression that, for the protagonist at least, Porpoise Spit and Hibiscus Island are sites of suburban despair.

These northern Australian locations are contrasted with inner-city Sydney, where Muriel becomes more confident, gets a job, meets a nice guy and starts to dress more fashionably (Rustin, 2001: 136). While she still dreams of marriage, her life is now one of freedom and independence. In the Italian context, the idea of internal diversity within national borders is by no means unfamiliar – the social, cultural and economic divide between northern and southern Italy has a long history, and even between regions there is considerable variety in customs and traditions. This would suggest that Italian viewers would be quite easily able to absorb the idea that Australian culture is not homogeneous either, and that moving from one part of the country to another can mean a significant change in lifestyle.

Particularly revealing is one seemingly minor translation choice that, perhaps inadvertently, underscores some possible similarities between the Italian and the Australian situations. While sharing the Sydney apartment with Muriel, Rhonda is diagnosed with cancer, confined to a wheelchair, and has to undergo rehabilitation. She makes a desperate

request of Muriel: “Promise me something... we never go back there [to Porpoise Spit]”. This is translated as: “Promettimi una cosa – non torneremo mai laggiù” [Promise me something – we’ll never go back down there / down south]. The location used for Porpoise Spit was Coolangatta on Queensland’s Gold Coast, while according to the welcome sign Porpoise Spit is the “Jewel of the North Coast” (which normally refers to northern New South Wales); either way, it is in no way *laggiù* with respect to Sydney. Intriguingly, there are also numerous references on Italian movie and DVD web sites to Muriel as “Una sprovvoduta ragazza di una cittadina del sud est australiano” [A naïve girl from a small town in Australia’s south-east]. Since the same phrase keeps popping up in synopses of the film, this is presumably copy recycled over and over from a single source. Australian viewers would never mistake Muriel’s hometown for south-eastern Australia. This is not because there are noticeable regional differences in accent; it is simply clear from the tropical climate, the coastal cityscape with its skyscrapers, surfers and tourists, and the general aesthetic that Porpoise Spit is almost certainly in Queensland. What is interesting is that this paratextual information about the “sud est australiano”, combined with the inclusion of *laggiù* in the dialogue, implies that Muriel’s journey is one from a hot, lazy, uncultured *southern* backwater to a big, bustling northern city. Indeed, this might sound all too familiar in an Italian context, where internal migration from the rural south to the industrialized north is a long-established phenomenon, and negative stereotypes of corruption and backwardness are often associated with the south of the country while the north likes to see itself as more developed, more urban, and more sophisticated. These stereotypes, which needless to say are very problematic and result in a great deal of prejudice, do however map onto the Australian stereotypes in a convenient, if somehow upside-down, way. This is because Australians tend to think of Queensland (the *north*) as less cultured and sophisticated than the southern states, and as a little corrupt (largely due to the activities of the state government during the 1980s) (Rustin, 2001: 136), but with a glorious sunny climate all year round (“Beautiful one day, perfect the next” was the state’s tourism slogan for many years). Thus Italian viewers might be able to identify with the kind of cultural dichotomy presented in the film.²⁵

25 Interestingly, the French film *Bienvenue chez les Ch’tis* (*Welcome to the Sticks*) was

Muriel's Wedding's satire of Queensland culture extends to the depiction of the protagonist's father, town councillor Bill Heslop. By the end of the film he is under investigation for corruption, accused of taking bribes in exchange for helping a Japanese businessman get through the red tape to build a resort on Crown land. As his mistress, Deidre, puts it:

Deidre: It was the Crown land that did it.

Bill: Total over-reaction.

Deidre: There were Aborigines living on it.

Deidre: E la Corona lo ripaga così. [And this is how the Crown repays him.]

Bill: Con questa esagerazione. [With this over-reaction.]

Deidre: C'erano solo aborigeni su quella terra. [There were only Aborigines on that land.]

A simple sketch of Australian native title legislation will elucidate this exchange. In a nutshell, vacant Crown land is subject to native title claims by Indigenous people, the traditional and original custodians of the land. Consequently, if Aborigines were living on the land, Bill had no right to allow it to be developed. Thus, Deidre's final comment has an explanatory function: there were Aborigines living on it *and that's why Bill got into trouble*. This is slightly blurred in the translation but, importantly, the implication of racism (or at least, of dismissing the Indigenous people's attachment and rights to their land) is still present, and hopefully means Italian viewers do not miss this clue to Bill's unethical and corrupt business practices. Clientelism and corruption are, sadly, far from unfamiliar themes for the Italian viewing public, so this important aspect of Bill's character will probably still come across, even though certain culture-specific details of the satirical portrait are slightly glossed over in the translation. Indeed, avoiding getting bogged down in details that are likely to be lost on Italian audiences makes perfect sense as part of a strategy of negotiation in translating a film like this.

entitled *Giù al nord* [Down North] in Italy, an intentional contradiction that would seem to corroborate the typical Italian association of *giù* with underdevelopment.

2. The *umorismo* and pathos of life in Porpoise Spit

Muriel's Wedding is not only about poking fun at people and satirizing the suburbs; there is also great pathos to the film. This mix of comedy and tragedy – in fact Tom O'Regan describes the film as a “bitter-sweet tragi-comedy” (1996: 29) – requires a delicate touch if its complexity is not to be lost altogether in translation. Indeed, while the mix was very well received in Australia, it seems to have divided overseas critics (Reid, 1999).

Muriel's mother, Betty, is the most tragic figure of all. She is naïve, lacks confidence, and struggles to manage her unmotivated brood. With Betty Heslop, and with all the Heslop children, one is reminded of Pirandello's formulation of the nature of *umorismo*, as distinct from *il comico*. When one sees an old woman dressed up as someone much younger, one sees her as comic and laughs at her; this is the *avvertimento del contrario* (“perception of the opposite”). If, however, one knows that she dresses this way to hold on to her much younger husband, the *sentimento del contrario* (“feeling of the opposite”) comes into play, and *umorismo* is achieved through this combination of comedy and pathos (Pirandello, 1986 [1908]: 135; 1960: 113). For Australian viewers, the Heslop family are amusing because they represent an exaggerated version of the laid-back, laconic Aussie known as an “Ocker”: they are “daggy” (unfashionable), unimaginative and unmotivated and one can sympathize with Muriel's desire to escape. But one also sees the tragedy of their situation, particularly the constant criticism and disrespect they endure from the corrupt, self-aggrandizing patriarch of the family, who is oblivious of any responsibility he might have for his family's lack of confidence and ambition.

In one revealing scene Betty, having been ordered to make her husband a cup of tea, wordlessly performs the following actions: she puts a tea-bag in an old 1970s-style mug, adds water from the tap, and puts the mug in the microwave. This procedure says something, at least to Australian audiences, about Betty's low socio-economic class and poor housekeeping skills, and is a source of mild humour and satire, at least in the first instance. But to Italians it might just indicate that she is odd, perhaps they might they even wonder if all Australians make tea this way. This moment in the film is important because it is not only humor-

ous and satirical, but also rather sad. One cannot simply laugh at Betty Heslop's rather lazy idea of how to make tea; one's reaction is more complex than that. Her almost hypnotized watching of the mug as it goes round and round conveys a sense of her unfulfilling life and overwhelming exhaustion, adding much pathos to the scene. It seems likely that this latter message would still be picked up by Italian viewers, even if they do not interpret microwave tea in quite the same satirical vein as Australians do.

In any case, the characterization of Muriel's unfortunate mother is somewhat reinforced in the Italian rendition of another scene, in which a pun is, if not found, then certainly improved upon in translation. In this exchange with her daughter, the deluded Betty dismisses rumours about an affair between her husband and Deidre Chambers. Muriel has previously heard nothing of such rumours but she immediately sees the truth in them, whereas Betty remains oblivious to her husband's adultery.

Betty: They say they go driving at night. But he's only showing her his developments.

Muriel: His *what*?

Betty: His building sites.

Betty: Li hanno visti in macchina insieme di sera. Ma lui le stava solo facendo vedere il suo affare. [They saw them driving together at night. But he was only showing her his thing / thingy / business.]

Muriel: Il suo *cosa*? [His *what*?]

Betty: L'area fabbricabile. [The building site.]

The expression *il suo affare* creates a much more obvious double entendre than *his developments* in the source text. The fact that such a blatant double meaning is lost on Betty points up her naivety and inability to recognize hypocrisy and corruption, further colouring the depiction of her tragic situation.

Life in Porpoise Spit is characterized by repetition and boredom. Muriel's unemployed siblings spend their time sprawled on the couch watching that most monotonous of games, cricket. None of them talks much and when they do, they mumble and are barely articulate. Yet probably the most famous line of the film, "You're terrible, Muriel", still fondly remembered by film-goers close to twenty years after its release, comes from Muriel's sister Joanie. Actually, she only delivers the line three times, but she says little else, and the accusatory tone mixed with

unmistakable vicarious delight is very memorable.²⁶ In the Italian dubbed version, however, the delivery is unremarkable – it is typical studio-recorded dubbese – and the line is translated three different ways, meaning it is in fact no longer a catchphrase at all since it occurs as “Sei terribile, Muriel” [You’re terrible / awful], “Sei proprio assurda, Muriel” [You’re quite absurd] and “Sei cattivissima, Muriel” [You’re very bad]. This change disrupts the humorous effect and in addition – this is thematically very important – we lose this pointer to the repetitive nature of Muriel’s life in Porpoise Spit and her stultified interaction with her family: no matter where she goes and what she gets up to, she comes back to the same reception. It also affects the characterization of Joanie. The Heslop siblings are not sketched in great detail so little features like this are important in giving the audience a sense of each one’s personality. It is also worth pointing out that the latter two translations are not even very close in meaning to the original phrase, which is perhaps best translated as “Sei tremenda, Muriel”. Furthermore, the word *assurdo* is of too high a register for Joanie, whose vocabulary and expressive potential are sadly limited.

There is another catchphrase in the film: on three occasions Muriel’s father runs into his mistress while out with his family, and the pair of them cry “What a coincidence!”, when actually Deidre’s appearance is anything but a coincidence. Muriel does the same when, uninvited, she follows her ex-friends on their island holiday. All instances are retained in the Italian (“Che coincidenza!”), successfully conveying the characters’ hypocrisy and cunning and the uncomfortable similarities between Muriel and her father.

The use of recurring phrases is a feature of a number of Australian comedies of recent years, notably *The Castle* (Sitch, 1997) and *Kath and Kim* (Riley & Turner, 2002–2007), but it is hardly uniquely Australian, in fact Italian comedy, too, has quite a tradition, from the *commedia dell’arte* to the present, of characters having particular lines that they use repeatedly as a source of humour; one example contemporary with *Muriel’s Wedding* is Roberto Benigni’s *Johnny Stecchino* (1991). By

26 When Gabby Millgate, the actress who played Joanie, appeared in the reality TV show *Excess Baggage* in early 2012, the “You’re terrible” line was used to advertise the program. A clip of the three occurrences of the line in the film can be found at <http://www.youtube.com/watch?v=Xm_7FLKRS4Y> (last access 31/07/2014).

giving viewers something to “catch” on to, these sorts of catchphrases help keep a film’s humour alive, allowing the viewing community to participate in the film’s afterlife, as years later the lines can be fondly repeated in all sorts of different contexts. Returning to the question of “You’re terrible, Muriel”, because of the combination of agents involved in the creation of a dubbed product, it is not possible to know who made the decision to change this catchphrase. One possibility is that the translator or translators (who remain uncredited) worked directly from the script without even having seen the film: on paper, it might not be as clear that this line is a source of humour and makes up an important part of the way Joanie and Muriel interact and, indeed, characterizes the attitude all the Heslop children have towards the more adventurous Muriel. Another possibility is that the changes were made – perhaps in an effort to add variety of expression – by a dubbing adaptor or director, or even by the dubbing actor herself, at some point between the translation stage and the recording stage. Chiara Bucaria has pointed out that arbitrary changes are often made at this point in the belief that it “sounds better this way” (2007: 251; see also Chiaro, 2009: 145). Either way it seems likely that the change was made at a distance from the source text, as an attentive viewer of the Aussie-inflected Joanie would most likely pick up the humorous and thematic value of the line.

This leads to the question of the role of the Italian dubbing actors in reproducing the film’s humour. The main feature of dubbing is of course that it takes away the original speaking track, eliminating all the tone, intonation, and expression of the original actors. What dubbing allows, however, is the opportunity for the new set of actors to recreate all this expression, bringing the script back to life in the target language. That at least is the potential of dubbing; in the case of *Le nozze di Muriel* I would argue that it is not fully realized. This is because the clear, grammatical, studio-recorded dialogue of the dubbed version creates a strange and implausible contrast with the way some of the characters look and live their lives. In the source text Muriel’s siblings’ speech reflects their social class, poor education, and desperate lack of self-esteem and employment prospects. One laughs at these gormless caricatures but when one stops to think about what has made them that way, one sees the tragic side of their existence. Yet in the Italian version of the film, the delivery of their lines is so crisp and clear that some of the characterization is lost, and with it the satire and *umorismo*. This is most evident in the case

of Joanie and Perry Heslop – in their Ocker incarnations they mumble and are comically inarticulate, whereas they speak clearly in Italian. Their grammar is also normalized. For example, when Bill tells Joanie that Muriel is heading back to Sydney, she responds, “Are ya? Thought you were stayin’ here with us”, which becomes “Ah sì? Pensavo che restasse con noi”. The peculiarity here is not so much the change in the subject of *restare* (“she was staying”) but the use of the subjunctive mood in the kind of context in which someone with Joanie’s linguistic and social disadvantage would almost certainly opt for the indicative imperfect tense.

Clearly it is not possible to get these characters to sound Australian in Italian, and it would be bizarre if they had strong regional or dialectal accents from within Italy, but nor should they sound like newsreaders. As Rachele Antonini has observed, Italian dubbing often elides sociocultural differences in register and accent, so that a gangster and a lawyer both end up using the same slightly artificial Italian (2008: 136). In *Le nozze di Muriel* the language is tidied up to the detriment of textual and thematic coherence, and of humorous effect. A more effective solution would have been to employ a geographically neutral sociolect characterized by markers of working class or uneducated speech, as proposed by José Alemán Bañón (2005: 171) for the Spanish translation of the British film *Billy Elliott* text.²⁷

27 It is worth pointing out that the only non-standard language in the dubbed dialogue is given to a character who actually speaks good English in the source text. In this scene, the Heslop family goes out for dinner with Bill’s business associate from Japan and a Japanese interpreter (introduced by Bill as “his mate, ah, Akira”). Akira speaks good English with only a faint accent, as one would expect of a professional language practitioner interpreting a business deal. However, in the dubbed version of the film, his Italian is ungrammatical and simplistic, for example he says “Tu detto” instead of “Tu me l’hai detto” (or indeed “Lei me l’ha detto”). Given the over-arching preference for standardization of accent and register in the dubbing, one cannot help wondering if this is a case of covert racism, an assumption that the Japanese characters must be there to be laughed at. (This scene, in the original English, can be viewed online at <<http://aso.gov.au/titles/features/muriels-wedding/clip1/>>, last access 31/07/2014).

3. Concluding remarks

This case study has sought to show that both translators and audiences can find strategies that will allow a foreign and quite culture-specific film to have nevertheless a powerful humorous and satirical effect in a new cultural context. As is to be expected with a film whose humour draws so much on Australian culture and sensibility, there are some losses in the Italian translation of *Muriel's Wedding*, but in large part these are mitigated by compensatory strategies and effects.

Le nozze di Muriel shows how puns can be found in translation, allowing an increase in humour or satire and compensating for other puns that are lost elsewhere. Some visual images and settings may be reinterpreted or misread by viewers unfamiliar with the source culture, but others will serve as an aid to audiences, signalling satirical intent and cultural and class prejudices or stereotypes. The setting and context are elements the translator has little control over and they may well inspire apparently irrelevant associations: an example of this would be Italian viewers' possible reinterpretation of the Queensland setting of *Muriel's Wedding*. But we should not underestimate viewers' ability to make associations with their own cultural context, even in situations where it might seem very far removed from the world of the film: at times, the Italian audience will be able to reflect on Italy's own diverse regional and cultural makeup and its somewhat conflicted public life. These share some relevant features with the world depicted in *Muriel's Wedding*, allowing audiences a measure of identification even as they enter the very different world of Queensland corruption and suburban disenchantment.

The film's title in Italian adds yet another layer. It is a close and logical translation (literally, "The Wedding of Muriel") which at the same time activates an immediate association with Mozart's comic opera (with libretto by Lorenzo Da Ponte), *Le nozze di Figaro*. This is an association not present in English, where the opera is known as *The Marriage of Figaro*, rather than *Figaro's Wedding*. The new-found relationship creates an amusing contrast between the drama, spectacle, trickery, and subterfuge of Count Almaviva's palace and the tacky, mean-spirited kitsch of Porpoise Spit, as well as between the high-culture musical heritage of Mozart and the catchy pop songs of ABBA.

There are instances of what Antonini (2008), Chiaro (2009) and others have referred to as “Drops in Translational Voltage” in the film’s translation, where lingua-cultural references that are more or less obscure to the new target audience threaten to disrupt the transfer of the message. The exchange about Crown land is an example of this, but one which the translation/dubbing team succeeds in retouching for the needs of an Italian audience. Such cases remind us of the important role of translators as cultural mediators investigating the intricacies of the source text world and finding ways to convey the necessary background information to target text users in such a way that they will get the most out of the translation (Martínez-Sierra, 2005: 294). Those translating the relatively few Australian films that make it into Italian probably do not have a great deal of specialized knowledge of Australian culture, but here the translator(s) have certainly succeeded in coming up with a solution that is coherent without getting tangled up in the legal detail. Prioritizing is a key part of audiovisual humour translation, as the translator must weigh up the role and importance of instances of humour in both the source text and the target text (Zabalbeascoa, 2005: 187). In this case, the finer points of what we might, following Patrick Zabalbeascoa’s (1996) classification of jokes, call a “national-culture-and-institutions” reference, are in the end less of a priority than building a picture of Bill Heslop as corrupt and self-serving, in the interests of transmitting the film’s overall satirical message.

Some aspects of the dubbing leave a little to be desired and it is likely that the conventions of dubbing were a factor, as well as the less than ideal conditions under which the translation and dubbing of films sometimes takes place. As more and more audiovisual texts circulate in translation and as research output and training opportunities in the field increase rapidly, one can hope that viewers of translated audiovisual texts will be provided with ever better products. Digital technology has meant that films are now often available in both dubbed and subtitled forms, allowing critical comparative responses to them by the audience (Díaz Cintas, 2003) and, potentially, a kind of “stereoscopic” reception, to borrow Marilyn Gaddis Rose’s (1997) comparative literature-related use of the word. Comparing a film translated in two different ways can give viewers a greater insight into both source and target cultures, potentially providing a richer experience of the film itself.

Humour can be adapted, enhanced, added to or in some other way “relocated” in the change from one language to another, as often as not by the audience themselves. In spite of its many culture-specific details – in the language, the customs, the setting, the objects of satire, and the quirky humorous style – the comedy of *Muriel’s Wedding* can be appreciated in the Italian context, even if at times it might be reinterpreted by a target audience extrapolating on those aspects that are familiar to them. In this regard, studies of the reception and perception of screen humour are valuable, and there has already been some research in this area (e.g., Antonini & Chiaro, 2009; Chiaro, 2007). Antonini has found that sometimes, if Italian viewers of a translated screen comedy do not understand a particular humorous reference, they can find their own humour in what they hear, and come up with quite clever interpretations (2005). Thus the audience co-creates the text in translation. I would suggest that multimodal translation is a particularly interesting area in which to examine this phenomenon of audience creativity because the complex mix of visual and linguistic cues that multimodal texts contain leaves many gaps for additional interpretive and creative work by text receivers. It is to be hoped that further research can be undertaken to illuminate this process.

References

- Alemán Bañón, J. (2005). Propuesta de doblaje de un dialecto regional: *Billy Elliot*. *Puentes*, 6 (noviembre), 69–76.
- Antonini, R. (2005). The Perception of Subtitled Humour in Italy. *Humour*, 18, 2, 209–225.
- (2008). The Perception of Dubbese. In D. Chiaro, C. Heiss & C. Bucaria (Eds.), *Between Text and Image: Updating Research in Screen Translation* (pp. 135–147). Amsterdam: John Benjamins.
- Antonini, R. & Chiaro, D. (2009). The Perception of Dubbing by Italian Audiences. In J. Díaz Cintas & G. Anderman (Eds.), *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen* (pp. 97–114). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Benigni, R. (dir.) (1991). *Johnny Stecchino*. Cecchi Gori, Italy.

- Bucaria, C. (2007). Humour and Other Catastrophes: Dealing with the Translation of Mixed-genre TV Series. *Linguistica Antverpiensia*, 6, 235–254.
- Chiaro, D. (2007). The Effect of Translation on Humour Response. In Y. Gambier, M. Shlesinger & R. Stolze (Eds.), *Doubts and Directions in Translation Studies: Selected Contributions from the EST Congress, Lisbon 2004* (pp. 137–152). Amsterdam: John Benjamins.
- (2009). Issues in Audiovisual Translation. In J. Munday (Ed.), *The Routledge Companion to Translation Studies* (pp. 141–165). Abingdon, UK: Routledge.
- Collins, F. & Davis, T. (2004). *Australian Cinema After Mabo*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Díaz Cintas, J. (2003). Audiovisual Translation in the Third Millennium, translated by L. Ansell. In G. Anderman & M. Rogers (Eds.), *Translation Today: Trends and Perspectives* (pp. 192–204). Clevedon: Multilingual Matters.
- Elliott, S. (dir.) (1994). *The Adventures of Priscilla, Queen of the Desert*. MGM, Australia.
- Hogan, P.J. (dir.) (1994a). *Muriel's Wedding*. CiBy 2000, Australia.
- (dir.) (1994b). *Le nozze di Muriel*. translator not credited, CiBy 2000, Australia; DVD distribution: Eagle Pictures, Italy.
- Homan, S. (2005). Soundscapes of Surf and Steel: *Blackrock* and *Bootmen*. In R. Coyle (Ed.), *Reel Tracks: Australian Feature Film Music and Cultural Identities* (pp. 21–34). Eastleigh, UK: John Libbey.
- Jacobson, C. (dir.) (2006). *Kenny*. Thunderbox Films, Australia.
- Johnson, B. & Poole, G. (2005). Scoring: Sexuality and Australian film music, 1990–2003. In R. Coyle (Ed.), *Reel Tracks: Australian Feature Film Music and Cultural Identities* (pp. 97–121). Eastleigh, UK: John Libbey.
- Luhrmann, B. (dir.) (1992). *Strictly Ballroom*. Miramax, Australia.
- Martin, A. (1995). More than Muriel. *Sight and Sound*, 5, 6, 30–32.
- Martínez-Sierra, J.J. (2005). Translating Audiovisual Humour: A Case Study. *Perspectives. Studies in Translatology*, 13, 4, 289–296.
- Medhurst, A. (2002). But I'm Beautiful. *Sight and Sound*, 12, 7, 32–34.
- O'Regan, T. (1996). *Australian National Cinema*. London: Routledge.
- Pirandello, L. (1986 [1908]). *L'umorismo*. Milan: Mondadori.

- (1960). *On Humour*, translated by A. Illiano and D.P. Testa. Chapel Hill: University of North Carolina Press.
- Rayner, J. (2000). *Contemporary Australian Cinema: An Introduction*. Manchester: Manchester University Press.
- Reid, M.A. (1999). *More Long Shots: Australian Cinema Successes in the 90s*. Brisbane: Australian Film Commission; Sydney: Australian Key Centre for Cultural and Media Policy.
- Riley, G. & Turner, J. (writers) (2002–2007). *Kath & Kim*. ABC Network, Australia (2002–2005); Seven Network, Australia (2007).
- Rose, M.G. (1997). *Translation and Literary Criticism: Translation as Analysis*. Manchester: St Jerome.
- Rustin, E. (2001). Romance and Sensation in the ‘Glitter’ Cycle. In I. Craven (Ed.), *Australian Cinema in the 1990s* (pp. 133–148). London: Frank Cass.
- Sitch, R. (dir.) (1997). *The Castle*. Village Roadshow, Australia.
- Yates, R. (1995). Muriel’s Wedding. *Sight and Sound*, 5, 4, 49.
- Zabalbeascoa, P. (1996). Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies. *The Translator*, 2, 2, 235–257.
- (2005) Humour and Translation – An Interdiscipline. *Humour*, 18, 2, 185–207.

GIUSEPPE DE BONIS

Commedia in scompiglio: *One, Two, Three*. Il multilinguismo come veicolo di umorismo

1. Introduzione

L'analisi del film *One, Two, Three* (Billy Wilder, 1961) consentirà di mettere in luce il ruolo che il multilinguismo può assumere nelle commedie come veicolo di umorismo e le implicazioni che quest'aspetto comporta quando deve essere tradotto. La confusione delle identità linguistiche e culturali appare un vero e proprio leitmotiv delle commedie che portano sullo schermo la rappresentazione di un incontro interculturale. Questa confusione agisce tanto a livello diegetico (nelle interazioni, cioè, fra i personaggi del film) quanto a livello di percezione da parte dello spettatore di quanto avviene sullo schermo. L'umoristico che la presenza di lingue diverse spesso produce in un film non deve essere inteso tanto come umorismo che si esprime attraverso la parola (come avviene, per esempio, nel caso dei giochi di parole o delle battute di spirito), ma piuttosto come una forma di umorismo che coinvolge un'area più ampia in cui è la lingua in sé, e più in generale l'identità culturale, a creare un effetto comico.

Attraverso un'analisi comparativa con la versione italiana del film, intitolata *Uno, due, tre!*, si metterà in evidenza come i professionisti del doppiaggio dimostrino in genere un certo grado di libertà nel gestire il multilinguismo quando hanno a che fare con il genere commedia. In alcuni casi le lingue secondarie presenti nel film (il russo e il tedesco) non sono state tradotte, con l'obiettivo di mantenere lo stesso grado di confusione che il multilinguismo genera nella versione originale. In altri casi, invece, le lingue secondarie sono state adattate in italiano, neutralizzando così il multilinguismo della versione originale, con il chiaro intento di rendere più esplicita la portata umoristica che tali lingue possiedono in alcuni momenti del film. Questo risultato è ottenuto ricorren-

do al “tipico” (stereotipico) accento che si immagina uno straniero debba avere quando cerca di parlare la lingua madre dello spettatore. Anche se lo scopo di questa strategia sembrerebbe quello di mantenere o “accre-scere” l’effetto umoristico che il multilinguismo produce nella versione originale, essa rischia nondimeno di portare a una stigmatizzazione più scontata dello “straniero”. Di conseguenza, la dimensione umoristica che il ricorso al multilinguismo può assumere in un film ne può essere in parte compromessa.

2. Il ruolo del multilinguismo sul grande schermo

2.1. Il significato del multilinguismo al cinema

*One, Two, Three*²⁸ è una commedia multilingue, in cui all’inglese, lingua principale del film, si affiancano due lingue secondarie, il tedesco e il russo. L’inglese è la lingua usata dai protagonisti del film ed è quindi quella in cui sono narrati i suoi principali avvenimenti: da questo punto di vista, non è solo quantitativamente, ma anche qualitativamente dominante. Ciononostante, il tedesco e il russo sono lingue parlate in diversi momenti del film: anche se quantitativamente presenti in misura minore rispetto all’inglese, esse rivestono un ruolo comunque importante, in quanto contribuiscono a produrre situazioni di grande ilarità e umorismo, portando un po’ di scompiglio nelle vicende nel film.

Prima di procedere all’esame dettagliato di alcune scene, è necessario esplicitare il quadro teorico all’interno del quale si analizzerà il ruolo che il multilinguismo riveste al cinema, soffermandosi in particolare sulla funzione che la presenza di più lingue assume nelle commedie multilingue. Sembra esserci parere abbastanza unanime fra gli studiosi sul fatto che la presenza del fenomeno del multilinguismo abbia assunto, a partire dagli anni Novanta, un ruolo sempre più pervasivo sul

28 Con la sola eccezione del film in analisi che si indicherà sempre con il titolo originale *One, Two, Three*, per i restanti film citati nel corso della trattazione si farà riferimento al titolo italiano senza indicazione del titolo originale. Si rimanda alla bibliografia per maggiori dettagli su questi film.

grande schermo (vedi Heiss, 2004; Dwyer, 2005; O'Sullivan, 2007, 2011; Bleichenbacher, 2008; Sanz Ortega, 2011), portando alcuni studiosi a considerare il film multilingue come un vero e proprio genere (Wahl, 2005, 2008). Pur non potendo negare tanto il massiccio incremento quantitativo e qualitativo del fenomeno negli ultimi due decenni quanto il suggestivo e utile utilizzo di categorie per tentare di interpretarlo, siamo però convinti che una maggiore cautela sia necessaria. Questo per due ordini di ragioni.

In primo luogo, perché la presenza del multilinguismo sul grande schermo è un fenomeno che nasce con il cinema sonoro già negli anni Trenta ed è pertanto possibile rintracciare diversi esempi di film multilingue molto prima degli anni Novanta.²⁹ Basti pensare a uno dei primi film davvero multilingue come *La grande illusione* (Jean Renoir, 1937). Lo stesso *One, Two, Three* è un film datato 1961. In secondo luogo, il ricorso a pur suggestive categorizzazioni del film multilingue non sempre riesce a dar conto di quei casi in cui il multilinguismo al cinema riveste un ruolo molteplice e, spesso, ambivalente che non sempre si riesce a interpretare in modo univoco.

Il quadro teorico con cui ci proponiamo di leggere il fenomeno del multilinguismo sul grande schermo muove invece dall'assunto che la presenza in un film di più lingue diverse assuma una funzione specifica in ciascun film e che pertanto non sia possibile generalizzare senza un'accurata analisi semiotica di tale ruolo. Solo dopo aver individuato il significato che il fenomeno del multilinguismo ricopre all'interno di un film, è possibile rintracciare dei possibili punti di contatto fra film diversi e definire delle tendenze in atto, sia per quanto riguarda il ruolo del multilinguismo nella versione originale sia per quanto riguarda la sua gestione in traduzione, in particolare nel doppiaggio, che è la modalità traduttiva prevalente per i prodotti audiovisivi in Italia (vedi Chaume, 2007, 2012; Chiaro, 2009).

La nostra proposta interpretativa è di pensare al fenomeno del film multilingue piuttosto nei termini di un "meta-genere", cioè un genere di secondo livello o "un genere nel genere". Quando si parla di film multi-

29 Tutte le osservazioni che si faranno in questa sede sono il risultato preliminare del nostro progetto di ricerca (ancora in corso) sul fenomeno del multilinguismo sul grande schermo e sulle diverse strade che sono state seguite per gestirlo nel doppiaggio italiano.

lingue al plurale si ci riferisce in realtà a un insieme piuttosto variegato di film, i cui diversi elementi costitutivi sono accomunati da una caratteristica formale, quella appunto di ricorrere al loro interno a più lingue, presenti con diversa gradazione da un film all'altro. A livello tematico, il minimo comun denominatore di questo "meta-genere" è la rappresentazione di un incontro interculturale e/o dell'aspetto multiculturale che in modo sempre più netto sta assumendo la società contemporanea negli ultimi decenni (vedi Berger & Komori, 2010). Un vero e proprio *topos* del cinema multilingue è infatti rappresentato dalla seconda guerra mondiale (e di conseguenza dalle tematiche correlate dell'olocausto e della guerra fredda), un momento nella storia del Novecento, dopo la Grande Guerra, in cui il mondo si è fatto davvero più globale, costituendo un'occasione irripetibile di contatto e di scontro fra identità linguistiche e culturali.

2.2. *Multilinguismo: conflitto e confusione*

L'ipotesi interpretativa da cui parte la nostra analisi del fenomeno del multilinguismo al cinema è che la presenza di due o più lingue diverse sul grande schermo si muova sostanzialmente su tre binari differenti:

- 1) resa realistica;
- 2) conflitto;
- 3) confusione.

Nel primo caso la presenza di più lingue sullo schermo è intesa a dare un maggiore senso di realtà a quanto avviene in scena. Ci sono casi in cui le "lingue secondarie", cioè quelle quantitativamente meno presenti in un film, restano sostanzialmente sempre sullo sfondo. Questo tipo di multilinguismo non crea grossi problemi in traduzione, perché le lingue secondarie restano non tradotte anche nel doppiaggio, così come avviene nella versione originale del film. Esse diventano una sorta di "arredo di scena" che, al pari dei costumi e della scenografia, contribuiscono ad accrescere nello spettatore la percezione di verosimiglianza. È quanto in letteratura si definisce "traduzione contestuale" (Baldo, 2009): la caratteristica distintiva dei testi audiovisivi è di essere testi polisemiotici al cui interno diversi canali di comunicazione coesistono contemporaneamente

e congiuntamente contribuiscono a veicolare il messaggio (canale linguistico, non verbale, visivo, acustico, iconografico, etc.). La lettura e l'interpretazione di un film è sempre una lettura di tipo multimodale o multimediale (vedi Zabalbeascoa, 2010; Zárate, 2010), in quanto gli spettatori possono derivare il senso di quanto accade sullo schermo con l'aiuto delle immagini o del contesto più in generale.

Ci sono altri casi in cui le lingue secondarie non sono solo quantitativamente più presenti in scena, ma sono anche qualitativamente più rilevanti: più lingue diverse possono essere affiancate, giustapposte le une alle altre in momenti diversi dello stesso film, senza entrare necessariamente in contatto fra di loro. È quanto avviene in alcuni momenti di *Babel* (Alejandro González Iñárritu, 2006), di *Hereafter* (Clint Eastwood, 2010) o de *La donna che canta* (Denis Villeneuve, 2010) o in un film a episodi come *Tickets* (Ermanno Olmi, Abbas Kiarostami, Ken Loach, 2005).

Va da sé che il ricorso a più lingue in un film nasce sempre da un tentativo di dare un maggior senso di realismo a quanto avviene sullo schermo, questo anche, e a maggior ragione, quando sono presenti le altre due direzioni verso cui si muove il multilinguismo, ovvero il conflitto e la confusione. La scelta di tenere separato il concetto di resa realistica dagli altri due nasce dalla necessità di interpretare non solo quelle situazioni in cui le lingue secondarie restano sempre sullo sfondo, ma anche quei casi in cui la presenza di diverse lingue in un film non risponde né a esigenze di conflitto né di confusione, ma piuttosto a un tentativo di rappresentare sullo schermo un mondo linguisticamente più realistico (questo sembra avvenire soprattutto in tempi più recenti).

Nel momento in cui le identità linguistiche e culturali assumono un ruolo centrale a livello narrativo e semiotico, il multilinguismo muove allora in direzione del conflitto o della confusione. Per conflitto si intende quella situazione in cui lingue diverse entrano in interazione fra loro in maniera problematica, portando spesso all'insorgere di problemi di comunicazione che difficilmente si riesce a sanare. In questo senso le diverse identità sono rappresentate sullo schermo in maniera "forte" e in netta opposizione fra loro. Quando invece le identità linguistiche e culturali sono rappresentate in maniera meno netta, più "morbida", il risultato è la confusione: i problemi di comunicazione che insorgono, piuttosto che accentuare il conflitto, conducono generalmente a situazioni più distese, bizzarre o buffe, fino a produrre momenti di vera e propria ilarità

e umorismo. Sicuramente la confusione agisce sempre a livello della percezione degli spettatori di quanto sta avvenendo sullo schermo. Nel momento in cui anche gli stessi personaggi del film diventano consapevoli dell'umorismo presente nella situazione, la confusione agisce anche a livello diegetico, cioè sul piano dell'interazione fra i personaggi. In altri termini, il multilinguismo diventa un veicolo d'umorismo e porta scompiglio nella narrazione. Come vedremo nel dettaglio nelle prossime sezioni, questo è quanto avviene in una commedia multilingue come *One, Two, Three*.

Se il conflitto fra lingue e culture diverse sembra essere una caratteristica maggiormente presente nei film drammatici, la confusione è più ricorrente nelle commedie. Questo in linea molto generale. In entrambi i casi non siamo più di fronte a una mera giustapposizione, ma a una vera e propria interazione fra lingue diverse. A differenza, infatti, di pur suggestive e interessanti proposte di categorizzare i film multilingue di cui si diceva, i concetti di conflitto e confusione presentano un alto grado di elasticità e danno ragione di quelle situazioni in cui possono essere presenti all'interno dello stesso film in due momenti diversi oppure anche contemporaneamente nella stessa scena (una sorta di “doppio movimento” del multilinguismo), soprattutto alla luce di quello che sembra essere un processo molto diffuso nella cinematografia degli ultimi decenni, ovvero l'ibridizzazione dei generi cinematografici. Molti sono i film al cui interno elementi tipici della commedia sono, per esempio, combinati, mescolati a elementi tipici del film drammatico: un elemento che nel caso di film in cui si parlano più lingue va tenuto nella giusta considerazione perché può “complicare” ulteriormente il quadro. Basti pensare al recente *Il concerto* (Radu Mihăileanu, 2009), commedia francese bilingue che in certe occasioni tocca momenti di una certa drammaticità.

2.3. *Il multilinguismo come veicolo di umorismo*

Si è detto che nelle commedie il ricorso al multilinguismo diventa spesso un veicolo di umorismo, portando confusione e scompiglio nelle vicende del film. Proviamo ad approfondire maggiormente questo discorso. Quando parliamo di umorismo e di effetto comico che la presenza sullo schermo di lingue e culture diverse produce, non ci riferiamo in senso stretto all'umorismo che si esprime attraverso la parola – *verbally ex-*

pressed humour (Chiaro, 1992, 2004) –, come avviene con le battute di spirito o i giochi di parola, ma piuttosto a un'area più ampia in cui sono le stesse identità linguistiche e culturali a diventare il bersaglio di “un'osservazione tagliente o di una buona battuta” (Chiaro, 2004: 45, traduzione nostra) finendo con il produrre un effetto comico e umoristico. In questi casi siamo di fronte a ciò che, seguendo Chiaro (*cit.*), possiamo definire nei termini di un “umorismo espresso verbalmente di tipo non specifico” – *non-specific VEH* –, perché l'effetto è sì ottenuto attraverso la parola, ma l'uso della parola diventa più “difficile da definire in termini umoristici” (*ibidem*).

Da questo punto di vista è possibile trovare punti di contatto con quanto avviene comunemente nelle sit-com televisive (a cui le osservazioni di Chiaro si riferiscono). Chiaro (2004) fa notare che:

Il termine *situation comedy* suggerisce che forse l'umorismo in questi programmi si basa sulla situazione, tuttavia essi ricorrono maggiormente alla parola (*language*) piuttosto che all'azione (*action*). Basti pensare ai numerosi casi in cui le incomprensioni, su cui spesso questo genere televisivo si basa, sono causate dalla confusione che avviene a livello linguistico. Per non parlare del gran numero di risate preregistrate che si sentono dopo una battuta o un'osservazione che non sono linguisticamente ambigue (p. 45, traduzione nostra).

Facendo un passo ulteriore si potrebbe quindi affermare che in questi casi l'umorismo non nasce dal come si dice qualcosa, ma dal fatto stesso di dire questo qualcosa. In questa direzione è possibile interpretare alcune osservazioni di Chiaro sulla lingua dei giochi di parola: parlando della loro traduzione Chiaro (1992: 89) fa un'utile distinzione fra giocare *con* la lingua (*playing with language*) e giocare *attraverso* la lingua (*playing through language*). Mentre nel primo caso si ha un uso “creativo” della lingua che diventa l'oggetto stesso di questo gioco, come fa la poesia o la maggior parte dei giochi di parola e delle barzellette, nel secondo, al contrario, la lingua è semplicemente il mezzo attraverso il quale si ottiene questo gioco, come avviene con la prosa letteraria, gli “OK” jokes o i graffiti spiritosi e taglienti. Chiaro osserva che:

In entrambi i casi siamo in presenza di una deviazione dalla “pura” prosa referenziale. Dal momento che i giochi di parola sono chiari esempi di un uso creativo della lingua che, come avviene per la letteratura, viola i modelli prestabiliti della prosa meramente referenziale, allora [...] ogni gioco di parola può essere considerato “poetico”, sia che giochi sul piano strettamente linguistico sia che abbia una matri-

ce più socio-culturale. Mentre alcuni giochi di parola giocano *con* la lingua, altri giocano semplicemente *attraverso* di essa (*ibidem*, traduzione nostra).

Immaginando dunque un *continuum* che abbia come estremi, da una parte, il giocare *con* la lingua e, dall'altra, il giocare *attraverso* la lingua, il multilinguismo come veicolo di umorismo si colloca più vicino a questo secondo polo.

Le vicende di *One, Two, Three* sono ambientate a Berlino Ovest nell'estate del 1961, qualche mese prima della costruzione del muro di separazione. Come avverrà successivamente anche per il film *Che cosa è successo tra mio padre e tua madre?* (1972), l'umorismo in questo film è in buona parte basato sul contrasto fra persone che appartengono a gruppi e culture diverse: Americani e Tedeschi occidentali vs. Russi e Tedeschi orientali, capitalisti vs. comunisti.

3. *One, Two, Three*: multilinguismo, umorismo e scelte traduttive

Passiamo in questo paragrafo all'analisi di tre scene di *One, Two, Three* in modo da vedere concretamente come il multilinguismo agisca come veicolo di umorismo. Prenderemo in considerazione contemporaneamente la versione originale e quella italiana intitolata *Uno, due, tre!*, in modo da poter esaminare anche le diverse strade che i professionisti del doppiaggio hanno seguito per gestire le situazioni multilingue presenti nel film.

3.1. *La scena dei commissari russi*

Nella prima scena in esame il protagonista del film C.R. McNamara, detto "Mac" (interpretato da James Cagney), dinamico e autoritario dirigente dello stabilimento di produzione della Coca Cola a Berlino Ovest, incontra tre commissari russi con cui sta concludendo un accordo per introdurre la Coca Cola al di là della cortina di ferro. I tre uomini entrano nell'ufficio di Mac, mentre la sua segretaria Fraulein Ingeborg ne sta

uscendo. Si mettono a fissarla spudoratamente senza quasi accorgersi del saluto che Mac rivolge loro.

Di seguito la trascrizione della parte culminante della scena: nella prima colonna è riportato il nome del personaggio, nella seconda il dialogo della versione originale e nella terza quello della versione italiana.

PERSONAGGIO	DIALOGO NELLA VERSIONE ORIGINALE	TRADUZIONE ITALIANA (DOPPIAGGIO)
Peripetchikoff:	My dear American friend, if we are to live together in peaceful coexistence, there must be a certain amount of give-and-take.	Mio caro amico americano, se vogliamo vivere insieme in pacifica coesistenza, dobbiamo un po' prendere, un po' dare.
Mac:	Oh, sure. We give, and you take.	Ah, certo. Noi diamo e voi prendete.
Peripetchikoff:	What is the matter? You do not trust us?	Come sarebbe? Non si fida di noi?
Mac:	No comment.	No comment.
Peripetchikoff:	If you do not mind, we'll have a little conference.	Se non dispiace, facciamo piccola conferenza.
Mac:	Help yourself.	<i>Accomodatevi.</i>

[I tre commissari confabulano fra loro (russo udibile, ma non decifrabile). Un orologio a cucù con l'immagine dello Zio Sam si mette a suonare. I tre uomini si girano a guardarlo con aria stupefatta.]

Mishkin:	What is this?	Cos'è quello?
Mac:	My employees gave it to me. On the tenth anniver-	Un regalo dei miei dipendenti nel decimo anniversario.

- sary of the Berlin Airlift. rio del ponte aereo.
- Borodenko: Comrades, are we going to Compagni dobbiamo resta-
stand here and listen to re qui a sentire questa vile
cheap propaganda? propaganda?
- Peripetchikoff: Relax, Boris. While they Calmati, Boris. Mentre loro
are putting Uncle Sam in mettono Zio Sam in orolo-
cuckoo clocks, we will put gio a cucù, noi manderemo
Soviet cosmonaut on cosmonauta sovietico su
moon. luna.
- Mac: OK. So you, guys, may be Okay. Sarete forse i primi a
the first to shoot a man to mandare un uomo sulla
the moon, but if he wants a luna, ma se lui vuole una
Coke on the way, you'll Coca per strada, dovrete
have to come to us. rivolgervi a noi.

[I tre confabulano (russo udibile, ma non comprensibile).]

- Peripetchikoff: All right. We agree in D'accordo, in linea di mas-
principle. You supply the sima. Voi fornite sciroppo.
syrup.
- Mac: Next. The deal will be set Poi. I pagamenti avverran-
up on a royalty basis. no in base alle vendite reali.
- Peripetchikoff: Royalty? In Russia we do Reali? In Russia non esi-
not have royalty. Not since stono reali da quando liqui-
we liquidate the tsar. dammo zar.
- Mac: Nevertheless, you'll pay Comunque sia, ci pagherete
us a percentage of the una percentuale sulle vendi-
gross. te.
- Mishkin: Money? Rubli?

Mac:	Dollars!	Dollari!
Peripetchikoff:	Instead of dollars, you would accept three-week tour of Bolshoi Ballet?	Invece di dollari, accettereste una tournée di due mesi di Balletto Bolshoi?
Mac:	Please. No culture, just cash.	Prego. Niente cultura, solo contanti.
Borodenko:	The ugly American.	Avidità americana.
Mac:	Next, we reserve the right to plant inspection.	Poi, noi avremo il diritto di ispezionare gli stabilimenti.
Peripetchikoff:	Of course, and we reserve the right to veto.	Certo. E noi avremo diritto di veto.
Mac:	Our inspectors will be entirely...	I nostri ispettori saranno autorizzati...
Peripetchikoff:	We reveto it.	Noi mettiamo veto.
Mac:	I thought so.	Me l'aspettavo.
Peripetchikoff:	Forget details. You will draw up temporary agreement we will submit to Moscow.	Lasci i dettagli. Lei preparerà bozza di contratto noi sottometeremo a Mosca.
Mac:	And I'll consult with Atlanta, Georgia.	E io dovrò sentire la sede centrale.
Borodenko:	When will papers be ready?	Quando sarà pronta bozza?
Mac:	I'll put my secretary right	Metterò subito a lavoro la

to work on it. mia segretaria

Mishkin: Your secretary, she is that blonde lady? Sua segretaria è quella biondona?

Mac: That's the one. Proprio lei.

[I tre confabulano (russo udibile, ma non comprensibile).]

Peripetchikoff: You will send papers to East Berlin with blonde lady in triplicate. Lei manderà bozza di contratto a Berlino Est con bionda in tre esemplari.

Mac: You want the papers in triplicate or the blonde in triplicate? Cosa volete in tre esemplari? La bozza o la bionda?

Peripetchikoff: See what you can do. We are staying at the Grand Hotel Potemkin. Faccia Lei per il meglio. Noi abitiamo al Grand Hotel Potemkin.

Mac: OK. How about a little vodka and Coke? Okay. Ora posso offrirvi una vodka e Coca?

Peripetchikoff: No, thank you. We have emergency meeting with Swiss trade delegation. They sent us 20 carloads of cheese. Totally unacceptable. Full of holes. Good-bye. No, grazie. Abbiamo riunione di emergenza con missione commerciale svizzera. Ci hanno mandato venti vagoni di formaggio del tutto inaccettabile. Pieno di buchi, Arrivederci.

Mac: See you round the campus. Ci vediamo in galleria.

[I tre commissari lasciano l'ufficio di Mac. Varcata la soglia, si girano verso l'avvenente segretaria, che proprio in quel momento si piega per sistemare dei documenti in un raccoglitore, mettendo ben in evidenza il fondoschiena. Si soffermano a

guardarla con aria compiaciuta.]

Peripetchikoff:	(speaks Russian)	Dobbiamo riconoscere che questi capitalisti sanno come mettere insieme una donna!
	Ring-a-ding-ding!	Sì, sì, sì, sì!

L'umorismo di questa scena è tutto giocato sul confronto fra identità: Americani contro Russi, capitalisti contro comunisti. Questo avviene su due piani. Innanzitutto a livello di visione fortemente stereotipata che ognuna delle parti ha dell'altra. Basta leggere la trascrizione del dialogo per rendersene conto. In secondo luogo, l'umorismo agisce anche sul piano della lingua: nella versione originale i tre commissari parlano un inglese non del tutto fluente e con un marcato accento russo. Il doppiaggio segue l'originale mantenendone lo spirito: i tre parlano un italiano abbastanza sgrammaticato e con un chiaro accento russo: un accento tipico o meglio "stereotipico". Si tratta di una strategia molto praticata nel doppiaggio italiano in base alla quale si fa parlare un personaggio straniero nella lingua dello spettatore così come si immagina uno straniero la parlerebbe. In questo caso alle vocali *a*, *e*, *o* viene aggiunta una semivocale di appoggio *i* oppure *u*, mentre alcune consonanti sono pronunciate in modo più aspro o gutturale.

La scelta di sgrammaticare maggiormente il loro italiano rispetto a quanto i tre personaggi non facciano con l'inglese risponde al tentativo di evidenziare la loro non totale padronanza della lingua del loro interlocutore: indubbiamente l'italiano presenta per uno straniero una complessità grammaticale e sintattica maggiore rispetto all'inglese. Il doppiaggio sceglie questa strada per mantenere l'impronta umoristica che pervade la scena in originale. Si noti come a un certo punto quest'effetto sia addirittura accresciuto quando Mac dice "Accomodatevi" invece che "Accomodatevi", un modo per canzonare i suoi interlocutori.

Il doppiaggio conserva nel complesso lo spirito della versione originale: questo potrebbe dipendere dal fatto che l'umorismo in questa scena sembra imboccare la strada dell'ironia. Nelle parole di Chiaro (2004): "[...] indubbiamente l'ironia può essere più difficile da interpretare a

livello cognitivo [*rispetto all'umorismo più diretto*], nel senso che non sempre può essere chiaro quando una persona è ironica, ma è sicuramente più facile da tradurre rispetto a una battuta” (p. 44, traduzione nostra). Certo “la difficoltà di aiutare il pubblico a cogliere i riferimenti culturali su cui spesso si basa l'ironia può essere una questione altrettanto spinosa” (*ibidem*). L'opposizione capitalismo–comunismo è un concetto ben noto anche allo spettatore italiano che non ha difficoltà a cogliere il senso della scena.

Una scelta meno felice nel doppiaggio di questa sequenza è rappresentata, invece, dall'adattamento in italiano della battuta che Peripetchikoff fa in russo quando i tre uomini si imbattono di nuovo nella segretaria. In questo caso il multilinguismo è un chiaro veicolo di umorismo: lo spettatore della versione originale, anche se non conosce il russo, capisce dal contesto il senso dell'apprezzamento compiaciuto dell'uomo. Lo sguardo lascivo, le immagini (con il dettaglio sul fondoschiena della donna), il riferimento alla nota canzone d'amore di Frank Sinatra *Ring-a-ding-ding!* sono tutti elementi che contribuiscono alla traduzione della scena, una “traduzione contestuale” (Baldo, 2009).

La scelta del doppiaggio è da imputare probabilmente a un fattore tecnico: la difficoltà di scritturare attori–doppiatori in grado di reincidere poche frasi in russo. Bisogna aspettare un film multilingue molto recente come *Defiance – I giorni del coraggio* (Edward Zwick, 2008) per avere il primo caso di reincisione del russo da parte degli attori–doppiatori. Si potrebbe obiettare che lo scopo di adattare in italiano la battuta in russo sia di mantenere o anche di “accrescere” l'effetto umoristico che il multilinguismo ha nella versione originale, nondimeno però il risultato di questa strategia sembra portare a una stigmatizzazione più scontata dello “straniero” nei termini di Russi “sporaccioni”, a cui il multilinguismo nella versione originale allude, anche se in modo più morbido.

3.2. *La visita del medico tedesco*

In questa sezione passiamo all'esame di un'interessante scena in cui il multilinguismo non solo diventa un chiaro veicolo di umorismo, ma assume anche significative implicazioni a livello traduttivo. A differenza della scena precedente, infatti, in cui il russo è stato neutralizzato e adat-

tato in italiano, in questo caso il doppiaggio sceglie a ragione di mantenere il tedesco che è stato reinciso dagli attori-doppiatori.

Mac sta ospitando in casa sua la vivace e svampita figlia diciassettenne del suo capo di Atlanta, Scarlett Hazeltine (nella versione italiana Rossella),³⁰ che a sua insaputa ha sposato un giovane studente comunista della Germania Orientale di nome Otto. Mac, per evitare di compromettere la sua carriera, non solo riesce a far annullare il matrimonio fra i due, ma con un abile stratagemma fa anche arrestare Otto dalla Polizia Popolare della Germania Orientale. Comunicata a Scarlett la notizia dell'arresto di Otto, la ragazza sviene e i coniugi McNamara chiamano un dottore. Di seguito la trascrizione della scena. Siamo nella camera di Scarlett, il medico tedesco canticchia *La cavalcata delle Valchirie*.

PERSONAGGIO	DIALOGO NELLA VERSIONE ORIGINALE	TRADUZIONE (DOPPIAGGIO)	ITALIANA
Dottore:	<i>Die Temperatur, she is normal. Der Puls...</i>	<i>Die Temperatur, è normale. Der Puls...</i>	
	(scuote la testa)		
Phyllis (moglie di Mac):	What's the matter, doctor?	Che c'è, dottore?	
Dottore:	I have missed the first act of "The Valkyrie". <i>Der Puls, he is normal.</i>	Ho perduto "La cavalcata delle Valchirie". <i>Der Puls, è normale.</i>	
	(si sente un forte rumore di pattini a rotelle)		
	<i>Das ist definitely nicht</i>	<i>Das ist assolutamente nicht</i>	

30 Nella versione italiana Scarlett diventa Rossella per mantenere il legame con la protagonista del film *Via col vento* (Victor Fleming, 1939). Questo perché in un paio di occasioni nel corso del film Phyllis, la moglie di Mac, farà delle pungenti battute sarcastiche su Scarlett con una chiara allusione alla protagonista di *Via col vento*. In questo modo anche lo spettatore italiano ne può cogliere immediatamente il senso.

	normal	normale
Phyllis:	I'll fix that.	Ci penso io.

[Phyllis esce dalla stanza. Poco dopo vediamo il medico scendere le scale e i McNamara andargli subito incontro.]

Phyllis:	How is she, doctor?	Come sta, dottore?
Dottore:	Perfectly normal. She keeps asking for somebody named Otto.	Perfettamente normale. Non fa che chiedere di un certo Otto.
Mac:	Otto? Never heard of him.	Otto? Mai sentito nominare.
Phyllis:	But she's going to be all right?	Ma crede che si rimetterà?
Dottore:	<i>Hundert Prozent.</i> You will be happy to know that the young lady is... How do you say it in English? <i>Schwanger.</i>	<i>Hundert Prozent.</i> Vi farà piacere di sapere che la signorina è... Come dite voi? <i>Schwanger.</i>
Phyllis:	<i>Schwanger?</i>	<i>Schwanger?</i>
Mac:	What's that?	Che vuol dire?
Phyllis:	You're the one studying German!	Sei tu quello che studia il tedesco!
Dottore:	<i>Schwanger.</i> You know... Such a <i>Dummkopf!</i> am! <i>Schwanger, schwanger, schwanger...</i>	<i>Schwanger.</i> Sì, insomma. Come sono <i>Dummkopf!</i> <i>Schwanger, schwanger, schwanger...</i>

[Tommy e Cindy, i due figli dei McNamara, fanno capolino dalla ringhiera delle scale.]

Tommy:	I know what it means.	Lo so io che vuol dire.
Mac:	What?	Cosa?
Tommy:	You told me not to use words like that.	Tu non vuoi che dica certe parole.
Mac:	Come on!	Avanti!
Cindy:	Do you want me to tell you?	Te lo posso dire io?
Phyllis:	Please!	Ti prego!
Cindy:	Scarlett's going to have puppies.	Rossella deve fare i cuccioli.
Mac:	What?!	Come?!
Phyllis:	She is pregnant?	E' incinta?
Dottore:	That is the word! Pregnant. <i>Auf Wiedersehen!</i>	Ecco la parola! Incinta. <i>Auf Wiedersehen!</i>
	(Intonando al ritmo de <i>La Cavalcate delle Valchirie</i>)	
	<i>Schwanger</i> is pregnant, <i>Schwanger</i> è incinta, incinta pregnant is <i>schwanger!</i> è <i>schwanger!</i> <i>Schwanger</i> è incinta!	

[Il dottore lascia la casa, sempre intonando *La cavalcata delle Valchirie*.]

Mac:	Mother of Mercy, is this the end of little Rico?	Mamma mia, è arrivata la fine del mondo!
Phyllis:	All right, children, back to your room. Get ready for	Su bambini, in camera vo-

	bed.	stra e andatevene a letto!
	I wonder what it is like to work for Pepsi Cola.	Quando cominci a cercarti un posto con la Pepsi Cola?
Mac:	Please, Phyllis!	Ti prego, Phyllis!
Phyllis:	So tomorrow Mr. and Mrs. Hazel-tine will arrive at the airport. And there will be little Scarlett – unchanged, unspoiled, unwed. Just slightly <i>schwanger</i> . Cheers!	Così domani i signori Hazel- tine arriveranno all’aero- porto e troveranno la loro piccola Rosella – identica, incolume e nubile. Solo un tantino <i>schwanger</i> . Auguri!

A livello di interazione fra identità culturali, l’umorismo di questa sequenza è ottenuto attraverso il persistente fischiettare da parte del medico tedesco de *La cavalcata delle Valchirie* di Richard Wagner, un segno inconfondibile dell’identità tedesca in chiara opposizione all’americanità dei McNamara. A livello linguistico, invece, l’umorismo di questa scena è racchiuso tutto nella parola tedesca *schwanger* di cui il dottore non ricorda la traduzione in inglese e di cui i coniugi McNamara non conoscono il significato. A rendere ancora più comico il quadro “l’interpretazione fornita in scena da un personaggio” (Baldo, 2009) è affidata a due bambini, che mostrano una certa consapevolezza della delicatezza della questione. Il doppiaggio segue da vicino la versione originale, mantenendo il tedesco che è stato reinciso dagli attori-doppiatori. Un lieve cambiamento si ha nell’adattamento italiano della battuta del dottore “How do you say it in English?” che diventa un più generico “Come dite voi?”. Si tratta di una prassi piuttosto consolidata nel doppiaggio quando si ha a che fare con riferimenti metalinguistici, specie nel caso del cinema multilingue: essi vengono di solito aggirati, tagliati, senza mai fare chiaro riferimento alla lingua parlata dai personaggi.

È molto frequente, infatti, sentire nel doppiato italiano frasi come “Parli la mia lingua?” e simili, che sono diventate vere e proprie routine traduttive (Pavesi, 2005). Il risultato è che nel doppiaggio italiano le identità culturali sono spesso private o “mutilate” della loro componente linguistica: i personaggi americani conservano tutti i loro riferimenti

identitari, senza però mai essere indicati come parlanti dell'inglese, la loro lingua madre. Si tratta di un problema molto dibattuto fra i professionisti del settore³¹ che in merito hanno spesso visioni contrastanti. I difensori di dette routine traduttive sostengono che esse siano l'unico modo per aggirare lo spinoso problema rappresentato da frasi apparentemente innocue che fanno riferimento alla lingua parlata dai personaggi. L'obiettivo primario sarebbe quello di mantenere la sospensione dell'incredulità linguistica, in base alla quale lo spettatore accetta per "convenzione"³² che in un film doppiato ciò che dovrebbe essere detto in una lingua diversa, perché la vicenda è ambientata altrove, venga invece detto nella propria. Altri invece puntano l'accento proprio sul fatto che dopotutto il doppiaggio resta una convenzione e che gli spettatori ne sono comunque consapevoli: far parlare ai personaggi un italiano che in fondo non esiste alla fine rischia allo stesso modo di "smascherare il trucco" messo in scena dal doppiaggio. I tentativi di aggirare difficoltà di questo tipo in modo più "creativo" e linguisticamente credibile non mancano e la soluzione adottata in questa scena rientra appieno fra essi.

3.3. *L'interrogatorio di Otto*

Dopo aver considerato due possibili strade che il doppiaggio può imboccare per gestire le situazioni multilingue presenti in un film, ovvero, da una parte, la loro neutralizzazione attraverso l'adattamento in italiano di tutte le lingue presenti nella versione originale (la scena dei commissari russi) e, dall'altra, il loro mantenimento (la visita del medico), passiamo ora a esaminare una terza possibilità: il ridimensionamento del multilinguismo. Si tratta di una strategia a metà strada fra le prime due: la situazione multilingue è complessivamente mantenuta, ma in alcuni passaggi

31 Queste riflessioni sono il risultato di proficue conversazioni avute con alcuni professionisti del settore durante e dopo il mio tirocinio all'AIDAC (Associazione Italiana Dialoghista e Adattatori Cinetelevisivi) a Roma. Per farsi un'idea della delicatezza della questione e del dibattito sempre in corso invitiamo il lettore a leggere le recensioni della rivista on-line di critica del doppiaggio *aSinc* (<www.asinc.it>, ultimo accesso 31/07/2014) che spesso si soffermano su questo problema.

32 Sulla sospensione dell'incredulità linguistica e sul doppiaggio come convenzione si rimanda a Paolinelli & Di Fortunato (2005) che spiega questa pratica traduttiva dal punto di vista di due professionisti del settore.

la lingua secondaria viene adattata in italiano. È quanto avviene nella scena dell'interrogatorio-farsa di Otto.

Otto Piffel è il giovane studente comunista che Scarlett ha sposato a Berlino Est e con cui ha pianificato di andare a vivere a Mosca una nuova vita insieme. È un ragazzo trasandato, scontroso, oltre a essere un fervente militante comunista, motivo che lo fa subito entrare in contrasto con Mac su temi riguardanti il capitalismo e la politica, in una scena del film in cui ancora una volta il confronto fra le identità culturali diventa veicolo di umorismo. Il protagonista Mac è riuscito a incastrare Otto che è stato arrestato dalla Polizia Popolare con l'accusa di essere "ein amerikanischer Spion".

La scena dell'interrogatorio di Otto assume subito agli occhi dello spettatore l'aspetto di una farsa con una forte dose di umorismo. Innanzitutto perché per tutta la durata dell'interrogatorio al malcapitato viene fatta ascoltare a ripetizione la canzone *Itsy Bitsy Teenie Weenie Yellow Polka Dot Bikini*: il giovane, esausto e morto dal sonno, finisce per confessare di essere ciò che in realtà non è, ovvero una spia americana. Anche qui il multilinguismo ricopre un ruolo primario nella costruzione di questa farsa: il ricorso al tedesco non solo serve per stigmatizzare nello spettatore la visione stereotipata dei "cattivi" Tedeschi, ma aiuta ad accrescere la sua percezione che quello a cui sta assistendo non è altro che una situazione surreale che non può che strappargli una risata. Il doppiaggio italiano coglie lo spirito della scena e lascia inalterato il tedesco, mantenuto inizialmente nella sua versione originale.

PERSONAGGIO	DIALOGO NELLA VERSIONE ORIGINALE	TRADUZIONE ITALIANA (mantenuto il tedesco nel doppiaggio)
Poliziotto tedesco:	Sind Sie ein amerikanischer Spion?	<i>Lei è una spia americana?</i>
Otto:	Nein.	<i>No.</i>
Poliziotto tedesco:	Sind Sie ein Geheimagent von Allen Dulles?	<i>È un agente segreto di Allen Dulles?</i>

Otto: Nein, nein. Lass mich schlafen. Ich will nur schlafen. Aufhören! Aufhören! Ich halte das nicht mehr aus. Ich gestehe. Ich gestehe! Ich gestehe!

No, no. Lasciatemi dormire. Voglio solo dormire. Basta, vi prego! Smettete-la! Non ce la faccio più. Confesso. Confesso. Confesso.

Secondo tedesco: poliziotto Sie gestehen was? *Che cosa confessata?*

Otto: Alles. *Tutto.*

Secondo tedesco: poliziotto Sind Sie ein amerikanischer Spion? *Lei è una spia americana?*

Otto: Ja, ich bin ein amerikanischer Spion. Ja, ich arbeite für die CIA. Ja, ich bin von Wall Street bezahlt. Ja, ich bin ein Geheimagent von Allen Dulles. Ja, ja, ja!

Sì, sono una spia americana. Sì, lavoro per la CIA. Sì, sono pagato da Wall Street, Sì, sono un agente segreto di Allen Dulles. Sì, sì, sì.

Secondo tedesco: poliziotto Unterschreiben. *Firmi.*

[A questo punto irrompe nella stanza Borodenko, uno dei tre commissari russi, ai quali Mac ha chiesto aiuto per tirare fuori il giovane dal guaio in cui lui stesso l'ha cacciato.]

Borodenko: Borodenko, Geheimen Russische Polizei. Haben Sie ein Piffel? Borodenko di polizia segreta russa. Avete un prigioniero che si chiama Piffel?

Secondo tedesco: poliziotto Jawohl. Jawohl.

Borodenko: Wir nehmen ihn gleich mit. Lo vogliamo noi, lo por-

tiamo via.

Secondo tedesco:	poliziotto	Hier ist sein Geständnis. Er ist amerikanischer Spion.	Ecco la sua confessione. È una spia americana.
Borodenko:		Amerikanischer Spion? Moment.	Spia Americana? Un momento.

Qui il doppiaggio neutralizza il tedesco parlato dal commissario russo e lo adatta in italiano. Anche la seconda battuta del poliziotto tedesco “Hier ist sein Geständnis. Er ist amerikanischer” è adattata in italiano e questo personaggio ha in questo punto una voce diversa (quella del doppiatore italiano) rispetto a quella che ha avuto finora (quella dell’attore originale). Se abbondiamo il piano strettamente linguistico per abbracciare una più ampia prospettiva semiotica, vediamo emergere subito la spinosa questione dell’armonizzazione delle voci nel doppiaggio, soprattutto nel caso di commistione di codice linguistico da parte di personaggi bilingui. Se si fosse scelto di mantenere Bordenko (un personaggio coprimario) in originale mentre parla tedesco, gli spettatori avrebbero notato lo scarto fra la voce dell’attore originale e quello del doppiatore, visto che immediatamente dopo l’uomo torna a parlare in inglese con i suoi “compari”. Allora si preferisce piuttosto non armonizzare la voce di un personaggio secondario e farlo parlare in italiano. Si noti che in questa scena anche il personaggio primario di Otto ha la voce dell’attore originale, ma a differenza del commissario russo il personaggio non passa mai dal tedesco all’inglese, per cui nella versione italiana lo spettatore non può avvertire nettamente lo scarto fra le due voci.

Borodenko lascia la stanza e raggiunge gli altri due commissari russi. I tre si mettono a discutere in inglese fra loro (in italiano nel doppiaggio) e alla fine decidono all’unanimità di aiutare il malcapitato Otto – con Peripetchikoff che chiude la scena incitando: “Comrades, let’s do it!” (“Compagni, che aspettiamo?!”). La scelta del doppiaggio di adattare in italiano il dialogo in tedesco fra Borodenko e il poliziotto finisce con l’anticipare quanto nella versione originale avviene poco dopo: ovvero il commento di Borodenko ai suoi due colleghi “Did you hear that? He is a confessed American spy”. Si tratta di una strategia traduttiva di tipo testuale: è molto frequente che in un film multilingue uno dei personaggi

faccia un breve riassunto/resoconto di quanto è appena avvenuto in una situazione multilingue in modo che allo spettatore siano fornite tutte le informazioni necessarie. Vale la pena sottolineare, fra l'altro, che la conversazione fra i tre russi avviene nella versione originale in inglese e non in russo, come invece avverrebbe nella vita reale. Quest'ultima osservazione ci offre lo spunto da cui trarre alcune considerazioni conclusive.

4. Considerazioni conclusive

Il punto di partenza per le nostre considerazioni conclusive è un'importante osservazione di Heiss (2004) sulla traduzione dei film multilingue:

Alcuni generi cinematografici, come per esempio le commedie, sono in un certo senso considerati come sganciati dalla realtà e per questo offrono un maggior spazio di manovra per l'adozione di soluzioni "non ortodosse" nella loro traduzione (p. 211, traduzione nostra).

Doppiare una commedia multilingue è molto diverso che doppiare un film drammatico che presenti situazioni multilingue al suo interno, questo perché la funzione del multilinguismo può essere differente nei due generi. La duttilità del genere commedia, il suo essere percepito come un genere in una certa misura sganciato dalla realtà induce i professionisti del doppiaggio a gestire il fenomeno del multilinguismo con una certa elasticità, adottando soluzioni che Heiss definisce "non ortodosse" e che noi diremo "creative". Lo scopo primario di un film comico è divertire lo spettatore, anche e in virtù del fatto che la realtà vi ha peso fino a un certo punto. Nel caso di un film multilingue drammatico, invece, dove l'ancoraggio alla realtà è in genere maggiore, l'adozione di soluzioni traduttive non adeguate rischia di comprometterne il senso complessivo. Basti pensare al caso della versione DVD del film *Babel*, in cui l'adattamento in italiano di tutte le lingue presenti nella versione originale ha portato a un risultato discutibile e non del tutto felice.

Heiss incentra le sue considerazioni sulla traduzione del genere commedia, ma riteniamo che da esse si possa trarre una fruttuosa lezione

che investa anche la versione originale di un film. Una certa non convenzionalità e libertà nelle scelte traduttive nel doppiaggio delle commedie multilingue è possibile proprio in virtù della flessibilità con cui esse ricorrono al fenomeno del multilinguismo anche nella loro versione originale. Pensiamo al caso del russo in *One, Two, Three*: in molti momenti del film esso è “sottorappresentato”, nel senso che conversazioni che nella vita reale avrebbero luogo in questa lingua nel film sono invece in inglese. Il multilinguismo è usato nel corso di tutto il film come una risorsa flessibile, il cui obiettivo primario è la confusione, lo scompiglio, l’umorismo. Per concludere, vale la pena di ricordare una questione su cui i teorici di cinema³³ pongono l’accento da tempo: il cinema può anche raccontare la realtà, può anche avvinarsi a una sua rappresentazione molto accurata, ma non è mai la realtà. Si tratta di una lezione che bisogna tenere ben a mente quando si affronta lo studio della sua traduzione, soprattutto se un film presenta al suo interno un fenomeno molto “reale” come il multilinguismo.

Bibliografia

- Angelucci, D. (a cura di) (2009). *Estetica e cinema*. Bologna: Il Mulino.
- Babel* (Id.), Alejandro González Iñárritu. USA, Messico, Francia, 2006.
- Baldo, M. (2009). Subtitling Multilingual Films. The Case of Lives of the Saints, an Italian-Canadian TV screenplay. In F.M. Federici (Ed.), *Translating Regionalised Voices in Audiovisuals*. Roma: Aracne.
- Bazin, A. (1981). *Qu’est-ce que le cinéma?*. Paris: Edition definitive, Editions du Cerf (trad. it: *Che cosa è il cinema?*. Milano: Garzanti, 1986; 1999).
- Berger, V. & Komori, M. (Eds.) (2010). *Polyglot Cinema. Migration and Transcultural Narration in France, Italy, Portugal and Spain*. Berlin: LIT Verlag.

33 Sul dibattito di cosa sia il cinema esiste una letteratura sterminata. Si rimanda il lettore a Bazin (1981) come punto di partenza. Altre utili considerazioni sulle teorie del cinema sono contenute in Casetti (1993) e Angelucci (2009).

- Bleichenbacher, L. (2008). *Multilingualism in the movies. Hollywood characters and their language choices*. Tübingen: Franke Verlag.
- Casetti, F. (1993). *Teorie del cinema: 1945–1990*. Milano: Bompiani.
- Chaume, F. (2007). Dubbing practices in Europe: Localisation beats globalization. In A. Remael & J. Neves (Eds.), *A tool for social integration? Audiovisual translation from different angles, Linguistica Antverpiensia -New Series*, 6, 203–217.
- (2012). *Audiovisual translation: Dubbing*. Manchester: St. Jerome.
- Che cosa è successo tra mio padre e tua madre? (Avanti!)*, Billy Wilder. USA, Italia, 1972.
- Chiaro, D. (1992). Translating word play. In D. Chiaro, *The Language of Jokes. Analysing VerbalPlay*. London: Routledge.
- (2004). Investigating the perception of Verbally Expressed Humour on Italian TV. *ESP Across Cultures*, 1. B.A., Graphis, 35–52.
- (2009). Issues in audiovisual translation. In J. Munday (Ed.), *The Routledge Companion to Translation Studies*. London: Routledge.
- Defiance – I giorni del coraggio (Defiance)*, Edward Zwick. USA, 2008.
- Dwyer, T. (2005). Universally speaking: Lost in Translation and polyglot cinema. In D. Delabastita & R. Grutman (Eds.), *Fictionalising translation and multilingualism, Linguistica Antverpiensia - New Series*, 4, 295–310.
- Heiss, C. (2004). Dubbing Multilingual Films: A New Challenge?. *Meta. Translator's Journal*, 49, 1, 208–220.
- Hereafter (Id.)*, Clint Eastwood. USA, 2010.
- Il concerto (Le concert)*, Radu Mihăileanu. Francia, Italia, Romania, Belgio, Russia, 2009.
- La donna che canta (Incendies)*, Denis Villeneuve. Canada, Francia, 2010.
- La grande illusione (La grande illusion)*, Jean Renoir. Francia, 1937.
- Paolinelli, M. & Di Fortunato, E. (2005). *Tradurre per il doppiaggio. La trasposizione linguistica dell'audiovisivo. Teoria e pratica di un'arte imperfetta*. Milano: Hoepli.
- Pavesi, M. (2005). *La traduzione filmica. Aspetti del parlato doppiato dall'inglese all'italiano*. Roma: Carocci.
- O'Sullivan, C. (2007). Multilingualism at the Multiplex: A New Audience for Screen Translation?. In A. Remael & J. Neves (Eds.) *A tool for social integration? Audiovisual translation from different angles, Linguistica Antverpiensia -New Series*, 6, 81–95.

- (2011). *Translating Popular Film*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Sanz Ortega, E. (2011). Subtitling and the Relevance of Non-verbal Information in Polyglot Films. *New Voices in Translation Studies*, 7. In <<http://www.iatis.org/images/stories/publications/new-voices/Issue7-2011/article-sanz-2011.pdf>> (ultimo accesso 01/09/12).
- Tickets* (*Id.*), Ermanno Olmi, Abbas Kiarostami, Ken Loach. Italia, UK, 2005.
- Uno, due, tre!* (*One, Two, Three*), Billy Wilder. USA, 1961.
- Via col vento* (*Gone with the wind*), Victor Fleming. USA, 1939.
- Wahl, C. (2005). Discovering a genre: the polyglot film. *Cinemascope*, 1.
- (2008). Du Deutscher, toi français, you English: beautiful!- The polyglot film as a genre. In M. Christensen & N. Erdögan (Eds.), *Shifting Landscapes. Film and Media in European Context*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Zabalbeascoa, P. (2010). Translation in constrained communication and entertainment. In J. Díaz Cintas, A. Matamala & J. Neves (Eds.), *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility – Media for All 2*. Amsterdam: Rodopi.
- Zàrate, S. (2010). Bridging the gap between Deaf Studies and AVT for Deaf children. In J. Díaz Cintas, A. Matamala & J. Neves (Eds.), *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility – Media for All 2*. Amsterdam: Rodopi.

LUCÍA RUIZ ROSENDO

La variación en la recepción del humor como elemento cultural en la traducción audiovisual: Un estudio de caso

1. Introducción: humor, texto e imagen en la traducción audiovisual

La traducción audiovisual es una modalidad de traducción que se caracteriza por la particularidad de los textos objeto de la transferencia que, como su mismo nombre indica, aportan información a través de dos canales distintos y simultáneos: el canal auditivo y el código visual (Chaume Varela, 2000: 47). En la traducción audiovisual, uno de los grandes retos a los que se enfrenta el traductor lo constituyen los referentes culturales (Delabastita, 1989; Díaz Cintas, 1997; Gottlieb, 1997; Santamaría *et al.*, 1997; Fuentes, 2001; Bravo, 2005, entre otros) y la necesidad de recurrir a distintas estrategias de traducción.

La traducción de referencias culturales se complica cuando entran en juego elementos humorísticos (Zabalbeascoa, 1993, 1996; Fuentes, 2001; Martínez Sierra, 2008), considerados por Bravo (2005: 125) como un aspecto conflictivo en su enumeración de los problemas microlingüísticos a los que se enfrenta el traductor de textos audiovisuales. Partiremos de la definición de humor de Zabalbeascoa según el cual el humor es “todo aquello que pertenece a la comunicación humana con la intención de producir una reacción de risa o sonrisa (de ser gracioso) en los destinatarios del texto” (2001: 255). Podríamos decir, pues, que el propósito del traductor es conseguir que el texto meta cumpla con la misma intención que el texto origen, para lo cual debe empezar analizando qué tipo de humor se desprende de la película reconociendo los mecanismos y los recursos utilizados en su producción.

Por otra parte, cuando no solo los elementos verbales sino también los no verbales se basan en asociaciones y representaciones humorísticas para el público origen, resulta bastante complicado su traslación a la lengua meta para conseguir el mismo objetivo y mantener la intención original. En esta línea, cabe destacar el trabajo de Linde y Kay (1999) que se centra en cómo las relaciones semióticas entre el texto y la imagen afectan al significado de la imagen y la forma en que el mensaje se recibe por parte del receptor. Chaume (2001), al considerar el rasgo distintivo del género audiovisual, a saber, que el texto va acompañado de imágenes, se refiere a la cohesión y la coherencia de las narraciones visual y verbal, de modo que el traductor debe recurrir a estrategias que puedan transmitir no solo la información que contiene la narración, “sino el sentido que irrumpe como fruto de su interacción” (2001: 67), lo que el autor denomina “un valor añadido”. A esto se le sumaría otro factor que complica aún más la situación y que constituye la base de nuestra hipótesis de partida: hay películas en las que el humor depende de elementos socioculturales basados en relaciones verboicónicas que solo un sector concreto del público origen es capaz de entender en su totalidad, lo que llevaría a la existencia de distintos niveles de recepción del humor incluso dentro de una misma lengua y cultura.

2. Descripción, presentación y justificación del corpus

2.1. La película: *Crimen Ferpecto*

2.1.1. Argumento

Crimen Ferpecto es una película dirigida en 2004 por Alex de la Iglesia y protagonizada por Guillermo Toledo, Mónica Cervera y Luis Varela. Su argumento la enmarcaría dentro del género de suspense con un alto contenido de humor negro. La película gira en torno a tres personajes principales cuya idiosincrasia claramente definida refuerza la estrecha relación entre la película y la cultura origen. Son tres prototipos que vienen a consolidar la utilización de referentes culturales verboicónicos fácilmente reconocibles sobre los que asentar el humor, de manera que

se hace imprescindible comprender esta idiosincrasia para entender mejor el desarrollo de la película, la relación entre los personajes y con su entorno, y el diálogo ficcional.

La película narra la historia de un personaje principal, Rafael, descrito como el prototipo de hombre seductor y ambicioso, triunfador y, ante todo, un excelente vendedor que le hace encaminar su vida a trabajar en unos grandes almacenes. Su máxima aspiración es convertirse en el nuevo Jefe de Planta, para lo que debe competir con su principal rival para ocupar el puesto. Aquí entraría en escena Don Antonio, el veterano encargado de la Sección de Caballeros. Por fatalidades del destino, Don Antonio muere accidentalmente tras mantener una acalorada discusión con Rafael y la única testigo del crimen es Lourdes, una vendedora poco agraciada físicamente, insignificante y obsesiva. Consciente de lo inusual de la situación, no duda en chantajear a Rafael, quien se desespera viendo cómo el entorno sofisticado que había construido a su alrededor va degenerando poco a poco hasta transformarse en un infierno de vulgaridad. Aunque haya conseguido burlar a la policía y librarse de ser detenido por el accidente de Don Antonio, cada día se siente más deseoso de acabar de una vez por todas con Lourdes. Se propone cometer un crimen que no deje rastro, para lo que compra la película titulada *El Crimen Perfecto* para que le ayude a idear el plan de acción. Pero incluso aquí nada es perfecto: la película, al comprarla, tiene el título equivocado en el terminal de ventas y el título aparece como *El Crimen Ferpecto* (Escribiendo cine, 2007).

2.2. Características del humor de la película

Seleccionamos esta película ya que se caracteriza por una naturaleza verboicónica importante y una clara subordinación de la narración a la imagen (Chaume, 2004; Bravo, 2005), lo que Pedersen denomina “redundancia textual–visual” (2005: 16).

Por otra parte, otra característica del humor de esta película que dificulta la labor del traductor, especialmente en la primera parte que presenta a los personajes y el escenario principal en el que se desarrolla la acción, es que se trata de un humor privado o en grupo, ya que consideramos que el humor es entendido en su totalidad por el conjunto de receptores que forman parte del grupo reflejado en esta parte de la

película, a saber, trabajadores de unos grandes almacenes ubicados en España. Esto sería así porque esta primera parte basa la descripción de los tres personajes principales en el reflejo caricaturesco de su relación laboral y en las especificidades del entorno de trabajo, que resultan fácilmente identificables para receptores españoles que trabajen en ese mismo entorno laboral y no tanto para un público español general. De este modo, cada elemento visual y sonoro se entrelaza entre sí y con el diálogo para conformar el humor. En la segunda parte de la película sigue estando presente, aunque con menos fuerza, esta relación con el entorno de trabajo, pero el humor sigue dependiendo de la relación entre lo visual y lo verbal.

Por lo tanto, podríamos decir que las referencias culturales que aparecen no se podrían considerar universales, sino más bien lo que Pedersen denomina “monoculturales” o incluso “microculturales” (2005). Este autor describe las referencias monoculturales como una realidad que es menos identificable para la mayoría del público de la lengua meta de lo que lo es para el público de la lengua origen debido a las diferencias en el conocimiento enciclopédico. Por otra parte, la referencia microcultural va más allá, ya que sería aquel elemento que está ligado a la cultura origen pero que no estaría dentro del conocimiento enciclopédico ni del público origen ni del público meta ya que es demasiado especializado o local para ser reconocido por la mayoría del público meta.

3. La traducción de las referencias culturales en los textos audiovisuales

Son muchos los autores que han puesto de manifiesto la necesidad de recurrir a estrategias de traducción ante una referencia cultural que no cuenta con un equivalente directo en la cultura meta (Leppihalme, 1994, 1997; Nedergaard-Larsen, 1993). Vinay y Darbelnet (1958) fueron pioneros en la descripción de las estrategias de traducción, a los que les siguieron autores como Levy (1967, 2000) y Venuti (1995) quien introdujo una distinción entre los conceptos de “domesticación” y de

“extranjerización”. El primero consiste en traducir siguiendo un estilo aceptable para el receptor de la cultura meta, anulando todas las dificultades derivadas de su carácter extranjero, mientras que la extranjerización sería traducir manteniendo el carácter foráneo en el texto meta aún cuando ello suponga adoptar un estilo opaco, poco claro y de difícil comprensión para el receptor de la cultura meta.

Posteriormente, Pedersen (2005) establece una categorización también orientada en la línea de la taxonomía de Venuti, si bien sustituye el término “*foreignizing*” (extranjerizante) por el de “*source-language oriented*” (orientado a la lengua origen) y el de “*domesticating*” (domesticador) por el de “*target language oriented*” (orientado a la lengua meta).

Si bien existen distintas propuestas en cuanto a las estrategias disponibles para el traductor, es ampliamente reconocida la primacía del aspecto comunicativo y dinámico en la traducción de textos humorísticos, por lo que una reacción positiva del público frente al elemento humorístico se considera más importante que el grado de fidelidad con respecto a la semántica del original (Rowe, 1960; Díaz Cintas, 2003). En otras palabras, es necesario buscar un equilibrio entre la fidelidad a la codificación lingüística y la solución humorística con el propósito de mantener la intención en la lengua meta.

4. Análisis contrastivo entre la versión original y la versión subtitulada al inglés

A pesar de existir diversas categorizaciones de estrategias de traducción, observamos una cierta similitud en el procedimiento que proponen los distintos autores para la traducción del humor (Raphaelson-West, 1989; Zabalbeascoa, 2005; Hickey, 2006) ya que consiste básicamente en detectar primero la manifestación concreta de humor en el texto y clasificarla según su tipología (lo que Zabalbeascoa denomina “*mapping*”) para luego analizarla, categorizarla y seguir la estrategia adecuada para cada tipo (Compernelle, 2009).

Para identificar estas estrategias en la película objeto de estudio, procedimos a realizar un análisis contrastivo entre las versiones original y subtitulada de la película. Para ello, nos centramos en aquellos diálogos que encierran una mayor carga semántica cultural y que guardan una relación más estrecha con los elementos no verbales que los acompañan. En el presente artículo desarrollaremos el análisis de cinco escenas: tres de ellas se desarrollan *en un entorno de trabajo específico*, a saber, unos grandes almacenes fácilmente identificables por el público origen, y las otras dos son situaciones que recurren a elementos culturales tanto verbales como no verbales propios de la lengua origen pero que *no son específicos de un entorno concreto*. Para tal análisis nos basaremos en la taxonomía de Nedergaard-Larsen (1993), según la cual hay seis estrategias principales: el préstamo o transferencia, la traducción directa, la explicitación, la paráfrasis, la adaptación a la cultura meta y la omisión.

ESCENA 1: (Rafael aparece paseando con garbo por el centro comercial en el que trabaja, orgulloso de sus grandes aptitudes como vendedor, mientras habla de la situación en la que se encuentra con respecto a Don Antonio para ascender en la empresa. A su paso, cada elemento visual es un reflejo de unos conocidos grandes almacenes en España: decorados, carteles, uniformes, hilo musical, disposición de la mercancía).

[V.O.]

Rafael: Don Antonio, un profesional. Más de 20 años *en la casa*. Le gusta su trabajo, vestir a los hombres, aunque sospecho que preferiría desnudarlos. A pesar de su repugnante peluquín, Don Antonio es el único que puede quitarme el puesto de *jefe de planta*. Jefe de planta. ¿Saben lo que eso significa? Ser el rey, el dueño de un trocito de este paraíso. Acciones de la empresa, *comisiones sobre las ventas de todos los vendedores* y con el tiempo la posibilidad de acceder al consejo de dirección.

[versión traducida]

Rafael: Don Antonio, a professional. Over 20 years *here*. He likes his job. Dressing men. Though I suspect he'd rather undress them. Despite his repulsive toupee, Antonio's the only other candidate for *floor manager*. Floor manager. You know what that means? Being the king. Owning a little piece of this paradise. Stock in the company, *commissions on everything sold*, and with time, the chance to join the Board of Directors.

Esta escena es parte de un monólogo en el que Rafael muestra su enorme interés por ascender en el centro comercial. La forma de hablar y las referencias a la organización jerárquica de la empresa son fácilmente identificables por las personas que trabajen en este entorno laboral, no siéndolo tanto para otros miembros de la cultura origen y mucho más lejanas para la cultura meta. Podría decirse que la escena en sí es una referencia monocultural, es decir, que el referente es menos identificable para la mayoría de los receptores de la cultura meta de lo que lo es para el público de la cultura origen por las diferencias existentes en el conocimiento enciclopédico.

El traductor se ve muy limitado en su elección de estrategias, ya que el humor de la narración depende de las imágenes que se van sucediendo, es decir, no depende de lo que se dice sino *de cómo y en qué contexto* se dice. Ante esta situación, la estrategia general adoptada por el traductor es la de la traducción directa, si bien recurre igualmente a la generalización (*commissions on everything sold*), lo que hace que se pierda una parte importante del humor relacionado con la parodia al modo de organización de la empresa.

ESCENA 2: (Al finalizar la jornada, Don Antonio se acerca a una vendedora para saber cuánto ha vendido ese día, ya que debe haber vendido más que Rafael para acceder al puesto de jefe de planta. Dos compañeros afines a Rafael se acercan y dicen a la vendedora que no cierre la caja porque Rafael está a punto de vender un artículo muy caro: un abrigo de visón. Don Antonio les recrimina su conducta).

[V.O.]

Don Antonio: Me dais pena, de verdad os lo digo. Siempre esperando a que suene la flauta. Pero bueno, qué, ¿que esto es un partido de fútbol? ¿Esperáis a que venga Ronaldo a meter un gol en el último minuto? No, no, esto es un trabajo, no un concurso de esos de la tele. Aquí se viene a trabajar. Para hacer el tonto, ya están las discotecas.

[version traducida]

Don Antonio: I pity you both. Always waiting for the bell to sound. You think this is a soccer match? You think Ronaldo will score a last minute goal? This is a job, not some game show on TV. People come here to work. To screw around, try a disco.

En este segundo caso, el humor vuelve a estar intrínsecamente relacionado con la facilidad a la hora de identificar la idiosincrasia del personaje de Don Antonio y de los demás personajes y su manera de hablar. Observamos de nuevo la limitación del traductor ya que, aunque traduzca el diálogo, si el receptor meta no llega a identificar estos elementos no verbales, el humor se perdería. La estrategia utilizada es, una vez más, la traducción directa.

ESCENA 3: (Don Antonio, tras haber conseguido el puesto de jefe de planta, se dirige a Rafael con sorna para comunicarle que, en su nueva condición de jefe, le ordena hacer una tarea considerada de menos categoría y cambiar de sección).

[V.O.]

D. Antonio: Qué mala suerte. El cheque no tenía fondos, es que ya uno no puede fiarse de nadie. Qué pena, ¿verdad?

Rafael: Don Antonio, por favor, váyase a tomar por culo.

D. Antonio: Eso es lo que le pasa a uno cuando se dedica a engañar a la gente, que al final todo se descubre. Pero bueno, lo mejor es que nos pongamos a trabajar de una vez. Aquí afuera hay un montón de maniqués esperándote.

Rafael: ¿Qué maniqués?

D. Antonio: *Sí, hombre sí*, los maniqués viejos que hay que llevarlos al sótano.

Rafael: Eso es cosa de los nuevos.

D. Antonio: Me parece que todavía no lo has entendido. Ahora soy tu jefe, *así que si no quieres ir a la puta calle*, saca todos los maniqués del sótano. Espera, hombre, que no todo iban a ser malas noticias. *Cuando subas* no vuelvas a la sección de señoras. Es demasiado estresante para ti. Desde ahora trabajas en la *sección de tallas grandes*. Que lo disfrutes, Casanova.

[version traducida]

D. Antonio: Rotten luck. The check bounced. You just can't trust anybody nowadays. It's tragic. Rafael: Do me a favor. Stick it up your ass.

D. Antonio: It's what you get for hustling people. It all comes out in the end. But hey, we'd better get to work. Your mannequins are out there waiting for you.

Rafael: What mannequins?

D. Antonio: The old mannequins. They go in the basement.

Rafael: That's for new employees.

D. Antonio: You don't seem to be following. I'm your boss now. *So if you like your fucking job*, take the old mannequins to the fucking basement. Wait, it's not all bad news. You'll be leaving the ladies section. It's too stressful for you. You'll be working in *Big and Tall*. Knock yourself out, Casanova.

Esta escena tiene lugar cuando Rafael acaba de perder la posibilidad de llegar a cumplir su sueño de ser jefe de planta. Este puesto lo ocuparía, según órdenes de la empresa, el vendedor que más ventas hubiera tenido el día anterior. Rafael en un principio queda por encima de Don Antonio gracias a un cheque que recibe en pago de un abrigo de pieles, pero el cheque finalmente no tiene fondos y Don Antonio pasa a ser el que más ventas consigue y el que, por ende, logra el puesto de jefe de planta y de jefe de Rafael. En la escena se pone de manifiesto la mala relación de los dos vendedores y su continua competencia por tener mejores ventas, una rivalidad que es fácilmente reconocible por personas que compartan este entorno de trabajo concreto.

En la línea de las Escenas 1 y 2, el humor sigue dependiendo de la relación entre los elementos verbales y los no verbales. En este caso, sí hay un humor más concentrado en el diálogo donde se pone de manifiesto la mala relación de los dos vendedores. La estrategia utilizada vuelve a ser la traducción directa. No obstante, hay omisiones que perjudican la comprensión del humor por parte del público meta, sobre todo a la hora de mantener las construcciones gramaticales propias del lenguaje oral: “sí, hombre, sí” es una expresión que refleja la paciencia irónica de quien la pronuncia y que, al omitirla, se pierde en cierto modo el estado de ánimo de triunfalismo del personaje. Lo mismo sucede en la traducción de “sección de tallas grandes” (que en español hace referencia a tallas grandes para señoras) por “*Big and Tall*”, que en inglés se refiere a tallas grandes para caballeros. De este modo, “*Big and Tall*” no transmite que, al enviar a Rafael a la sección de tallas grandes, la intención de Don Antonio es humillarle profesional y personalmente, ya que la clientela de tallas grandes le recordará a Rafael diariamente su fracaso, consecuente descenso en la empresa y mínimo acceso al perfil estético femenino que define su masculinidad.

ESCENA 4: (la madre de Lourdes, Doña Concha, entra en escena llevando una olla plateada desgastada de garbanzos y le sirve otro plato a Rafael. A la mesa aparecen sentados el padre de Lourdes, que está dormido con la cabeza hacia abajo, la hermana menor de Lourdes, Lourdes y Rafael).

[V.O.]

Doña Concha: ¿Quieres más garbanzos?

Rafael: No gracias, estoy lleno. Me he tomado dos platos ya, ¿eh?

Lourdes: No le hagas ese feo a mi madre. Que lleva todo el día metida en la

cocina.

Rafael: *Ya te digo. Ya me tomaría yo otro plato de estos garbanzos tan deliciosos, señora Concha.*

Doña Concha: ¿No será por compromiso, verdad? Estás en tu casa.

Rafael: No que va, que va. Me apetece. Son los garbanzos más ricos que he probado en mi vida, ni en los restaurantes de lujo se come tan bien. Lo digo en serio. Un regustito final... ¿Qué es, ajo, perejil?

Doña Concha: No seas falso. Si no te gusta me lo dices y punto.

(Doña Concha se va a la cocina llorando)

Lourdes: ¿Pero qué has hecho? Tampoco era necesario exagerar, que mi madre no es tonta.

Rafael: Y tu padre ¿no cena?

Lourdes: Está dormido, ¿no lo ves?

Rafael: ¿Está tomando alguna medicación?

Lourdes: No, ¿por qué?

Hermana: No puedo comer. Estoy embarazada.

Rafael: Pero si tiene 8 años.

Lourdes: No le hagas caso.

Hermana: Ha sido el *profesor de gimnasia* me violó.

(Doña Concha cae al suelo estrepitosamente)

Lourdes: Mamá, por favor, todos los días igual, no le hagas caso. No le sigas el juego. Lo hace para llamar la atención.

Doña Concha: *Antes de que mates a tu padre de un disgusto te meto en un reformatorio.*

Lourdes: A mi madre siempre se le olvida. La semana pasada tenía sida y nos perseguía por la casa con una jeringuilla para pincharnos a todos.

Hermana: Es verdad, pero nadie me cree. Tengo sida y estoy embarazada de 3 meses. Y no pienso abortar. Lo pienso tener digáis lo que digáis.

Doña Concha: ¿*Y dónde vais a vivir con lo que gana un profesor?* ¿En el gimnasio?

Lourdes: Venga, mamá, que no es para tanto. Tú cómete los garbanzos.

Hermana: Si me lleváis a un reformatorio, abro la llave del gas y saltamos todos por los aires.

(Doña Concha amenaza a su hija con un cuchillo y después lo clava en la mesa)

Doña Concha: A ver si es verdad. Mátame. Mátame si eso es lo que quieres.

[versión traducida]

Doña Concha: More *chick peas*?

Rafael: No, thank you. I'm full. I've had two whole servings.

Lourdes: Indulge my mother; she's been cooking all day.

Rafael: Yeah, but...

Lourdes: Please.

Rafael: *I'd love* another helping of those delicious chick peas, ma'am.

Doña Concha: You aren't just saying that, I hope.

Rafael: Not at all. They're the best chick peas I've ever tasted in my whole life. Even better than the five star restaurants. I'm serious. It has such a curious little aftertaste... Is that garlic? Parsley?

Doña Concha: Don't be fake. If you don't like it just say so.

Lourdes: Look what you did. You didn't have to overdo it. My mother isn't stupid.

Rafael: Your dad's not eating?

Lourdes: Can't you see he's asleep?

Rafael: Is he on medication?

Lourdes: No. Why?

Hermana: I can't eat. I'm pregnant.

Rafael: She's 8 years old.

Lourdes: Pay no attention.

Hermana: *My gym teacher raped me.*

Lourdes: Mother, please! Don't encourage her.

Doña Concha: Take me away, Lord.

Lourdes: Kids want attention.

Doña Concha: *You'll give your dad a heart attack. I'll send you to reform school!*

Lourdes: Mom's in denial. Last week it was AIDS. She chased us all around with a syringe.

Hermana: It's true. I have AIDS and I'm 3 months pregnant. I won't abort. I'm having it, no matter what you say.

Doña Concha: *Where will you live on a teacher's salary? In the gym?*

Lourdes: Drop it, Mother. Eat your chick peas.

Hermana: Go on, send me away. I'll open the gas and bow the whole place.

Doña Concha: Good. Kill me! Kill me! Kill me, if that's what you want!

Esta escena es una de las centrales de la película y con una carga verboicónica mayor. Se desarrolla cuando Lourdes invita a Rafael a comer en su casa para que conozca a sus padres. La escena incluye todo tipo de referencias culturales que se presentan en su mayoría a través de la imagen y de la prosodia y elementos no verbales de los personajes. El humor de esta escena se basa fundamentalmente en la asociación que el público origen establece con el realismo prototípico de las relaciones familiares. La narración contribuye también a crear el humor, a través de una construcción de las frases que refleja el lenguaje hablado y de los tópicos y creencias de la cultura origen. A modo de ilustración, algunos elementos que llevan implícito el humor son la puesta en escena – la mesa vestida con dos manteles diferentes, la disposición de la mesa, las paredes empapeladas, los cuadros de payaso (muy de moda hace unos años en algunas casas españolas), la elección de los garbanzos como la

comida que se ofrece, la asociación de un profesor de gimnasia con alguien que no tiene recursos (antiguamente en España el profesor era una persona que ganaba muy poco), la imagen que se deja entrever del profesor de gimnasia o la amenaza recurrente de llevar a un niño que no se porta bien a un reformatorio. Por otra parte, en el diálogo hay construcciones que refuerzan el humor, como por ejemplo la construcción de “ya me tomaría yo” (que refuerza el falso deseo de tomar garbanzos), e incluso nombres, como el de “Señora Concha”. Por lo tanto, el traductor se vuelve a ver bastante limitado a la hora de reproducir el humor, ya que si el receptor meta no es capaz de identificar la prosodia y los elementos no verbales de los personajes y de asociar las imágenes con la parodia de la cotidianeidad y el realismo más prototípico de la cultura origen, es difícil que pueda captar el humor a través del diálogo. La relación verboicónica se revela, una vez más, como la causante de la reacción en el público.

El traductor vuelve a optar por la traducción directa y extranjerizante, ya que traduce “garbanzos” por “*chick peas*”, con lo que se perdería el humor inherente a la comida (el típico potaje casero que no se debería ofrecer a un invitado y que ilustra la naturaleza de la familia) o el nombre, “Señora Concha” (un nombre muy común en España que se suele asociar a una imagen más o menos definida de una señora mayor ama de casa). En el primer caso, en la escena se muestra explícitamente la comida, por lo que realmente el traductor no tiene la posibilidad de acogerse a la sustitución cultural de “garbanzos” por otro tipo de plato de la cultura anglosajona que refleje su tipicidad. Por otra parte, resultaría extraño que una familia tal cual aparece descrita en la escena tomara un plato típico de la cultura anglosajona, por lo que podríamos decir que la elección de “*chick peas*” es la más acertada. En el segundo caso, el nombre de “Señora Concha” desaparece en la traducción y se sustituye por “*ma’am*”, que viene a ser una simple expresión de muestra de respeto. Esta estrategia hace que se pierda el humor implícito en el nombre.

En cuanto a las construcciones que hemos mencionado, el traductor opta por una solución más neutral que hace que se pierda el humor de los giros gramatical (por ejemplo, “*I’d love to*” para traducir “ya me tomaría yo”), e incluso omite la frase “ya te digo” que encierra también una construcción irónica y coloquial.

ESCENA 5

[V.O.] *La familia de Lourdes y Rafael están viendo una escena de Lo que necesitas es amor, un programa emitido en la televisión pública española en la década de los 90, combinación de talk show y de reality show, que tuvo un gran éxito de audiencia, en el que el presentador trataba de que las parejas se unieran o se reconciliaran. En la escena el presentador se dirige a un taller de mecánica en busca del novio, que se encuentra debajo de un coche ataviado con un mono azul desgastado y sucio. La novia aparece vestida de blanco con un ramo de flores).*

Presentador: Ahí está Rodolfo. Y vamos a darle una sorpresa. Sal, Rodolfo, sal. Ya sabes por qué estamos aquí.

(Rodolfo sale de debajo del coche estupefacto)

Rodolfo: Pues no, no tengo ni idea.

Presentador: Hay alguien que quiere decirte algo, Rodolfo.

Rodolfo: *Pues es que ahora me pillas fatal.*

Novia de Rodolfo: ¿Quieres casarte conmigo?

Rafael: *Joder, pobre hombre.*

Lourdes: Pobre hombre ¿por qué?

Rafael: Bueno, no sé, llegar así con las cámaras.

Rodolfo: Pero Encarni, por favor, ¿qué me estás haciendo? *Que a mí esto me da mucha vergüenza. Pero además si tengo un follón de curro de la hostia.*

Doña Concha: A mí hija le encanta este programa. Y a mí también.

Hermana: Y a mí.

Rafael: Sí, sí, sí, si seguro que está muy bien. Es que tenerse que casar así, tan de repente. Sin tiempo para pensar las cosas.

Doña Concha: Si las mujeres tuviéramos que esperar a que los hombres se decidan, dónde estaría el mundo. Yo con mi marido por ejemplo...

Hermana: Ya lo has contado mil veces, mamá...

Doña Concha: Yo a tu padre tuve que emborracharle para que se casase. Pero mira ahora, lo felices que somos.

Rodolfo: *Pero si yo me voy a casar contigo, no me quedan más cojones.*

[versión traducida]

Presentador: Ladies and gentlemen, here we are. Rodolfo's under the car. We're going to surprise him. Rodolfo, come out here. You know why we're here?

Rodolfo: Actually, I don't.

Presentador: Someone has something to tell you, Rodolfo.

Rodolfo: *Very bad timing.*

Novia de Rodolfo: Will you marry me?

Rafael: That poor man!

Lourdes: Why poor?

Rafael: I don't know. All those cameras...

Rodolfo: Encarni, what are you doing? *This is embarrassing. I have a fuckload of work to do.*

Doña Concha: Lourdes loves this show. Me, too.

Novia de Rodolfo: Marry me.

Rafael: I'm sure it's great. But getting married, so suddenly, with no time to think...

Doña Concha: If women always had to wait for men to decide, where would we be? Take my husband...

Hermana: We know the story...

Doña Concha: It's true. I had to get your father drunk first. But just look how happy we are now.

Rodolfo: *Honey, this is a personal moment, of course I want to marry you.*

El humor de esta escena estriba en que caricaturiza una típica escena de este programa: el presentador se desplaza al lugar de trabajo del novio y le sugiere que acepte casarse con su novia. En esta escena, se parodia la inoportunidad del presentador apareciendo en el centro de trabajo y la indumentaria de los dos novios, él con un mono azul y ella con un traje de novia. Por todo ello, el humor vuelve a depender de las imágenes. Por otra parte, esta escena ayuda a identificar la idiosincrasia de la familia y a reforzar el humor.

El traductor ha decidido omitir algunos detalles que llevan a una clara pérdida del humor. Algunos ejemplos serían la traducción de “que a mí esto me da mucha vergüenza” por “*this is embarrassing*” o “pero si yo me voy a casar contigo, no me quedan más cojones”, por “*honey, this is a personal moment, of course I want to marry you*”. En este último caso, el traductor incluso añade información para sustituir parte de la frase. En el primer caso, estamos ante un ejemplo de un cambio en la estructura de la frase, perdiéndose así la carga coloquial, y en el segundo caso ante una estrategia de sustitución de la expresión “no me quedan más cojones” por “*of course I want to marry you*”, expresión meta más suave que no incluye el dicho ofensivo que es el que contiene el elemento humorístico.

5. Estudio experimental

Una vez analizadas las estrategias utilizadas por el traductor, en el presente apartado comprobaremos si efectivamente el humor se basa en la relación entre la imagen y el diálogo y en la asociación de las escenas con una realidad prototípica de la cultura origen, y si las estrategias del traductor han ayudado a que el público meta capte los referentes culturales y, en definitiva, el humor de la película.

5.1. Establecimiento de la hipótesis

La hipótesis de partida sería la siguiente: que en películas que se desarrollan en un entorno muy particular en las que el humor se desprende de la relación entre la imagen y el diálogo propios de dicho entorno, la recepción del humor no solo varía entre sujetos que ven la versión original y los que ven la versión subtitulada, sino también entre sujetos de la cultura origen que pertenecen al entorno en el que se basa parte del humor y sujetos que no pertenecen a este entorno. El mismo Álex de la Iglesia en una entrevista realizada por el Club Cultura afirma:

Tuvimos problemas para encontrar centros comerciales en los que se nos permitiese rodar la película. Nadie quería darnos la autorización. Decían que el guión era demasiado realista, que podía dar lugar a suspicacias y malentendidos. Muchos dependientes nos confesaron que, una parte de lo que pasa en la película, también pasa en la realidad. Al parecer, sin pretenderlo, [...] destapamos la caja de los truenos.

5.2. Diseño

Se trata de un estudio inter-sujeto en el que se compara la recepción del humor entre tres grupos de sujetos distintos que visionan bien la película original (grupos A y B), bien la versión subtitulada (grupo C). Los tres grupos tuvieron que ver la película y a continuación responder a un cuestionario.

5.3. *Sujetos*

Los sujetos se dividen en tres grupos: (A) sujetos nativos de español que forman parte del escenario profesional en el que se desarrolla la acción y que reciben la película en su versión original; (B) sujetos nativos de español que no forman parte del entorno de trabajo en el que se desarrolla la acción y que reciben la película en su versión original y (C) sujetos nativos de inglés con una comprensión media-baja del español que requieren del subtítulo para seguir la película. Cada grupo estaba compuesto por 7 sujetos. Para obtener una representación más amplia, los grupos A y B incluían a sujetos de distintas partes de España y el grupo C incluía a sujetos tanto británicos como estadounidenses.

Cabe destacar que se seleccionó a sujetos que nunca habían visto una película de Alex de la Iglesia para así no incluir ninguna variable que pudiera influir en los resultados.

5.4. *Instrumentos de medida*

Nos decantamos por un doble instrumento: por una parte, una plantilla que evaluaba la reacción de los distintos sujetos en tiempo real a las 6 escenas, basada en el trabajo de Fuentes (2001); por otra parte, un cuestionario retrospectivo a través de entrevistas personales para obtener respuestas completas y espontáneas. El cuestionario se redactó en español para los sujetos de los grupos A y B y en inglés para los sujetos del grupo C e incluye tanto preguntas cerradas como abiertas para no limitar las opiniones de los sujetos y obtener un cuadro más detallado de la recepción del humor. En la selección y formulación de las preguntas nos basamos en el estudio de Fuentes (2001), adaptándolo a las necesidades de nuestro estudio. La encuesta en español consta de 9 preguntas y la de inglés de 12 preguntas, tres preguntas más que se centran en la calidad de la traducción al inglés de los referentes culturales y en la traducción del cine español al inglés en general.

5.5. Procedimiento

El procedimiento seguido fue el siguiente: se programaron tres visionados de la película en el período comprendido entre noviembre de 2010 y febrero de 2011: uno en el que estaban presentes los sujetos del Grupo A; una segunda proyección en la que estaban presentes los sujetos del Grupo B; y una tercera proyección en la que estaban presentes los sujetos del Grupo C. Al objeto de garantizar que el entorno fuera lo más parecido posible al entorno habitual de visionado de una película, cada bloque de sujetos vio la película en un domicilio particular. El material utilizado fue un DVD del cual se seleccionó para su visionado únicamente la película objeto de estudio, evitando cualquier contenido extra para evitar posibles distorsiones en el experimento. Antes de ver la película, se informaba a los sujetos sobre la película que iban a ver y que lo único que tenían que hacer era ver la película.

En la primera fase, mientras los sujetos veían la película, además de la realizadora del experimento, un observador – una persona ajena al estudio para conseguir una mayor objetividad –, analizaba la reacción de los sujetos a las escenas seleccionadas y cumplimentaba una plantilla cualitativa extraída del trabajo de Fuentes que examina la reacción del público en 4 niveles: ausencia de reacción, sonrisa, risa y extrañeza. Las anotaciones se tomaron, siguiendo con el planteamiento de Fuentes (2001), fuera del alcance visual de los sujetos a fin de evitar distorsiones que afectaran a la naturalidad de las reacciones.

En la segunda fase, tras ver la película, cada sujeto tenía que responder a la encuesta a través de entrevistas personales. La intervención de cada encuestado fue grabada para volver a escucharlas al objeto de cumplimentar las encuestas de la manera más fiable posible.

Antes de realizar el experimento, los sujetos firmaron un consentimiento informado aceptando que se les grabara y que se utilizaran los resultados en una futura publicación.

5.6. Resultados

5.6.1. Recepción en tiempo real

Tabla 1. Resultados cuantitativos de la recepción en tiempo real.

ESCENA	AUSENCIA DE REACCIÓN			SONRISA			RISA			EXTRAÑEZA		
	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
1	0	0	1	0	4	1	7	3	2	0	0	3
2	0	0	2	0	4	1	7	3	2	0	0	2
3	0	0	2	0	4	1	7	3	2	0	0	2
4	0	0	3	0	0	2	7	7	2	0	0	0
5	0	1	5	2	3	0	5	3	0	0	0	2

La reacción de los sujetos del grupo A ante las tres primeras escenas que se desarrollan en el entorno de trabajo es unánime: el 100% de los sujetos tuvo una reacción de risa. En la escena 4 el 100% rio y en la escena 5, 5 de los sujetos rieron y 2 de ellos sonrieron.

En cuanto al grupo B, las reacciones estuvieron más divididas: en las tres primeras escenas, 3 de los 7 sujetos tuvieron una reacción de risa, y los 4 restantes de sonrisa. En la escena 4 el 100% de los sujetos se rio y en la escena 5 la reacción fue de risa en 3 de los sujetos, de sonrisa en 3 de los sujetos y de ausencia de reacción en uno de los sujetos.

Los resultados cambian en el grupo C. En las tres primeras escenas, los sujetos tuvieron prácticamente la misma reacción en cada escena: 2 de los sujetos rieron, 1 de los sujetos sonrió y el resto mostró su extrañeza o ausencia de reacción ante las distintas escenas. La escena 4 consiguió una reacción de risa en 2 de los sujetos, de sonrisa en otros 2 y de ausencia de reacción en los 3 restantes. La escena 5 resultó indiferente para todos los sujetos ya que ninguno mostró sonrisa o risa y todos manifestaron su extrañeza o ausencia de reacción.

5.6.2. Resultados de las encuestas post-visionado

En aras de la mayor claridad posible, las respuestas a las preguntas cerradas se han analizado de manera cuantitativa y las respuestas a las preguntas abiertas se han analizado de manera cualitativa. Con tal fin, hemos intentado resumir las respuestas más relevantes de los sujetos de cada grupo para tener una visión lo más completa posible de su opinión en lo que atañe al humor de la película.

A la primera pregunta relativa a cómo se calificaría el humor de Alex de la Iglesia, el 100% de los sujetos de los Grupos A y B y 6 de los 7 sujetos del Grupo C declararon con firmeza que se trata de humor negro, no solo característico de la película que nos ocupa. Uno de los sujetos del grupo C no supo contestar a la pregunta.

En la pregunta 2 se le preguntaba a los sujetos en qué elementos consideraban que radicaba el humor de la película. El resultado fue que todos los sujetos de los Grupos A y B pusieron de manifiesto la importancia de las imágenes que, a veces exageradamente e incluso desde una perspectiva surrealista, parodian la cotidianeidad y los elementos culturales. El 100% de los sujetos del Grupo A subrayó igualmente que el humor estriba en la descripción del escenario principal y los factores que hacen referencia a él de manera tanto implícita como explícita. Por otra parte, 4 de los sujetos del Grupo C declararon que no habían terminado de entender el humor de la película.

En las dos siguientes preguntas sobre los elementos culturales que se pueden reconocer en la película, todos los sujetos de los Grupos A y B pusieron de manifiesto varios elementos tales como el programa de televisión, los grandes almacenes, la idiosincrasia de los personajes, los personajes secundarios, los escenarios, las marcas, los nombres propios, entre otros. La mayoría de los sujetos del Grupo C (5 de 7) identificaron menos elementos, concretamente la forma de vestir de los personajes y los escenarios, si bien tuvieron que reflexionar para llegar a esta conclusión. Dos de los sujetos del grupo C no respondieron a la pregunta.

La pregunta 5 está relacionada con la anterior, ya que se preguntaba a los sujetos por qué les resultan graciosos esos referentes culturales. Todos los sujetos de los grupos A y B coincidieron en que el humor estriba en que precisamente recuerdan a elementos que forman parte de la realidad, aunque aparezcan representados de una manera exagerada y

desproporcionada en ocasiones. En el grupo C, los 5 sujetos que en la pregunta anterior mencionaron algunos elementos como referencias culturales no terminaban de detectar en qué radica el humor de esos elementos.

En la siguiente pregunta los sujetos debían responder si el humor depende de los elementos visuales o de los verbales. Los sujetos de los Grupos A y B mencionaron que el humor se desprende de la relación entre imágenes y texto, si bien hay escenas en las que la imagen juega un papel esencial en la transmisión del humor. Cuatro de los sujetos del Grupo C seguían argumentando que no habían entendido bien del todo el humor de la película, y el resto opinaron que el humor “posiblemente” radica en las imágenes y su parodia de la realidad, argumentando que tal vez este sea el motivo por el que precisamente no entienden el humor.

Según los sujetos del Grupo C, en general el éxito de una película humorística importada en un país de la lengua meta depende de la afinidad de los elementos humorísticos con la cultura meta y la facilidad a la hora de identificar las referencias de las que se desprende el humor, no tanto de la calidad de la traducción.

Por ende, dado que, según todos los sujetos del Grupo C, esta película está muy arraigada en la cultura origen, 4 de ellos encontró la película algo divertida, pero el resto no la encontró divertida, si bien la mayoría (6 de 7) consideró que la traducción era buena y permitía seguir el hilo argumental.

5.7. *Discusión*

Una vez analizados los resultados tanto de la recepción en tiempo real como de las encuestas, podríamos corroborar la hipótesis que planteábamos en el Apartado 5.1. Esto se debe a que efectivamente los sujetos del Grupo A pertenecientes al entorno concreto de trabajo en el que desarrolla gran parte de la película fueron capaces de identificar todos los elementos que parodiaban una realidad a la que estaban acostumbrados y que conocían de primera mano. Por tanto, podemos decir que en esta película concreta *la recepción del humor no solo es interlingüística e intercultural sino intralingüística e intracultural*.

Por otra parte, a la luz de los resultados, llegamos a la conclusión de que efectivamente la identificación de las relaciones verboicónicas es

fundamental para captar el humor de la película. Cabe destacar que los sujetos del grupo C comentaron que el subtítulo era correcto, pero que este no les ayudaba a comprender la película porque la clave estaba en la comprensión no ya del texto, sino de las imágenes y de la relación que guardaban con la parodia de la cotidianeidad de la cultura origen. Por tanto, podríamos decir que en las películas que basan gran parte de su humor en la imagen, la labor del traductor es bastante limitada, ya que, aunque tenga a su disposición distintas estrategias que puede utilizar para trasladar el humor, es casi imposible reflejar en el subtítulo la carga semántica que llevan implícitas las imágenes que se van sucediendo junto al diálogo. En esta línea, cabe destacar la respuesta de los sujetos del Grupo C en cuanto a la necesidad de que exista una afinidad entre los elementos culturales de la lengua origen y los de la lengua meta, ya que si el humor se basa en unos antecedentes culturales o conocimiento enciclopédico demasiado concretos, mantener este humor resulta todo un reto difícil de alcanzar.

6. Conclusiones

En este artículo hemos intentado corroborar que la recepción del humor no siempre varía simplemente de la cultura origen a la cultura meta, sino incluso dentro de la misma cultura origen, de manera que podría decirse que hay cambios de comprensión de los elementos humorísticos intraculturales, y no solo interculturales.

Del mismo modo, hemos intentado mostrar la importancia de las relaciones verboicónicas en la recepción del humor. En esta línea, podríamos preguntarnos hasta qué punto el papel del traductor influye a la hora de trasladar el humor, ya que hay ocasiones en las que el humor depende en un alto porcentaje de la carga semiótica de las imágenes y del conocimiento enciclopédico que incluso no comparten en su totalidad todos los miembros de una determinada cultura. Como hemos podido comprobar en este estudio, la recepción del humor en la lengua meta no solo depende del traductor y de sus decisiones a la hora de adoptar una determinada estrategia, ya que el poder de la asociación verboicónica es

tan fuerte que supera cualquier posibilidad de intentar trasladar el humor de una cultura a otra.

En conclusión, este estudio pone de manifiesto que, a pesar del proceso de globalización actual que hace que las distintas lenguas y culturas se vayan integrando en una única civilización (Bravo, 2002: 202), existen todavía diferencias culturales importantes que hacen que la labor del traductor audiovisual sea todo un reto que, a veces, es difícil de superar.

Bibliografía

- Bravo, J. M. (2002). Translating the Film Dialect of Hollywood for Dubbing. In J.M. Bravo (Ed.), *Nuevas Perspectivas de los Estudios de Traducción*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- (2005). La Investigación en Traducción Cinematográfica en España: el Doblaje (Inglés-Español). In J.M. Santamaría, F. Eguíluz, V. Olsen, R. Merino & E. Pajares (Eds.), *Trasvases Culturales: Literatura, Cine, Traducción Vol. 4*. Vitoria: Universidad del País Vasco.
- Chaume, F. (2000). *La Traducción Audiovisual: Estudio Descriptivo y Modelo de Análisis de los Textos Audiovisuales para su Traducción*. Tesis doctoral, Universitat Jaume I, Castellón.
- (2001). Más Allá de la Lingüística Textual: Cohesión y Coherencia en los Textos Audiovisuales y sus Implicaciones en Traducción. In M. Duro (Ed.), *La Traducción para el Doblaje y la Subtitulación*. Madrid: Cátedra.
- (2004). *Cine y Traducción*. Madrid: Cátedra.
- Club Cultura – El Portal Cultural de la FNAC*. Disponible en <<http://www.clubcultura.com>> (Octubre de 2011).
- Compernelle, E. (2009). *Traducir y Subtitular Humor: La Aplicabilidad de las Estrategias Propuestas en la Traductología*. Tesis Doctoral, Artesis Hogeschool, Amberes.
- Delabastita, D. (1989). Translation and Mass Communication: Film and TV Translation as Evidence of Cultural Dynamics. *Babel*, 35, 4, 193–218.

- Díaz Cintas, J. (1997). *El Subtitulado en tanto que Modalidad de Traducción Filmica dentro del Marco Teórico de los Estudios sobre Traducción* (Misterioso Asesinato en Manhattan, Woody Allen, 1993). Tesis Doctoral, Universitat de València, Valencia.
- (2001). *La Traducción Audiovisual. El Subtitulado*. Salamanca: Ediciones Almar.
- (2003). *Teoría y Práctica de la Subtitulación Inglés-Español, Vol. 1*. Barcelona: Ariel Cine.
- Duro, M. (Ed.) (2001). *La Traducción para el Doblaje y la Subtitulación*. Madrid: Cátedra.
- Escribiendo Cine* (2007). Disponible en <<http://www.escribiendocine.com/peliculas/crimen-ferpecto>> (Octubre de 2011).
- Fuentes, A. (2001). *La Recepción del Humor Audiovisual Traducido: Estudio Comparativo de Fragmentos de las Versiones Doblada y Subtitulada al Español de la Película Duck Soup, de los Hermanos Marx*. Tesis Doctoral, Universidad de Granada, Granada.
- Gottlieb, H. (1997). *Subtitles, Translation and Idioms*. Copenhagen: Centre for Translation Studies.
- Hickey, L. (2006). Cómo traducir el humor con humor. *Revista del Colegio de Traductores Públicos de la Ciudad de Buenos Aires*, 82, 21–27.
- Leppihalme, R. (1994). *Culture Bumps: On the Translation of Allusions*. Helsinki: University of Helsinki.
- (1997). *Culture Bumps*. Clevedon: Multilingual Matters Ltd..
- Levy, J. (2000). Translation as a Decision Process. In L. Venuti (Ed.), *The Translation Studies Reader*. London: Routledge.
- Linde, Z. & Kay, L. (1999). *The Semiotics of Subtitling*. Manchester: St. Jerome.
- Martínez Sierra, J.J. (2008). Humor y traducción: Los Simpson cruzan la frontera. *Collecció Estudis sobre la traducció*, 15, Universitat Jaume I, 248–249.
- Mayoral, R. (2001). Campos de Estudio y Trabajo en Traducción Audiovisual. In M. Duro (Ed.), *La Traducción para el Doblaje y la Subtitulación*. Madrid: Cátedra.
- Nedergaard-Larsen, B. (1993). Culture-Bound Problems in Subtitling. *Perspectives: Studies in Translatology*, 2, 207–242.
- Pedersen, J. (2005). How is culture rendered in subtitles?. *MuTra Conference Proceedings*, 18. Disponible en <<http://www.euroconfer>

- ences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_proceedings.html> (Octubre de 2011).
- Raphaelson-West, D. (1989). On the Feasibility and Strategies of Translating Humour. *Meta*, 34, 1, 128–141.
- Rowe, T. (1960). The English Dubbing Text. *Babel*, 6, 116–120.
- Santamaría, J.M., Eguíluz, F., Olsen, V., Merino, R. & Pajares, E. (Eds.) (1997). *Transvases Culturales: Literatura, Cine, Traducción 2*. Vitoria: Universidad del País Vasco.
- Santamaría, J.M., Eguíluz, F., Olsen, V., Merino, R. & Pajares, E. (Eds.) (2005). *Transvases Culturales: Literatura, Cine, Traducción 4*. Vitoria: Universidad del País Vasco.
- Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. London: Routledge.
- (2000). *The Translation Studies Reader*. London: Routledge.
- Vinay, J.P. & Darbelnet, J. (1958). *Stylistique comparée du français et de l'anglais*. Paris: Didier.
- Zabalbeascoa, P. (1993). *Developping Translation Studies to Better Account for Audiovisual Texts and Other New Forms of Text Production*. Tesis Doctoral, Universidad de Lérida, Lérida.
- (1996). In Search of a Model that Will Work for the Dubbing of Television Comedy. In M. Edo (Ed.), *I Congrés Internacional sobre Traducció. Actes*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- (2001). La Traducción del Humor en Textos Audiovisuales. In M. Duro (Ed.), *La Traducción para el Doblaje y la Subtitulación*. Madrid: Cátedra.
- (2005). Prototipismo Textual, Audiovisual y Traductológico: Una Propuesta Integradora. In J.M. Santamaría, F. Eguíluz, V. Olsen, R. Merino & E. Pajares (Eds.), *Transvases Culturales: Literatura, Cine, Traducción 4, Transvases Culturales: Literatura, Cine, Traducción 4*. Vitoria: Universidad del País Vasco.
- Zaro, J.J. (2001). Conceptos Traductológicos para el Análisis del Doblaje y la Subtitulación. In M. Duro (Ed.), *La Traducción para el Doblaje y la Subtitulación*. Madrid: Cátedra.

ELISA LUPETTI

Bienvenue chez les Ch'tis – Giù al nord: lo stesso film? Sull'intraducibilità dello humour

C'est du vivant que nous pesons, et par les équilibres relatifs que nous trouvons, nous transfusions une part plus ou moins grande, — jamais la totalité, — d'un courant vital dans un tissu composé d'éléments verbaux, dont les potentiels, libérés par ce courant, le transporteront jusqu'à la pensée des lecteurs ou des auditeurs qui connaissent la langue dans laquelle nous traduisons.

Valéry Larbaud

Tradurre lo *humour* è un'operazione tutt'altro che semplice. Non solo si richiedono competenza linguistica e capacità traduttive, ma perché il testo della lingua di arrivo rifletta appieno le sottigliezze di quello in lingua originale, il traduttore deve diventare lui stesso un umorista.

Da qualche anno diversi studi sono stati pubblicati sull'argomento e, apportando nuove riflessioni, l'articolo che seguirà vuole essere un contributo alla letteratura già esistente,³⁴ con particolare riferimento alle recenti pubblicazioni che legano la traduzione dello *humour* al testo audiovisivo.

Intraprendere questo studio significherà pertanto interrogarsi in un primo tempo sul significato del termine *humour* per verificarne poi la possibile restituzione per “transfusion”³⁵ da una lingua all'altra.

I problemi inerenti alla traduzione audiovisiva, e in particolar modo al doppiaggio, non saranno lasciati in secondo piano poiché l'analisi si concentrerà sulla versione doppiata in italiano di un film francese del

34 Si vedano a questo proposito Chabanne J.-C. (1999), Chiaro Nocella D. (2000), Antoine F. (2001), Laurian A.-M. (2001), Pollock J. (2001), Zabalbescoa P. (2001), Vandaele J. (2002), Bernal Merino M. A. (2002), Diaz-Cintas J. (2003), Bucaria C. (2005), Mogorrón Huerta P. (2010), Léchauguette S. (2011).

35 Nell'introduzione della rivista *Humoresque* (2011), Yen-Mai Tran Gervat utilizza il termine “transfusion” per presentare ai lettori la metafora organica di Valéry Larbaud (*Sous l'invocation de Saint-Jérôme*, 1946), qui inserita in apertura dell'articolo.

2008, appositamente scelto per individuare i motivi che determinano il successo di un film in un Paese e, parallelamente, il suo solo parziale successo in un altro. Da qui, l'interrogativo presente nel titolo.

Bienvenue chez les Ch'tis (Giù al nord),³⁶ campione d'incassi in Francia, è stato solo in parte apprezzato dal pubblico italiano, incapace di condividere *in toto* la frase "Si ride fino alle lacrime" che figura sulla copertina italiana del film, perché nella versione di cui disponiamo si ride, sì, ma qualche volta. Tale discordanza si spiega, almeno in parte, con la difficoltà traduttiva dello *humour*, la cui complessità si manifesta già nella definizione.³⁷

1. La traduzione dello *humour*

L'approccio traduttivo e comparativo in cui si inserisce questo articolo spiega l'interesse di un confronto tra due definizioni di *humour*, l'una tratta dal Trésor de la Langue française informatisé e l'altra dal Vocabolario Treccani. Se il primo parla di "forme d'esprit railleuse qui attire l'attention, avec détachement, sur les aspects plaisants ou insolites de la réalité",³⁸ nel dizionario italiano leggiamo:

Umorismo, spirito arguto, come atteggiamento, comportamento ed espressione di chi è portato per natura a considerare sorridendo la condizione umana: *il caratteristico h. degli Inglesi*.

Entrambi i casi rimandano più o meno esplicitamente al concetto di *real-tà*, ripreso spesso dagli autori che al tema si sono dedicati e tra i quali compare Michel Ballard. A conclusione di un articolo del 1989, intitolato *Effets d'humour, ambiguïté et didactique de la traduction* (Ballard,

36 Commedia francese di Dany Boon (2008). Tra gli attori protagonisti figurano Kad Merad (Philippe Abrams), Dany Boon (Antoine Bailleul) e Zoé Félix (Julie Abrams).

37 Lo stesso J. Pollock, nel volume *Qu'est-ce que l'humour ?*, si interroga sulla possibilità di pervenire a una definizione soddisfacente, ma la sua domanda rimarrà senza risposta. In proposito, si veda anche il secondo capitolo di F. Evrard (1996).

38 "Forma di spirito beffardo che, con distacco, attira l'attenzione sugli aspetti gradevoli o insoliti della realtà" (TdA).

1989: 20–25), lo studioso francese parla di “une forme de détachement par rapport au réel, qui permet d’en donner une présentation inattendue et amusante”.³⁹ Anne-Marie Laurian (1950: 131–132), dal canto suo, aggiunge che lo *humour* è fondato su una sorta di connivenza tra autore e lettore – qui, regista e spettatore –, su un insieme di conoscenze comuni e di intenzioni condivise. Le componenti linguistiche e culturali spiegano così l’importanza dell’operazione metalinguistica richiesta ai co-enunciatori cui faceva riferimento Simone Lecoindre nel 1994 (Lecoindre, 1994: 103–112).

La parola si inserisce in un dato contesto per il suo senso, che deve essere interpretato e restituito nella traduzione. L’ambiguità che ne deriva (Landheer, 1989: 33–43), voluta e intenzionale, permane quindi alla base del discorso umoristico e si ritroverà tanto nell’emittente quanto nel ricevente, benché per quest’ultimo essa sia preceduta dal problema di identificazione dell’elemento umoristico.

Lo *humour* richiede di fatto una lettura a più livelli. Da qui le numerose difficoltà traduttive che si amplificano ulteriormente al cinema o in TV, poiché la comicità visiva si distingue dallo *humour* verbale e “si le rire est universel, l’humour ne l’est pas”.⁴⁰

2. Il caso di *Bienvenue chez les Ch'tis*

La scelta del tipo di approccio che guida l’analisi non è stata scontata. Benché il focus sia la traduzione delle battute umoristiche originali del film, quindi di un testo che nasce scritto, non possiamo prescindere dal fatto che tali battute vengano recitate da attori. Questi ultimi trasformano così il testo scritto in un *parlato-recitato*⁴¹ che si inserisce in una dimen-

39 “Forma di distacco dal reale che permette di fornirne una presentazione inattesa e divertente” (TdA).

40 “Se la risata è universale, lo humour non lo è” (TdA). La frase originale è tratta da Ndiaye (2008).

41 L’espressione “parlato-recitato” è utilizzata per la prima volta da Nencioni nel saggio del 1976 *Parlato-parlato, parlato-scritto, parlato-recitato*, ripubblicato sette anni dopo nel volume *Di scritto e di parlato. Discorsi linguistici* (1983: 126–179).

sione più ampia, dove anche il paraverbale e il non verbale hanno il loro peso.

Lo studio che seguirà poggia pertanto su un approccio linguistico globale⁴² in cui l'enunciato umoristico è contemplato come il prodotto di un'enunciazione. Tuttavia, per motivi di fruibilità, la trascrizione delle battute, proposta per l'analisi, renderà conto del solo aspetto verbale dell'interazione tra i personaggi.

Tornando a *Bienvenue chez les Ch'tis*, molte recensioni e commenti on line, tratti dai principali siti dedicati ai film usciti al cinema o in pro-cinto di uscire,⁴³ concordano sul fatto che la traduzione italiana non abbia reso totalmente giustizia al film francese e l'osservazione che seguirà delle strategie traduttive adottate dal dialoghista potrà forse spiegarne i motivi.

In questo studio si distinguono due tipi di *humour*, l'uno *situazionale*, l'altro *linguistico*, e se di fronte al primo anche lo spettatore straniero si concede una risata, il secondo, di natura più complessa, è meno accessibile e la creazione di una lingua fittizia, creata ad hoc per il film di Dany Boon, non ne ha certamente facilitato la comprensione.

3. Lo humour situazionale

Legato alla situazione in cui viene prodotto, questo tipo di *humour* dà ampio spazio al non verbale e al paraverbale che accompagnano il

42 L'espressione "approccio linguistico globale" intende riferirsi alla coesistenza in un unico testo di riferimenti a studi traduttologici e interazionisti, applicati al contesto audiovisivo. Nel presente articolo, infatti, i lavori di Kerbrat-Orecchioni diventano strumento di analisi filmica e non può mancare nemmeno il riferimento a J.-C. Chabanne. Illuminante è stata infatti la lettura del suo articolo *Verbal, paraverbal et non-verbal dans l'interaction verbale humoristique* nel quale, citando Attardo, scrive che solo un approccio linguistico aperto e globale sarà in grado di farci capire perché il linguaggio è talvolta fonte di divertimento.

43 Questi siti, tra i quali citiamo *film.it*, *mymovies.it*, *trovacinema.repubblica.it*, *coomingsoon.it*, espongono commenti e recensioni del pubblico. Le nostre affermazioni poggiano su quanto riportato da *movieplayer.it*, *cinemadelsilenzio.it*, *schedefilmvisioni.blog.tiscali.it* e da ultimo *trovacinema.repubblica.it* che accoglie le opinioni di testate giornalistiche e riviste quali La Repubblica, Il Giornale e Ciak.

verbale: i gesti dei personaggi, i loro sguardi, uniti a una prosodia volutamente variata spiegano la risata dello spettatore. Ne è esempio una delle scene iniziali in cui il protagonista, Philippe Abrams, interpretato da Kad Merad, si finge disabile per ottenere un posto di direttore delle poste nel sud della Francia. Indipendentemente dalle parole usate e dalla traduzione che ne consegue, la comicità si manifesta qui nella postura dei personaggi, nella lentezza dell'eloquio di Philippe che informa l'ispettore sull'origine della propria malattia e nelle pause che scandiscono la conversazione. Inoltre, tale comicità è accentuata da un momento di rottura, metaforico e materiale: durante il racconto, lo sguardo di Philippe, perennemente rivolto verso il basso, si sofferma su una foto di famiglia che lo ritrae in piedi accanto alla moglie. Così, per evitare di essere scoperto, finge uno spasmo muscolare, allunga il braccio destro e rompe la cornice sulla scrivania. Il gesto è tanto inaspettato da suscitare la risata dello spettatore che d'ora in poi sarà trasportato in un crescendo di comicità. La scena si conclude infatti con un'ulteriore azione maldestra del protagonista che per salutare l'interlocutore si alza in piedi, provocando la chiusura dell'inutile carrozzina. E come afferma Diaz-Cintas in un articolo del 2003, l'immagine svolge spesso un ruolo di supporto al dialogo:

Recordemos aquí que muchas situaciones de humor se apoyan tanto en el soporte lingüístico como en la actuación gestual del personaje⁴⁴

Tornando a *Bienvenue chez les Ch'tis*, non si individuano in questo primo esempio problemi traduttivi ma la sequenza filmica citata rappresenta una frontiera a partire dalla quale tutto si complica, intendendo con “tutto” tanto l'intreccio della storia quanto lo *humour* situazionale.

44 “Ricordiamo qui che molte situazioni umoristiche poggiano tanto sul supporto linguistico quanto sull'attività gestuale del personaggio” (TdA). La frase originale è di Diaz-Cintas (2003: 253).

4. Lo humour linguistico

L'introduzione di clichés poco noti al pubblico italiano offusca la semplicità e la comprensibilità dello *humour* situazionale, come si evince dalla scena presentata di seguito e nella quale Jean, superiore di Philippe, informa quest'ultimo che il comportamento descritto sopra gli è costato un trasferimento dalla soleggiata Provenza al freddo Nord Passo di Calais:

JEA	bene\ (1.8) ho una notizia buona e una cattiva/
PHI	sono sospeso è così/ (1.0)
JEA	peggio\
PHI	licenziato\ (0.7)
JEA	peggio ancora\ che c'è peggio di licenziato/
JEA	sei trasferito al nord/
PHI	al nord// no\ a lionne//
JEA	oh no: (0.3) ah: non a lionne: al nord nord/
PHI	ah no: non a parigi/ non dirmi che è a parigi/ (0.4)
JEA	non è a parigi\ oh\ (1.2)
JEA	più a nord
PHI	in belgio/ (0.5)
JEA	ma no\ ma no ma no\ prima del belgio c'è il: nord passo di calais ecco vai vicino a lille/
PHI	lillo/ (0.5) chi è lillo//
JEA	ma quale lillo/ LILLE la città di lille
PHI	la città di lille// è terribile/ (0.4)
JEA	eh\ cominci lunedì prossimo\ lu- lunedì che viene// (0.4) no io non posso\ io: io io non ho vestiti caldi/ n- non so nemmeno dove abitare/
JEA	oh ah guarda (.) c'è: un alloggio di servizio che è previsto per il capoufficio\ (0.3)
PHI	<i>porca puttana ma dov'è che mi mandano/</i> (0.7)

JEA	<i>a bergues\</i> (0.6)
PHI	<i>ripeti\</i> (0.5)
JEA	<i>be:rgues\</i> (0.8)
PHI	rifiuto il trasferimento jean
JEA	ah non puoi\ sanzione disciplinare\ (0.3)
PHI	h.: (1.2)
PHI	e qual è la buona notizia/ (1.0)
JEA	è questa\ PHI
PHI	eh/ (0.6) e la cattiva allora// (0.4)
JEA	ci dovrai restare due anni\ (2.1)
PHI	due anni// (0.9)
JEA	come minimo/=
PHI	=due anni al nord passo di calais/ no\ no jean/ JEA
JEA	senti il nord o il licenziamento per colpa grave/ mi dispiace\ (0.4)

A prescindere dal fatto che molti italiani ammirano Parigi e che con ogni probabilità non disdegnerebbero l'esservi trasferiti, è opportuno riflettere sulla città di Bergues che, situata nel Nord Passo di Calais, risponde a una percezione differente da parte dei due pubblici. Prova ne è il fatto che il dialogo in lingua originale dica altro rispetto alla traduzione italiana e per suscitare la risata dello spettatore punti più sullo humour situazionale che su quello linguistico. In quella scena, infatti, si rileva sin dal primo momento un gioco di parole legato alla storpiatura del nome della città che, per ben due volte, non viene riportato nella traduzione in italiano. La pronuncia [bœrg] di Philippe, che si distingue dal [bɛrg] degli altri personaggi, richiama un'interiezione correntemente usata dai francesi e leggibile nei fumetti: [bœRk] o [bɛrk], indica il disgusto e in particolare, nel film, un disgusto legato alla città in cui dovrà obbligatoriamente recarsi Philippe, pena un licenziamento. Questo gioco, accompagnato dalla voce di Philippe, ha luogo tanto nella scena con Jean menzionata sopra quanto in occasione di una conversazione dello stesso Philippe con la moglie. Una lettura parallela delle due sequenze evidenzia infatti la pra-

tica della normalizzazione tramite compattazione⁴⁵ adottata dal dialoghista:

- PHI `tends attends attends on m'a proposé autre chose de bien plus
intéressant/
(0.2)
- JUL .h: ah tu m'as fait peur h.: \ ou ça\
PHI ou ça// (1.3) à bergues
(0.2)
- JUL quoi//
(0.3)
- PHI à bergues (.) la belle ville de bergues/
(0.5)
- JUL bergues/
PHI à be:rgues\ (0.4) dans l' nord pas de calais/ (0.4) c'est formidable
non//
- PHI aspetta aspetta mi hanno proposto una cosa molto più
interessante/
(0.2)
- JUL ah: mi avevi spaventata\ e dove/
PHI dove// (1.3) a bergues/
(0.2)
- JUL cosa//
(0.3)
- PHI a bergues (.) la bella città di bergues/
(0.5)
- JUL ripeti//
PHI a be:rgues/ (0.4) al nord passo di calais\ (0.4) è fantastico no//

Senza dubbio, siamo di fronte a una scena polivalente poiché, dietro un'apparente semplicità, si cela una serie di clichés profondamente radicati nell'immaginario collettivo francese che autorizzano il regista a ipotizzare l'esistenza di quella connivenza di cui sopra. Così, per il francese del Sud, tutto ciò che si trova a nord della Loira è il nord *tout court*, il che spiega la serie di città elencate in un crescendo tonale, riflesso del percorso geografico mentale del locutore che trova il proprio apice in Bergues. Inoltre, il quadro che in un secondo tempo viene fornito della città, quindi dei suoi abitanti Ch'tis, è da considerarsi come una rappresentazione e al tempo stesso una caricatura dell'idea che la popolazione

45 La compattazione consiste nella restituzione del messaggio in una forma linguisticamente più sintetica. Si veda Perego (2005).

del Midi nutre di quella zona della Francia al confine con il Belgio: dalle condizioni meteorologiche agli atteggiamenti poco nobili delle persone, tutto contribuisce alla presentazione di un luogo popolato da barbari e a cui non è semplice adattarsi. Lo stesso uso spropositato che in una sequenza successiva del film verrà fatto della birra è un tentativo di confermare, e paradossalmente di smentire attraverso l'esagerazione, lo stereotipo secondo cui la popolazione locale cede all'alcool per ovviare ai problemi meteorologici. La birra è infatti il simbolo di quella regione: porta il marchio Ch'Ti ed è realmente presente in commercio, così come lo sono il *maroilles* e la *chicorée à café* che Philippe assaggerà nella sua prima colazione in terra *ch'tie*. Si tratta di alimenti prodotti per la Francia, esclusivamente nel Nord Passo di Calais e che pertanto ne sono diventati il simbolo.

Tutto questo però sfugge alla maggior parte degli spettatori italiani e, ancora una volta, il riso è suscitato in larga misura dall'attività non verbale dei protagonisti. La versione tradotta si ferma quindi a un primo livello di *humour*. Del resto, secondo Chaume:

[L]os textos audiovisuales constituyen un género paradigmático en el cual la información no verbal desempeña un papel sumamente relevante. Precisamente aquello que nos permite agrupar estos textos en un género paradigmático, o género de géneros, es que en casi todos ellos el significado emana de la interacción entre información verbal e información no verbal.⁴⁶

Alla base della caricatura che il regista fa di alcuni stereotipi è chiaro che sussiste l'idea di una popolazione ben diversa da quella parigina, i cui atteggiamenti ritenuti poco nobili riflettono un dialetto, lo *ch'ti* appunto, che si distingue dal francese standard per fonetica, morfologia, sintassi e lessico. Tali differenze complicano il lavoro del dialoghista italiano che, per restituire al meglio lo *humour* linguistico dell'originale, il *chiste lingüístico-formal* di Zabalbeascoa,⁴⁷ dovrà adottare adeguate strategie di traduzione. Nel caso di *Giù al nord*, le scelte effettuate hanno permesso

46 “i testi audiovisivi costituiscono un genere paradigmatico nel quale l'informazione non verbale svolge un ruolo estremamente rilevante. In particolare, ciò che ci permette di raggruppare questi testi in un genere paradigmatico o genere dei generi, è che in quasi tutti il significato emerge dall'interazione tra informazione verbale e non verbale” (TdA). La frase è tratta da Chaume (2004: 186).

47 Per uno studio approfondito sui diversi tipi di *humour* si veda Zabalbeascoa (2001: 251–266).

al pubblico italiano di apprezzare una parte del film, di ridere per alcune scene, ma non di ricordarlo come il più grande successo dell'anno.

L'opera di Dany Boon non manca di giochi linguistici e se solo poco fa era la pronuncia di Bergues a porre problemi per il dialoghista traduttore, che cosa possiamo dire di ciò che lo *ch'ti* consente di fare con *chien/sien, chat/sa?*

- PHI bailleul/ attendez\ (0.5) y a pas de meubles\
(2.0)
- PHI i` sont où les meubles//
(1.1)
- PHI hein/ >je comprends pas:\<
(1.9)
- PHI c'est pas meublé//
(0.3)
- ANT ah ben: l'ancien directeur il est parti avec hein/
(0.4)
- PHI mais pourquoi il est parti avec les meubles/
ANT pa`c` que: ch'est p`t- êt` les chiens/
(2.1)
- PHI quels chiens/
ANT les meubles/
(.)
- PHI `tendez (.) je comprends pas là\
(0.5)
- ANT les meubles ch'est les chiens/
PHI les meubles chez les chiens\ mais qu'est-ce que les chiens foutent
avec des meubles/ (0.2) et pourquoi donner: ses meubles à des
chiens/
- ANT mais non\ les chiens pas les kiens/ il les a pas donnés à des kiens
ches meub`/ il est parti avec/
(0.6)
- PHI mais pourquoi vous dites qu'il les a donnés//
ANT mais j'ai jamais dit cha/
(0.2)
- PHI pourquoi des chats\ vous avez dit des chiens/
(0.2)
- ANT ah non/
PHI ah si\ vous m'avez dit les meubles sont chez les chiens/
ANT ah d'accord/ ben non/ j'ai dit les meubles ch'est les chiens/
PHI ah ben oui c'est c` que je vous dis
(.)
- ANT les chiens à lui//
(1.7)

PHI ah les siens pas les chiens// les siens/
 ANT oui\ les chiens ch'est cha/
 (.)
 PHI les chiens les chats putain mais tout le monde parle comme vous
 ici//

La lingua *ch'ti* crea un'omofonia tra il sostantivo del francese standard *chien* e il pronome possessivo *siens*, pronunciato con il suono [ʃ], e ancora tra *ça* et *chat*. In *Giù al nord* tale omofonia va perduta e il gioco linguistico viene completamente trasformato. Non si parla né di cani né di gatti, ma si preferiscono i due sostantivi *coshe* e *coschie*:

PHI bailleul aspetti/ (0.5) non ci sono i mobili\
 (2.0)
 PHI dove sono i mobili//
 (1.1)
 PHI eh/ non capisco\
 (1.9)
 PHI non è ammobiliato//
 (0.3)
 ANT ah beh sce li è presci il vecchio direttore/
 (0.4)
 PHI eh// perché si è portato via i mobili//
 ANT perché erano le sciue cosce/
 (2.1)
 PHI quali cosce/
 ANT i mobili\
 (.)
 PHI no fermo non capisco\
 (0.5)
 ANT teneva alle sciue cosce
 PHI teneva alle sue cosce che c'entrano le cosce con i mobili/ (0.2) gli
 piaceva quando ci sbatteva//
 ANT le cosce non le coschie\ erano bielle le sciue cosce e se l'è portate
 via\
 (0.6)
 PHI ma perché mi parla di gambe/
 ANT io non ho mai detto cosci
 (0.2)
 PHI perché cosci\ mi ha detto cosce/
 (0.6)
 ANT ah no/
 PHI ah sì: lei mi ha detto teneva alle sue cosce
 ANT ah: d'accordo/ no\ ho detto teneva alle sciue cosce/

- PHI appunto è quello che ho detto/
(.)
- ANT le cosce oggetti\
(1.7)
- PHI ah: le co:se/ non le cosce\ le cose\
ANT sci le cosce cosci
(.)
- PHI le cosce cosci\ parlano tutti come lei qui//

Se nell'originale Philippe aveva creduto che dei cani avessero portato via i mobili del direttore, qui tali mobili diventano le sue cosce, generando l'equivoco. L'inventiva apprezzabile del dialoghista viene tuttavia compresa solo in parte poiché il problema della lingua fittizia con cui si deve confrontare lo spettatore nella versione italiana è costantemente presente e rende certe battute un po' forzate, provocando per di più quell'effetto di straniamento che molto spesso si attribuisce all'invenzione lessicale.

Un altro gioco umoristico è alla base dell'incomprensione tra Philippe e l'impiegato Antoine, quando quest'ultimo utilizza l'espressione *je vous dis quoi*. Ne risulta il seguente dialogo:

- PHI antoine vous apportez ça au centre de tri vous
demandez du responsable/ j'en ai besoin d'urgence\
ANT j'y vais tout de suite\
PHI une fois arrivé là-bas appelez-moi pour me dire qu'il l'a bien eu
sur main propre
ANT j'ai entendu je vous appelle et *je vous dis quoi*
(0.6)
- PHI eh ben qu'il a bien le dossier en main/
(1.0)
- ANT oui ch'est cha je vous appelle de là-bas et je vous dis quoi
(0.2)
- PHI quoi// mais je viens de vous le dire quoi//
(1.3)
- ANT oui j'ai bien compris/
PHI donc vous m'appelez/
(0.5)
- ANT oui ch- ch'est cha: (0.5) faut que je l'emmène en main propre et je
vous appelle de là-bas et: je vous dis quoi
(0.5)
- PHI mais je sais pas moi:/ (0.5) par exemple: hallô c'est antoine ça y
est/ je viens de donner le dossier en main propre au responsable
du centre de tri/ (0.3) c'est clair/
ANT mais oui: j' suis pas boubourse je vous appellerai

- PHI voilà/ vous m'appelez\
(0.7)
ANT et je vous dis quoi/
(1.5)
PHI regardez-moi antoine/
(2.4)
PHI vous avez bu\
ANT no:n/
ANN non non monsieur le directeur/ en fait >je vous dis quoi ch'est
une expression ch'tie ça veut dire *je vous dis ce qu'il en est*
quoi<

La difficoltà di Antoine si deve alla presenza del *quoi* alla fine della frase. Questo intercalare, di ampio uso in Francia, non viene riconosciuto dal protagonista come facente parte di un'espressione idiomatica, *je vous dis quoi* appunto, ed è necessario l'intervento di Annabelle per risolvere l'equivoco. La questione si complica maggiormente nella lingua d'arrivo dove il *quoi* non trova una precisa corrispondenza. Viene tradotto per il pubblico italiano dapprima con *un che*, poi con *ecco*:

- PHI antoine/ porti questo allo smistamento\ chieda del responsabile\
è urgente
ANT Sci ci vado sciubito\
PHI da lì mi chiami\ per dirmi che l'ha ricevuto nelle sue mani
ANT ho capito/ la chiamo da lì e *le dico un che*
(0.6)
PHI beh\ che l'ha ricevuto nelle sue mani/
(1.0)
ANT sci appunto\ la chiamo da lì e le dico un che
(0.2)
PHI un che// ma gliel'ho detto che\
(1.3)
ANT sci ho capito bene/
PHI perciò mi chiama/
(0.5)
ANT sci è coscì\ (0.5) quando gliel'ho dato nelle sue mani io la
chiamo da là e: le dico un che
(0.5)
PHI ma lei ce l'ha con me:// (0.5) può dirmi che so:\ pronto sono
antoine ecco fatto\ ho consegnato il plico nelle mani del
responsabile dello smistamento\ (0.3) è chiaro//
ANT ma sci\ no:n siono scrotaiolo\ io la chiamerò/
PHI esatto mi chiama\
(0.5)

	(0.7)
ANT	e le dico un che
	(1.5)
PHI	mi guardi antoine/ lei ha bevuto\
	(2.4)
ANT	no:/
ANN	no scignor direttore\ in realtà le dico un che è un'espressione ch'ti vuol dire <i>le faccio sapere/ ecco</i> \

La mancanza della corrispondenza formale e contenutistica di cui parla Perego (2005: 103) obbliga pertanto ad adottare varie espressioni per restituire il gioco linguistico. Ciò non si è verificato in altri casi nei quali, invece, la traduzione dello *humour* verbale ha ottenuto buoni risultati.

Antoine e Philippe, in un pub, si aggiornano sugli sviluppi di questioni amorose personali. L'atmosfera è di piena riflessione e d'un tratto, alla radio, trasmettono una canzone di Stevie Wonder. Questa la battuta di Antoine:

ANT	oh:/ (0.3) ch'est sur ch't air qu'on s'est connu avec annabelle/ (0.4) <i>i just called to shay I love you</i> \ hé il est d' chez nous le chanteur/ (.) <i>ch'ti\ viwonder/</i>
-----	--

In italiano la battuta non cambia:

ANT	ouh:/ (0.3) è la canzone di quando ho conosciuto annabelle/ (0.4) <i>i just called to shay i love you</i> \ chi è uno di noi il cantante/ (.) <i>ch'ti\ vi- wonder/</i>
-----	---

Qui, il paraverbale si inserisce nella sequenza a sostegno del verbale per creare l'effetto umoristico: la micropausa che precede il presunto nome e cognome del cantante, restituita nella trascrizione dal punto tra parentesi, è un chiaro espediente ideato dallo sceneggiatore e pronunciato dall'attore per fare funzionare la battuta di Dany Boon e garantire la risata del primo destinatario (Philippe), nonché del destinatario secondo (il pubblico). Così, malgrado le dislocazioni inserite per rispettare il sincronismo labiale (*lip-sync*) tanto caro al doppiaggio, l'espressione umoristica produce finalmente lo stesso effetto in entrambi i Paesi, che condividono la conoscenza del musicista statunitense.

Oltre alle battute del film, anche la scelta degli attori può avere un ruolo rilevante per la riuscita dello *humour*: nella mente dello spettatore francese che si trova di fronte a un film di e con Dany Boon si proietta

inequivocabilmente l'immagine di qualcosa di comico. L'attore e regista, infatti, è un umorista molto acclamato in Francia, apprezzato dal pubblico per i suoi sketch teatrali, e quello con il K-W è sicuramente il più noto.⁴⁸ Ecco perché di fronte alla scena in cui a Bergues Kad Merad investe Dany Boon, che si alza stordito con il suo k-way rosso, il pubblico francese riesce ad andare oltre lo humour situazionale e a compiere l'operazione metalinguistica di cui parlava Lecointre (1994: 104).

Che dire poi della canzone di Jacques Brel che accompagna Philippe nel suo viaggio verso il Nord? Il titolo, tutt'altro che casuale, è *Le plat pays*.⁴⁹ Anche in questo caso, se la mimica dell'attore e il ritmo musicale rendono la scena divertente e ascrivibile agli *humour universals* di Chiaro Nocella (2000), la canzone di Jacques Brel rappresenta un elemento aggiunto, unicamente riconducibile alla cosiddetta *culture partagée*.

Nel 1990 Catherine Kerbrat-Orecchioni definiva la comunicazione "multicanale et pluricodique" (1990: 47) e aggiungeva che nel momento in cui essa accorda una priorità agli scambi orali, la descrizione che ne viene fatta deve tenere conto del materiale verbale, dei dati prosodici e vocali, nonché degli elementi trasmessi attraverso il canale visivo. Allo stesso modo, nel processo traduttivo, occorre tentare di preservare il carattere poliedrico delle produzioni, verbali e non.

Con lo *humour* la situazione si complica ulteriormente poiché per assicurare la stessa intensità della battuta originale e ottenere la medesima reazione del pubblico, il traduttore non può prescindere dai diversi livelli che costituiscono il verbale. E nel caso degli audiovisivi, i limiti imposti dal doppiaggio non sono di poco conto. Insomma, se da un lato l'evidente comicità di alcune scene ha reso gradevole *Bienvenue chez les Ch'Tis* anche in Italia, dall'altro la traduzione di uno *humour* linguistico tutt'altro che semplice ne ha impedito il completo successo. Forse, proprio questa consapevolezza spiega l'uscita di *Benvenuti al Sud*,⁵⁰ un *re-make* italiano nel cast e nei cliché, che rende giustizia all'originale francese più di quanto non lo faccia la versione doppiata; qui, infatti, la com-

48 In questo sketch Dany Boon si sofferma sulla poca praticità del K-W che, non accompagnando il corpo nei movimenti, impedisce di avere una buona visuale dell'ambiente circostante. Il video è accessibile al sito <<http://www.youtube.com/watch?v=cs65XOdRNZo>> (ultimo accesso 31/07/2014).

49 Il paese piatto (TdA).

50 Commedia del 2010 realizzata da Luca Miniero e interpretata da Claudio Bisio, Angela Finocchiaro, Alessandro Siani, Valentina Lodovini e Nando Paone.

preensione del pubblico è speculare e in questo senso, ci troviamo d'accordo con quanto affermato nel 2010 da Mogorrón Huerta (2010: 71–87) secondo il quale, per garantire il successo di alcuni film, talvolta occorrono i *remake*. Del resto, per concludere con le parole di André Delvaux, “ogni film racchiude in sé una patria culturale”.⁵¹

CONVENZIONI DI TRASCRIZIONE

Le convenzioni utilizzate riprendono la “convention de transcription ICOR” del laboratorio lionese ICAR, specializzato nell’analisi della conversazione.

FENOMENO	ES. NELLA TRASCRIZIONE
partecipante identificato	ANT
turno di parola	sci ho capito bene/
concatenazione rapida tra due turni	=
elisione standard	'
elisione non standard	`
allungamento vocalico	:
troncazione	lu-
pausa di durata breve (< 0.2 sec)	(.)
pausa cronometrata (> 0.2 sec)	(0.5)
aspirazione	.h
espirazione	h.
intonazione ascendente	/
intonazione discendente	\
enfasi di un segmento	LILLE
segmento pronunciato rapidamente	>je comprends pas:\<

51 (TdA). La frase originale (“[...] chaque film porte en soi une patrie culturelle”) si trova a p. 29 del volume di Sojcher (1996).

Bibliografia

- Antoine, F. (2001). L'humoriste et le traducteur ou quand la traductions' en mêle.... In A.-M. Laurian & T. Szende (Eds.), *Les mots du rire : comment les traduire ?*. Bern: Peter Lang.
- Ballard, M. (1989). Effets d'humour, ambiguïté et didactique de la traduction. *Meta*, 34, 1, 20–25.
- Bernal Merino, M. Á. (2002). *La traducción audiovisual*. Alicante: Publicaciones Universidad de Alicante.
- Boyer, H. (2001). L'humour comme connivence intraculturelle et comme obstacle interculturel. In A.-M. Laurian & T. Szende (Eds.), *Les mots du rire : comment les traduire ?*. Bern: Peter Lang.
- Bucaria, C. (2005). The Perception of Humour in Dubbing vs Subtitling: The Case of *Six Feet Under*. *ESP Across Cultures*, 2, 34–46.
- Chabanne, J.-C. (1999). Verbal, paraverbal et non-verbal dans l'interaction verbale humoristique. In M. Defays & L. Rosier (Eds.), *Approches du discours comique*. Hayen: Pierre Mardaga.
- Chaume, F. (2004). *Cine y Traducción*. Madrid: Càtedra.
- Chiaro Nocella, D. (2000). Servizio completo? On the (un)translatability of puns on screen. In R.M. Bollettieri, C. Heiss, M. Soffritti & S. Bernardini (Eds.), *La traduzione multimediale: quale traduzione per quale testo?*. Bologna: CLUEB.
- Defays, M. (1999). Les problèmes de l'analyse du discours comique. In M. Defays & L. Rosier (Eds.), *Approches du discours comique*. Hayen: Pierre Mardaga.
- Diaz-Cintas, J. (2003). *Teoría y práctica de la Subtitulación. Inglés-Español*. Barcelona: Ariel.
- Evrard, F. (1996). *L'humour*. Paris: Hachette Livre.
- François-Denève, C. (2011). Chest hair, bubble and squeak and codswallop. Le sous-titrage d'*EasyVirtue*. *Humoresque*, 34, 107–128.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (1990). *Les interactions verbales*, 1. Paris: Armand Colin.
- Landheer, R. (1989). L'ambiguïté : un défi traductologique. *Meta*, 34, 1, 33–43.
- Larbaud, V. (1946). *Sous l'invocation de Saint-Jérôme*. Paris: Gallimard.
- Laurian, A.-M. (1950). Humour et traduction au contact des cultures. *Revue d'histoire de l'Amérique française*, 4, 1, 131–132. In

- <<http://id.erudit.org/iderudit/003418ar>> (ultimo accesso ottobre 2011).
- (1991). La compréhension de l'humour : question de langue ou question de culture ?. In A.-M. Laurian & T. Szende (Eds.), *Les mots du rire : comment les traduire ?*. Bern: Peter Lang.
- Léchauguet, S. (2011). Humour : ne pas traduire. *Humoresque*, 34, 147–161.
- Lecointre, S. (1994). Humour, ironie – signification et usage. *Langue française*, 103, 103–112.
- Mogorrón-Huerta, P. (2010). Traduire l'humour dans des films français doublés en espagnol. *Meta: Translators' Journal*, 55, 1 (March), 71–87.
- Ndiaye, C. (Ed.) (2008). *Rira bien... Humour et Ironie dans les littératures et le cinéma francophones*. Montréal: Éditions Mémoire d'encrier.
- Nencioni, G. (1983). Parlato-parlato, parlato-scritto, parlato-recitato. In *Di scritto e di parlato. Discorsi linguistici* (pp. 126–179). Bologna: Zanichelli.
- Sojcher, F. (1996). *Cinéma européen et identités culturelles*. Bruxelles: Éditions de l'Université de Bruxelles.
- Tran-Gervat, Y.-M. (2011). Traduire l'humour. *Humoresque*, 34, 5–7.
- Perego, E. (2005). *La traduzione audiovisiva*. Roma: Carocci.
- Pollock, J. (2001). *Qu'est-ce que l'humour ?*. Paris: Klincksieck.
- Vandaele, J. (2002). Introduction. (Re-)Constructing Humour: Meanings and Means. *TheTranslator*, 8, 2, 149–172.
- Zabalbeascoa, P. (2001). La traducción del humor en textos audiovisuales. In M. Duro (Ed.), *La traducción para el doblaje y la subtitulación* (pp. 251–266). Madrid: Cátedra.

BEATRICE GARZELLI

Lo *humor* di Almodóvar tradotto in italiano. Casi emblematici di doppiaggio e sottotitolaggio in *¡Átame!*, *La flor de mi secreto* e *Todo sobre mi madre*

1. Introduzione

La filmografia almodovariana è stata scandagliata diffusamente e diversi sono i lavori degni di nota, in Spagna e fuori, che offrono un'analisi di spessore dei temi e dei personaggi che costituiscono il ricco repertorio del regista manchego.⁵² Meno studiata appare, al contrario, la “questione traduttologica” sulla quale ci pare sia giusto aprire qui una piccola finestra di riflessione.

Posto che il cinema di Almodóvar è diventato universale e pure motivo di apprezzamento nella Hollywood che vale, non per questo si può asserire che nella traduzione audiovisiva dei suoi film – intendendo con questa sia il doppiaggio sia il sottotitolaggio – non continuino a profilarsi alcune difficoltà o lievi perdite nel passaggio verso altre lingue e culture.

Vale dunque la pena di osservare più da vicino i meccanismi di traduzione dello spagnolo di Almodóvar nella lingua italiana, focalizzando l'attenzione sul lavoro e sulle scelte traduttive di quei professionisti ai quali si affida la straordinaria responsabilità di trasferire – sullo sfondo di una società post-moderna⁵³ poliedrica e multiforme di cui si fa interprete il regista – il suo peculiare mondo e pure i linguaggi, i registri ed i toni che danno voce ai suoi indimenticabili personaggi.

52 Si vedano, tra gli altri, Vidal (1988), Strauss (2007), Minesso e Rizzoni (2010). Per un ricco approfondimento bibliografico, si faccia ricorso a: <<http://www.lib.berkeley.edu/MRC/almodovar.html>> (*Pedro Almodóvar: A Bibliography of Materials in the UC Berkeley Library*, ultimo accesso 24/01/13).

53 Sul tema si possono leggere Vernon & Morris (1995) e Bizzarri (2012: 1–32).

In questo itinerario che vede coinvolte tre opere del cineasta, ascrivibili agli anni '90 (*¡Átame!!/Legami!*, 1990; *La flor de mi secreto/Il fiore del mio segreto*, 1995; *Todo sobre mi madre/Tutto su mia madre*, 1999), prenderemo in esame alcune brevi sequenze filmiche, analizzando i risultati stilistici ottenuti nel doppiaggio e nel sottotitolaggio italiano, così da segnalare differenze o piccole sbavature di significato, in particolare in quelle scene in cui predomina l'umorismo, interpretabile – come vedremo – da disparate e a volte paradossali prospettive di senso.

2. *Humor* e filmografia

Definire lo *humor*, forma per eccellenza dell'interazione sociale e dell'umana intelligenza, è compito assai arduo, in primo luogo perché esso appare declinabile attraverso diverse categorie e svariati sottogeneri, secondariamente poiché nel transito da una lingua e cultura all'altra le percezioni e le scale di valutazione che lo riguardano possono subire modifiche anche rilevanti (si può passare dal sorriso al riso, dall'ironia al sarcasmo...).

Lo *humor*, classificabile secondo Attardo (1994) attraverso varie tipologie – dal *wit* al *fun*, dal *ridicule* all'*humor* – va in primo luogo osservato nelle due grandi categorie che lo compongono: *humor* verbale e non verbale. La prima riguarda la relazione inscindibile tra l'atto illocutorio, o intenzione, e l'atto perlocutorio, che contribuisce a generare l'effetto umoristico (De Rosa, 2012: 259–267), la seconda – che appare di grande interesse nella filmografia – è paradigma della gestualità, dei movimenti facciali e corporei (Wendt & Berg, 2009: 183–188). Va aggiunto che, soprattutto nei processi traduttivi, bisognerà valutare e soppesare con la dovuta attenzione la diversità di obiettivi che l'umorismo si prefigge (dal puro divertimento allo sberleffo, dall'intrattenimento alla critica sociale), così da tentare di riproporli nel modo più consono e onesto possibile nella cultura e nell'idioma di destinazione.

Dal versante traduttologico il fatto che in questa sede si discuta di originale spagnolo e di metatesto italiano potrebbe apparire a prima vista poco problematico e quasi rassicurante per l'affinità tra le due lingue e per una certa vicinanza antropologica e prossemica tra le culture in og-

getto, tuttavia le insidie possono anche qui profilarsi, con il conseguente rischio di non valutare con serenità o competenza il contesto, giungendo – in alcuni casi – a risultati traduttivi deludenti. Si aggiunga che molte difficoltà sorgono – come ricorda Zabalbeascoa⁵⁴ – dal fatto che la traduzione dell'umorismo diviene più impegnativa proprio nell'ambito dei prodotti audiovisivi, dal momento che essi appaiono maggiormente soggetti a regole poiché devono convivere con l'intreccio e la sincronizzazione perfetta di differenti codici: da quello visivo a quello uditivo, fino a quello musicale (Hurtado Albir, 2007: 77).

Parlando di filmografia spagnola, e con la finalità di avvicinarsi alla trentennale produzione di Pedro Almodóvar, va detto che la fine della dittatura franchista, avvenuta nel 1975 con la morte del Generale, segnò la nascita o la ripresa di un cinema più libero, realizzato all'insegna dell'esibizione e della discussione di temi, a lungo scomodi, come il sesso, la politica o la religione. Argomenti – questi – osservati da alcuni autori con occhio ironico, divertito o disincantato, riflesso dell'immagine di una Spagna per molto tempo repressa artisticamente (Piganiol, 2009: 89–90).

Come osservano Jordan e Morgan-Tamosunas

Sex and sexuality have long figured prominently as vehicles as humour in Spanish film comedy. Their multiple thematic inflections have frequently been linked to stereotypical notions of national identity, at the core of which has been a particularly vulnerable sense of male virility and identity (Jordan & Morgan-Tamosunas, 1998: 64).

In questa direzione si innesta l'immaginario del cineasta spagnolo che, al di là dei periodi – assai diversi – che segnano la sua lunga produzione, è indiscutibilmente incline, dagli esordi ai nostri giorni, ad osservare la società spagnola e le sue componenti più marginali senza preconcetti o censure. In un mondo che assume tinte grottesche ed assurde, specchio e metafora di una società complessa e difficilmente catalogabile, Almodóvar si permette di affrontare temi come la morte, la violenza o la sessualità più ambigua con il sorriso sulle labbra, in un equilibrio instabile – ma molto credibile – tra dramma e commedia. E se la rottura

54 Si consulti la video intervista di Patrick Zabalbeascoa in: <http://www.jos-trans.org/issue14/int_zabalbeascoa.php> (Miguel Bernal interviews Patrick Zabalbeascoa on the translation of humour, ultimo accesso 24/01/13).

delle convenzioni sociali e pure la provocazione più irriverente segna molta della sua filmografia della *Transición*, il *leitmotiv* che vorremmo qui tratteggiare riguarda la travolgente ironia che lega a doppio filo il suo cinema, creando scompiglio nell'ordine convenzionale delle cose e delle immagini, ma al tempo stesso filtrando e rendendo sopportabili molte delle situazioni drammatiche che lì si rappresentano. Una delle doti del cineasta appare non a caso quella di essere capace di ridere anche di se stesso, immedesimandosi, così, nei suoi personaggi e dando l'opportunità anche al pubblico di operare il medesimo meccanismo di identificazione, senza veti o divieti.

2.1. Almodóvar tra esperpento e humor negro

Definito il regista della distorsione (Forgione, 2003), Almodóvar riesce ad esprimere la capacità di soffrire e, contemporaneamente di gioire, dei suoi piccoli e grandi eroi.

Come sottolinea Fran A. Zurián (2005: 29), in lui si apprezza una rinascita dell'*esperpento*: in effetti la lezione novecentesca di Valle Inclán – creatore in letteratura di una tecnica di deformazione grottesca della realtà e dell'uomo⁵⁵ che conduce al burlesco più assurdo nell'ottica di una mirata e contundente critica sociale – è presente, almeno in parte, nell'opera del regista. Dunque, “el humor en Almodóvar entroca con la larga tradición española de ironía y esperpento” (Zurián, 2005: 29) ed alcune delle sue figure, provocatorie e trasgressive, o semplicemente colorate e fuori dall'ordinario, sembrano sfilare lungo il famoso *callejón del gato* di Madrid, riflesse negli specchi concavi deformanti cui a suo tempo si ispirò il drammaturgo galiziano.

Come l'*esperpento* ha la potenza di suscitare riso e pianto, anche il melodramma, di cui Almodóvar è maestro, vede mescolarsi bene e male,

55 Con queste parole il poeta cieco Max Estrella descrive in *Luces de Bohemia* – opera bandiera di Valle Inclán – le caratteristiche dell'*esperpento*: “Los héroes clásicos reflejados en los espejos cóncavos dan el Esperpento. El sentido trágico de la vida española sólo puede darse con una estética sistemáticamente deformada” (Valle Inclán, 1987: 168).

amore e odio, verità e menzogna, fino a coagularsi in un genere che è capace di irridere le regole classiche e che si trasforma in un peculiarissimo “almododrama”. La genialità dell’artista consiste dunque nel saper associare ad un volto depresso o disfatto dal dolore per una dramma familiare, oppure per un amore frustrato, la maschera teatrale del pianto e quella del riso, creando ritratti complessi che si costruiscono con tasselli di un ideale *patchwork* e che mirano a colpire lo spettatore, mai inerme o passivo, ma sempre coinvolto e commosso.

Alludendo allo *humor*, va aggiunto che nel caso di Almodóvar molto spesso si può incorrere nella cosiddetta categoria – radicata nella cultura spagnola dalla letteratura al cinema, dal fumetto alla televisione – del cosiddetto “humor negro”, un tipo di umorismo, cioè, che si esercita a proposito di cose o situazioni che, contemplate da una prospettiva non umoristica, potrebbero suscitare pietà, terrore, pena o emozioni simili.⁵⁶ Piccoli lutti, dunque, che dovrebbero provocare una forte angoscia o un profondo senso di inquietudine e che, al contrario, possono essere elaborati grazie al sorriso, seppur amaro, oppure attraverso un meccanismo liberatorio di superamento di una frustrazione che nell’opera del regista è spesso collegata alla sfera della libido.

Attraverso gli esempi filmici che proponiamo, nostra intenzione è dunque quella di valutare in che misura e con quali mezzi questa ricca esperienza di *humor*, sia verbale che non verbale, e non solo “negro” – come dimostreremo – venga resa e salvaguardata nella lingua italiana doppiata e sottotitolata.

3. ¡Átame! (1990): umorismo sadico o ironia e ribaltamento della normalità?

¡Átame! è un film drammatico, uscito in Spagna nel 1990, che annovera tra gli attori protagonisti Victoria Abril e Antonio Banderas. Scritto e diretto da Pedro Almodóvar, è impreziosito dalle musiche di Ennio Morricone.

56 *DRAE*, s. v. “humor”.

Si tratta di una pellicola in cui l'evento tragico diventa a tratti comico e viceversa, per questo non appare di facile catalogazione. Il titolo stesso – che non desta problemi di traduzione in italiano (*Legami!*) – si profila come un ordine provocatorio e contribuisce a creare delle aspettative che possono spiazzare o mettere fuori strada lo spettatore. Nell'era del *bondage*, e con il pensiero rivolto alla prima filmografia almodovariana, siamo infatti portati a prevedere l'impiego di pratiche sadomasochistiche, indice di una certa dose di perversione sessuale messa in atto – da un disadattato Banderas – per appagare i propri desideri. In realtà il rapporto tra i due protagonisti finirà per diventare una vera storia d'amore.

La trama del film vede il giovane orfano Ricky, appena dimesso da una clinica psichiatrica, sequestrare e rinchiudere nel suo appartamento Marina, ex pornstar tossicodipendente, con cui aveva avuto molto tempo prima una sola ma indimenticabile notte di passione. La volontà di legarla al letto e di imbavagliarla nei momenti di sua assenza è associata alla dissennata idea del giovane di farla innamorare di lui: è così che si susseguono una serie di vicende al limite del parossistico, che vedono Ricky lottare fisicamente e colpire Marina – quando questa cerca di ribellarsi – ma al tempo stesso rischiare la vita per procurarsi droghe o psicofarmaci in modo da alleviare i dolori di lei. Il loro finisce, dunque, per diventare un amore “sano”, rovesciando qualsiasi nozione di normalità.

Dalla prospettiva dello *humor* *¡Átame!* fornisce all'osservatore molte piste di indagine: in particolare emerge il gioco altalenante tra il dramma crudele e l'umorismo quasi fumettistico che si associa alle figure dei protagonisti e che conduce a riflettere con attenzione sui ruoli, psicologicamente complessi, che il cineasta attribuisce ai due eroi. Le reazioni dello spettatore appaiono così sfaccettate e composite: la nostra mente si affolla di immagini e di sensazioni che possono indurre all'angoscia, ma anche al riso.

Per valutare se – nel passaggio all'italiano – l'opera riesce a mantenere i toni umoristici, bizzarri e paradossali dell'originale, prendiamo in esame i sottotitoli interlinguistici, a confronto con il parlato spagnolo, di due brevi ma assai significative sequenze filmiche, analizzando pure le scelte traduttive di registro.

La sequenza A descrive l'arrivo di Ricky a casa di Marina e segna l'inizio del sequestro della ragazza: l'incontro tra i due è dunque

all'insegna di una breve ma violenta colluttazione che porta l'uomo ad avere la meglio su di lei e ad entrare definitivamente nel suo appartamento. La situazione assurda che si va delineando vede il giovane tramortire con una testata la protagonista, per poi preoccuparsi amorevolmente – al suo risveglio – di rivolgerle delle cure per il dente che le ha rotto:

Tabella 1: *¡Átame!* (1990).

SECUENZA A	¡ÁTAME!(1990) (DVD, 2004, SPAGNOLO)	LEGAMI! (DVD, 2004, SOTTOTITOLI IN ITALIANO)
0:26:21	(<i>Ricky</i>) No grites	Non gridare
0:26:32	(<i>Ricky</i>) Te había dicho que no gritaras	Ti avevo detto di non gridare
0:26:38	(<i>Ricky</i>) Que se lo he dicho. Ya que se lo he dicho [...]	Io glielo avevo detto, io glielo avevo detto. Oh, cazzo! [...]
0:26:58	(<i>Ricky</i>) Hola	Ciao
0:27:02	(<i>Marina</i>) ¿Quién eres?	Chi sei?
0:27:04	(<i>Ricky</i>) Soy el que te atacó	Sono quello che ti ha aggredito
0:27:07	(<i>Ricky</i>) ¿Te duele?	Ti fa male?
0:27:09	(<i>Ricky</i>) ¡Qué putada, joder! [...]	Che fregatura, cazzo! [...]
0:27:19	(<i>Ricky</i>) ¡Joder, esta parece una farmacia!	Cavolo, questa sembra una farmacia!
0:27:23	(<i>Marina</i>) ¡Hijo de puta! No querías hacerme daño y me has roto una muela.	Bastardo! Non volevi farmi male e mi hai rotto un dente.

Da un primo esame dei sottotitoli italiani si nota che i contenuti del prototesto vengono ben trasposti: alcune osservazioni si possono comunque fare sull'aspetto stilistico. Il linguaggio dei due protagonisti assume in

spagnolo tinte colloquiali con tratti di turpiloquio (“¡Qué putada!”, “¡Joder!”, “¡Hijo de puta!”), tuttavia nel passaggio in italiano si perde leggermente la carica offensiva o esplicita di questi termini: se “putada” – corrispondente a “puttanata”, “mascalzonata”, “porcheria” – si stempera in “fregatura”, anche “¡Joder!” diventa nella seconda sequenza (0:27:19) il più neutro “Cavolo!”. Pure “¡Hijo de puta!” viene tradotto con il meno offensivo “Bastardo!”, ma in questo caso la ragione può essere dettata da una necessità di riduzione del numero di caratteri⁵⁷ nel sottotitolo italiano, eccessivamente lungo per permettere una sua lettura completa da parte dello spettatore e un buon sincronismo con la battuta pronunciata dall’attrice. A riprova di questo, nel testo doppiato Marina si rivolge a Ricky con il più rispondente “Figlio di puttana!”.

La sequenza B segna la fine del film: Marina, in auto con la sorella Lola (Loles León) e con Ricky – divenuto il suo uomo nonostante il sequestro e l’inizio burrascoso del loro rapporto –, si avvia verso la casa di sua madre per presentarglielo. Durante il viaggio i tre, seguendo la base musicale dell’autoradio, intonano una canzone che funge da chiusa alla pellicola⁵⁸ e che esprime il senso di rivalsa dei protagonisti di fronte agli ostacoli che la vita frapponne. Lo *humor*, tutto almodovariano, è dato dal fatto che Lola accoglie di buon grado il sequestratore della sorella mentre Ricky, con il volto ancora segnato dalle percosse, si lascia andare ad un canto liberatorio, facendo commuovere Marina. Nella tabella indichiamo buona parte delle strofe della canzone, comprese le parti cantate esclusivamente da Banderas:

Tabella 2: *¡Átame!* (1990).

SEQUENZA B	¡ÁTAME!(1990) (DVD, 2004, SPAGNOLO)	LEGAMI! (DVD, 2004, SOTTOTITOLI IN ITALIANO)
1:33:26	Cuando pierdas todas las partidas	Quando perderò tutte le partite

57 Sul tema si veda, tra gli altri, Gottlieb, 2001: 1–40, in <http://www.tolk.su.se/polopoly_fs/1.58139.1321532012!/gottlieb_2001c.pdf> (ultimo accesso 09/02/13).

58 Si tratta di “Resistiré”, canzone del cosiddetto Dúo dinámico, composto da Carlos Toro Montoro e Manuel de la Calva. Una breve intervista ai cantanti sulla presenza della loro canzone in *¡Átame!* si trova in: <<http://www.youtube.com/watch?v=jrxU6sFst5c>> (ultimo accesso 03/02/13).

1:33:31	Cuando duerma con la soledad	Quando dormirò con la solitudine
1:33:35	Cuando se me cierran las salidas	Quando mi si chiuderà ogni via d'uscita
1:33:40	y la noche no me deje en paz	e la notte non mi lascerà in pace
1:33:42	(Ricky) Cuando sienta miedo del silencio	Quando avrò paura del silenzio
1:33:50	(Ricky) Cuando cueste mantenerse en pie	Quando costerà fatica mantenersi in piedi
1:33:56	(Ricky) Cuando se rebelen los recuerdos	Quando si ribellano i ricordi
1:33:59	(Ricky) y me pongan contra la pared	e mi metteranno contro la parete
1:34:02	Resistiré para seguir viviendo	Resisterò per continuare a vivere
1:34:07	me volveré de hierro para endurecer la piel	diventerò di ferro per indurire la pelle
1:34:12	y aunque los vientos de la vida soplen fuerte	e anche se i venti della vita soffieranno forte
1:34:16	(Ricky) soy como el junco que se dobla pero sigue en pie.	sono come il giunco che si piega ma continua a stare in piedi.

Da un confronto attento dei sottotitoli italiani, balza all'occhio dell'osservatore una traduzione eccessivamente letterale di alcune espressioni della canzone, la quale – poiché non può essere resa in italiano senza perdere la rima o i giochi fonici – avrebbe potuto essere trasposta privilegiando il contenuto rispetto alla forma, comunque imperfetta una volta tradotta. In particolare segnaliamo due piccole questioni riguardanti due strofe cantate da Ricky. La frase “Cuando cueste mantenerse en pie” tradisce in italiano una scelta troppo letterale (“Quando costerà fatica mantenersi in piedi”): più che “mantenersi” in piedi, si

sarebbe dovuto optare per il verbo “rimanere” o “restare”. Sulla stessa linea la traduzione “e mi metteranno contro la parete” (dallo spagnolo “y me pongan contra la pared”): in italiano sarebbe stata più rispondente la parola “muro”, così da rendere meglio l’espressione figurata.

Va detto – a favore del doppiaggio di *Legami!* – che *Resistiré* rimane in spagnolo anche nel metatesto, offrendo solo la traduzione italiana nei sottotitoli: con questa scelta appaiono meglio salvaguardati – a nostro avviso – non solo il ritmo e la melodia della canzone, ma pure la scena memorabile di chiusura della pellicola, grazie alla quale anche lo spettatore italiano potrà godere della voce originale degli attori spagnoli.⁵⁹

4. *La flor de mi secreto* (1995): amore frustrato e situazioni umoristiche

La flor de mi secreto è un film drammatico, scritto e diretto da Pedro Almodóvar, uscito in Spagna nel 1995. Tra gli interpreti Marisa Paredes, nel ruolo di Leo, Juan Echanove, in quello del giornalista che si innamorerà di lei, Rossy de Palma e Chus Lampreave, rispettivamente nei panni della sorella e della madre di Leo⁶⁰.

La trama, che lega a doppio filo il film con due opere successive del cineasta (*Todo sobre mi madre*, 1999 e *Volver*, 2006), vede una scrittrice di romanzi rosa – che usa lo pseudonimo di Amanda Gris – nel bel mezzo di una crisi coniugale. L’amore incondizionato che nutre per il marito non le permette di capire che questi ha da tempo una relazione con la sua migliore amica, inoltre lo stato di frustrazione e di ansia per la vicina rottura del rapporto la spinge a scrivere *novelas negras*, contravvenendo alle regole del contratto stipulato con il suo editore. Il giornalista Ángel, al quale rivelerà dopo un tentativo di suicidio il suo segreto – cioè

59 Sulla traduzione del testo cantato e sulle diverse strategie di resa si veda Diadori, 2012a: 29–45 e 2012b: 197–220.

60 Per uno studio de *La flor de mi secreto* applicato alla didattica dello spagnolo L2 si veda Fernández Fernández, 2008: 1–12, in <http://www.marcoele.com/descargas/7/interculturalidad-manuel_fernandez.pdf> (ultimo accesso 10/02/13).

l'identità di Amanda Gris – diventerà la sua ancora di salvezza e segnerà per lei una nuova rinascita.

Nonostante *La flor de mi secreto* sia da considerarsi un'opera drammatica, essa – in linea con la filmografia almodovariana, difficilmente ascrivibile ad un unico genere – contiene una serie di situazioni e di personaggi umoristici.

Ha fatto scuola la scena in cui Leo, per sentirsi più vicina il marito – militare impegnato in missione – si ostina ad indossare un paio di stivali che questi le aveva regalato molto tempo prima, salvo poi non riuscire a toglierseli e cercare l'aiuto vano della domestica, di un drogato incontrato per strada, fino ad irrompere comicamente sul posto di lavoro dell'amica psicologa Betty che la libererà dallo "stretto fardello". Se in questa occasione la traduzione dello *humor* sia per il doppiaggio che per il sottotitolaggio non evidenzia significative perdite, vorremmo fare riferimento ad altri due episodi – anch'essi all'insegna dell'umorismo – che mostrano alcune piccole differenze nella versione italiana.

La sequenza A offre un godibile siparietto tra Leo, la sorella Rosa e l'anziana madre. Due sono le considerazioni da avanzare a questo proposito: la prima riguarda l'estrema velocità delle battute delle familiari della scrittrice, che spesso si interrompono senza rispettare i normali turni conversazionali, evidenziando situazioni al limite di plurivocalismo (Hurtado Albir, 2007: 80), con la conseguenza – a volte inevitabile – del taglio di alcune parole o brevi frasi, specialmente nei sottotitoli. Questa difficoltà, sebbene in misura minore, si rivela pure nel doppiaggio che deve comunque cercare di seguire il sincronismo dei rapidi movimenti labiali degli attori.

La seconda questione attiene al linguaggio colorito, con alcune inflessioni dialettali, dell'anziana ma arzilla madre che irrompe con la sua carica di *humor*, toccando i più svariati argomenti con una vena di sofisticata arguzia: dalla sua intenzione di lasciare Madrid per tornarsene al paese – così da sfuggire ai poco raccomandabili *skinheads* che la fissano per strada – alla sua mania di purgarsi per andare di corpo più volte al giorno, fino alla sua ostinata contrarietà ad operarsi agli occhi per recuperare buona parte della vista. La tabella illustra alcune di queste concitate battute contenute nel copione originale e nei sottotitoli italiani:

Tabella 3: *La flor de mi secreto* (1995).

SEQUENZA A	LA FLOR DE MI SECRETO (1995) (DVD, 2000, SPAGNOLO)	IL FIORE DEL MIO SEGRETO (DVD, 2000, SOTTOTITOLI IN ITALIANO)
0:23:07	(Madre) ¡Mi niña! Que ha llegado mi niña! (Leo) ¿Cómo está mamá?	(Madre) È arrivata la mia bambina! (Leo) Come stai mamma?
0:23:09	(Madre) Regularcilla. ¿Cómo quieres que esté? (Leo) ¿Y eso? (Rosa) Lleva unos días deprimida [...]	(Madre) Così così. (Leo) Cioè? (Rosa) È depressa [...]
0:23:46	(Madre) Oye, yo no sé lo que le hecho a los skinheads, que no sabes cómo me miran [...]	(Madre) Gli skinheads mi guardano in un modo [...]
0:24:39	(Madre) ¡Tu hermana tiene el afán de meterme en un quirófano! No quiero quirófano [...]	(Madre) Lei vuole man- darmi in un ospedale, ma io non ci vado [...]
0:24:46	(Madre) Leo, una operación es como un melón cerra[d]o	(Madre) Una operazione è come un cocomero
0:24:48	(Madre) hasta que no se abre no se sabe si está bueno o está pasa[d]o [...].	(Madre) finché non lo tagli non sai se è maturo o se è marcio [...].

Nelle battute della madre, che parla mentre Rosa ribatte confutando ogni sua teoria e Leo rimane sostanzialmente in posizione di ascolto, si nota la perfetta concatenazione tra l'atto illocutorio, o intenzione, e l'atto perlocutorio, che contribuisce a generare l'effetto umoristico. Se l'umorismo non verbale di questo battibecco a tre viene fortunatamente salvaguardato, sull'aspetto linguistico si possono fare alcune considerazioni o avanzare piccole critiche.

In primo luogo il taglio, nei sottotitoli interlinguistici, di alcune parti del parlato di Chus Lampreave, ad esempio quella relativa agli *skinheads* (0:23:46) che in italiano risulta assai meno divertente. Tale scelta, tuttavia, dipende dalla rapidità del parlato delle protagoniste ed è comprensibilmente dettata da questioni di spazio.

Si notano poi degli allontanamenti, seppur lievi, dalla fonte spagnola in differenti ambiti. Il primo riguarda il trattamento di cortesia che spinge Leo a rivolgersi all'anziana madre con *usted* (“¿Cómo está, mamá?”), che in italiano diviene semplicemente “tu” (“Come stai mamma?”). Se questa scelta è giustificabile dal momento che tale impiego risulterebbe in italiano forse un po' pesante e *demodè*, inspiegabile appare invece – in alcuni sottotitoli precedenti alla sequenza B della Tabella 4 – la non registrazione del passaggio strategico – effettuato da parte del figlio della colf di Leo – dal “lei” al “tu”, nella fase in cui il giovane ballerino si rivolge alla protagonista, offrendosi per una notte d'amore, così da ripagarla del furto del manoscritto di un suo libro.

Da una prospettiva lessicale si osservano altre perdite linguistiche, non gravi, ma ugualmente degne di nota: la prima riguarda l'ostinazione della madre a non farsi operare agli occhi: “¡Tu hermana tiene el afán de meterme en un quirófano! No quiero quirófano [...]”. Il sottotitolo (“Lei vuole mandarmi in un ospedale, ma io non ci vado [...]”), accorciato e meno umoristico, traduce la parola “quirófano”, cioè “sala operatoria”, con il più generico “ospedale”, rendendo le battute successive sull'operazione meno centrate e inquadrare nel contesto. “Ospedale” appare anche nel doppiaggio italiano, dove troviamo l'aggiunta di una forma verbale colloquiale, assente nella parte sottotitolata (“sbattermi in un ospedale”), ma che contribuisce a dare l'idea del linguaggio colorito dell'anziana.

Assai divertente risulta poi il proverbio che serve all'arguta vecchietta per dimostrare che non è proprio il caso di andare sotto i ferri: “una operación es como un melón cerra[d]o/ hasta que no se abre no se sabe si está bueno o está pasa[d]o”. La resa del sottotitolo italiano risente, da un lato, della fisiologica perdita della rima (“cerra[d]o– pasa[d]o”), dall'altro della connotazione dialettale del parlato della madre che pronuncia “cerra” al posto di “cerrado” e “pasao” invece di “pasado”, indizio diastratico, questo, che non appare nei sottotitoli a causa della scelta di un italiano standard. Non molto spiegabile è, inoltre, il passaggio dal “melón” al “cocomero” italiano e se nel sottotitolaggio non si riesce ad

inserire per ragioni di spazio l'aggettivo “cerrado”, nel doppiaggio troviamo con maggior completezza “cocomero intero”. Infine “pasado” – reso a ragione nel sottotitolo con “marcio” – viene tradotto nel doppiato con “fradicio”, francamente molto meno rispondente all'originale: un cocomero fradicio può anche indicare in italiano che il frutto è bagnato, non necessariamente passato nella maturazione.

La sequenza B, di cui riportiamo solo pochi scambi e nella stessa modalità di parlato originale e sottotitoli interlinguistici, vede Leo a tu per tu con Antonio, l'aitante ballerino – figlio della domestica – impersonato nella pellicola da Joaquín Cortés. La situazione, che contiene uno *humor* più suggerito di quello verace e popolaresco descritto nella scena A, ci presenta un giovane che si “offre” alla datrice di lavoro della madre, molto più vecchia di lui, per ripagarla delle ruberie che ha commesso in casa sua.

Due sono le questioni sulle quali ci pare interessante riflettere, entrambe di ordine traduttivo. La prima riguarda una sostanziale differenza tra l'originale spagnolo e la traduzione italiana, sia per il doppiaggio che per il sottotitolaggio. “¿Me voy o me quedo?” – letteralmente “vado o rimango?” – è la domanda che Antonio pone a Leo, facendole intuire che è pronto a passare la notte con lei. Ciò che balza agli occhi dell'osservatore attento è che la versione italiana accresce un po' inspiegabilmente l'elemento erotico, rendendo più esplicita la profferta di Cortés: “mi spoglio o vado?”.

La seconda questione attiene alla traduzione dell'espressione “perder los estribos” che a nostro avviso non è ben resa nei sottotitoli italiani. Qui la protagonista, lusingata dalla proposta del bel ballerino, più che “perdere la pazienza”, come si allude nella versione italiana, “perde le staffe”, cioè il controllo, a causa dell'allettante situazione che le si prospetta:

Tabella 4: *La flor de mi secreto* (1995).

SEQUENZA B	LA FLOR DE MI SECRETO (1995) (DVD, 2000, SPAGNOLO)	IL FIORE DEL MIO SEGRETO (DVD, 2000, SOTTOTITOLI IN ITALIANO)
1:34:45	<i>(Antonio)</i> ¿Bueno, me voy o me quedo? <i>(Leo)</i> Vete, antes que pierda	<i>(Antonio)</i> Mi spoglio o me ne vado? <i>(Leo)</i> Vai! Prima che perda

	los estribos	la pazienza
1:34:49	(Leo) y me olvide que soy una señora estupenda.	(Leo) e dimentichi che sono una signora stupenda.

5. *Todo sobre mi madre* (1999): Agrado e lo *humor* con valore terapeutico

Todo sobre mi madre è un film drammatico, con tratti di commedia, uscito nel 1999, anch'esso scritto e diretto da Almodóvar. Vincitore – fra innumerevoli premi – del 52° Festival di Cannes per la miglior regia e dell'Oscar come miglior film straniero, annovera tra gli interpreti Cecilia Roth (Manuela), Marisa Paredes (Huma) Penélope Cruz (Rosa), Antonia San Juan (Agrado).⁶¹

L'opera, assai celebre, si costruisce attorno all'evento drammatico della morte dell'adolescente Esteban, tuttavia contiene momenti di sorriso sui quali si concentrerà maggiormente la nostra analisi. Questa la storia: Manuela perde in un tragico incidente stradale il figlio – appena diciassettenne – al ritorno dalla rappresentazione teatrale di *Un tram chiamato desiderio*, interpretato dalla famosa attrice Huma Rojo. È così che la protagonista, accecata dal dolore, parte da Madrid alla volta di Barcellona per rintracciare il padre del figlio, un travestito che adesso si fa chiamare Lola e che lei non vede da molti anni.

Una delle sequenze più umoristiche e brillanti è quella che coinvolge il personaggio del travestito Agrado che, in un lungo e divertente monologo di fronte ad una platea che aveva pagato per vedere un altro spettacolo, riesce a ribaltare il concetto di diversità, rendendo umana la trasgressione e simpatica la provocazione. Nella sequenza, che riporta il testo originale ed i sottotitoli interlinguistici, troviamo un'autoironica

61 Per uno sfruttamento didattico della pellicola si vedano Aixalà, Álvarez, Anfrus, Comes & González, 2009: 80–90.

illustrazione del prezzo di ogni parte del suo corpo, che è tutto rifatto, eppure “autentico” nella sua immagine ideale.⁶²

Tabella 5: *Todo sobre mi madre* (1999).

SECUENZA A	TODO SOBRE MI MADRE (1999) (DVD, 2002, SPAGNOLO)	TUTTO SU MIA MADRE! (DVD, 2002, SOTTOTITOLI IN ITALIANO)
1:13:19	Por causas ajenas a su voluntad	Per cause di forza maggiore
1:13:23	todas las actrices que diariamente triunfan sobre este escenario	due delle attrici che trionfano su questo palcoscenico
1:13:25	hoy no pueden estar aquí. ¡Pobrecillas! [...]	oggi non possono essere qui. Poverine! [...]
1.13.30	A los que quieran se les devolverá el dinero de la entrada	A chi lo desidera verranno ridati i soldi del biglietto
1:13:33	pero a los que tengan nada mejor que hacer, y pa[ra] una vez que venís al teatro es una pena que os vayái[s].	però, per una volta che venite a teatro, è un peccato andarvene
1:13:35	si os quedáis yo prometo entreteneros contando la historia de mi vida	se restate, vi racconto la storia della mia vita
1:13:48	Si les aburro, ¡ah, cómo que ronca, así! [...]	¡Se vi annoio, fingete di russare, così! [...]
1:14:04	Me llaman la Agrado	Mi chiamano Agrado
1:14:02	porque toda mi vida he pretendido hacer la vida	perché cerco sempre di rendere la vita gradevole

62 “L’autenticità è per lei [Agrado] un valore morale che esprime non un’astratta identità psicofisica, ma il grado di avvicinamento di ognuno di noi alla propria immagine ideale” (Minesso & Rizzoni, 2010: 88).

	agradable a los demás [...]	agli altri [...]
1:14:13	[...] ¡Miren qué cuerpo! ¡Todo hecho a medida! [...]	[...] Guardate che corpo! Tutto fatto su misura! [...]
1:14:21	Nariz: 200.000	Naso: 200.000
1:14:23	Tirada[s] a la basura porque un año después me la pusieron así de otro palizón	Buttate, perché l'anno dopo mi hanno dato un'altra bastonata
1:14:26	Ya sé que me da mucha personalidad pero si iba a saberlo no me la toco [...]	So che così mi dà personalità ma se lo sapevo, non lo toccavo [...]
1:14:32	Continúo. Teta[s], dos	Continuo. Tette, due
1:14:34	porque no soy ningún monstruo [...]	perché non sono mica un mostro [...]
1:14:40	Silicona en... (Público) ¿Dónde?	Silicone nel... Dove?
1:14:42	Labio, frente, pómulo, cadera, culo.	Labbro, fronte, zigomi, fianchi, culo.

Prendendo in esame lo spassoso teatrino verbale di Agrado, possiamo osservare il passaggio repentino da un registro formale – contenuto nelle prime due battute, in cui si informano gli astanti del cambio di programma – all'impiego di un linguaggio verace e popolaresco, contenente qualche parola volgare, un fraseggio a volte sgrammaticato, e una pronuncia non del tutto standard, quest'ultima non resa in italiano. Per la verità la traduzione sottotitolata non mostra errori o modifiche sostanziali rispetto alla fonte, garantendo comunque i principi di coerenza e di coesione. Vero è che i sottotitoli mostrano dei tagli dovuti a ragioni di spazio e che la scelta è comprensibile perché l'attrice parla molto velocemente (si vedano le sequenze 1.13.33, 1:13:35 e 1:14:02). Si sarebbe forse potuto intervenire su due piccole questioni: la prima riguarda l'impiego rispettoso, e ancora più divertente, del “voi” che si perde in italiano (“¡Miren que cuerpo!” diventa “Guardate che corpo!”, invece di “Guardino”), la seconda si riferisce ad una frase ipotetica scorretta, che

in italiano viene in parte emendata, pur rimanendo colloquiale (“Ya sé que me da mucha personalidad pero si iba a saberlo no me la toco” diventa “So che così mi dà personalità ma se lo sapevo, non lo toccavo”).

Va riconosciuto, tuttavia, che la forza umoristica di questa sequenza risiede nella straordinaria gestualità dell’attrice, a partire dal cenno eloquente con cui si apre leggermente la camicetta (1:13:35) per dire che è pronta a raccontare la storia della sua vita, facendo così alzare – scandalizzati – alcuni tra gli astanti. Per continuare con il gesto delle dita che, come in un *tuca tuca*, sfiorano sapientemente le parti del corpo che di volta in volta menziona e che sono state ritoccate con un certo dispendio di *pesetas* a seconda del tipo di intervento chirurgico realizzato. Insieme alla gestualità si gioca sulla riproduzione di versi o suoni onomatopeici: come quando Agrado simula lo spettatore annoiato che russa, coinvolgendo il pubblico tra le risate generali.

In questo caso Almodóvar dimostra quanto lo *humor* possa assumere un valore terapeutico, sia un’utile valvola di sfogo che ci permette di liberare le tensioni e di dissipare le preoccupazioni. Certo la voce di Veronica Pivetti, seppur apprezzabile nell’interpretazione, non è uguagliabile a quella di Antonia San Juan, ciò nonostante siamo inclini a pensare che in questa sequenza non si registrino perdite linguistiche importanti: parlano il volto, il corpo e la mimica dell’eroina, che bucano lo schermo, diventando universali.

6. Conclusioni

Se l’umorismo è una sorta di codice criptico (Diadori, 2012c: 238), che si basa sul sovvertimento di convenzioni e tabù e sul capovolgimento di norme sociali e sociolinguistiche, Almodóvar può sicuramente considerarsi uno dei maestri del genere.

Dalla disamina di alcune sequenze di tre suoi film anni ‘90 si arriva alla conclusione che si possono individuare almeno tre diversi tipi di *humor*: l’*humor negro* di ¡*Átame!*!, un umorismo che sta tra il *ridicule* e il *wit* ne *La flor de mi secreto*, infine uno *humor* autoironico, terapeutico e liberatorio, in *Todo sobre mi madre*. Osservando queste categorie di *humor* la sensazione è che si proceda secondo il principio delle scatole

cinesi, scatole di grandezza crescente, che possono essere inserite l'una nell'altra in sequenza. Sullo sfondo il contrasto – tutto almodovariano – tra drammatico e comico: è così che al posto di linee di confine il cineasta crea delle zone di frontiera generate da reciproci sconfinamenti.

Tradurre lo *humor* implica il difficile compito di mettere in comunicazione due lingue e culture con due differenti universi di comicità. Dagli esempi illustrati si è visto come si siano registrate piccole perdite linguistiche: alcune di queste si sarebbero forse potute compensare con un lavoro traduttivo più attento, ma comunque non sono da considerarsi così significative da precludere allo spettatore italiano la piena comprensione degli elementi umoristici. Va infatti aggiunto che nella filmografia dell'artista manchego l'immagine costituisce un aiuto ed una risorsa insostituibile per dare all'osservatore la possibilità di vivere emozioni forti che nascono da una identificazione reale con i personaggi che, spogliati del loro divismo, riacquistano la primitiva essenza di esseri umani.

La fotografia, arma della *movida* madrileña, le inquadrature anti-convenzionali degli attori, il mondo kitsch, i colori e la musica ci fanno senz'altro dimenticare qualche mancanza o traduzione imperfetta: lo humor ci sembra in fin dei conti salvaguardato. Il “cuidado tratamiento de los rostros de los personajes, donde abundan primeros planos” (Zurián, 2005: 27), unito alla gestualità degli attori e delle *chicas* Almodóvar diventano allora universali: proprio in questo sta la grandezza del regista, nel riuscire a trasmettere integralmente il suo messaggio e a valicare i confini della lingua spagnola, riuscendo – per molti dei suoi lavori – a mettere miracolosamente d'accordo il grande pubblico, non solo nostrano, con la critica di qualità.

Bibliografia

- Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcellona: Ariel.
- Aixalà, E., Álvarez, G., Anfruns, M., Comes, C. & González, C. (2009). *Clase de cine. Actividades para la visualización de películas en español*. Barcellona: Difusión.

- Almodóvar, P. (2000). *Il fiore del mio segreto*, DVD, spagnolo Dolby Digital 2.0 e italiano Dolby Digital 2.0, sottotitoli in italiano.
- (2002). *Tutto su mia madre*, DVD, spagnolo Dolby Digital 2.0 e italiano Dolby Digital 5.1, sottotitoli in italiano.
- (2004). *Legami!*, DVD, spagnolo Dolby Digital 2.0 e italiano Dolby Digital 2.0, sottotitoli in italiano.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of Humour*. Berlino: Mouton de Gruyter.
- Bizzarri, G. (2012). Immagini di sprovincializzazione: la Madrid cinematografica del primo Almodóvar. *Orillas*, 1, 1–32.
- Blog di Pedro Almodóvar. In <<http://www.pedroalmodovar.es/>> (ultimo accesso 06/02/13).
- Buffagni, C. & Garzelli, B. (Eds.) (2012). *Film Translation from East to West. Dubbing, subtitling and didactic practice*. Berna: Peter Lang.
- De Rosa, G.L. (2012). Sottotitolare *humor à portuguesa*. In C. Buffagni & B. Garzelli (Eds.), *Film Translation from East to West. Dubbing, subtitling and didactic practice* (pp. 259–277). Berna: Peter Lang.
- Diadori, P. (2012a). Cinema and song translation. In C. Buffagni & B. Garzelli (Eds.), *Film Translation from East to West. Dubbing, subtitling and didactic practice* (pp. 29–45). Berna: Peter Lang.
- (2012b). *Teoria e tecnica della traduzione. Strategie, testi e contesti*. Firenze: Le Monnier.
- (2012c). *Verso la consapevolezza traduttiva*. Perugia: Guerra.
- Diccionario Real Academia Española*, vigésima segunda ed. = [DRAE]. In <<http://www.rae.es/rae.html>> (ultimo accesso 08/02/13).
- Duro, M. (a cura di) (2001). *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra.
- Fernández Fernández, M.A. (2008). Interculturalidad con *La flor de mi secreto*. *Revista de Didáctica MarcoELE*, 7, 1–12. In <http://www.marcoele.com/descargas/7/interculturalidad-manuel_fernandez.pdf> (ultimo accesso 10/02/13).
- Forgione, A.P. (2003). *Spiando Pedro Almodóvar, il regista della distorsione*. Napoli: Giannini.
- Gottlieb, H. (2001). Text, translation and subtitling – in theory, and in Denmark. In H. Holmboe & I. Signe (Eds.), *Translators and Translations* (pp. 1–40). Aarhus University Press & The Danish Institute of Athen. In <http://www.tolk.su.se/polopoly_fs/1.58139.1321532012!/gottlieb_2001c.pdf> (ultimo accesso 08/02/13).

- Hurtado Albir, A. (2007). *Traducción y traductología. Introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.
- Intervista a Carlos Toro Montoro e Manuel de la Calva*. In <<http://www.youtube.com/watch?v=jrxU6sFst5c>> (ultimo accesso 03/02/13).
- Jordan, B. & Morgan-Tamosunas, R. (1998). *Contemporary Spanish Cinema*. Manchester: University Press Manchester.
- Miguel Bernal interviews Patrick Zabalbeascoa on the translation of humour*. In <http://www.jostrans.org/issue14/int_zabalbeascoa.php> (ultimo accesso 24/01/13).
- Minesso, B. & Rizzoni, G. (2010). *Il cinema di Pedro Almodóvar*. Venezia: Marsilio.
- Pedro Almodóvar: A Bibliography of Materials in the UC Berkeley Library*. In <<http://www.lib.berkeley.edu/MRC/almodovar.html>> (ultimo accesso 24/01/13).
- Piganiol, M. (2009). Transgenderism and transsexuality in Almodovar's movies. *Amsterdam Social Science*, 1, 2, 79–95.
- Vernon, K.M. & Morris, B. (Eds.) (1995). *Post-Franco, postmodern. The films of Pedro Almodóvar*. Londra: Greenwood Press.
- Valle Inclán, R. de (1987). *Luces de Bohemia*, ed. A. Zamora Vicente. Madrid: Espasa Calpe.
- Vidal, N. (1988). *El cine de Pedro Almodóvar*. Madrid: ICAA–Ministerio de Cultura.
- Wendt, C.S. & Berg, G. (2009). Nonverbal Humor as a New Dimension of HRI, 183–188. In <http://www.unibw.de/lrt11/institut/mitarbeiter/wendt/article_humor> (ultimo accesso 08/02/13).
- Zabalbeascoa, P. (2001). La traducción del humor en textos audiovisuales. In M. Duro (a cura di), *La traducción para el doblaje y la subtitulación* (pp. 251–263). Madrid: Cátedra.
- Zurián, F.A. & Vázquez Varela, C. (Eds.) (2005). *Almodóvar: el cine como pasión*, Actas del Congreso Internacional “Pedro Almodóvar”, Cuenca, 26–29 de noviembre de 2003. Cuenca: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Zurián, F.A. (2005). Mirada y pasión. Reflexiones en torno a la obra almodovariana. In F.A. Zurián & C. Vázquez Varela (Eds.), *Almodóvar: el cine como pasión* (pp. 21–42), Actas del Congreso Internacional “Pedro Almodóvar”, Cuenca, 26–29 de noviembre de 2003. Cuenca: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Humour partenopeo e varietà linguistiche nel doppiaggio spagnolo di *Benvenuti al Sud*

1. Introduzione

Benvenuti al Sud è il remake del francese *Bienvenue chez le Ch'tis*, film uscito in Francia nel 2008 e, successivamente, doppiato e distribuito nel nostro paese con il titolo *Giù al Nord*.⁶³ La trama ricalca fedelmente quella dell'originale, adattando le dinamiche che differenziano a livello linguistico e socio-culturale il sud e il nord della Francia ai pregiudizi e agli stereotipi che caratterizzano il rapporto tra il settentrione e il meridione d'Italia.

Il protagonista, Alberto Colombo (Claudio Bisio), lavora come responsabile delle Poste in un paesino della bassa Brianza, in Lombardia e, disposto a tutto pur di ottenere un posto a Milano e non deludere le speranze della moglie Silvia (Angela Finocchiaro), si finge disabile. Durante la visita di controllo, però, il suo espediente viene scoperto e per punizione gli viene imposto il trasferimento a Castellabate, un piccolo paese campano del Cilento. Prima di partire verso la nuova destinazione, viene messo in guardia sulle preoccupanti condizioni di vita nel meridione da parte dei soci dell'Accademia del Gorgonzola: camorra, rifiuti per strada, caldo afoso e "terrori" incomprensibili.

63 Il film è uscito nelle sale cinematografiche italiane il primo ottobre del 2010; l'adattamento è stato affidato allo sceneggiatore Massimo Gaudioso e la regia a Luca Miniero. Ha ricevuto importanti riconoscimenti, è stato distribuito in quattro Paesi europei (Francia, Germania, Portogallo e Spagna) e presentato al Los Angeles Italian Film Festival. A seguito di tale successo sia in Italia che all'estero, la Medusa ha successivamente prodotto un sequel dal titolo *Benvenuti al Nord*, scritto da Fabio Bonifacci, diretto dallo stesso Luca Miniero e uscito nelle sale cinematografiche italiane il 18 gennaio del 2012.

Il primo impatto con gli abitanti di Castellabate è disastroso, ma grazie a Mattia (Alessandro Siani) e agli altri colleghi, Alberto scopre una realtà completamente diversa e, soprattutto, molto piacevole. Per non compromettere il rapporto con la moglie, Alberto continua a mentirle, descrivendo una situazione di pericolo e di “sopravvivenza” e confermando, in tal modo, quei pregiudizi e luoghi comuni in cui la donna credeva fermamente. Come conseguenza di tutto ciò, Silvia decide di raggiungere il marito per dargli sostegno e questi, con grande imbarazzo, è costretto a confessare l’inganno ai colleghi, i quali, nonostante la delusione, decidono di aiutarlo. All’arrivo di Silvia a Castellabate, con la complicità degli abitanti, viene allestita una vera e propria messa in scena, presso una frazione vicina: la donna si ritrova catapultata in un paese pericoloso, fatiscente e caotico e si convince, in questo modo, che tutti i suoi pregiudizi sul meridione erano fondati. Il giorno dopo, quando scopre di essere stata presa in giro, decide di andarsene ma, arrivata in stazione cambia idea, perdona Alberto e si trasferisce anche lei al sud insieme al marito e al figlio. I due anni di “punizione” a Castellabate passano velocemente per la famiglia Colombo e, quando finalmente Alberto riceve la lettera di trasferimento a Milano, si commuove, confermando quanto Mattia gli aveva detto: “quando un forestiero viene al Sud piange due volte, quando arriva e quando parte”.

L’umorismo del film nasce dal contrasto tra le suggestioni negative proposte al protagonista e le aspettative ingenerate nello spettatore. Fin dall’inizio, infatti, Alberto è lo strumento di cui il regista si serve per ridicolizzare il punto di vista dell’Accademia del Gorgonzola che rappresenta, evidentemente, il luogo in cui il pregiudizio è elevato a sistema, dove la cultura gastronomica del formaggio “padano” rappresenta, simbolicamente e metaforicamente, l’appartenenza, quasi settaria e massonica, allo *status* di settentrionale (figura 1).



Figura 1: Scena del film.

Un insigne accademico del gorgonzola così si esprime:

Sono tutti terroni, uomini, donne, bambini, [...] anche gli animali, i gatti son terroni, i cani son terroni, [...] e parlano solamente il terùn, e tu non capisci niente [...] ospitalità, sono tutti camorristi. [...] Chi vive bene sono quelli che vivono con la camorra, loro stan bene, altrimenti tutti gli altri son poveracci. Come dicono vedi Napoli e poi muori: muori ammazzato o perché ti prendi il colera con le cozze che ti fan mangiare o magari una bella epidemia di tifo con tutta l'immondizia che c'è in giro.

Questo punto di vista stereotipato, noto e per nulla condiviso dalla maggior parte degli spettatori, è condotto fino al parossismo e diventa folle e surreale nella scena in cui Alberto, prima di partire per Castellabate, indossa il giubbotto antiproiettili, si munisce di trappola per topi e di una crema protezione solare 50 e, infine, toglie l'orologio e la fede temendo un possibile furto. Si tratta, evidentemente, del tentativo di utilizzare stereotipi noti per ingenerare aspettative simili nei destinatari del film e cioè quelle di assistere a delle situazioni ridicole, comiche, umoristiche che porteranno il protagonista ad un ripensamento. Indicative, in tal senso, le parole dell'attore Claudio Bisio, protagonista del film: "Non nascondiamolo, in Italia i conflitti culturali esistono, la questione meridionale è ancora aperta. In questo senso, il mio è un personaggio esemplare: un vero ignorante, ignora l'esistenza di altre realtà. Nel corso del film, però, lo è sempre meno: conoscere le diversità è l'unico modo per apprezzarle" (*La Repubblica*, 27 settembre 2010).

Questa cornice culturale, insieme al tacito accordo tra sceneggiatore e spettatore, è all'origine dell'umorismo del film in cui gli aspetti lingui-

stici sono finalizzati a mantenere sempre alto il livello della comicità. Lo scontro tra culture si attenua sempre più per mostrare un altro tipo di conflitto: quello tra uno stereotipo aggressivo e qualunquista e una sorta di surreale smentita in cui la camorra non esiste, il dialetto è semplice da imparare, al sud può anche piovere e gli orari del pubblico impiego seguono quelli del... pubblico utente.

All'interno di questo scenario, quindi, lo spettatore ride del fanatismo e della dimensione paradossale dei pregiudizi, ma sorride anche dell'*isola che non c'è* in cui Castellabate è trasformata per contraddire gli stereotipi milanesi. Tutto ciò, lentamente, genera sia una parziale rivincita meridionale, sia una redenzione da parte degli accademici del gorgonzola – quando accettano di assaggiare la mozzarella di bufala campana – e, soprattutto, l'oblio delle tensioni realmente esistenti, e tristemente note agli spettatori, tra nord e sud d'Italia.

Il remake dell'originale francese è stato reso possibile in Italia soprattutto dalla presenza di un contesto culturale in cui, pur invertendo nord e sud, la trasposizione è risultata semplice. Lo stesso regista Miniero, in un'intervista pubblicata sul quotidiano *La Repubblica* del 27 settembre 2010, sottolinea l'importanza della cornice culturale della versione italiana, soffermandosi sulle differenze tra l'originale francese e il suo remake in versione partenopea: “Lì era quasi tutto giocato sulla differenza linguistica tra i personaggi: noi invece abbiamo sottolineato maggiormente l'incomprensione culturale. Del resto, il primo vero *Giù al Nord* non è stato il nostro *Totò Peppino e la Malafemmena?*”.

2. Obiettivi del lavoro

Condividendo le posizioni di R. M. Bollettieri Bosinelli (1996: 17), riteniamo che uno studio basato sull'analisi del doppiaggio di un film non possa e non debba esaurirsi in un mero gioco linguistico del confronto tra le due versioni, alla ricerca del maggior numero di “errori” di traduzione. Ciò che invece può essere utile e interessante è scoprire cosa implichi “il trasferimento di un testo multimediale, e quali strategie di trasferimento possano funzionare per un determinato pubblico”.

Nel presente lavoro si cercherà di capire come il doppiaggio di *Benvenuti al Sud* sia riuscito a ovviare alle problematiche relative alla traduzione del dialetto e a riproporre quegli aspetti storici e culturali che sono specifici della cornice del film italiano. La nostra analisi è stata condotta, per comodità espositiva, raggruppando le scene in cui si fa uso delle varietà linguistiche con finalità comica per evidenziare le strategie traduttive volte alla resa, nella lingua meta, di quest'ultima.

Non potendo disporre della sceneggiatura originale né della lista dei dialoghi doppiati in spagnolo,⁶⁴ preliminarmente al lavoro di analisi descrittiva, se ne è resa necessaria la trascrizione. La scelta del *corpus* è stata determinata dall'interesse per quelle battute dove l'elemento umoristico scaturisce dai giochi verbali, dall'impiego di tratti e varietà linguistiche marcate (tanto dal punto di vista diatopico, quanto da quello diafasico), dall'ilarità suscitata dal linguaggio non verbale e, infine, dagli stereotipi propri del contesto socio-culturale di riferimento.

In *Benvenuti al Sud*, l'uso del dialetto napoletano è limitato ad alcune battute, mentre nella maggior parte dei dialoghi il parlato filmico presenta, da un punto di vista lessicale e fonetico, tratti associabili sia all'italiano regionale popolare – cioè, ad una varietà di lingua che caratterizza il livello socioculturale medio-basso del parlante ed è spesso associata a fenomeni di stigmatizzazione e a stereotipi negativi (Berruto, 2012: 27–28) – sia a un parlato colloquiale, ricco di espressioni idiomatiche. Del resto, è risaputo che “quello che di solito vien chiamato uso del dialetto nel cinema spesso è invece, piuttosto, uso di un italiano regionale, talora popolare [...] preso per dialetto. Ciò premesso, proprio la scalata nell'impiego dell'italiano regionale (ma talvolta con punte dialettali vere e proprie) è forse l'aspetto più interessante della storia linguistica del cinema italiano. Ma certo uno dei compiti più immediati che devono darsi agli studiosi della materia è quello di distinguere accuratamente fra i vari livelli di 'dialettalità' sopra indicati” (Mengaldo 1994: 69–72).

Il dialetto geografico, infatti, non è quasi mai usato in modo preminente nei film, salvo rare eccezioni, nonostante alcune sue forme siano comprensibili, almeno per quanto riguarda alcuni tratti stereotipati, a

64 In Spagna, distribuito con il titolo *Bienvenidos al Sur* da A Contracorriente Films sia al cinema, in versione doppiata, che in DVD (con audio in italiano, spagnolo e catalano e sottotitoli in spagnolo e catalano), il film ha riscosso un grande successo.

tutta l'area linguistica di appartenenza, poiché – come sottolinea Coseriu (1981: 310–311) – il sapere idiomatico di moltissime espressioni in napoletano è patrimonio comune di molti italiani che pure parlano altri dialetti. È questo, ad esempio, il caso dell'espressione napoletana *jamme jà* [andiamo, dai!], di cui si fa ampio uso in *Benvenuti al Sud* fino ad essere persino utilizzata da uno straniero – il cliente francese, non a caso interpretato dal regista di *Bienvenue chez le Ch'tis* Dany Boon – quasi a significare un tratto caratterizzante di inclusione in una comunità specifica. In altri termini, potremmo dire che la suddetta espressione ricopre una finalità ideologica che, nel film, è nota persino al di là dei confini nazionali. Tali espressioni rispecchiano, in molti casi, un intento umoristico piuttosto che riflettere la realtà descritta nel film.

Seguendo lo schema proposto da Romero Ramos (2010) sulla traduzione dei dialetti⁶⁵ geografici e sociali, ci occuperemo delle tre differenti tipologie di problematiche che da questi si originano: il problema linguistico, derivante dal fatto che i dialetti geografici e sociali utilizzano termini ed espressioni che il traduttore non può trovare nei dizionari; il problema extralinguistico, dovuto alle implicazioni della cultura di riferimento per cui il traduttore dovrà capire le implicazioni delle espressioni dialettali nell'originale per poterle restituire nella cultura d'arrivo; il problema pragmatico, infine, riferibile all'intenzionalità d'uso dei dialetti, come la caratterizzazione dei personaggi, la creazione di effetti umoristici, la rivendicazione identitaria di una specifica comunità linguistica (Romero Ramos, 2010: 206). Inoltre, lo studio delle dinamiche riguardanti la traduzione dell'umorismo e delle varietà linguistiche è necessariamente collegato al contesto storico e socioculturale da cui queste scaturiscono, per cui il traduttore, per la resa delle battute umoristiche, dovrà inevitabilmente tener conto dell'effetto che queste sortiranno nel pubblico Meta (De Rosa, 2012: 105–106).

Di solito, l'asse di variazione che presenta un maggiore numero di nodi linguistico-traduttivi è quello diatopico, a causa delle difficoltà di comprensione del dialetto da parte del traduttore, ma anche per l'umorismo che molto spesso è veicolato proprio dall'uso del dialetto napoletano. A livello fonetico e morfosintattico è abbastanza diffusa

65 Il termine dialetto, all'interno del presente articolo, è usato con il significato di varietà linguistica definita nella dimensione diatopica (geografica), secondo la definizione di Berruto (2012).

l'abitudine di *normalizzare* la lingua del testo tradotto e, dinanzi ad espressioni dialettali o fortemente connotate per la pronuncia, si tende ad usare un lessico standard. A livello lessico-semanticò, invece, risulta più semplice emulare il registro orale, sebbene si tratti pur sempre di una oralità "prefabbricata", poiché il discorso dei testi audiovisivi è a metà strada tra oralità e scrittura (Chaume Varela, 2004: 170).

In spagnolo, le differenze rispetto alla lingua standard sono definite come dialettalismi dal punto di vista lessicale e fonetico; diversamente dal caso italiano, però, non è possibile parlare di una differenza linguistica tale da impedire la reciproca comprensione da parte di abitanti di zone geografiche diverse (Romero Ramos, 2005). Infatti, per quanto concerne le varietà geografiche, l'unica che in Spagna presenta una maggiore differenza rispetto allo spagnolo standard è quella andalusa, ma nel nostro caso – come vedremo – sebbene il doppiaggio non ricorra né a un dialetto né a una varietà specifica della lingua spagnola, è comunque in grado di restituire quelli che sono i tratti che caratterizzano socialmente (ma non geograficamente) la parlata dei personaggi.

Ci occuperemo, nello specifico, delle varietà diatopica, (dialetto geografico), diafasica (forme allocutive e espressioni idiomatiche) e dell'umorismo generato dagli stereotipi e dal linguaggio non verbale. Per facilitare la comprensione degli esempi si è deciso di riportare tra parentesi quadre la trascrizione delle espressioni fortemente connotate dal punto di vista geografico e sociale presenti in entrambe le versioni analizzate.

3. Umoreismo linguistico e stereotipi: varietà diatopica

In *Benvenuti al Sud* è possibile riconoscere alcune caratteristiche proprie del dialetto napoletano riguardanti gli aspetti fonetici, morfosintattici e lessicali. Uno dei tratti salienti che si riscontra nell'analisi di alcune battute è riconducibile alla pronuncia: ad esempio, le vocali atone poste in fine di parola subiscono un processo di neutralizzazione [ə].⁶⁶

66 Per uno studio approfondito degli aspetti linguistici del napoletano si veda il libro di Michela Russo (2007).

In una delle scene iniziali Alberto, in viaggio per Castellabate, comunica a Mattia che arriverà in serata. Questi gli suggerisce un percorso alternativo affinché possa arrivare prima evitando, così, la Salerno-Reggio Calabria:

Tabella 1: Scena 1 (17:31–17:41).

PERSONAGGI	VERSIONE ORIGINALE	VERSIONE DOPPIATA
Alberto	Ecco, io conto di arrivare lì per ora di cena diciamo.	Cuento con llegar a la hora de cenar, más o menos.
Mattia	E comme <i>venit[ə]</i> <i>appèr[ə]</i> ? M'arraccumann', quann' <i>stat[ə]</i> a Eboli pigliate <i>subit[ə]</i> 'a litoranea si no <i>furnit[ə]</i> 'ncoppa a Salerno-Reggio Calabria e nun ce n' <i>ascimm[ə]</i> cchiù [E come viene a piedi? Faccia attenzione, quando si trova a Eboli prenda subito la litoranea altrimenti finisce sulla Salerno-Reggio Calabria e non ne viene più fuori].	¿Cómo venís, andando? Oye, cuando lleguéis a Éboli <i>atrocha'</i> por la litoral si no os meteréis en la <i>reconsagrá</i> Salerno-Reggio Calabria y <i>pringará</i> en media vida.

In questa battuta è presente, inoltre, l'assimilazione progressiva del nesso consonantico *nd* nelle espressioni *arraccumann'* e *quann'* e la prostesi della *a* al verbo *raccumann'* con il conseguente raddoppiamento della consonante iniziale, come nel caso di *arraccumann'* [faccia attenzione].

Nel doppiaggio, le espressioni dialettali sono rese attraverso un lessico molto colloquiale e popolare, rivelando, in tal modo, il livello socio-culturale del personaggio che sta parlando. Ad esempio, si usano i seguenti verbi colloquiali: *pringar* nel senso di “fastidiarse” e “trabajar en exceso” che in questo contesto equivale a “vedersi obbligato a perdere molto tempo”; *atrochar*, un regionalismo de *La Manchuela* (territorio di Albacete, Cuenca), poco conosciuto dal resto degli spagnoli il cui significato è quello di *acortar*, *atajar* [accorciare, ridurre]. Inoltre, il traduttore utilizza la strategia di compensazione sostituendo la forma dialettale *'ncoppa* [su] con l'espressione colloquiale *reconsagrá*, con il *re-* che dà enfasi e con la terminazione apocopata *-sagrá* al posto di *sagrada*,

espressione che in questo contesto assume il significato di *maldita* [maledetta], riferendosi chiaramente all'autostrada Salerno-Reggio Calabria.

L'umorismo di questa scena risiede nella sovversione degli schemi linguistici dell'italiano standard attraverso il dialetto napoletano e nell'uso di costruzioni morfo-sintattiche colloquiali e dalla particolare pronuncia, generando non-comprensioni, mal-comprensioni e giochi linguistici dall'inevitabile effetto comico, come si evince dal (non)dialogo tra i due personaggi:

Tabella 2: Scena 2 (17:38–17:56).

PERSONAGGI	VERSIONE ORIGINALE	VERSIONE DOPPIATA
Mattia	[...] si no <i>furnit[ə]</i> 'ncoppa [sulla] a Salerno-Reggio Calabria [...].	[...] si no os meteréis en la reconsagrà Salerno-Reggio Calabria [...].
Alberto	La coppa della Calabria? guardi ci dev'essere un'interferenza, comunque non si preoccupi, ho il navigatore. Ci vediamo stasera, d'accordo?	¿La recopa de Calabria? Oiga, debe haber una interferencia, pero no se preocupe que tengo un navegador. Nos vemos esta noche, ¿de acuerdo?
Mattia	Allora v'aspett[ə]. [la aspetto]	Os esperaré.
Alberto	Come, scusi?	¿Cómo dice?
Mattia	Dicevo, allora v'aspett[ə].	Dije que os esperaré.
Alberto	La sciarpetta?	¿Qué se operará?

Il gioco di parole basato sull'incomprensione linguistica *v'aspett[ə]* /*sciarpetta* è ben restituito nella versione doppiata *os esperaré/se operará*, nella quale la sua riproposizione genera la stessa incomprensione dell'originale, dovuta alla particolare pronuncia da parte di Mattia.

Un analogo gioco di fraintendimenti si determina all'arrivo di Alberto a Castellabate quando, a causa della pioggia scrosciante, non vede Mattia arrivare e lo investe con l'auto. In questa scena è presente, inoltre, un altro tratto tipico del dialetto napoletano, l'apocope verbale e nominale:

Tabella 3: Scena 3 (21:56–22:20).

PERSONAGGI	VERSIONE ORIGINALE	VERSIONE DOPPIATA
Mattia	Ma vir[ə] ⁶⁷ nu poc' chell[ə] ca m'eva <i>capità</i> (apocope verbale). <i>Direttò</i> (apocope nominale).	Ay mi madre, pero qué he hecho yo para que me pase esto. Directó.
Alberto	Volpe!	¡Volpe!
Mattia	Volpe Mattia <i>song' i'</i> [sono io] (apocope nominale). <i>Puozza passà</i> (apocope verbale) <i>nient[e]</i> [che ti prenda un colpo].	Sí, Mattia Volpe soy yo. <i>Ojalá no sea nada.</i>
Alberto	Stia fermo. Chiamo un'ambulanza.	No se mueva. Llamaré una ambulancia.
Mattia	No, quale ambulanza, quale ambulanza. Fate chell[ə] che <i>dico i'</i> (apocope nominale) [faccia come le dico]. Ma cu stu pat[ə] abbat[ə] 'e ll'acqua [acquazzone] nu puteva <i>girà</i> (apocope verbale) 'o sterz[ə] [non poteva girare lo sterzo]?	No, la ambulancia no, nada ambulancia. Haced lo que os diga. Con la chaparrada que está cayendo ¿no podiais dar media vuelta?
Alberto	Si è slogato anche la <i>mascella</i> ?	¿Se ha dislocado el <i>maxilar</i> ?
Mattia	'A <i>scella</i> [l'ascella]?	¿La <i>axila</i> ?

Nella versione doppiata il traduttore si avvale della standardizzazione linguistica del dialetto e, in questo caso, non restituisce l'umorismo della scena che risiede principalmente nell'invettiva usata da Mattia *puozza passà nient'* [che ti prenda un colpo]⁶⁸ poiché l'espressione *ojalá no sea*

67 Poiché per la scrittura del dialetto napoletano esistono diverse varianti grafiche, si è deciso, nella trascrizione delle battute, di rispettare la pronuncia attuale; a tal proposito, abbiamo sostituito la consonante dentale sonora /d/, tipica della letteratura dialettale ottocentesca, con la vibrante [r], variante allofonica del dialetto napoletano parlato contemporaneo.

68 La traduzione letterale dell'invettiva in dialetto napoletano è possa non succederti nulla, esprimendo attraverso l'antifrasi esattamente l'opposto di ciò che si afferma.

nada [speriamo non sia nulla] altera il significato dell'originale, trasformando il senso umoristico dell'invettiva di malaugurio, rivolta al conducente dell'auto, in un'espressione di augurio per la propria salute. Per quanto riguarda il gioco di parole basato sull'assonanza tra i due termini "mascella" e "ascella", si riproduce lo stesso dell'originale "maxilar"/"axila" poiché l'umorismo della battuta deriva dalla coerenza tra ciò che si dice e ciò che si vede sullo schermo.

Sempre per quanto riguarda la fonetica, in alcune battute si riscontra un altro fenomeno linguistico, l'aferesi degli aggettivi e dei pronomi dimostrativi. Ad esempio, nella scena in cui Mattia dice alla madre che Alberto vuole un tè e non il caffè per colazione, lei così risponde stupita:

Tabella 4: Scena 4 (28:36–28:43).

PERSONAGGI	VERSIONE ORIGINALE	VERSIONE DOPPIATA
Mattia	Mammà, vuole un tè.	Mamá, quiere un té.
Signora Volpe	E c'adda fà co <i>stu</i> tè? Ma ca ten[ə] mal[ə] 'e <i>panz</i> [ə]? [cosa deve fare con questo tè? Ha mal di pancia?]	Y ¿ <i>pa'</i> [para] qué va a tomar té? ¿Qué tiene dolor de <i>tripa</i> ?

In questo caso il traduttore adopera una soluzione equivalente del lessico colloquiale della versione originale sia attraverso l'uso della forma apocopata *pa'* per *para*, sia traducendo *panza* con *tripa* e, infine, usando la forma *ir a tomar* al posto di *toma*.

A livello morfosintattico, nel film sono presenti varie costruzioni considerate scorrette nell'italiano standard ma il cui uso è abbastanza conosciuto ed esteso a livello colloquiale. Alcuni esempi di tratti dialettali sono: l'uso di *tenere* al posto di *avere*, l'uso dell'aggettivo possessivo posposto al nome, l'uso del congiuntivo al posto del condizionale, l'uso colloquiale del pronome clitico *ci*, ecc.:

Tabella 5: Scena 5 (34:28–35:05).

PERSONAGGI	VERSIONE ORIGINALE	VERSIONE DOPPIATA
Alberto	Buongiorno, signor?	Buenos días, ¿Señor?
Scapece	Scapece.	Scapece.

Alberto	Scapece, cosa possiamo fare per lei?	¿Qué podemos hacer para usted?
Scapece	Ah, verit[ə], <i>vulesse</i> chiedere nu postamat [ah, veda, vorrei chiedere un postamat].	Quiero pedir una 'jeta (afèresi) 'e creito. [Quiero pedir una tarjeta de crédito].
Alberto	[Espressione interrogativa del volto]	¿Eh?
Scapece	M[ə] <i>servess[ə]</i> nu postamat [Avrei bisogno di un postamat].	'Cesito (afèresi) una 'jeta de creito. [Necesito una tarjeta de crédito].
Maria	Io vorrei chiedere un postamat.	Quiero una tarjeta de crédito.
Scapece	Pecché <i>n'amico ro mio</i> è benut[ə] ca'... [Perché un mio amico è venuto qui...]	Sí porque un amigo el peblo 'stuvo aquí... [sí, porque un amigo del pueblo estuvo aquí...]
Alberto	Un amico?	¿Un amigo?
Scapece	<i>n'amico ro mio</i> è benut[ə] ca' e vuje <i>ciata rat[ə]</i> o postamat [un mio amico è venuto qui e gli avete dato un postamat].	Un amigo el peblo estuvo aquí y le disteis una 'jeta de creito [un amigo del pueblo estuvo aquí y le disteis una tarjeta de crédito].
Maria	Un amico del suo ha detto che si è fatto fare il postamat.	Un amigo suyo del pueblo se hizo aquí la tarjeta de crédito.
Scapece	E cu chistu postamat è diventat[ə] pure <i>cliente ro vuost[ə]</i> , <i>ten[ə]</i> o cunt[ə] ca' e quann adda cercà a pensión[ə] l'av[ə] subito, n'adda jitta' o sang. [e con questo postamat è anche diventato un vostro cliente, ha il conto qui e quando deve prendere la pensione la riceve subito, senza penare].	Y con la 'jeta aquí se hizo también cliente vuest', tien' la cuenta aquí, y cuando tiene que cobrar la pensió la ti' al 'mento (afèresi), no ha de suar sangre. [y con la tarjeta se hizo también vuestro cliente, tiene la cuenta aquí, y cuando tiene que cobrar la pensión la tiene al momento, no ha de sudar sangre].
Maria	Sempre questo suo amico, si è fatto accreditare la pensione sul conto,	Ha dicho que ese amigo ha domiciliado la pensión en su

	così può prelevare il contante comodamente.	cuenta, así puede sacar dinero cómodamente.
Scapece	N'adda jitta' o sang [senza penare].	Sin suar sangre.
Maria	Senza buttare il sangue.	Sin sudar sangre.
Scapece	Avete capit[ə]?	¿Lo habéis compido?
Maria	Avete capito?	¿Lo habéis comprendido?
Alberto	Certo!	¡Claro!

L'umorismo, in questa scena, scaturisce dalla totale incomprensione da parte del direttore di ciò che dice il signor Scapece, per cui si rende necessaria l'intermediazione da parte della dipendente Maria, la quale traduce simultaneamente in italiano standard quanto detto da questi in dialetto napoletano.

Nelle battute in cui parla il personaggio di Scapece, il valore connotativo del dialetto è restituito, nella versione doppiata, dall'uso del dialetto sociale, attraverso tecniche di riduzione a livello fonologico tipiche del parlato spontaneo: *necesito* = 'cesito; *para* = *pa'*; oppure attraverso l'uso di errori grammaticali, come *peblo* per *pueblo*, *vuest* per *vuestro*, o ancora attraverso la caduta della /d/ intervocalica, come nel caso di *suar* per *sudar* e *creito* per *crédito*, di insicurezze fonetiche, perdita e aggiunta di suoni a causa della pronuncia rapida (afèresi), riduzione o soppressione consonantica, e caduta delle vocali atone (*tien'* per *tiene*). In questo modo, il doppiaggio è riuscito a far comprendere al pubblico spagnolo il livello socio-culturale di appartenenza del personaggio.

Sempre nella scena in cui il signor Scapece è allo sportello con il direttore, entra un cliente francese che chiede a quest'ultimo, nella propria lingua, di poter spedire un pacco. Il signor Scapece, al contrario di Alberto, interpreta ciò che il cliente dice e risponde:

Tabella 6: Scena 6 (35:15–35:21).

PERSONAGGI	VERSIONE ORIGINALE	VERSIONE DOPPIATA
Scapece	Aggio capit[ə]. O <i>terz[ə]</i> <i>spurtiell[ə]</i> . Ata ji là. [Ho capito. Il	Yo lo he entido. 'Rcera (afèresi) ventanilla. Ahí mismo 'stá. [Lo he

	terzo sportello. Deve andare lì].	entendido. Tercera ventanilla. Ahí mismo está].
Cliente francese	Ah, grazie. Jamme jà!	Ah, gracias. ¡Va pa'llá! [Va para allá]
Scapece	Funiculi funiculà.	Funiculi funiculà.

Questa battuta è marcata sia dal punto di vista fonetico che lessicale: *aggio capit[ə]. O terz[ə] spurtiell[ə] ata jì là* [ho capito, il terzo sportello, deve andare lì]. Anche in questo caso, nella versione doppiata il traduttore riproduce soluzioni equivalenti deviando dalla norma standard per ciò che riguarda la pronuncia: *entido* per *he entendido* e *'rcera* per *tercera*. L'umorismo deriva dal fatto che né il direttore milanese, il quale si rivolge ai suoi impiegati in un perfetto italiano standard, né il cliente napoletano che conosce soltanto il dialetto, sono in grado di capire la lingua francese; il signor Scapece, però, riesce a cogliere dalla gestualità della comunicazione il senso della domanda per cui è in grado di rispondere a suo modo e di farsi capire, sempre attraverso l'uso del linguaggio dei gesti. Nel doppiaggio il senso umoristico è stato preservato grazie alla deviazione dalla norma dello spagnolo standard con l'uso dell'espressione colloquiale *va pa'llá* in sostituzione dell'espressione stereotipata usata dal francese *Jamme jà*.

4. Analisi della varietà diafasica: uso delle forme allocutive e delle espressioni idiomatiche

Da un punto di vista pragmatico è interessante analizzare l'uso delle forme allocutive poiché ci permette di entrare nella sfera sociale e di evidenziare il rapporto tra gli interlocutori (registro formale o informale). Queste, infatti, oltre a indicare un tratto maggiore o minore di confidenzialità, sono anche lo specchio dei tempi o, per meglio dire, indicano un cambiamento del costume linguistico (Berruto, 2012: 101). Nel doppiaggio e, dunque, nel passaggio da una lingua originale a una lingua meta, è

interessante notare le differenze nell'uso degli allocutivi derivate, in buona parte, dai significati sociali e culturali da essi veicolati e, soprattutto, codificati (Pavesi, 1996: 29).

In *Benvenuti al Sud*, ai pronomi allocutivi usati nell'italiano standard, "Tu" e "Lei", si aggiunge il "Voi" come forma allocutiva di cortesia. Nell'alternanza tra *tu*, *lei* e *voi* entrano in gioco anche fattori geolinguistici, poiché il *voi* di cortesia è ancora oggi diffuso, sebbene circoscritto all'Italia meridionale e poco impiegato tra i giovani (Serianni, 2000: 7). L'uso del *voi*, come vedremo, si presta ad un gioco umoristico che nasce proprio dalla distanza culturale e geolinguistica tra i due interlocutori, il direttore di Milano e la signora di Castellabate.

Tabella 7: Scena 7 (28:55–29:14).

PERSONAGGI	VERSIONE ORIGINALE	VERSIONE DOPPIATA
Alberto	Come sta, lei?	¿Cómo está?
Signora Volpe	Eh?	¿Qué?
Alberto	Dico lei, come sta?	Digo usted, ¿cómo está?
Signora Volpe	Lei chi?	¿Usted?
Alberto	Lei, come si sente lei?	Usted, que... que ¿cómo está usted?
Signora Volpe	Ma cu chi parl[ə] chist[ə]? [Ma con chi sta parlando?]	Pero, ¿con quién habla este?
Mattia	No, sta parlann cu te mamma [sta parlando con te mamma]. Mia mamma è abituata al <i>voi</i> , da queste parti non si usa il <i>lei</i> .	Está hablando contigo mamá. Es que mamá está acostumbrada al <i>vos</i> , por aquí no se usa el <i>usted</i> .
Alberto	Scusi, scusate.	Perdone, perdonad.

In un'altra scena Mattia presenta ad Alberto due colleghi, uno dei quali si rivolge al nuovo direttore nel seguente modo:

Tabella 8: Scena 8 (31:49–31:56).

PERSONAGGI	VERSIONE ORIGINALE	VERSIONE DOPPIATA
Costabile grande	Così voi siete del norde?	De modo que <i>vos</i> sois del nort ¿no?
Alberto	No io non sono del norde, sono del nord. Il norde non so neanche dove sia, mi spiace.	No, yo no soy del nort, soy del norte. El nort no sé ni donde está, lo siento.

In entrambi i casi, nella versione doppiata, il traduttore usa l'allocutivo *vos* al posto di *usted*, forma prevista dalla norma dello spagnolo standard. Probabilmente la scelta del *voseo reverencial*⁶⁹ è finalizzata a trasmettere allo spettatore la sensazione della presenza, nella versione originale, di elementi linguistici che si allontanano dallo standard della lingua e a caratterizzare i personaggi come “arretrati”, anacronistici. Infatti, mentre in italiano da un punto di vista socio-culturale il *voi* è tipico delle classi medio-basse, in Spagna il *vos* è usato oggi soltanto in atti solenni o in testi letterari che riflettono il linguaggio di altre epoche.

Per quanto riguarda l'analisi delle espressioni idiomatiche, il suo interesse risiede soprattutto nel fatto che, oltre a suscitare divertenti situazioni linguistiche per il loro significato spesso ambiguo o traslato, offrono anche interessanti elementi riconducibili alla cultura da cui provengono e spesso creano, nello spettatore, effetti umoristici e di stupore. Molte volte, infatti, si tratta di espressioni che, tradotte letteralmente, non hanno significato alcuno poiché sono totalmente immerse nel sostrato culturale del paese, con le proprie tradizioni popolari. Si tratta, dunque, di un notevole patrimonio linguistico-culturale, specchio di una lingua viva e in continua trasformazione. In *Benvenuti al Sud* sono frequenti espressioni idiomatiche presenti sia nel repertorio dell'italiano standard sia caratteristiche delle tradizioni culturali e dialettali napoletane. In alcuni

69 Secondo la voce del *Diccionario panhispánico de dudas*, il Voseo reverencial “consiste en el uso de *vos* para dirigirse con especial reverencia a la segunda persona gramatical, tanto del singular como del plural. Esta fórmula de tratamiento de tono elevado, común en épocas pasadas, solo se emplea hoy con algunos grados y títulos, en actos solemnes, o en textos literarios que reflejan el lenguaje de otras épocas”, in <http://lema.rae.es/dpd/> (ultimo accesso 13/03/2013).

casi, come vedremo, alcune espressioni si caratterizzano anche per un linguaggio alquanto volgare.

Un esempio interessante della resa in spagnolo di alcune espressioni idiomatiche si ha quando Mattia accompagna Alberto nella casa riservata al direttore dell'ufficio postale: questi nota che la casa è priva dei mobili e dice che provvederà a denunciare il responsabile; Mattia gli spiega che non può farlo poiché il responsabile del furto è morto.

Tabella 9: Scena 9 (23:02–23:22).

PERSONAGGI	VERSIONE ORIGINALE	VERSIONE DOPPIATA
Alberto	Ma dove sono i mobili? Chi si è fregato i mobili? Ma io vi denuncio [...].	¿Dónde están los muebles? ¿Quién ha robado los muebles? Yo es que os denuncio [...].
Mattia	Ma se li è presi il vecchio direttore.	Se los llevó el antiguo director.
Alberto	Direttore niente, un ladro rimane un ladro, intanto lo denuncio poi vediamo chi ha ragione.	Director o no, un ladrón es un ladrón, yo le denuncio y ya veremos quién tiene razón.
Mattia	E a chi denuncia, quello non ci sta più.	¿Qué vais a denunciarle si ya no está aquí?
Alberto	Oh signore, un latitante?	¿Encima fugitivo?
Mattia	No, ma quale latitante. <i>S'è fatta 'a cartella. Schiattato. S'è arricettato.</i> [È morto].	Nada de fugitivo. <i>Que ya no se peina. Que cría malas. Le han dado el pasaporte.</i>
Alberto	Non capisco.	No, no entiendo.
Mattia	Morto.	Muerto.

L'espressione idiomatica propria del dialetto napoletano: *s'è fatta 'a cartella* (è morto), è stata resa, in spagnolo, con l'espressione colloquiale *ya no se peina*, il cui significato è quello letterale (non si pettina più, dunque è morto). Questa battuta presenta, inoltre, un tratto marcato sul piano lessicale: *schiattato* (italiano popolare) e *arricettato* (espressione dialettale). Nel doppiaggio il traduttore utilizza un'espressione idiomatica

ca con significato equivalente: *criar malvas*⁷⁰ (estar muerto, morir) e la locuzione verbale colloquiale *dar pasaporte*⁷¹ il cui significato, però, non essendo quello di morire, bensì quello di essere allontanato o persino assassinato, offre un'interpretazione che sembrerebbe discostarsi dall'originale.

In un'altra scena Alberto, per sdebitarsi con i colleghi che gli hanno arredato la casa, li invita a cena in un ristorante. Mattia, dopo l'elenco delle pietanze, pensa che Alberto sia molto confuso e gli spiega come si riproduce in napoletano questo stato d'animo:

Tabella 10: Scena 10 (44:07–44:18).

PERSONAGGI	VERSIONE ORIGINALE	VERSIONE DOPPIATA
Mattia	Dotto', sapete come si dice quando uno sta proprio confuso assai, assai, assai?	¿Sabéis cómo se dice cuando uno está confundido del todo, del todo?
Alberto	Quando prende fischi per fiaschi?	¿Cuando uno se hace la picha un lío?
Costabile grande	'O cazz[ə] p'a banca 'e ll'acqua.	Como un pulpo en un garaje.
Mattia	Il pene per il chiosco delle bibite.	Estar más perdido que una almeja en un bautizo.

La battuta è costituita da un'espressione idiomatica dell'italiano standard *prendere fischi per fiaschi*, dalla sua versione in dialetto napoletano, *'o cazz[ə] p'a banca 'e ll'acqua* e dalla traduzione letterale di Mattia, *il pene per il chiosco delle bibite*. Nel doppiaggio, l'effetto comico è reso in modo equivalente attraverso l'alternanza di espressioni volgari e colloquiali: “prendere fischi per fiaschi” è tradotta con l'espressione idiomatica *hacerse la picha un lío*⁷² (*picha* indica l'organo sessuale

70 Criar u. p. malvas (inf.). Estar muerto, morir. In Fernando Varela y Hugo Kubarth (1994: 157).

71 Dar [el] pasaporte a alguien. 1 (inf.) *Echarle de un sitio. 2 (inf.) Romper una persona las relaciones amorosas que mantenía con otra. 3 (inf.) Asesinarle. In María Moliner (1998).

72 Hacerse u. p. la picha un lío (rest.). Embrollarse, confundirse. In Fernando Varela & Hugo Kubarth (1994: 215).

maschile), “o cazz[ə] p’a banca ’e ll’acqua” è resa con l’espressione idiomatica colloquiale *como un pulpo en un garaje*,⁷³ nel senso di sentirsi confuso e, infine, l’italianizzazione del dialetto è tradotta con *estar más perdido que una almeja en un bautizo*, dove il termine *almeja* potrebbe riferirsi alla definizione volgare dell’organo sessuale femminile.

Sempre durante la cena, Mattia spiega ad Alberto il significato che possono assumere le vocali in napoletano. Qui lo spettatore assiste a una divertente “lezione di lingua napoletana” il cui effetto comico, basato principalmente sull’intonazione e sull’uso onomatopeico delle interiezioni, inevitabilmente si perde, almeno in parte, nella versione doppiata poiché non esiste una corrispondenza nell’uso peculiare delle vocali napoletane con quelle spagnole.

Tabella 11: Scena 11 (44:45–45:21).

PERSONAGGI	VERSIONE ORIGINALE	VERSIONE DOPPIATA
Mattia	Ah, noi recuperiamo tutto, direttò. Per esempio una semplice vocale diventa una parola fatta. Per esempio la “e” diventa affermativo, diventa “eeee”. La “o” è avvertimento. Per esempio uno ti dice “o!, ma ’cca veramente stiamo facendo? Ma c’rè coccus[ə]? <i>ti stai attiggiann</i> ”? o!” [ehi! fai sul serio? È successo qualcosa? Ti stai mettendo in mostra? ehi!]. La “i” per esempio significa “i me n’aggia i” [devo andare]. “I” è andare, “i” è andare.	Nosotros lo recuperamos todo director. Por ejemplo una simple vocal se convierte en una palabra hecha. Por ejemplo la “e” se convierte en afirmación, se convierte en “eeee”. La “o” es como un aviso. Por ejemplo uno dice “O ¿Qué haces? ¿De qué vas chulo? ¿Te estás quedando conmigo?” La “i” por ejemplo significa que me tengo que ir. “I” es ir, largarse.
Alberto	E la u?	¿Y “u”?
Mattia	La “u” e la “a” si aggiungono insieme e diventa stupore. Per esempio uno vede una bella donna? Dice “ua!”. Poi per esempio vince a un	La “u” y la “a” si se juntan se convierten en estupor. Por ejemplo cuando ves una tía buena dices “¡ua!” O ¿si te toca la lotería?

73 Estar u. p. más despistada que un pulpo en un garaje (inf.). “Estar” muy despistado, *ibidem*: 230.

	terno? “ua!”. Per esempio arriva il direttore da Milano che non si aspettava assolutamente che potesse arrivare da un momento all’altro...	“¡ua!”. O por ejemplo si viene el director de Milán y no te esperabas en absoluto que pudiera llegar de un momento a otro...
Alberto	“Uaaaaa”!	“¡Uaaaaa!”.
Maria	No.	No.
Coro	“Ua” (tono greve)	“Ua” (tono greve)

L’uso delle interiezioni di origine onomatopeica serve ad esprimere – come spiegato dallo stesso Mattia – vari sentimenti (dolore, sdegno, noia, meraviglia, piacere, desiderio, ecc.), a seconda del modo in cui le vocali sono pronunciate. Ad esempio, il monosillabo esclamativo “eh!”, nel napoletano parlato, è usato, spesso, con il significato dell’avverbio affermativo *sì*.

In questa battuta il traduttore, per rendere il dialetto e l’umorismo della scena, adotta sia un registro colloquiale (*me tengo que ir, ¿qué haces? ¿de qué vas chulo? cuando ves una tía buena*) sia un’espressione idiomatica *¿te estás quedando conmigo?* [mi stai prendendo in giro] per tradurre *ti stai attiggiann* [ti stai dando le arie]. Sempre in questa scena, quando Alberto prova ad ordinare in napoletano, il cameriere non capisce nulla poiché è veneto e risponde persino in dialetto:

Tabella 12: Scena 12 (45:50–46:03).

PERSONAGGI	VERSIONE ORIGINALE	VERSIONE DOPPIATA
Alberto	Nui vulesimo spuzzuliare nu poco. Nun te ’nzallani, vir[ə] e nun pijà o cazz[ə] pa banc e ’llacqua. [vorremmo spizzicare qualcosa. Non ti confondere e vedi di non prendere fischi per fiaschi].	Quisiéramos pediros algo para darle un tiento, un picoteo, y no te quedes perdido como una almeja en un bautizo.
Cameriere	Ostia, no go capio niente, so de Mestre, se due mesi che sto qua.	Lo siento, no entiendo una palabra, soy de Venecia y llevo solo dos meses aquí.
Alberto	Jamme jà!	¡Va pa’llá!

La comicità del dialogo nasce dall'incomprensione tra settentrionali; il primo, Alberto, ordina in napoletano, il secondo, invece, sebbene lavori a Castellabate da sei mesi, può soltanto rispondere in dialetto veneto. In qualche modo, alla contrapposizione linguistica italiano/napoletano, data dal direttore del nord che arriva al sud, si aggiunge la strana contrapposizione tra un settentrionale che parla il campano, evento che rappresenta l'infrangersi dei preconcetti di Alberto, con un veneto, anch'egli per lavoro a Castellabate, che parla solo il proprio dialetto. Per quanto concerne il doppiaggio, l'umorismo nasce dall'uso del linguaggio colloquiale da parte del direttore anche se non risulta comprensibile il gioco linguistico tra i due settentrionali "emigrati" al sud per lavoro!

In una delle scene finali, in occasione della festa per il Santo patrono, Mattia si sta preparando a sparare i fuochi d'artificio in riva al mare quando arriva Alberto che gli consiglia di andare subito a parlare con Maria. Mattia accetta il consiglio e gli chiede di avvisarlo quando arriva il segnale di Scapece per accendere i fuochi:

Tabella 13: Scena 13 (1:29:48–1:30:04).

PERSONAGGI	VERSIONE ORIGINALE	VERSIONE DOPPIATA
Mattia	E vabbuò jà. [D'accordo] Entra dentro. Ca sta 'na radiolina ca è collegata con la piazza. [Qui c'è una radiolina collegata con la piazza] Vir[ə] ca a nu cert[ə] punt[ə] [Vedi che a un certo punto] ti arriva un segnale: è Scapece. In quel preciso istante quando ti dà l'ordine tu nun fà [fare] niente, chiama a me. M'arraccumann' si nò <i>succeden 'e tarantell[ə]</i> , se mbriacn[ə] 'e llengu[ə] e nun se capisce cchiù nient[ə]. [Fa attenzione, altrimenti si crea confusione, ci si confonde e non si capisce più nulla] Capito?	De acuerdo. Entra ahí. Ahí hay una radio conectada con la plaza. En cierto momento recibirás una llamada: será Scapece. En ese preciso instante, cuando te dé la orden tú no hagas nada, llámame. No lo olvides si no <i>se armará la marimorena</i> y ya no habrá quien se aclare. ¿Entendido?
Alberto	No.	No.
Mattia	Perfetto!	¡Perfetto!

In questa battuta sono presenti molti tratti sia dialettali che colloquiali: *e vabbuò jà* [va bene], *ca sta na radiolina ca è collegata* [qui c'è una radiolina collegata], *vir ca a nu cert[ə] punt[ə]* [vedi che ad un certo punto], *tu nun fà nient[ə]* [non fare nulla], *chiama a me* [chiamami], *si nò succeden[ə] 'e tarantell[ə]*, *se mbriacn[ə] 'e lengu[ə]* e *nun se capisce cchiù nient[ə]* [altrimenti si crea confusione, ci si confonde e non si capisce più nulla]. Nel doppiaggio il traduttore si avvale, in buona parte, della standardizzazione linguistica tranne per l'espressione idiomatica dell'originale *si nò succeden[ə] 'e tarantell[ə]* che nel doppiaggio è resa con un'espressione idiomatica equivalente: *si no se armará la marimorena*,⁷⁴ nel senso di creare disordine, confusione.

5. Umoreismo, stereotipi e linguaggio non verbale

I molteplici riferimenti linguistico-culturali, come si è potuto osservare, rendono particolarmente arduo il compito del traduttore, soprattutto quando includono aspetti relativi alla storia di un paese con i costumi e le usanze tipiche della società, come le canzoni, la gastronomia, ecc., cioè tutti quegli elementi che fanno sì che una società sia diversa dall'altra e che ogni cultura abbia la sua idiosincrasia (Agost, 1999: 99–100). In *Benvenuti al Sud*, il linguaggio non verbale ha la finalità di manifestare umori e stati d'animo, giocando un ruolo fondamentale ai fini della caratterizzazione dei personaggi.

Una delle situazioni di maggiore difficoltà, nella fase di doppiaggio, si determina quando l'effetto umoristico deriva dall'interazione tra parola e immagine (espressioni facciali, movimenti, postura del corpo). Ad esempio, nella scena della colazione, quando la madre di Mattia si rivolge in dialetto napoletano al direttore “ordinandogli” di mangiare, il figlio fa da interprete traducendo l'espressione in italiano standard. In questa scena, l'umorismo che si basa totalmente sulla comicità suscitata dalle espressioni facciali dei tre personaggi, non è reso nella versione doppiata

74 Armarse la marimorena: se utiliza cuando hay una gran riña acompañada de alboroto y desorden, in Guillermo Suazo (1999: 79–80).

poiché Mattia, ripetendo le stesse frasi che la madre ha già espresso in uno spagnolo standard, rende incomprensibile l'espressione perplessa sul volto del direttore quando non capisce ciò che gli viene comunicato dalla signora Volpe:

Tabella 14: Scena 14 (29:38–29:42).

PERSONAGGI	VERSIONE ORIGINALE	VERSIONE DOPPIATA
Signora Volpe	<i>V[ə] l'avita mangià.</i>	Tenéis que comer.
Mattia	Ve la dovete mangiare, se no si offende.	Tenéis que comerlo, si no se ofende.

Il gioco umoristico tra immagine e parola raggiunge il suo culmine nella scena in cui il signor Scapece, sovraeccitato per la consegna da parte di Alberto e Mattia del tanto desiderato e atteso *postamat*, si esprime in una non-lingua, o pseudo-dialetto, incomprensibile anche per un napoletano. La scena, infatti, si basa soprattutto sulle espressioni del volto dei due “postini” e sul reciproco scambio di sguardi perplessi e silenzi (figura 2), fino a quando Mattia, in modo rassegnato, si rivolge ad Alberto dicendo: “no, questo non l’ho capito nemmeno io”. In questo caso il doppiaggio restituisce pienamente l’umorismo basato sul rapporto tra l’elemento visivo e il linguaggio incomprensibile di Scapece.



Figura 2: Scena del film.

Per quanto concerne gli aspetti culturali, in *Benvenuti al Sud* ritroviamo un concentrato di stereotipi e luoghi comuni volti a generare tutta una serie di situazioni comiche che in taluni casi sfiorano il parossismo ma che, analizzati singolarmente, ci permettono di cogliere delle sfumature d'uso fondamentali per la corretta comprensione dell'intero sistema ideologico su cui si basa il film.

L'esempio più indicativo è dato dalle connotazioni storico-sociali che implicano l'uso dei termini *terrone* e *polentone*. Abbiamo scelto, per la nostra analisi, le tre scene del film più rilevanti in cui ricorrono i suddetti termini, utilizzati ogni volta con valenze diverse: nella prima, dopo aver saputo del suo trasferimento a Castellabate, Alberto viene messo in guardia sulle problematiche pregiudizievole, umane e ambientali che dovrà affrontare nella nuova sede da un insigne "accademico del gorgonzola":

Tabella 15: Scena 15 (13:53–14:01).

PERSONAGGI	VERSIONE ORIGINALE	VERSIONE DOPPIATA
Accademico del gorgonzola	Eh, la bassa Italia è una gran brutta cosa, nè. Io lo so perché mia madre quando ero picinin, quando ero piccolo, si faceva ciulare da un <i>terùn</i> .	El sur de Italia es una porquería. Lo sé porque mi madre cuando yo era pequeño se pasaba por la piedra a uno de esos <i>paletos</i> .
Alberto	Come?	¿Cómo?
Accademico del gorgonzola	Sì, un terrone, no?	Sí, un paleta sí.

Nella seconda scena, quando Alberto confessa agli amici di Castellabate di aver mentito alla moglie, descrivendole la realtà del paese secondo gli stereotipi del nord, questi si offendono in modo particolare dinanzi all'uso dell'espressione "terroni". Anche in questa scena è fondamentale il linguaggio non verbale, infatti la mimica facciale di Costabile grande rende molto bene il sentimento di profondo rammarico e offesa degli amici che si sentono traditi nei loro affetti:

Tabella 16: Scena 16 (1:11:16–1:11:38).

PERSONAGGI	VERSIONE ORIGINALE	VERSIONE DOPPIATA
Alberto	Cose che si dicono. Stereotipi più che altro. Luoghi comuni. Magari non vere, ma che si dicono, soprattutto al Nord. Tipo che siete un po' basici, sai... sempliciotti, terra terra diciamo. Che gesticolate quando parlate. Questo è vero. Urrlate, non si capisce niente di quello che dite. Siete un po' volgari, mangiate con le mani. Cose così insomma. Forse ho usato il termine <i>terroni</i> , sporchi, violenti.	Cosas que se dicen. Estereotipos más que nada. Ideas comunes. Cosas que quizás no sean ciertas pero que se dicen, sobre todo en el norte. Como que sois un poco básicos, sabéis... que sois simples y rústicos. Que gesticuláis cuando habláis, eso es verdad. Que gritáis, y que no se entiende nada de lo que decís. Que sois vulgares y coméis con las manos. Cosas así, ¿no? Tal vez haya usado el término <i>paletos</i> , sucios, violentos.
Costabile grande	<i>Terroni?</i>	<i>¿Paletos?</i>

Nella terza, siamo ormai alla fine della storia, quando Alberto ha ottenuto il tanto agognato trasferimento a Milano e, insieme alla moglie Silvia, sta salutando gli amici di Castellabate:

Tabella 17: Scena 17 (01:36:04–01:36:11).

PERSONAGGI	VERSIONE ORIGINALE	VERSIONE DOPPIATA
Silvia	Vi aspettiamo al nord, tutti insieme, anche il <i>terroncello</i> .	Os esperamos en el nort, venís todos eh, el <i>paletillo</i> también.
Maria	Ciao <i>polentona!</i>	¡Adiós <i>Milanesa!</i>

Il termine “*terrone*” ha una storia e un’origine assai controversa. L’origine etimologica non è chiara altalenando dal latino *terreus* allo spagnolo *terrón*, indicando ora l’analogia tra la sismicità delle terre del sud d’Italia – terre ballerine o terre matte – e il carattere focoso dei suoi abitanti, ora quello più spregiativo di “*terrazzano*”, cioè di colui che vive dei frutti di terre incolte. Ciò che sembra certo, però, è che il termine si è

connotato sempre più negativamente a seguito delle migrazioni verso il nord d'Italia. In prima istanza, quindi, il termine "terrone" indicava il giovane meridionale che si trasferiva al settentrione per lavorare e che, nell'immaginario collettivo, avrebbe finito per turbare gli equilibri sociali ed economici con la sua "non cultura". In un secondo tempo, il termine è stato esteso a tutti i meridionali acuendo la propria valenza di insulto e offesa, come lascia ben intendere la reazione di Costabile grande.

Si tratta, dal punto di vista culturale, di un'offesa che acquisisce valenze dipendenti dai significati assunti nelle diverse generazioni, dai flussi migratori fino agli ultimi esempi ormai lontani da quelli. Inoltre, originariamente il termine "terrone" era plausibilmente usato in termini scherzosi tra compagni di caserma, riuniti a causa della Grande Guerra. Proprio nella originaria forma giocosa, da compagni o quasi compaesani, ritorna per l'ultima volta il termine usato come vezzeggiativo, "terroncello".

Interessante notare, ancora, come in tutto il film il termine "polentone" – che certamente ha un'origine ben più antica, riconducibile alla Firenze del XVII secolo e che nel XX indica coloro che per miseria e monofagismo sviluppano la pellagra – sia usato una sola volta come risposta scherzosa a "terroncello". È probabile che la sua assenza abbia avuto la finalità di rendere ancora più puerili e ridicoli i pregiudizi dell'Accademia del Gorgonzola e della moglie di Alberto. La traduzione del termine "polentona" con "Milanesa", pertanto, non solo non rende l'umorismo scherzoso e giocoso delle due donne ormai complici, pronte a scherzare su termini inizialmente offensivi, ma non riesce a porre in evidenza il fatto che Alberto è chiamato "il milanese" nei termini di persona che, non conoscendo le usanze locali, le giudica con pregiudizio senza mai essere apostrofato con "polentone", sostantivo che avrebbe posto anche gli abitanti di Castellabate sullo stesso livello pregiudiziale, facendo diminuire il valore umoristico dell'unica battuta alla fine del film in cui è presente.

Nelle tre scene, dunque, assistiamo a un uso diverso dell'espressione terrone: nella prima si sottolinea il pregiudizio da parte dei settentrionali nei confronti di tutte le persone del sud, ed è connotata negativamente; nella seconda è lo stesso Alberto a riconoscere nell'espressione usata una sorta di esagerazione dovuta agli stereotipi e ai luoghi comuni e se ne vergogna; nella terza, infine, si produce un capovolgimento degli stereotipi e il riconoscimento di una realtà ben diversa che si allontana proprio

dai luoghi comuni: Silvia, infatti, usa il termine *terroncello* in modo scherzoso, quasi alla stregua di un vezzeggiativo, e Maria, da parte sua, la apostrofa, sempre con umorismo, come polentona, eliminando, dunque, qualsiasi valenza o connotazione negativa ai due termini.

Il doppiaggio non rende del tutto quella valenza sociologica e culturale insita nelle due parole, poiché, come si è appena visto, queste sono valide o interpretabili soltanto all'interno della cornice storico-culturale italiana, per cui la loro traduzione richiederebbe delle conoscenze culturali ben precise volte a restituire, nella lingua meta, le stesse implicazioni dell'originale. Nel caso di "terrone", la scelta da parte del traduttore del termine spagnolo *paleto* è molto interessante poiché, sebbene non corrisponda esattamente all'originale *terrone* dal punto di vista storico e per la valenza etico-sociale che assume in alcuni momenti del film, riesce però a riprodurre quell'immagine stereotipata del paesano sempliciotto, privo di cultura e dal linguaggio caratteristico. La traduzione di "polentona" con "milanese" se da un lato serve a caratterizzare il personaggio dal punto di vista geografico, dall'altro lo priva di quell'umorismo che si evince dal tono scherzoso di Maria e dal contesto in cui è inserito.

Le difficoltà connesse alla traduzione dei due termini non è nuova all'interno del doppiaggio spagnolo, come si può osservare, ad esempio, per la versione spagnola del film di Totò, *Gambe d'Oro* (1958). Lo studioso Rossi sottolinea come, in questo film, il "razzismo antimeridionale si ravvisa nella moglie di Totò allorché la donna, milanese, dà del terrone al marito, il quale, però, a sua volta, le dà della mangiapolenta, della barbara e della longobarda" (Rossi, 2002: 64). Anche in questo caso, "il gioco comico è di tipo culturale e di conseguenza difficile da trasporre in un'altra lingua, non tanto per le difficoltà linguistiche date dalla presenza del dialetto [...] quanto per la condivisione dei sottintesi che non può avere il pubblico spagnolo" (Carreras i Goicoechea, 2009: 7). Il doppiaggio ha optato, quindi, per i termini *sinvergüenzas* (sfacciato) – connotazione negativa per il nord in cui si perde il riferimento geografico – e *sudista* – con il quale, invece, si evidenzia il riferimento geografico privandolo, però, di qualsiasi connotazione negativa.

6. Riflessioni conclusive

Nella versione originale di *Benvenuti al Sud*, come abbiamo potuto osservare, l'uso del dialetto concorre alla caratterizzazione dei personaggi e li colloca in un contesto geografico specifico; nel doppiaggio abbiamo riscontrato una tendenza alla compensazione della varietà diatopica per mezzo dell'impiego di altre categorie linguistiche, come il registro colloquiale e l'impiego della varietà diastratica per connotare i personaggi secondo una provenienza socio-culturale ma non geografica, raggiungendo, così, un effetto comico equivalente. Tale scelta è, a nostro avviso, condivisibile poiché optare per una varietà linguistica equivalente nella lingua meta, come ad esempio la variante andalusa, avrebbe sortito un senso di straniamento nello spettatore spagnolo dovuto alla conseguente contraddizione tra il linguaggio verbale e l'elemento visivo che delimita il contesto geografico in cui si svolge l'azione.⁷⁵ In effetti, vari autori (Rowe, 1960; Agost, 1998; Kahane, 1990; Heiss, 2000; Chaume, 2003, Romero, 2010) hanno evidenziato come i problemi di verosimiglianza nel doppiaggio possano essere causati da espressioni non standard in personaggi e ambienti estraniati dal contesto d'origine, poiché la presenza di dialetti è incompatibile con un'ambientazione straniera.

Inoltre, per quanto concerne la presenza di stereotipi socio-culturali, il doppiaggio ha trovato soluzioni equivalenti per la resa dell'umorismo trasferendo lo "scontro" tra terroni e polentoni da un piano geografico e culturale a uno sociale, secondo lo schema classico dello scontro città-campagna: *milanesa* (cittadina) e *paleto* (paesano).

Resta da chiedersi in che modo la comicità del film sia stata recepita dagli spettatori spagnoli. Il grande successo ottenuto in Spagna è in gran parte ascrivibile alle scelte traduttive volte al rispetto del fondamentale rapporto tra immagine e parola indispensabile per la resa dell'umorismo. Si potrebbe ipotizzare, infine, che l'effetto comico sia riconducibile a una sorta di inversione o riproposizione dei luoghi comuni entrati a far parte dell'immaginario collettivo degli spagnoli, attraverso una rappre-

75 Come infatti si sottolinea nel libro di M. Paolinelli, E. Di Fortunato: "ogni parola assume significato in base al contesto generale e al corpus culturale espresso dall'intero film, ciò che deve essere ogni volta ricostruito è il rapporto tra parole e immagini" (2005: 1-2).

sentazione stereotipata del popolo italiano che canta quando parla, gesticola in modo eccessivo e la cui mimica, sin dai tempi d'oro del cinema di Totò, è sempre stata in grado di suscitare il sorriso del pubblico.

Bibliografia

- Agost, R. (1998). La importancia de la variació lingüística en la traducción. *Quaderns. Revista de Traducció*, 2. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, 83–95.
- (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel.
- Berruto, G. (2012). *Sociolinguistica dell'italiano contemporaneo*. Roma: Carocci editore.
- Bollettieri Bosinelli, R.M. (1996). Il punto sulla ricerca. In E. Di Fortunato & M. Paolinelli (Eds.), *Barriere Linguistiche e circolazione delle opere audiovisive: La questione doppiaggio* (pp. 16–21). Aidac.
- Carreras i Goicoechea, M. (2009). Il peso del dialetto nella (s)fortuna di Totò in Spagnolo. In *TRAlinea. Special Issue: The Translation of Dialects in Multimedia*. In <http://www.intralinea.org/specials/article/Il_peso_del_dialetto_nella_sf> (ultimo accesso 16/02/2013).
- Chaume Varela, F. (2003). *Doblatge I subtitulació per a la TV*. Vic: Eumo.
- (2004). *Cine y Traducción*. Madrid: Cátedra.
- Coseriu, E. (1981). *Lecciones de lingüística general*. In R. Mayoral Asensio (1997), *La traducción de la variación lingüística*, Tesis doctoral.
- De Rosa, G. L. (2012). *Mondi Doppiati. Tradurre l'audiovisivo dal portoghese tra variazione linguistica e problematiche traduttive*. Milano: FrancoAngeli.
- Heiss, C. (2000). Non è che ci mettiamo a fare i difficili, eh? Traduttori e dialoghetti alle prese con il regioletto. In R.M. Bollettieri Bosinelli, C. Heiss, M. Soffritti & S. Bernardini (Eds.), *La Traduzione multimediale. Quale traduzione per quale testo?* (pp. 43–65). Bologna: CLUEB.

- Kahane, E. (1990). Los doblajes cinematográficos: Truque lingüístico y verosimilitud. *Parallèles*, 12, Cahiers de l'École de Traduction et d'Interprétation. Ginebra, 115–120.
- Mengaldo, P.V. (1994). Il Novecento, *Storia della letteratura italiana* (a cura di F. Bruni) (pp. 69–72). Bologna: Il Mulino. In F. Rossi, *Realismo dialettale, ibridismo italiano-dialetto, espressionismo regionalizzato: tre modelli linguistici del cinema italiano*, Atti del Convegno annuale SILFI, Catania, ottobre 1998, nota 1.
- Moliner, M. (1998). *Diccionario de uso del español*. Madrid: Editorial Gredos.
- Paolinelli, M. & Di Fortunato, E. (2005). Tradurre per il doppiaggio. *La trasposizione linguistica dell'audiovisivo: teoria e pratica di un'arte imperfetta*. Milano: Hoepli.
- Pavesi, M. (1996). L'allocuzione nel doppiaggio dall'inglese all'italiano. In E. Di Fortunato & M. Paolinelli, *Barriere Linguistiche e circolazione delle opere audiovisive: La questione doppiaggio* (pp. 29–37). Aidac.
- Real Academia Española, *Diccionario Panhispánico De Dudas*, (primera edición octubre 2005). In <<http://lema.rae.es/dpd/>> (ultimo accesso 14/03/2013).
- Romero Ramos, M. G. (2005). La traducción de dialectos geográficos y sociales en la subtitulación: mecanismos compensatorios y tendencia a la estandarización. *Trasvases Culturales: Literatura, Cine, Traducción*, 4, Vitoria, Universidad del País Vasco, 243–259.
- (2010). *Un estudio descriptivo sobre la traducción de la variación lingüística en el doblaje y la subtitulación: las traducciones de Il Postino*. Tesis doctoral presentada en la Universitat Autònoma de Barcelona.
- Rossi, F. (2002). *La lingua in gioco. Da Totò a lezione di retorica*. Roma: Bulzoni.
- Röwe, T.L. (1960). The English Dubbing Text. *Babel*, 3, 6, 116–120.
- Russo, M. (2007). *La metaforia napoletana: evoluzione e funzionamento sincronico*. Bern: Peter Lang AG, International Academic Publishers.
- Serianni, L. (2000). Gli allocutivi di cortesia. *La Crusca per voi*, 20, aprile, p. 7. In <<http://www.accademiadellacrusca.it/it/lingua-italiana/consulenza-linguistica/domanderisposte/allocutivi-cortesia>> (ultimo accesso 16/02/2013).
- Suazo, G. (1999). *Abecedario de dichos y frases hechas*. Madrid: Edaf.
- Varela, F. & Kubarth, H. (1994). *Diccionario fraseológico del español moderno*. Madrid: Gredos.

SECTION 3

DUBBING HUMOUR

JUAN JOSÉ MARTÍNEZ SIERRA

Dubbing or subtitling humour: does it really make any difference?

1. Dubbing and subtitling

Dubbing and subtitling have been confronted for a long time, thinking that the important task was to write about them in opposition terms and attacking one to defend the other and vice versa. That debate will not be prolonged here, since there is no solid reason to prefer one mode over the other (Chaume, 2000: 56). In fact, it is possible to conceive them as two practices that can perfectly coexist and give response to different markets in a complementary manner.

In any case, for the time being (and probably for a long time yet) Spain keeps being a dubbing country. In spite of that, it is possible to detect a considerable presence of other audiovisual modes, such as voice-over (much extended in the translation of documentaries; see, for example, Martínez Sierra, 2010) and subtitling (which has been gaining some positions in recent times). In the case of the audiovisual product that has been chosen for this study – the television series *The Simpsons* –, dubbing is the mode that has been selected for the Spanish broadcasting (although subtitling is also present in some moments, such as the translation of inserts and of the lyrics to a song). However, should we consider other resources or formats, such as the dual and digital emission of this series and its marketing in DVD, the possibility of enjoying it in the original version is a given.

2. The study of the translation of humour in audiovisual texts

In the past few years, the translation of humour (in audiovisual texts) has been addressed in different works. Here is a succinct and not exhaustive – but sufficient – review of some studies that have been conducted on this issue. For example, Chiaro has dedicated several works to this matter, although she has mainly focused in Verbally Expressed Humour (see, for example, her works of 2000, 2006 and 2007). Some authors, such as Mendicule and Hernández (2004), have explored the incidence that functional translation can have in the box office success of the animated comedy *Chicken Run*. These last two authors (2005) have also compared the dubbed and subtitled versions of the film *Duck Soup*, paying special attention to the strong and weak points of its translation. Other authors, such as Asimakoulas (2002 and 2004), have focused on the subtitling of humour, and have understood it as a key part of intercultural communication – based on the theories about humour proposed by Attardo (1997 and 2002, for example). Díaz Cintas (2001a and 2001b) also pays attention to the cultural nature of humour, and considers the *limitations* that the translator has to face when translating audiovisual texts for subtitling – without losing sight of the semiotic dimension. He, together with Remael, also devotes one section of his book of 2007 to the subtitling of humour. The questions regarding the foreignisation/domestication dichotomy have been considered in the work of Botella Tejera (2006) and also of Martínez Sierra (2006), who has as well written about 1) different aspects related to the translation of humour in audiovisual texts from an intercultural perspective (2003), 2) the use of the relevance theory as a tool for the analysis of this kind of humour (2005a) and 3) the role that the image plays in the translation of such material (2009). Another particularly prolific – and pioneer – author has been Zabalbeascoa (1994, 1996 and 2005, just to mention a few). Bucaria (2007) examines some American series that have been dubbed into Italian, in order to analyse the degree of manipulation that they may have suffered especially in the case of the translation of humour in texts that mix humour and drama. Finally, we can also mention Arampatzis' doctoral dissertation (2011), in which he pays attention to the translation of dialects and accents in the Spanish dubbing of some American sitcoms.

3. Precedents to the present study

Martínez Sierra (2004 and 2008) offers the results of a first study one of the objectives of which was to observe, analyse and compare the humour present in the source version of four episodes of *The Simpsons* and in their Spanish dubbed version (see a summary of that study in Martínez Sierra, 2005b).

In the abovementioned study, four episodes were analysed, and it was possible to quantify the humour present in both versions, as well as to detect possible losses of potentially humorous elements as a result of the translation action (these elements were considered *potentially* humorous since, to really check if they are so, a reception study would be necessary). In general terms, it was seen that almost three fourths of the jokes (72.3%) had not mutated their humorous load (neither in quantity nor in variety of humorous elements) as a consequence of the translation process (understanding by *humorous load* the number of different types of potentially humorous elements that a joke may contain). In those cases in which there had been some kind of change, the humorous load had been partially reduced in 22.2% of the cases, while the total loss of humorous load was only present in 1.7% of the jokes. Thus, the data from this study contributed to dispel some of the doubts that could remain regarding the translatability of humour in audiovisual texts.

4. Classification of humorous elements

In Martínez Sierra (2004 and 2008) the development of a taxonomy of potentially humorous elements was central, in order to classify the different elements in a joke that are capable of producing humour. That classification had its origin in the one proposed by Zabalbeascoa (1996), who in turn based on Raphaelson-West (1989). This taxonomy made it possible to classify those potentially humorous elements in the source jokes and then in the target jokes, to later be able to compare them and

see what had changed. Basically, the idea was that every joke possesses a humorous load which, as it has already been explained, will consist of the sum of the different elements that will combine to generate humour. Thus, a joke's humorous load can be composed by just one element (simple joke) or several elements (compound joke). Briefly put, the following is the list of the eight types of potentially humorous elements (for greater detail, see Martínez Sierra, 2008: 143–150):

1. *Community-and-Institutions Elements*. These are elements with an important specific rooting in a given culture: the name or title of an ordinary person, an artist, a celebrity, a politician, an organization, a building, a book, a newspaper, a musical, a film, a television show and others of the like.
2. *Community-Sense-of-Humour Elements*. These are elements the topics of which appear to be more popular in certain communities than in others (which does not imply any cultural specificity, but rather a preference).
3. *Linguistic Elements*, based on linguistic aspects.
4. *Visual Elements*, which are given by the images that we see on the screen.
5. *Graphic Elements*, which include the humour that is derived from a written message inserted in a given icon.
6. *Paralinguistic Elements*, which account for the humour derived from paralinguistic traits such as a foreign accent, a tone of voice and the imitation of a celebrity's way of speaking, just to mention a few.
7. *Sound Elements*, which are basically given explicitly and acoustically by the soundtrack and the special effects when these participate significantly in the production of humour.
8. *Non-Marked Elements*, a category that gathers all those potentially humorous elements that do not fit in the other categories.

5. Dubbed humour and subtitled humour: the comparison

From the results of Martínez Sierra (2004 and 2008), the next logical step was to conduct a new study to find out whether the Spanish subtitled version kept the same humorous potential as the dubbed version. In order to do that, the following methodology of analysis was followed:

1. From the four analysed episodes in the case of dubbing, one was selected (the most recent one): *Beyond Blunderdome / Más allá de la Cúpula del Fracaso (AABF23)*, which belongs to the eleventh season.⁷⁶
2. The Spanish subtitles of the 125 source version jokes that had been detected and analysed were transcribed.
3. It was checked whether there was any joke in the subtitled version that was not present in the dubbed version.
4. The jokes from the subtitled version were analysed, in order to check whether or not their humorous loads coincided with the loads of the corresponding jokes in the dubbed version.
5. The results were computed and interpreted.

6. Presentation and interpretation of the results

The results from the comparison between the source version and the Spanish dubbed version of the chosen episode are summarised in the following table:

76 Summary of the plot: Homer test drives an electric car only to get a free gift. The gift is an invitation for him and Marge to be part of a test audience for the new film of Mel Gibson, a remake of *Mr. Smith Goes to Washington* (1939). Everybody seems to love the film, but Homer does not. In fact, he totally hates it. An insecure Mel Gibson thinks Homer is the only one who dares to speak his mind, so he asks Homer to help him improve the film. Thus, Gibson takes Homer and his family to Hollywood.

Table 1: Jokes in the source and dubbed versions (Martínez Sierra, 2004).

Jokes detected in the source version	125	100%
Jokes that kept the same humorous load both in number and in type of elements	98	78.4%
Jokes that kept the same humorous load in number but not in type of elements	2	1.6%
Jokes with a smaller humorous load in the dubbed version	22	17.6%
Jokes that were totally lost in the dubbed version	2	1.6%
Jokes with an increased humorous load in the dubbed version	1	0.8%

The general data from the comparison between the Spanish dubbed and subtitled versions are the following:

Table 2: Presence of jokes in the different versions.

Jokes detected in the source version	125
Jokes detected in the dubbed version	124
Jokes detected in the subtitled version	120
Jokes in the subtitled version that present a partial loss of humorous load in relation to the dubbed version	8
Jokes in the dubbed version that are completely lost in the subtitled version	4
Jokes present in the subtitle version but not in the dubbed version	0

As it can be seen, from the 125 original jokes the dubbed version manages to maintain 124 (99.2%); that is, practically all of them. On the other hand, the subtitled version is able to keep 120 (96%), just 3.2% fewer jokes than the dubbed version. It is also remarkable that, in the subtitled version, no joke that was not present in the other two versions has been detected; that is, no new jokes.

The eight jokes in the subtitled version that show a partial loss of humorous load in relation to the dubbed version are the following:⁷⁷

Table 3: Partial loss in the subtitled version.

Nº ↓	BEYOND BLUNDERDOME	MÁS ALLÁ DE LA CÚPULA DEL FRACASO	
	Source Version	Dubbed Version	Subtitled Version *
			* / indicates change of line // indicates change of subtitle
1	SELLER: Thinking of saying good-bye to gas? BART: You betcha! [<i>He belches</i>] MARGE: Bart! [<i>She farts</i>] Well, that shut me up. NM / L / PL / S	SELLER: ¿Piensan despedirse de la gasolina? BART: Mismamente. MARGE: ¡Bart! Vaya, mejor me callo.	SELLER: ¿Está pensando en decir adiós / a la gasolina? // BART: ¡Claro! // MARGE: ¡Bart! No puedo decir nada más. //
2	<i>Christian asks if someone has a question.</i> PROFESSOR FRINK: Will be there any flubber in this movie? CHRISTIAN: [<i>laughing</i>] No, I'm afraid not. PROFESOR FRINK: [<i>dissappointed</i>] Oh, for crying out...	PROFESSOR FRINK: ¿Habr� algo de flubber en esta pel�cula que vamos a ver? CHRISTIAN: No, me temo que no. PROFESOR FRINK: Oh, c�mo se les ocurre...	PROFESSOR FRINK: S�. Aqu�, gracias. Hola. / ¿Aparece alguna sustancia pegajosa? // CHRISTIAN: No, me temo que no. // PROFESOR FRINK: Oh, es una pena... //

77 CI = community-and-institutions elements; CSH = community-sense-of-humour elements; L = linguistic elements; G = graphic elements; PL = paralinguistic elements; S = sound elements; and NM = non-marked elements.

	NM / L / PL	NM / PL	PL
3	<p>GIBSON: <i>[behind him we can see two film posters on the wall: Space Mutants XII and McBain IV]</i> Thanks for coming, folks, and don't be afraid to be completely truthful when you fill out your opinion cards. Honesty is the foundation of the movie business.</p> <p>MOE: <i>[giggling]</i> We'll be honest! We could never lie to you, Mel.</p>	<p>GIBSON: Gracias por venir. Y no teman ser completamente sinceros cuando escriban su opinión en la tarjeta. La sinceridad es la base de la industria del cine.</p> <p>MOE: ¡Seremos sinceros! Jamás te mentiría yo, Mel.</p>	<p>GIBSON: Gracias por venir. Rellenad vuestras / tarjetas con toda sinceridad. // La industria del cine / se basa en la honestidad. //</p> <p>MOE: ¡Seremos sinceros! / No te mentiríamos nunca, Mel. //</p>
	NM / CSH / PL / V / G	NM / PL / V / G	NM / PL / V
4	<p><i>Someone knocks at the door. Marge opens it and finds a smiling Gibson. She is surprised.</i></p> <p>GIBSON: I'm looking for <i>[reads a card]</i> Homer Simpson.</p> <p>HOMER: <i>[threatenly hitting his fist against the palm of his other hand]</i> And I've been looking for you too, pal.</p> <p>BART: Pound him, Dad!</p> <p>LISA: Bart, don't!</p> <p>BART: <i>[wispering]</i> Quiet! Dad's going to</p>	<p>GIBSON: Estoy buscando a Homer Simpson.</p> <p>HOMER: Yo también le estaba buscando a usted.</p> <p>BART: ¡Atízale, papá!</p> <p>LISA: ¡Bart, no!</p> <p>BART: ¡Calla! Que papá está a punto de recibir un gibsonazo. ¡Rómpele el morro, papá!</p>	<p>GIBSON: Estoy buscando a Homer Simpson. //</p> <p>HOMER: Y yo he estado buscándote a ti, amigo. //</p> <p>BART: ¡Dale fuerte, papá! /</p> <p>LISA: ¡Bart! //</p> <p>BART: ¡Calla! ¡A papá le va a patear / el culo Mel Gibson. // ¡Pártele la boca, Homer! //</p>

	get his butt kicked by Mel Gibson. [<i>Loudly to Homer</i>] Knock his teeth out, Homer!		
	NM / PL / V	NM / L / PL / V	NM / PL / V
5	HOMER: Piece of cake. [<i>Snobby tone</i>] Now, where's that kid with my latte?	HOMER: Eso está hecho. ¿Pero dónde está el chico de mi capuchino?	HOMER: ¡Eso está chupado! ¿Dónde está mi café? //
	NM / L / PL	NM / L / PL	NM / PL
6	HOMER: Aw, crap! Here they come. GIBSON: Well, that's it, Homer. We should have known better than to match wits with studio executives. HOMER: Hey, come on. Turn that down-under frown upside down. We're not finished yet!	HOMER: ¡Oh, cuernos! No desisten. GIBSON: Se acabó, Homer. Nunca podremos ser tan listos como los ejecutivos de un estudio. HOMER: Oh, vamos. Desfrunce ese fruncido ceño de las Antípodas. ¡Aún no estamos acabados!	HOMER: ¡Ah, mierda! ¡Ahí vienen! // GIBSON: Ya está. No debimos desafiar / a los directivos del estudio. // HOMER: Eh, vamos. Quita esa cara. // ¡Aún no estamos perdidos! //
	NM / L	NM / L	NM
7	<i>Homer and Gibson run into the museum.</i> MARGE: Homer, what are you doing here? HOMER: No time talk. Need steal car. Must save powerful but controversial movie!	MARGE: Homer, ¿qué estás haciendo aquí? HOMER: No charlar ahora. Urge robar coche para salvar polémica película.	MARGE: Homer, ¿qué estás haciendo aquí? // HOMER: No hay tiempo. ¡Necesito un coche! / ¡Debo salvar una película controvertida! //
	NM / L	NM / L	NM

8	<p>HOMER: Well, whatever it is, we gotta get rolling on our next picture. Hey, what about a prequel of something? Everybody loves prequels. GIBSON: I don't.</p> <p>NM / L</p>	<p>HOMER: Bueno, debemos ponernos a trabajar en nuestra próxima película. ¿Qué me dices de una precuela de algo? A todo el mundo le gustan las precuelas. GIBSON: A mí no.</p> <p>NM / L</p>	<p>HOMER: Sea lo que sea, hay que pasar / a nuestra siguiente película. // Eh, ¿qué tal la segunda parte de alguna? / A todo el mundo le gustan. // GIBSON: A mí no. //</p> <p>NM</p>
---	--	--	---

The lost elements are the following:⁷⁸

- Joke 1. Lost element: linguistic (L). In the dubbed version the adverb “mismamente” is used to keep the same colloquial style in Bart’s expression (“You betcha!”). However, in the subtitled version this expression has been translated for “¡Claro!” (*of course*), a much more neutral solution that lacks the distinctive trait of the original expression and adds nothing in humorous terms.⁷⁹
- Joke 2. Lost element: non-marked (NM). Both in the source and dubbed versions reference to “Flubber” is made, a clear allusion to the title of a film about some sort of nutty professor who invents a highly sticky and elastic living substance he calls Flubber. However, in the subtitled version the solution “sustancia pegajosa” (*sticky substance*) is provided, which in general and strict terms does not allow for the aforementioned allusion. Thus, the joke amounts to nothing more than the paralinguistic traits typical of Frink’s speech.
- Joke 3. Lost element: graphic (G). When Gibson is speaking, we can see two film posters behind him. The linguistic content of those posters has not been subtitled in the dubbed version. In spite of that, this content seems clearly understandable taking into account that one advertises the film *McBain VI* (the habitual

78 The possible differences between the source and dubbed versions are not analysed here, since it was already done in Martínez Sierra (2004 and 2008).

79 The role of an *ideal viewer* is assumed here. See Kovačič (1995).

target viewers know McBain, who is a character of the series) and that the other one advertises the film *Space Mutants XII* (the target viewers can deduce the meaning of this words since 1) they are similar to their Spanish equivalents – *espacio* and *mutantes*, 2) there is a picture that illustrates the poster – a space mutant who is about to attack a girl, and 3) the Roman numbers are also part of their culture). This same situation should maybe happen in the subtitled version (where no subtitle alluding the posters is given either). However, it could be argued that while in the source and dubbed versions the viewers have time to notice those posters and read their linguistic content, this might not be so in the case of the subtitled version, since they will probably direct their eyes to the subtitles translating the dialogues and thus will not have time to consider what briefly appears in the background behind Gibson. Hence, it seems reasonable to think that the graphic element is lost on this occasion.⁸⁰

- Joke 4. Lost element: linguistic (L). In the dubbed version, Bart encourages his father to give Mel Gibson a “gibsonazo” (a play on the words *Gibson* and *puñetazo*, *punch*), and in so doing he introduces a linguistic element that in fact was absent in the source version. It will also be lacking in the subtitle version, since this solution is not used, and a much more literal one is proposed (“¡A papá le va a patear el culo Mel Gibson”, *Mel Gibson is going to kick dad’s butt*).
- Joke 5. Lost element: linguistic (L). Both in the source and dubbed versions Homer demands his coffee using a kind of lexicon (“latte” and “capuchino”) that does not seem very characteristic of him and that in fact contrasts with his habitual common character. However, in the subtitled version Homer asks for a “café” (*coffee*), a neutral term that nullifies the mentioned contrast.
- Joke 6. Lost element: linguistic (L). The linguistic play in the source version (“Turn that down-under frown upside down”) and in the dubbed version (“Desfrunce ese fruncido ceño de las

80 For a more detailed explanation about the on screen permanence time of subtitles, see section 4.7.1. in Díaz Cintas & Remael (2007).

Antípodas”, *Unfrown that frowned frown of the Antipodes*) vanishes in the subtitled version (“Quita esa cara”, *Don’t put that face*).

- Joke 7. Lost element: linguistic (L). Both in the source and dubbed versions we can hear a nervous Homer who talks in a rather *telegraphic* manner. On the other hand, the language in the subtitles does not present that characteristic, since it is perfectly syntactic.
- Joke 8. Lost element: linguistic (L). In the dubbed version, Homer proposes to shoot a “precuela” (*prequel*) of something, an Anglicism that, even though it does not appear in the *Diccionario de la Real Academia*, it is used to refer to a film the story of which precedes that of another one. In the subtitled version Homer simply suggests shooting the second part of some film.

The four jokes that are present in the dubbed version but that are totally lost in the subtitled version are the following:

Table 4: Jokes that were totally lost in the subtitled version.

Nº ↓	BEYOND BLUNDERDOME	MÁS ALLÁ DE LA CÚPULA DEL FRACASO	
	Source Version	Dubbed Version	Subtitled Version * * / indicates change of line // indicates change of subtitle
9	<i>Milo and Hannah tell Gibson not to worry. They think it will be fine, and they ask him to trust them since they know the film industry well. After that, they say enthusiastically:</i>	MILO: Robin, tienes que ver el montaje de <i>Sexo sí, pero seguro</i> . ¡Es fabuloso! HANNAH: ¿Mejor incluso que el original? También fue bastante famoso.	MILO: Robin, ¿has visto el montaje del director / de <i>Booty Call</i> ? ¡Es fabuloso! // HANNAH: ¿Mejor incluso que el original? / También era fabuloso. //

	<p>MILO: Robin, you've gotta see the director's cut of <i>Booby Call</i>. It's fabulous!</p> <p>HANNAH: Well, even better than the original? 'Cause that was pretty fabulous, too.</p> <p><i>Then, we see worry in Gibson's face, and at the same time we can listen to some violin music that also denotes that feeling.</i></p>		
	NM / PL / V / S	NM / PL / V / S	Ø
10	<p><i>After the film, everybody seems pleased.</i></p> <p>SR. BURNS: Excellent.</p> <p>ALCALDE QUIMBY: That man knows how to filibuster.</p>	<p>SR. BURNS: Excelente.</p> <p>ALCALDE QUIMBY: Él sí que es un obstruccionista.</p>	<p>SR. BURNS: Excelente. //</p> <p>ALCALDE QUIMBY: Ese hombre sabe dar discursos. //</p>
	NM / CSH	NM	Ø
11	<p><i>We can see a dramatic scene in which Mr. Smith (Gibson) is addressing the members of the senate. Suddenly, he falls on the floor.</i></p> <p>SENADOR PAYNE: I</p>	<p>SENADOR PAYNE: Creo que el senador al fin se ha rendido a la moqueta.</p>	<p>SENADOR PAYNE: Creo que el senador se ha rendido. //</p>

	believe the Senator has yielded the floor. [Everyone laughs]		
	NM / PL / V / S	NM / PL / V / S	Ø
12	HOMER: I don't get it, Mel. How can you be so calm and cool? My stomach's full of vomiting butterflies.	HOMER: No lo entiendo, Mel. ¿Cómo puedes estar tan tranquilo? Yo tengo nauseosquilleos en el estómago.	HOMER: No sé, Mel. / ¿Cómo puedes ser tan frío y calculador? // Yo tengo un nudo en el estómago. //
	L	L	Ø

Reasons for the total loss of the jokes:⁸¹

- Joke 9. In the dubbed version, this joke is about the film *Sexo sí, pero seguro* and the director's cut. The film already includes strong sex scenes, so we may suspect that the director's cut (versions that usually include scenes that are too violent or extreme for their screening on the big screen) must certainly be over the top. This is a non-marked element, around which the other three elements (paralinguistic – Milo and Hannah's enthusiastic tone – visual – Gibson's worried face – and sound – the violin that sounds) begin to make sense. However, in the subtitled version the original title of the film has been kept (*Booty Call*), which will most likely be unfamiliar to the average target viewer. Thus, the meaning of this reference cannot be inferred, and in the same way the rest of the humorous elements lose their possible humorous effectiveness.
- Joke 10. In the subtitled version, Quimby's comment does not include any allusion to the *obstruccionistas* – the obstructionists, those politicians who resort to an old tactic that is typically used in the United States Congress to impede that a law is passed.

81 The reasons for the changes between the source and dubbed versions are not dealt with here, since it was already done in Martínez Sierra (2004 and 2008).

Thus, the humorous element that is generated when connecting Quimby's character (a corrupt mayor of low ethics) with the admiration for the obstructionists is lost. Quimby's words are just a comment with no connotations that would allow for humorous elements ("Ese hombre sabe dar discursos", *That man knows how to deliver a speech*).

- Joke 11. In the dubbed version, as senator Payne speaks his sentence ("Creo que el senador al fin se ha rendido a la moqueta", *I believe the senator has finally surrendered to the carpet*) we can see Gibson's character (Mr. Smith) falling on the floor, which is followed by everyone's laughs. A combination of four humorous elements is generated: non-marked (that sentence's absurdity), paralinguistic (the laughs), visual (Mr. Smith on the floor) and sound (the music that sounds and the bell that we can hear when Mr. Smith hits the floor). However, the subtitled version offers a solution that simply describes literally what has happened ("Creo que el senador se ha rendido", *I think that the senator has given up*), and thus no humorous element is generated, which can even make the laughs sound disconcerting.
- Joke 12. The dubbed version only contains one linguistic element ("nausi-cosquilleos", a play on the words "nausea" and "cosquilleos", *nausea and itchiness*), which is not kept in the subtitled version ("nudo en el estómago", *a lump in one's stomach*), provoking the loss of the joke.

It is possible an interpretation of the behaviour of the different humorous elements in the subtitled version:

- Community-and-Institutions Elements and Community-Sense-of-Humour Elements. These are the two types of elements most directly linked to the specific cultural background of the source culture. They abound in the source version of the four episodes that were analysed in Martínez Sierra (2004), especially in the case of the first type. However, in the dubbed version their presence decreased significantly (in the case of the Community-and-Institutions Elements) or even vanished (in the case of the Community-Sense-of-Humour Elements). In fact, in the dubbed

version of the episode analysed here no instance was found, and this was also so in the case of the subtitled version.

- Linguistic Elements. In Martínez Sierra (2004) it was observed that their global presence was considerable in the source version and that it even increased in the dubbed one. This pointed out the interest of, on the one hand, the active value of this element in the production of the humour in the series, and of, on the other hand, its translatability. But the analysis of the subtitled version results in noteworthy data to this respect. As we have seen, the jokes that present a partial loss of humorous load in the subtitled version in relation to the dubbed one are eight. In each one of them, one element is lost, which happens to be the linguistic element in 6 of those jokes; that is, in 75% of the cases. Similarly, the linguistic element was also present in one of the four jokes (25%) of the dubbed version that are totally lost in the subtitled one. This fact could lead us to reflect on the (un)translatability of this type of element in the subtitled mode. It is indeed a relevant fact, but let us take into account that out of the 125 jokes that were detected in the source version only 5.6% are affected by this kind of behaviour of the linguistic element in the subtitled version. Thus, it could be argued that further research (more analysed episodes, for example) seems to be needed in order to check whether this type of element does in fact recurrently generate problems in subtitling.
- Paralinguistic Elements. In Martínez Sierra (2004) it was established that the fact that the paralinguistic features are inherent to the communicative heart of every society makes it possible that a high number of jokes containing instances of this type of element can be translated quite easily. Notwithstanding, when we consider the subtitled version of a product such as *The Simpsons*, a distinction seems to be called for. On the one hand, (universal?) paralinguistic features such as silences, belches, coughs, laughter and chewing noises cross the border unproblematically. On the other hand, the issue becomes more doubtful when we consider features such as intonations, accents and the imitation of a celebrity's way of speaking. Regarding intonations, if the character's rendering and the subtitle coincide (that is, if the isochrony is good) the hypothesis that the

humorous elements generated by those intonations are kept seems probable since, even if the language is not understood, the viewer may be capable of recognizing the different intonations of the human voice and their connotations (anger, happiness, irony...), at least in the case of groups that share some cultural background. As far as features such as accents and imitations are concerned, clearly the subtitles do not seem to be the appropriate vehicle for their transmission, and thus we could agree that they will be lost (always assuming, of course, that the target viewer does not speak the source language).

- Visual elements. Even though the eyes also need to pay attention to the subtitles, and until a study on the actual movement of the eyes when watching a subtitled humorous audiovisual products is carried out, it seems reasonable to suggest that an eye that is used to subtitles can keep up with visual elements with ease. Thus, we could presume that the behaviour of this type of elements will be the same both in the dubbed and subtitled versions.
- Graphic Elements. The mechanisms to try to reproduce this type of elements in the dubbed version of a given audiovisual product are basically two: 1) an *off* voice that offers the translation of the linguistic message inserted in the icon in question or 2) a subtitle that does the same (this last case is usually found in *The Simpsons*). For obvious reasons, only the second option is possible in subtitling. Regarding the presence of this type of element in the analysed episode, and according to the data in Martínez Sierra (2004), they were present in 13 jokes of the source version and in 10 of the dubbed one (always kept by means of a subtitle). In the subtitled version, out of those 13 instances in the source version only 9 have been kept: 2 of them were lost for the same reasons that they were in the dubbed version (basically, because they accompanied a community-and-institutions element that disappeared); 1 is lost because it is a message written in the hat of a character that is not subtitled since there is neither time nor space for it (the subtitles that appear during the brief moment in which we can see the hat are used to translate the dialogue; on the other hand, it is also of interest to mention that this element was also lost in the dubbed

version because neither an off voice nor a subtitle was used); and with respect to the fourth joke that was lost, the reasons for it have already been explained (see the explanation about joke 3 above).

- Sound Elements. Just as it happens in the case of the visual elements (and even more easily, since they travel through a channel that does not have to *compete* with the subtitles), they cross the barrier unproblematically and are easily kept in the subtitled version.
- Non-marked Elements. These are defined precisely for their accessibility by the two cultures at stake. They are elements with a very low restrictive level, and hence their transmission by means of subtitles is unproblematic.

Finally, some fine-tuning: just as it was suggested in Martínez Sierra (2004), the fact that a given type of humorous element crosses successfully the linguistic and cultural border between the two sets of viewers at stake does not necessarily mean that its content will be the same in the two versions (source and target), and not even in the three versions (source, dubbed and subtitled). See the following example, in which we can see that, both in the dubbed and subtitled versions, the linguistic element (between inverted commas) is kept, although via two different solutions:

Table 5: Example of same type of element but with a different content.

Nº ↓	BEYOND BLUNDERDOME	MÁS ALLÁ DE LA CÚPULA DEL FRACASO	
	Source Version	Dubbed Version	Subtitled Version *
			* / indicates change of line // indicates change of subtitle
13	SELLER: Well, it's always nice to meet people concerned about the	SELLER: Siempre es agradable conocer a personas preocupadas por el "medio ambiente."	SELLER: Es un placer conocer gente concienciada / con "el entorno." // HOMER: ¿"En torno" a qué?

	“environment.” HOMER: What kind of “mint”? L	HOMER: “¿Sólo medio?” L	// L
--	---	----------------------------	---------

7. Final words

In general terms, and regarding the presence of potentially humorous elements, the dubbed and subtitled versions of the episode in question included on the marketed DVD do not vary significantly (let us remember that the presence of those elements falls in just 3.2% in the subtitled version in relation to the dubbed one). Thus, from the point of view of the potentiality of humour in each version, and despite the different restrictions affecting dubbing and subtitling, it seems possible to venture that both versions are practically on the same conditions. Still, the presence of a certain humorous type in the target versions (dubbed and subtitled) does not necessarily mean that its content will be the same, so it is possible to witness cases in which the same humorous type is kept by means of different solutions and, therefore, causes the viewers to laugh at different contents. There is no doubt that a detailed study of such situations in an enlarged corpus that allows for a greater degree of generalization can constitute an appealing project of future research. Similarly, we should insist on the need of a reception study to find out with certainty whether the humorous potentiality of the jokes does in fact result in humour and, as Díaz Cintas & Remael suggest (2007: 216), more or less similar emotions are provoked.

As stated before, the debate dubbing *vs.* subtitling does not make any sense in our current social reality. The increasing needs of our societies and the variety of technological resources within our reach to access the world of the image and sound allow us to face a scenario in which there is an audience for each mode. The data from studies such as this one seem to strengthen this position, since they lead to the idea that it does not make much sense either to talk about dubbed humour and

subtitled humour in terms of better or worse. Let us consider too that in the audiovisual texts not only do words tell us things; sounds and images do so as well, and their presence – both in dubbed and subtitled texts – can help understand what is going on and therefore be helpful to the translator, an idea that – regarding the images – can be found in Díaz Cintas & Remael (2007: 216) and previously in Martínez Sierra (2004: 417).

References

- Asimakoulas, D. (2002). Subtitling Humour and the Humour of Subtitling. *CTIS*, 2, 71–84.
- (2004). Towards a Model of Describing Humour Translation: A Case Study of the Greek Subtitled Versions of *Airplane!* and *Naked Gun*. *Meta*, 49, 4, 822–842.
- Attardo, S. (1997). The semantic foundations of cognitive theories of humor. *Humor: International Journal of Humor Research*, 10, 4, 395–420.
- (2002). Translation and Humour: An Approach Based on the General Theory of Verbal Humour (GTVH). *The Translator*, 8, 2, 173–194.
- Botella Tejera, C. (2006). La naturalización del humor en la traducción audiovisual (TAV): ¿Traducción o adaptación? El caso de los doblajes de Gomaespuma: Ali G Indahouse. *Tonos Digital*, 12.
- Bucaria, Ch. (2007). Humour and other catastrophes: dealing with the translation of mixed-genre TV series. *Linguistica Antverpiensia, New Series*, 6, 235–254.
- Chaume, F. (2000). Aspectos profesionales de la traducción audiovisual. In D. Kelly (Ed.), *La profesión del traductor*. Granada: Comares.
- Chiaro, D. (2000). Servizio completo. On the (un)translatability of puns on screen. In R.M. Bollettieri, C. Heiss, M. Soffritti & S. Bernardini (Eds.), *La Traduzione Multimediale. Quale traduzione per quale testo?*. Bologna: CLUEB.

- (2006). Verbally Expressed Humour on Screen: Reflections on Translation and Reception. *Journal of Specialised Translation*, 6, 198–208.
- (2007). The effect of translation on humour response: The case of dubbed comedy in Italy. In Y. Gambier, M. Shlesinger & R. Stolze (Eds.), *Doubts and Directions in Translation Studies*. Amsterdam: John Benjamins.
- Delabastista, D. (1990). Translation and the Mass Media. In S. Bassnett & A. Lefevere (Eds.), *Translation, History and Culture*. London: Pinter.
- Díaz Cintas, J. (2001a). The value of the semiotic dimension in the subtitling of humour. In L. Desblache (Ed.), *Aspects of Specialised Translation*. Paris: La Maison du Dictionnaire.
- (2001b). Aspectos semióticos en la subtitulación de situaciones cómicas. In E. Pajares, R. Merino & J.M. Santamaría (Eds.), *Trasvases culturales: literatura, cine, traducción 3*. Vitoria: Universidad del País Vasco.
- Díaz Cintas, J. & Remael, A. (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: St. Jerome.
- Kovačič, I. (1995). Reception of Subtitles – The non-existent ideal viewer. In Y. Gambier (Ed.), *Audiovisual Communication and Language Transfers*, International Forum, Strasbourg, 22–24 June 1995, *Translatio* (FIT Newsletter), Special Issue, 14, 3–4, 376–383.
- Martínez Sierra, J.J. (2003). La traducción del humor en los medios audiovisuales desde una perspectiva transcultural. El caso de *The Simpsons*. *Interlingüística*, 14, 743–750.
- (2004). *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de Los Simpson*, Doctoral Dissertation, Universitat Jaume I.
- (2005a). La relevancia como herramienta para el análisis de la traducción del humor audiovisual: su aplicación al caso de *Los Simpson*. *Interlingüística*, 15, II, 927–936.
- (2005b). Translating Audiovisual Humour. A Case Study. *Perspectives: Studies in Translatology*, 13, 4, 289–296.
- (2006). La manipulación del texto: sobre la dualidad extranjerización / familiarización en la traducción del humor en textos audiovisuales. *Sendebarr*, 17, 219–231.

- (2008). *Humor y traducción. Los Simpson cruzan la frontera*. Castellón de la Plana: Publicaciones de la Universitat Jaume I.
- (2009). El papel del elemento visual en la traducción del humor en textos audiovisuales: ¿un problema o una ayuda?. *TRANS: Revista de traductología*, 13, 139–148.
- (2010). Science and technology on the screen: the translation of documentaries. In M.L. Gea Valor, I. García Izquierdo & M.J. Esteve (Eds.), *Linguistic and Translation Studies in Scientific Communication*. Oxford: Peter Lang.
- Mendiluce, G. & Hernández, A.I. (2004). Este traductor no es un gallina: El trasvase del humor audiovisual en *Chicken Run*. *Translation Journal*, 8, 3.
- (2005). Hacia una imagen más seria de la traducción del humor audiovisual. In M.E. García, A. González, C. Kunschak & P. Scarampi (Eds.), *IV Jornadas sobre la Formación y Profesión del Traductor e Intérprete: Calidad y traducción – Perspectivas académicas y profesionales*. Madrid: Universidad Europea.
- Raphaelson-West, D.S. (1989). On the Feasibility and Strategies of Translating Humor. *Meta*, 34, 1, 128–141.
- Zabalbeascoa, P. (1994). Factors in dubbing television comedy. *Perspectives. Studies in Translatology*, 1, 89–100.
- (1996). Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies. In D. Delabastita (Ed.), *The Translator: Studies in Intercultural Communication*. Manchester: St. Jerome.
- (2005). Humor and translation – an interdiscipline. *Humor – International Journal of Humor Research*, 18, 2, 185–207.

GIOVANNA DI PIETRO

It don't mean a thing if you ain't got that sync –
An analysis of word order, kinesic synchrony and
comic timing in dubbed humour

1. Introduction

Humour in audiovisual products appears to be ruled by the following principle: the less you say, the more they will laugh. One of the reasons for the success of many cross-cultural comedians such as Chaplin, Keaton, Atkinson seems to reside in the fact that, as Chiaro notices, 'little or no use of speech is made, thus facilitating travel from one culture to another' (2000: 28).

What happens when words do vehicle most of the humorous effect, then? Dialogue-focussed sitcoms like *How I Met Your Mother*, *Scrubs* and *The Big Bang Theory*, which make of conversational humour and funny verbal interaction the core of their success are packed with fast-paced wisecracks, thus resulting quite difficult to translate, especially when dubbed. Chiaro further emphasises such issue by claiming that 'when words are responsible for creating humorous effects, problems begin' (2000: 28).

However, words are not the only stumbling block in audiovisual translation. As we know, humour is culture-bound, although some universals do exist (Chiaro, 1992). The existence of culture-specific references represents a further obstacle to the smooth intercultural rendition of humorous utterances because what is inherently funny in one language/culture may not result equally so in another (see, among the others, Norrick & Chiaro, 2009).

Besides, the presence of nonverbal features of communication such as kinesics, paralanguage, proxemics on the one hand (Poyatos, 1997, 2002 a,b,c and 2008) and the relevance of visual sources of extra-

diegetic information such as photography, camera shots and editing on the other represents one more characteristic and, at the same time, one more constraint for dubbing. This is especially the case for Zabala-beascoa's *chistes complejos* (2001: 261), whose effect is triggered by the synergy of visual and verbal humorous sources, thus resulting even more complex to translate than verbal jokes in virtue of the co-occurring illocutionary force of visual and aural semiotic codes. As Chiaro concludes, "puns on screen are totally dependent on, and at the same time restricted by, the visual code" (Chiaro, 2000: 32).

Last but not least, the translation of audiovisual humour is also hindered by dubbing-related constraints such as lip sync, isochrony and kinesic sync, i.e., the necessity for the dubbed line to match the original gestural and facial expressions accompanying it. The relevance of the latter and the difficulties it may pose to translation are an under-researched – but not of minor importance – matter that only a few scholars have addressed (Chaume, 2004a, Herbst, 1996, Whitman, 1992).

The inherent complexity of humour and the plurisemiotic nature of audiovisual products make the holistic knowledge of the structures of humorous audiovisual texts such as situation comedies a necessary preliminary step for translation. Firstly, it is important to examine how humour is construed at a verbal level. Like most audiovisual products, a sitcom is characterised by a prefabricated use of oral language (Chaume, 2004b: 850): an average episode is planned for 15 days by multiple authors prior to being written over 10 to 15 days and finally acted and produced in the next 15 to 20 days (Kelly, 2003, in Romero Fresco, 2007) with the intention of being "written to be spoken as if not written" (Gregory, 1967: 192), that is, of containing jokes that need to sound idiomatic and spontaneous. This comic purpose is usually fulfilled: this is why more than 80% of the scenes end up on a punchline or a comic climax stressed by canned laughter, a recorded laugh track that prompts the audience's positive reaction to a particularly witty, sarcastic or funny utterance or a comical moment. As Attardo emphasised, "the final position of the punchline is essential, both because of the functional organization of the information in the text [...] and because of the distribution of implicit information" (2002: 177). This entails that phrasing and word order are fundamental for the vehiculation of comic effect, since "the humorous effect of certain jab lines may lie crucially in the specifics of the construction used" (Antonopoulou, 2002: 199).

However, audiovisual humour is something “more than words” (Di Pietro, 2012). The following chapters will attempt to investigate its plurisemiotic nature, which is chiefly manifested by three primary humour-making resources: kinesic sync, word order and comic timing.

2. Word order, kinesic sync and comic timing in sitcoms

The typical structure of an English joke is buildup + punchline. The former is represented by a stretch of words and/or *ad hoc* silences building up the characters' and the viewers' expectations by prompting them that something to laugh about is going to be said. The longer the wait and the more complex the buildup-making phrase (as in the *accumulatio* scores, i.e., overly long lists of pre-modifiers functioning as buildup before the head/punchline), the greater the suspense on the receiving end and the funnier the joke. This funny buildup contributes to create what is known as comic timing, i.e., the use of rhythm and tempo to enhance comedy and humour. Comic timing is closely linked to the precise position of the jab/punchline within a funny exchange, which in turn depends on the syntactical structure of a funny utterance's constituents and their interaction with the actor's kinesic behaviour on screen.

The punchline is the funny word, compound word or phrase which holds the interpretive key of the whole humorous exchange and unleashes the comic effect. It is usually placed at the end of the humorous utterance involved and tends to coincide with what I would call the “head cloud” (generally a word before the head or the head itself), with the new information item (focus/rheme), and with the emphasised part of an utterance. It is underlined by more intense prosodic features, hand gestures and facial expressions and is usually punctuated by the emission of canned laughter or other reaction-eliciting nonverbal marks, like music (Di Pietro, forthcoming). Word order is essential to the creation of humour because it seems to be tightly linked to the buildup + punchline structure of verbal jokes, as can be observed in the following example.⁸²

82 All the examples are taken from the first five seasons of the US-American sitcom *How I Met Your Mother*.

(1) [Lily and Marshall are talking about how they feel out of place hanging out with their new friends and doing ‘classy grown up stuff’ with them such as wine tastings and fondue feasts]

Lily: I don’t know, I just... felt *embarrassed*.⁸³ Claire is my age, and she and her husband do all this... *classy grownup* stuff. Maybe *we* should start doing *grownup* stuff.

Marshall: [smiling at her with a flirtatious look, pointing to their bedroom via a head-tilt and a higher-pitched voice as he says ‘grownup’] That was some pretty *grownup* stuff we did this morning.

Lily: [scoffing, raising one eyebrow on ‘classy’] Yeah, but it wasn’t *classy*!

The humorous structures of this excerpt can be broken down to Attardo’s ‘Knowledge Resources’ (2002: 175):⁸⁴

Lily: I don’t know, I just... felt *embarrassed*. Claire is my age, and she and her husband do all this... *classy grownup* stuff. Maybe *we* should start doing *grownup* stuff. = SITUATIONAL CONTEXT

In Attardo’s words, the situational context of a funny utterance can be thought of as “the props of the joke: the objects, participants, instruments, activities etc.” (2002: 179). In this case, the context is that of an engaged couple in their late twenties eager to do ‘grownup stuff’. The repetition of this formula indicates the relevance of these words in pre-announcing the humorous phrase which is going to be uttered, as the buildup shows.

Marshall: [smiling at her with a flirtatious look, pointing to their bedroom via a head-tilt and a higher-pitched voice as he says ‘grownup’] That was some pretty = BUILDUP

In this part of the excerpt, kinesics anticipates what words are about to reveal: a simple movement of Marshall’s head already alludes to his – still unsaid – verbal punchline, thus preparing the audience to the incoming funny part. Word order is functional to the creation of comic timing: a stretch of pre-modifiers hints at the subsequent punchline, which corresponds to the following head cloud:

83 Prosodically stressed words have been typed in italics.

84 In the examples analysed, Attardo’s knowledge resources and humour-related terminology will be indicated in UPPER CASE letters.

grownup stuff we did this morning. = PUNCHLINE 1

The punchline is represented by one more repetition of the adjective 'grownup', this time with a risqué twist. The logical mechanism which unleashes the comic effect by resolving the ambiguity of the joke is indeed repetition. Paralanguage aids such resolution of incongruity: a higher pitch and a meaningful tone fill in the verbal implicatures and make the audience decipher the covert illocutionary meaning of Marshall's utterance. This happens because, as Chiaro maintains, a scene is usually funny for other reasons than the line itself: "it is *the not-said*, what we understand from the expressions on the faces of the actors [...] that makes us laugh" (2000: 40, my emphasis). These nonverbal features of communication unveiling the speaker's humorous intentions by means of a switch to non-*bona fide* communication (Raskin, 1985: 100) are known as *cueing* (Vandaele, 1993: 72), and they also participate in creating plurisemiotic humour by co-occurring with verbally-expressed word order and paralinguistically-expressed comic timing.

Lily: [scoffing, raising one eyebrow on 'classy' = CUEING] Yeah, but it wasn't *classy*! = PUNCHLINE 2

Just like 'grownup' in Marshall's line, 'classy' is the fun-triggering keyword in Lily's witty comeback. Once again, humour is based on an allusion to something that is not explicitly mentioned, but only implied by means of nonverbal action. One raised eyebrow (cueing) suffices to unlock the sexual innuendo behind Lily's words.

Given the important function of cueing as a non-linguistic emphasis marker, kinesic sync is determining for the rendition of translated humour, as the credibility of a dubbed sentence hinges on its match with the immutable nonverbal behaviour accompanying it. Words need to be put in an order which sounds natural and coherent with the visuals; however, this is not always possible.

The humour-making resources in the Italian version of the excerpt present a similar mechanism. Nevertheless, a small slant in comic timing can be noticed in Marshall's line:

Lily: Mi sono sentita in *imbarazzo*! Claire ha la mia età, ma lei e suo marito fanno tutte cose da adulti, cose raffinate! Mi sa proprio che dovremo cominciare a farle anche noi, non credi?

Marshall: [smiling at her with a flirtatious look, pointing to their bedroom via a head-tilt as he says 'cosa' and a higher-pitched voice as he says 'fatto'] Stamattina abbiamo *fatto* una cosa da adulti!

Lily: Sì, ma non era *raffinata*!

A diverging word order is responsible for a different rendering of humour in the target text. The absence of pre-modifiers before the keyword 'grownup' and the different distribution of information postpone the position of the punchline, thus modifying the comic timing of the funny moment and, consequently, its perception by the audience. A slight mismatch between verbal messages and their nonverbal counterparts is also noticeable: the prosodic focus (i.e., the paralinguistic cue) switches from the meaningful repetition of the adjective 'grownup' to the Italian past participle 'fatto', while the head-tilt (i.e., the kinesic cue) coincides with the prosodically unmarked word 'cosa'. Words and nonverbal action appear to be out of sync, with consequent reverberations on the intersemiotic coherence between translated verbal language and unalterable non-linguistic data. As a result, the target audience will be likely to laugh at the verbally-expressed joke only, without fully understanding the 'extra meaning' (Fowler, 1986) given by the nonverbal emphasis, which appears to be out of context.

Word order, kinesic sync and comic timing are three important aspects of humour to take into consideration, as humorous structures are embedded in the syntactic frame of the phrase and the systemic differences between languages in terms of branching represent an obstacle to the interlingual transposition of humorous meaning. This is confirmed by the principle of end-weight characterising English grammar (Biber *et al.*, 1999):

There is a preferred distribution of elements in the clause in accordance with their weight called the principle of end-weight: the tendency for long and complex elements to be placed towards the end of a clause. [...] Since heavy elements typically also carry a substantial new information load, the information principle and the principle of end-weight often reinforce one another.

By way of conclusion, the weight of information, its topicalisation, the recurring premodifier + head structure of English phrases, and the buildup + punchline structure of English jokes seem to coincide. When, as it happens with audiovisual humour, these language-specific issues are coupled with culture-specific references and evidence of plurisemiot-

ic interplay, the translation of humorous meaning becomes particularly arduous (Chaume, 2012: 173).

3. Research aims and methodology

The example analysed has examined the relevance of word order, kinesic sync and comic timing for the creation of humour. The syntactical structure of a phrase and the final position of the head are a constitutive feature of funny utterances because the punchline tends to be placed towards the end of a sentence. Kinesic sync is equally fundamental for humour because it strengthens the illocutionary force of a verbal message by doubling it, emphasizing it, anticipating it (as in the example above) or even contradicting it, as often happens with sarcastic remarks. Finally, comic timing is tightly linked with word order and kinesic sync as it drives the humorous effect by means of the way in which the message is construed at a plurisemiotic level through the joint effort of verbal language and nonverbal features of communication, i.e., actions and words co-occurring simultaneously in the vehiculation of comicality.

Since these three resources are the building blocks of audiovisual humour, it could be interesting to analyse how they have been modified in the process of translation for dubbing. The aims of this research can thus be summarised as follows: (1) identifying how comic timing, word order and kinesic sync are rendered in the passage from one language to another, or – in Delabastita's words, “how grammar can stand in the way of the intercultural rendition of audiovisual humour” (2010, personal conversation); (2) identifying the main translation tendencies in an attempt to understand the reasons for such choices and investigate on the possible consequences for translated humour.

In order to do so, I compiled a corpus composed of the first five seasons (112 episodes) of the American sitcom *How I Met Your Mother* (HIMYM) and their Italian dubbed versions. The methodology employed was a multimodal analysis following Chaume's model of plurisemiotic interaction in audiovisual products (Chaume, 2004). In order to compile the corpus, a prosodic transcription of paralinguistic (adapted from Bon-signori, 2009) and a description of relevant nonverbal action (e.g., kine-

sics, camera shots, music, see Balirano, 2007 and Taylor, 2003) was added to the scripts and accompanied by screenshots presenting kinesic information via the addition of vectorial arrows. As for humour analysis, I integrated Chiaro's studies on verbal play (Chiaro, 1992) and Attardo's General Theory of Verbal Humour (Attardo, 2002) with Poyatos's analysis of nonverbal features of communication (Poyatos, 2002 a, b, c, 2008) in search for a holistic view of humour-triggering mechanisms.

The core of such study is the analysis of all the instances of humorous moments characterised by complex phrases (from 3 elements up), which could be problematic from the translational viewpoint, especially if comic timing derives from their structure and if nonverbal features of communication co-occur with them in the creation of the comic effect. In the corpus analysed, 198 instances of on-screen humorous moments containing one or more complex phrases have been identified, which means that averagely each HIMYM episode contains 2 of such instances, for a total amount of 352 punchlines uttered via complex phrases.

4. Data analysis and findings

First of all, I envisioned the best-case scenario, i.e., translated phrases with the same word order, kinesic sync and comic timing as the source text. In order to point out such features, I watched the audiovisual products again while analysing their multimodal transcription, paying attention to the relationship between dubbed verbal data and nonverbal inputs and noting down every instance of target-text mismatch in a 3-column grid, one column indicating kinesic sync, one indicating comic timing and the other one indicating word order. The findings were double-checked by my doctoral advisor.

The results of such analysis were quite far from comforting: only 6.8% of the occurrences in the Italian corpus presented a similar word order, kinesic sync and comic timing to their original versions (see Figure 1). The reason for such low percentages resides in the diverging systemic structures of the languages involved: while English is a left-branching language naturally tending to create suspense about the new piece of information which is about to be said (the focussed rheme),

Italian is a right-branching language. As a consequence, the phrases with a final head (the majority) are less easily translatable because the information weight of new data tends to gravitate towards the end of the sentence, a position which is generally unidiomatic in Italian.⁸⁵

The only phrase types presenting the same comic timing, kinesic sync and word order as the source text are the following:

- phrases where the head has a central position, as in split heads with in-modifiers (e.g., “dee – wait for it – nied!” = “rii – pausa a effetto – fiutaaato!”)
- relative superlative forms (e.g., “worst-superheroes-ever” = “I peggiori supereroi della storia”)
- phrases containing a dependent clause (e.g., “flavors mingling in a seductive *pas de deux*” = “sapori che si mescolano in un seducente *pas de deux*”)
- head followed by one or more post-modifiers (e.g., “an Eriksen the size of a 15-pound turkey” = “un essere grosso come un tacchino di sette chili”)
- ironical, parodying or sarcastic dialogues with a high register and emotionally-charged speeches where the adjectives are placed before the head both in the ST and in the TT for stylistic reasons, in order to convey an expressive function (e.g., “Oh Robin, my simple friend from the untamed North” = “Oh Robin, mia ingenua amica dell’indomito Nord”)
- possessive adjective + adjective + head (e.g., “your awesome friend Barney” = “il tuo fantastico amico Barney”)
- quantifier + head (e.g., “the first of many, many viewings” = “guardandolo molte, moltissime volte”)

85 The syntactic flexibility of Italian is commented by Taylor (1998: 19). As Hoeksema (1992: 128) states, “Scalise draws the conclusion that in Italian, the head is not positionally defined. [...] Italian, like Vietnamese, uses two systems, and the resulting variation reflects this fact”. These two systems correspond to the Latinate right-headed syntax pattern (e.g., terremoto = earthquake) and the modern Italian head-first pattern (e.g., nave traghetto = *boat ferry vs. ferry boat), respectively. However, since Latinate compounds are rare, higher-register and less frequently used, the latter is more widespread than the former. We can thus conclude that the Italian language generally opts for a left-branching structure, with the head rarely found in final positions. English, instead, seems to use right-branched structures more frequently (Williams, 1981, van Riemsdijk & Williams, 1986: 211).

- determiner + adjective + head (e.g., “this particular skank” = ‘questa particolare squinzia’’).

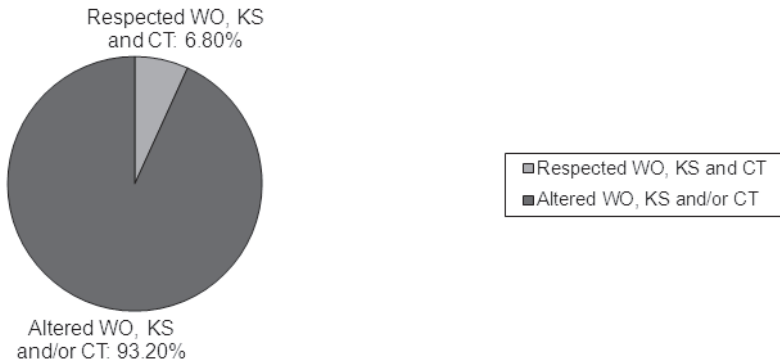


Figure 1: TT phrases with the same word order, kinesic sync and comic timing as the ST.

All the other translated phrases (which generally have the head in final position) only have the same word order or the same kinesic sync or the same comic timing, but not all of them at once. As shown in the following pie charts, it is not an easy task to avoid modifying at least one of these parameters. Word order has been respected in only 8% of the Italian phrases. The remaining 92% presents a different word order, which means that this humour-making resource has not been considered in most phrases ending with the head because their structure is less flexible from a translational viewpoint (see Figure 2). This does not necessarily imply that the humorous effect has been reduced, but that most instances of translated humour do not present the same buildup + punchline frame as their American counterparts, which means that dubbed funniness does not pivot on syntax as much as source-language jokes.

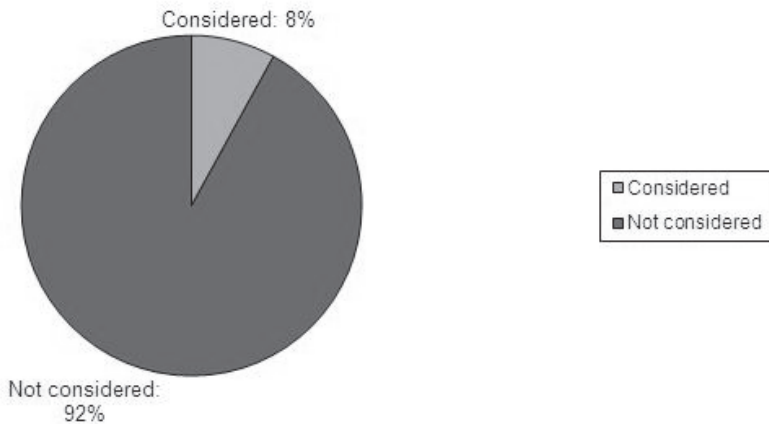


Figure 2: Word order in TT.

The data reveal a more encouraging treatment of kinesic sync (Figure 3). Understandably, this resource is not respected when body movements and facial expressions are not too emphatic, not too visible or noticeable and, most frequently, when nonverbal action does not result to be essential for humour and for the development of the plot. In Example 2, Barney comments on Robin's charity dinner date with a philanthropic billionaire by making the following joke:

(2) Barney: There's only one reason he's taking her to this dinner, and it's not so some little Mutu can get his *malaria* pills.

Barney: E' solo per quello che se la trascina a quella cena, non certo per dar da mangiare a un moccioso *africano*!

In this utterance, the sarcasm is given by the clash between Barney's atrociously insensitive remark and the nonchalant intonation and facial expression accompanying his cynical message. Since kinesics is purposely not particularly emphatic (in order to convey the idea of stating the obvious) and the utterance is fast-paced, respecting kinesic sync becomes of secondary importance here. The racist charge of the joke is preserved in the target text by means of the negative adjective 'moccioso' despite the generalisation given by the superordinate classifier 'africano' in lieu of the more specific 'Mutu' and the substitution of the semantic field of illness with the food reference.

Conversely, kinesic sync is generally respected during close-up shots (also by reasons of lip sync), in funny lines uttered at a slow tempo, and/or in particularly witty lines, as in Example 3.

(3) Barney: You know what I love about Halloween? It's the one night of the year chicks use to unleash their inner *hoe*-bag (raises eyebrows on 'hoe').

Barney: Sapete perché amo Halloween? Le ragazze tirano fuori la Pamela Anderson che è in *loro*! (raises eyebrows on 'loro')

In this case, Barney's male-chauvinist joke is emphasised by a slower pace towards the end of the sentence and a close-up on his face accentuating the punchline 'hoe-bag'. These features led the translator to consider nonverbal action as predominant over the verbally-expressed message, which has been rendered in a rather diverging, but still credible (given the culture-bound reference to US-born actress Anderson) and funny way.



Figure 3: Kinesic sync in TT.

Interestingly, comic timing (Figure 4) is not considered in more than half the utterances analysed. Sometimes, it is not respected even when ST phrases contain a pregnant pause, as in Example 4.

(4) Lily: Marshall can't be trusted in the apartment with pies overnight.
 Marshall: (offended and annoyed) For – the – millionth – time, sleep-eating is a... *very* serious... (pauses, giggles) and *delicious* medical condition.

Lily: Marshall non può rimanere da solo con dei dolci durante la notte.

Marshall: Per la milionesima volta, mangiare nel sonno è una patologia cronica molto grave (giggling) ed è estremamente *appetitosa!*

The fun in this utterance resides in the head cloud itself rather than in the head alone, and, more specifically, in the script opposition between the adjectives [-SERIOUS] and [+DELICIOUS], which in turn contrast with [-MEDICAL CONDITION]. The bad-good-bad semantic alternation makes Marshall's sentence comical, as the viewers understand the speaker is willingly breaking Grice's (1975) maxims of quality (he is not being truthful, as his giggling reveals) and manner (he is being ambiguous). In the Italian translation, however, the tight link between the head cloud ("very serious... and delicious") and the head ("medical condition") is broken, as the former is posticipated, the latter is anticipated and the pause between the two is eliminated. The joke still works, but its structural components are modified and that 'added value' (Chion, 1993) given by the nonverbal emphasis is reduced.

A probable reason for this is to be found in the prolixity of the TL. Since the Italian language has an averagely higher word length than English and it generally employs more words to express the same meanings as the SL, the original silences and pauses are usually voiced in the target text in order to gain some more syllables per line and express more concepts within the same time lapse available, sometimes to the detriment of isochrony and humour because the suspense given by the original pause is inevitably lost in the translational process.



Figure 4: Comic timing in TT.

5. Translation strategies

The percentages indicate that the major obstacle for translators seems to be represented by word order. I analysed the corpus looking for the ways in which this problem was circumvented by translators and pinpointed some translation tendencies. Firstly, the specific translation techniques for each utterance were pointed out. Then, some generalisations were drawn after observing some recurring patterns (e.g., the different treatment of head-initial, head-central and head-final phrases) and the main strategies were identified. Finally, they were examined from a quantitative (via the calculation of the percentages per strategy) and qualitative point of view (via the analysis of the scores and the selection of some relevant examples). The analysis revealed that the ‘word order problem’ was dealt with as follows:

- By means of a word-for-word translation keeping the original word order unaltered.
- By translating the phrase without taking word order into account, thus omitting its relevance for the construction of humour.
- By changing grammatical category of one or more elements composing the phrase (via nominalization, verbalization, adverbialization of an adjective and vice versa, etc.).
- By rewriting the phrase (e.g., by means of simplifying or compensatory strategies making up for the loss of either word order, kinesic sync or comic timing).
- By reducing the text (e.g., by omitting of one or more elements composing the phrase, or condensing some of them for the sake of isochrony, especially in presence of vague terms of reference like ‘stuff’ and ‘thing’).
- By adding one or more elements to the text (e.g., via explicitation).
- By reordering the syntactical elements of the whole utterance.

The next sub-sections provide some examples for each strategy and comment on them.

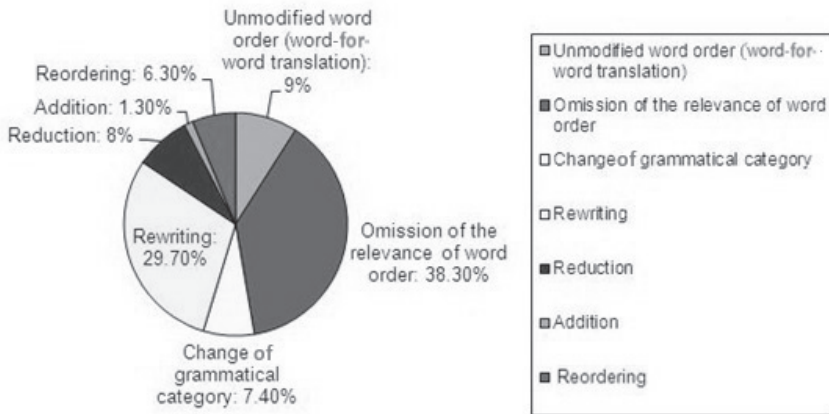


Figure 5: Overview of translation strategies.

5.1. *Word-for-word translation*

Figure 5 presents an overview of all the translation strategies employed in the Italian corpus. Word-for-word translation is one of the most marginal tendencies, as we can see. The following excerpts represent some examples of this strategy which, as can be noticed, has been used exclusively in the lines containing one of the phrase structures listed in section 5.

(5) Barney: [mocking Marshall, who did not get to slap him in the face] How does it *feel*, Marshall, to *sit* there, *impotently*—your *large, flaccid* hand just *dangling* in the *wind*? [in a British accent and with an emphatic, theatrical intonation]

Barney: Che cosa provi, Marshall, a stare seduto lì impotente, la tua *grande, flaccidamanooooona* che *penzola* nel vuoto? [gloating]

The emphatic tone and the hieratic register of Barney's utterance (Example 5) have been retained in the target text, which presents a similar sentence structure, i.e., the pre-modifying epithets 'grande' and 'manona', a solution which presents the double advantage of raising the register to a formal level (compared with other possible but less effective *adjective + head + adjective + adjective* solutions like "la tua manona grande e flaccid") and preserving the same *adjective + adjective + adjective + head* word order as the ST. This translational choice has been

made possible by the central position of the head ‘hand’, which is followed by a relative clause. In this case, since two of the conditions for the respect of the original word order apply (1. the translated head is not in a final position, and 2. the sentence is ironically formal, as appears from the use of the Latinate word ‘flaccid’, and the adjectives are placed before the head also the TT for stylistic reasons), the *adjective + adjective + head* structure of the source text results idiomatic also in its Italian version. As a consequence, a similar word order creates an equivalent humorous effect in the target text.

Example 6 presents a similar rendition of the humorous effect at a syntactical level. Word order has been retained because the head is once again in a central position. However, a significant difference can be noticed at the semantic level: the English head ‘girl’ becomes ‘fanciullo’ in the Italian version, annihilating the comic effect deriving from what had been originally conceived as a unexpectedly funny feminization.

(6) Barney: [mocking Ted’s sudden nostalgia for his youth in Ohio with his overly-pretentious college girlfriend Karen] Ted, sure it’s *fun* to look back at a time when you were a *fresh-faced farm* girl with a virgin’s *glow*. But all that stuff, Ohio, Karen, college... all that was “*BS*” – Before Stinson [airquotes]. Now, your life is *awesome!*

Barney: Ted... certo, è *divertente* guardare indietro al tempo in cui eri un *imberbe* fanciullo dal virginale *candore!* Ma tutte queste *cose*, l’*Ohio*, Karen, il *college*, tutto questo era *A.S.* – e cioè ‘*Avanti Stinson!*’ [airquotes] Adesso la tua vita è *fantastica!*

5.2. Omission of the relevance of word order

In those instances where the punchline coincides with the head and is placed at the end of the funny utterance – which happens most of the time, as the overview of translation strategies revealed – the Italian translators chose to domesticate the original word order to make it idiomatic in the target language, sometimes to the detriment of kinesic sync and/or comic timing, as the following examples reveal.

(7) [Barney has stolen Marshall’s date after helping him to seduce her]
Marshall: *You!* You *said* to me that being single was like being in a *candy* store!

Barney: [serious voice, shaking his head assertively] Well, it's *not*. It's *not* like a candy store. [nodding rhythmically] It's a *lawless post-apocalyptic wasteland*.

Marshall: *Tu!* Tu mi hai detto che quando sei single il mondo diventa un negozio di caramelle!

Barney: E *no!* il mondo non è un negozio di caramelle! E' una landa desolata e senza leggi dopo *l'apocalisse!*

In this case, the final position of the head/punchline 'wasteland' would have resulted unidiomatic if retained in the target text; therefore, modifying the original syntactical structure of the text was a necessary choice. Unfortunately, anticipating the punchline affects comic timing as it gives away the funny clue too soon.

(8) Barney: [talking about his intention of wooing Marshall's professor, an attractive but ruthless "cougar", in the hope of convincing her to raise his friend's grades] Ok... let the hunt *begin*.

Marshall: Wait, wait, wait. I'm not... so sure I'm *comfortable* with you hunting my constitutional *law* professor.

Barney: Who would you rather *have* grading your papers? A *savage*, man-eating *jungle* cat... or a... *purring*, satisfied *kitty*?

Marshall: [pauses, turns to look at his professor who is back to grading, drawing a red line across a paper with a sadist smirk on her face] Go, Barney. Go mount and *stuff* that cougar.

Barney: Va bene! La caccia – è *aperta*.

Marshall: Aspetta, aspetta! Non *so* se sia il caso che tu dia la caccia alla mia *docente* di diritto costituzionale.

Barney: Chi *preferisci* per valutare le tue tesine? Una gatta selvatica *mangiauomini* e *spietata*... o una... *micia* soddisfatta che fa le fusa?

Marshall: Vai, Barney. Vai a domare la pantera *selvaggia!*

As in the previous excerpt, the head 'kitty' is in a final position; the Italian translators modified the original word order accordingly. While comic timing is triggered by the pregnant pause which precedes the pre-modifiers and leads to the funny punchline in the source text, the Italian version presents an inverted word order: the punchline is delivered immediately, followed by its modifiers. The pregnant pause loses its suspense-creating meaning and, consequently, its inherent comicality. As a result, the translated utterance is still funny, but it loses its nonverbally-expressed salience in virtue of a different sentence structure.

5.3. Change in grammatical category

This strategy is employed in 7.4% of the cases. This kind of transposition aims at keeping kinesic sync and comic timing unaltered, sometimes with particularly felicitous results, as in Example 6.

- (9) Barney: *Show me you're psyched!* [holds hand up for high five]
 Marshall: (unconvincing) *I'm psyched!* [gives him a weak high five]
 Barney: Is *that* it? Marshall, I should feel *tremors-of-psychedude-rock* my body like a seizure. That was like a *de-clawed, pregnant* cat on a *porch* swing idly swatting at a *fly* on a *lazy* Sunday afternoon.
 Marshall: [impressed] Wow, that was *really* specific.

- Barney: Fammi vedere il tuo entusiasmo!
 Marshall: Sono... *gasato!*
 Barney: Tutto *qui?* *Eh?* Marshall, io dovrei sentire i tuoi *brrrividi* di entusiasmo che *squassano* il mio braccio come una *scossa elettrica!* *Quella* invece era la *zampata* di una gatta *incinta* con le unghie *tagliate* che scaccia *svogliatamente* una mosca in un *assolato pomeriggio domenicale*.
 Marshall: *Cavolo*, non potevi essere più *specifico!*

In this case, the head ‘cat’ is in a central position and is followed by a relative clause, a syntactical structure that allows the translator to retain it. The verb ‘swatting’ has been changed into the noun ‘zampata’ and its position has been anticipated, with no substantial reverberations on comic timing and humour because the core of the funny utterance – that is, the head/punchline – has not been modified.

5.4. Rewriting

This is the second most frequently used strategies in the corpus, especially when the position of the head is at the end of the funny utterance or when there is a play on words or some kind of visual-verbal pun involved. In these cases, the creative re-adaptation of the line in its entirety proves to be a viable solution. Humour undergoes remarkable changes in the translational process; sometimes, a whole joke is utterly re-elaborated, as in the following excerpts.

- (10) Barney: [bragging about how good he always looks in pictures after some flattering pictures of him have been shown] I've always looked *drop-dead, stone-cold*

amazing – unlike *Marshall*, (off-screen) [bad pictures of Marshall are being shown as he speaks] who always looks... *dead, stoned, and cold*.

Barney: Io vengo sempre come il fico *pazzesco* che tutti vorrebbero *essere*. Al contrario di *Marshall*, (off-screen) che viene sempre come... lo scemo del *villaggio*.

The fun of the joke resides in the repetition of the same phrase twice, with some small but significant variations: the elimination of the head ‘amazing’ and the slight modification of the pre-modifiers ‘-dead’, ‘stone-’ and ‘-cold’ into three similarly-sounding adjectives with a different meaning – in other words, a wordplay based on paronomasia. The complexity of this joke and its synergy with the visual data – a slideshow of pictures of Barney first and of Marshall later – makes it difficult for a translator to retain all its elements at once. The final part of the utterance has thus been rewritten by using the expression ‘the village idiot’, which aims at reaching the same perlocutionary effect of comicality by exposing Marshall to ridicule, but which inevitably loses the linguistically well-crafted component of the original pun.

After all, it all breaks down to negotiation and compromise; translators point out what they feel to be the dominant element in the humorous exchange and emphasise it with the resources at their disposal. In this case, a part of the utterance is pronounced off-screen; this allows the translator a little more freedom to recreate the target text without having to worry about kinesic sync because the speaker’s face is not visible in that moment. As a consequence, the humorous focus of the TT results to be the script opposition between Barney’s good looks and Marshall’s goofy photographs. The loss of the pun is compensated for by using the idiom ‘the village idiot’.

(11) [Ted got drunk and now he has a girlish tattoo of a butterfly on his lower back]

Ted: Oh, my *God!* I have a *tattoo!*

Barney: That’s *not* a tattoo. That, my dear boy, is a *tramp* stamp.

Ted: *Tramp* stamp?

Barney: You know, a *hoe* tag, *ass* antlers, a Panama City *license* plate.

Ted: OH, MIO *DDDIO!* Ho un *tatuaggio!*

Barney: Quello non è un *tatuaggio!* Quello, ragazzo mio, vuol dire ‘*guardami – le chiappe*’.

Ted: ‘*Guardami le chiappe*’?

Barney: Dovrai anche stare *attento* ora! Anzi, ti do un consiglio: a Panama City, guardati le *spalle*.

Another aggressively funny utterance sees Ted as the butt of the joke because of his ill- advised, spur-of-the-moment, alcohol-driven resolution to get a butterfly tattoo – a decision immediately satirised by overly-sarcastic Barney, who starts giving the tattoo a series of ridicule nicknames. The translator has chosen to modify them by means of an utter rewriting which succeeds in keeping the humorous effect alive and even adds to it by hinting at some danger for Ted of being sexually harassed in Panama City. The topographical reference has been retained by reasons of lip sync and, more importantly, by reasons of kinesic sync. Moreover, the term ‘chiappe’ is semantically related to ‘ass’ and sounds equally funny to Italian viewers.

5.5. Reduction

Reduction is the third most used strategy after omission of word order relevance and rewriting. It is usually employed by reasons of isochrony as a solution to the prolixity of the Italian language, in the form of condensation or elimination of parts of the funny utterance (usually a pre-modifier or the head itself, when the head has been previously mentioned or is a vague term of reference).

(12) Lily: So where are you from, Natalya?

Barney: She... who knows. The former Soviet Republic of Drunk-Off-Her-Ass-Istan?

Lily: Ciao, piacere! Da dove vieni?

Barney: Be', vai a saperlo! Dall'ex Unione Sovietica, credo! Dall'Ubriakistan!

In this case, the premodifier “-off-her-ass-” has been eliminated by the translator, probably as a form of self-censorship in order to avoid an equivalent taboo word. The target text presents a similar perlocutionary effect, but some loss of coarse humour is noticeable.

(13) Robin [to Ted, who is pulling her leg because she is wearing no makeup at the gym and has a shabby look]: Shut up. Lily, tell him to shut up.

Lily: I'm sorry, lesbian *prison* guard. Do we *know* each other?

Robin: Ma sta' *zitto*. Lily, fallo stare *zitto*, ti prego.

Lily: Scusa *tanto*, *lesbicona*: noi due ci *conosciamo*, per caso?

Lily's aggressive remark is particularly funny because of its complexity – the semantic field of lesbianism intertwining with the image of a prison guard which gives the idea of a particularly masculine and threatening physical appearance. Such complexity has been diluted in the target text by means of the elimination of any reference to prison. However, the allusion to Robin's mannish looks is recovered by means of the augmentative suffix '-ona', which effectively conveys a similar humorous effect.

5.6. Addition

This is the least frequently used translation strategy, which is quite predictable because addition further elongates the target text, thus posing difficulties to translation from the point of view of isochrony and kinesic sync.

(14) [Lily and Ted are fighting because Ted brought a date to Lily's birthday party despite her will. She claims that his 'random skanks' ruined all of her events. Ted disagrees]

Lily: [opening her photo album] Oh, well, let's just take a little *walk* – down Random *Skank Lane*.

Marshall: [dancing clumsily around, in a fruitless effort to change the subject] Or – or we could just keep on a-strolling down *Best Birthday Ever Avenue!*

Barney: [raising his hand] Do *I* get a vote? [cheering, his face lighting up with a sarcastic smile] *Skank Lane!* *Skank Lane!*

Lily: Allora diamo un'occhiata alla galleria delle numerose *squinzie* che hai racattato qui e là negli anni.

Marshall: E se restassimo nel presente per quella che potrebbe essere la tua più bella festa di *compleanno?* [smiling and dancing to save the day]

Barney: Ho diritto di voto? *Squinzie alla grande!* *Squinzie alla grande!*

The fun in this excerpt springs from Lily's cynical joke on an imaginary street named after the morally dubious dates Ted has accumulated in his adulthood. The translator has chosen to unravel the lexical intricacies of the source text via the addition of explanatory words that simplify the density of the original image. The resulting joke is still funny, but the semantic significance and the illocutionary force of the source-language phrase are diluted.

5.7. Reordering

This strategy is usually employed with long phrases, especially if containing a clause, and it has the purpose of modifying the syntactical structure of the original text to make it idiomatic in the target language.

(15) Barney: [to the crowd attending Marshall and Lily's wedding] May I have everybody's attention...

[Everyone ignores Barney]

Barney: It's for the *bride*.

[Everyone stops talking and turns towards Barney]

Barney: The bride would like this *tension* [touches his shoulders as he speaks] off my *shoulders*, and she'd like... let's say, *you* [points to girl in short dress] in the inappropriately short dress to *rub* them.

Barney: Un attimo di *attenzione*, prego...

[Everyone ignores Barney]

Barney: ... e' per la *sposa*!

[Everyone stops talking and turns towards Barney]

Barney: Ora, la sposa vuole che mi si tolga la *tensione* [touches his shoulders as he speaks] che ora mi sta bloccando le *spalle*... e... inoltre vuole che [points to girl in short dress] a massaggiarme sia *tu* con quel vestito scandalosamente corto.

In this excerpt, a different syntactical order corresponds to a fairly noticeable mismatch between words and kinesic action due to the different position of the vocative 'tu', which does not coincide anymore with Barney's deictic gesture and affects the credibility of the whole utterance, to the detriment of the humorous effect of the scene.

6. Conclusions and further remarks

As revealed by the multimodal analysis of the HIMYM corpus, the most frequent translation strategies are omission of the relevance of word order, rewriting and reduction. The data draw the picture of a creative target-oriented translation aiming at creating the same perlocutionary effect by means of adaptation. Most funny phrases are uttered by Barney, who is an extremely verbose character speaking in a sarcastically hieratic and

old-fashioned register and making one aggressive joke after the other via overly long *accumulatio* series. This explains the heavy modifications to humour-making resources such as word order, kinesic sync and comic timing in the target text. A good deal of rewriting is explainable in virtue of HIMYM's abundant culture-specific references to extralinguistic elements of US and Canadian culture, most of which are unknown to the general Italian public and needed to be de-exoticised (Di Pietro, 2013). Overall, domesticating translation strategies prevail.

Trying to address the research aims of this study, we saw how kinesic sync and prosodic emphasis were respected in 42.8% of the occurrences, so almost half the time. Greater attention was paid to culture-bound kinesic gestures or to very emphatic facial expressions which were particularly meaningful within the utterance (Example 3).

The interlinguistic differences in terms of branching and topicalisation are responsible for the changes in word order (92% of the time) and, consequently, for the shifts in the position of the punchline. Since the Italian language tends to put the head noun in an initial position, the punchline is usually placed earlier than in the ST and the humour-triggering clue is given away too soon. However, a few cases can be observed where the head is postponed in the TT, thus successfully prolonging the suspense. This tends to happen with phrases containing a relative clause and/or post-modifiers in general, two types of syntactical structures which give translators a larger freedom margin because the head does not have a fixed final position, thus allowing them to move the elements of the phrase around and rewrite creatively the whole utterance.

We can gather that humour is still a key feature in TT, but it partially loses its syntactically-construed meaning (as in Examples 1, 4, 7, 8, 10, and 11), which is compensated for in perlocutionary terms by creative adaptation.

It is relevant to stress how audiovisual translation is the result of stressful working conditions, with stringent deadlines which give the translators no sufficient time to think about all the aspects that should be taken into account in order to produce a dynamically equivalent translation. Besides, according to Attardo, humorous texts are not *a priori* completely translatable (quoted in Vandaele 2002: 165), which makes the notion of equivalence shift to that of producing a similar perlocutionary effect.

References

- Antonopoulou, E. (2002). A cognitive approach to literary humour devices: translating Raymond Chandler. Special issue of *The Translator*, 8, 2, 195–220.
- Attardo, S. (2002). Translation and Humour. An Approach Based on the General Theory of Verbal Humour (GTVH). *Translating Humour*, Vandaele J. (Ed.). Special Issue of *The Translator*, 8, 2, 173–194.
- Balirano, G. (2007). De-stereotyping otherness: a multimodal script analysis of semiotically expressed humour. In N. Fairclough, G. Cortese & P. Ardizzone (Eds.), *Discourse and contemporary social change* (pp. 487–505). Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Biber, D., Johansson, S., Leech, G., Conrad, S. & Finegan, E. (1999). *Longman Grammar of Spoken and Written English*. Harlow: Pearson Education.
- Bonsignori, V. (2009). Transcribing film dialogue: from orthographic to prosodic transcription. In M. Freddi & M. Pavesi (Eds.), *Analysing audiovisual dialogue. Linguistic and translational insights* (pp. 185–200). Bologna: CLUEB.
- Chaume, F. (2004). *Cine y Traducción*. Madrid: Càtedra.
- (2004b). Discourse Markers in Audiovisual Translation. *Meta*, 49, 4, 843–855.
- (2012). *Audiovisual translation: dubbing*. Manchester: St Jerome.
- Chiaro, D. (1992). *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*. London: Routledge.
- (2000). “Servizio Completo?” On the (un)Translatability of Puns on Screen. In M. Bollettieri Bosinelli, C. Heisse, M. Soffritti & S. Bernardini (Eds.), *La Traduzione Multimediale: Quale Traduzione per Quale Testo?* (pp. 27–42). Bologna: CLUEB.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.
- Di Pietro, G. (2012). More Than Words – A Study of Paralinguistic and Kinesic Features of Humour in Dubbed Sitcoms. In B. Fisher & M.N. Jensen (Eds.), *Translation and the Reconfiguration of Power Relations* (pp. 167–190). Vienna: LIT.

- (2013). *Reel Fun. A Multimodal Study of Linguistic and Culture-Specific Humour in Dubbed Sitcoms*. University of Bari: unpublished PhD thesis.
- (forthcoming) Take a Walk on the Dubbed Side. On the Translation of Song Lyrics in Dubbed TV Sitcoms. In Ed. M. Petillo (ed.), *Reflecting on Audiovisual Translation in the Third Millennium: Perspectives and Approaches to a Complex Art* (pp. 17–27). Iasi: Institutul European.
- Fowler, R. (1986). *Linguistic Criticism*. London: Oxford University Press.
- Gregory, M. (1967). Aspects of Varieties Differentiation. *Journal of Linguistics*, 3, 177–198.
- Grice, H.P. (1975). Logic and conversation. In P. Cole & J. L. Morgan (Eds.), *Syntax and semantics* (pp. 41–58). New York: Academic Press.
- Herbst, T. (1996). Why Dubbing is Impossible. In C. Heiss & R.M. Bollettieri Bosinelli (Eds.), *Traduzione Multimediale per il Cinema, la Televisione e la Scena* (pp. 97–115). Bologna: CLUEB.
- Hoeksema, J. (1992). The Head Parameter in Morphology and Syntax. In D.G. Gilbers & S. Looyenga (Eds.), *Language and Cognition 2* (pp. 119–132). Groningen: De Passage.
- Kelly, R. (2003). “How a Sitcom is Made”. *Writing for Performance*. Retrieved November, 25, 2011, from <<http://robinkelly.btinternet.co.uk./ussitcom.htm>>.
- Leppihalme, R. (1997). *Culture Bumps*. Clevedon etc: Multilingual Matters.
- Norricks, N.R. & Chiaro, D. (2009). *Humor in Interaction*. Amsterdam: John Benjamins.
- Poyatos, F. (2002a). *Nonverbal Communication Across Disciplines. Volume I: Culture, Sensory Interaction, Speech, Conversation*. Amsterdam: John Benjamins.
- (2002b). *Nonverbal Communication Across Disciplines. Volume II: Paralanguage, Kinesics, Silence, Personal and Environmental Interaction*. Amsterdam: John Benjamins.
- (2002c). *Nonverbal Communication Across Disciplines. Volume III: Narrative Literature, Theater, Cinema, Translation*. Amsterdam: John Benjamins.

- (2008). *Textual Translation and Live Translation. The Total Experience of Nonverbal Communication in Literature, Theater and Cinema*. Amsterdam: John Benjamins.
- Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht: D. Reidel.
- Romero Fresco, P. (2007). Synching and Swimming Naturally on the Side. In A. Remael & J. Neves (Eds.), *A Tool for Social Integration? Audiovisual Translation from Different Angles. Linguistica Antverpiensia*, 6, 185–202.
- Taylor, C. (1998). *Language to Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- (2003). Multimodal transcription in the analysis, translation and subtitling in Italian films. Special issue of *The Translator*, 9, 2, 191–205.
- Vandaele, J. (1993). *Vers un Modèle d'Analyse pour la Traduction de l'Humour. The Naked Gun en Version Doublée*. Katholieke Universiteit Leuven: MA thesis.
- (2002). Introduction. (Re-)Constructing Humour: Meanings and Means. In J. Vandaele (Ed.), *Translating Humour*. Special Issue of *The Translator*, 8, 2, 149–172
- van Riemsdijk, H. & Williams, E. (1986). *Introduction to the theory of grammar*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Whitman, C. (1992). *Through the Dubbing Glass. The Synchronization of American Motion Pictures into German, French and Spanish*. Frankfurt: Peter Lang.
- Williams, E. (1981). On the notions “Lexically Related” and “Head of a Word”. *Linguistic Inquiry*, 12, 245–274.
- Zabalbeascoa, P. (2001). La Traducción del Humor en Textos Audiovisuales. In M. Duro (Ed.), *La Traducción para el Doblaje y la Subtitulación* (pp. 251–266). Madrid: Càtedra.

CLAUDIA BUFFAGNI

Tradurre lo humor nei sottotitoli per ipoudenti: la “Kiez-Komödie” *Die Friseur* di Doris Dörrie (2010)

1. *Die Friseur*: tra dramma e commedia

Negli ultimi anni la commedia di lingua tedesca vive un momento di rinnovato vigore, destando interesse da parte di pubblico e critica, anche se di rado giunge a varcare i confini nazionali, impresa riuscita finora a non molte commedie provenienti dalla Germania, tra cui diverse pellicole sulla ex DDR come *Good bye, Lenin!* (Becker, 2003) o apprezzabili prodotti *multikulti* come *Soul Kitchen* (Akin, 2009) e *Almanya. Willkommen in Deutschland* (it. *Almanya. La mia famiglia va in Germania*, Şamdereli, 2011). All'interno di questo panorama, la più recente produzione di Doris Dörrie appare piuttosto decentrata: sono ormai lontani i tempi in cui con *Männer* (1985), commedia sugli yuppies rampanti, raggiungeva un inaspettato successo al box office, tanto da lanciare una tendenza, creando un seguito di (per lo più infelici) imitazioni. Il film, sorretto da una colonna sonora di valore e dalle convincenti interpretazioni dei due attori principali (Uwe Ochsenknecht e Heiner Lauterbach), si caratterizzava per il tono leggero, per i contrasti caricati, per l'assenza di un approfondito scavo psicologico nei personaggi e, nel complesso, per la condivisione da parte del film dei valori del protagonista, il carrierista Julius, ripreso nella tragicomica riconquista della bella e fedifraga moglie (Kraus, 2005). Lasciati i toni volutamente lievi, nella recente produzione della regista e scrittrice trovano invece riflessioni su tematiche drammatiche, come le insidie che nascondono le relazioni di coppia (*Bin ich schön?*, 1998; *Nackt*, 2002), la difficile e sempre precaria conquista della felicità (*Der Fischer und seine Frau*, 2008; *Glück*, 2012), la malattia e la morte (*Hirschblüten – Hanami*, 2008; *Die Friseur*,

2010), temi che costituiscono anche la materia dei testi narrativi di Dörrie, dai quali di frequente attinge per le successive produzioni cinematografiche, di cui solitamente è anche sceneggiatrice.

In questo senso, la pellicola al centro del presente saggio costituisce un'eccezione: la sceneggiatura di *Die Friseur* è infatti opera di Laila Stieler, storica collaboratrice di Andreas Dresen, la quale ha inviato il testo alla regista, che ne ha tratto un film. Stieler è stata a sua volta ispirata da una vicenda autentica: il racconto di un'esperienza di rifiuto vissuto da una parrucchiera di sua conoscenza (Kathleen Cieplik) a causa del suo "antiestetico" sovrappeso.⁸⁶

Il film che ne è scaturito non si inserisce in nessuno dei filoni principali della commedia tedesca: non si tratta infatti di un'opera romantica, né giovanilistica-adolescenziale, non è nostalgica dell'ex DDR, né si basa su una marcata contrapposizione tra ambienti sociali dai tratti anti-tetici. Anche se il lancio pubblicitario della pellicola ha puntato decisamente sugli aspetti comici, la sua complessità è stata ben messa in luce da diverse critiche.⁸⁷

Kathi König (interpretata da Gabriela Maria Schmeide), parrucchiera berlinese quarantenne, è disoccupata e *oversize*. Separata dal marito, che l'ha lasciata per la sua migliore amica (con la quale continua a risiedere nella ex comune villetta del quartiere residenziale di Grafenhainichen), vive ora al decimo piano di una casa popolare di Berlin-Marzahn con la figlia adolescente che si vergogna di lei. Vedendosi rifiutare dalla titolare dell'elegante "Salon Krieger" un posto a cui legittimamente può aspirare per le proprie competenze, Kathi si impegna con grande energia ad aprire un proprio salone in diretta competizione con questo. Per fi-

86 Il film, girato tra il 28 settembre e il 5 novembre 2009 a Berlino e Osinów Dolny (Polonia), fu presentato fuori concorso alla Berlinale 2010, per poi uscire nelle sale il 18 febbraio 2010. Con oltre 600.000 presenze in Germania raggiunse il 9° posto nella classifica dei film più visti.

87 Cfr. Wilfried Hippen (sulla *Tageszeitung* del 18/02/2010), Abini Zöllner (sulla *Berliner Zeitung* del 18/02/2010) e Simone Andrea Mayer (su *NTV* del 16/03/2010). Al film è stato assegnato il giudizio "Wertvoll" (valido), dall'ente tedesco preposto alla valutazione delle pellicole cinematografiche (*Deutsche Film- und Medienbewertung*) in particolare per la seguente ragione: "Il simpatico film brilla in primo luogo per lo sviluppo dei personaggi, per il delicato equilibrio tra elementi di commedia e il realismo sociale". (Dove non diversamente indicato, tutte le traduzioni del saggio sono dell'autrice), cfr. <http://www.fbwm-bewertung.com/film/die_friseur> (ultimo accesso 03/02/2013).

nanziare il suo progetto accetta perfino – dietro compenso – di collaborare con l’ambiguo Joe all’ingresso clandestino di un gruppo di immigrati vietnamiti. Nonostante tutti gli sforzi, all’ultimo momento fallisce nell’impresa; in più, scopre di essere ammalata di sclerosi multipla. Temporaneamente ripresasi dalla malattia, al termine del film la protagonista lavora come parrucchiera presso un salone vietnamita.

La descrizione della trama mette in luce la predominanza di elementi drammatici della pellicola, che tuttavia mantiene sempre un tono da commedia, in particolare grazie all’energia sprigionata dalla sua protagonista, che si manifesta non da ultimo in una serie di battute fulminanti.

2. Umorismo à la DDR: una “Kiez-Komödie” dell’Est⁸⁸

Come evidenziato da una recensione apparsa sul sito specializzato *cineuropa*, il film “dovrebbe piacere soprattutto al pubblico tedesco per i rimandi umoristici alla storia del paese e alla scissione tra est e ovest, di cui abbonda”.⁸⁹ In effetti, a giudicare da alcuni commenti in inglese apparsi su <www.imdb.com>, l’umorismo del film non pare essere immediatamente apprezzato al di fuori della Germania.⁹⁰

88 La parola “Kiez” deriva dallo slavo e indica una zona, un quartiere cittadino, spesso periferico e non di rado malfamato. Cfr. *Meyers Großes Taschenlexikon* in 26 Bänden (2003). Con riferimento alla pellicola oggetto del presente lavoro, “Kiez” si riferisce al quartiere di Berlin Marzahn, piuttosto degradato, all’estremità orientale della metropoli, in cui la protagonista risiede. Va segnalato inoltre che con “Kiez-Deutsch” si intende un etnoletto, perlopiù di ambito urbano e parlato da gruppi giovanili di diversa provenienza (spesso, a forte presenza turca), contraddistinto da una sintassi e da un lessico semplificato; si caratterizza inoltre per la creatività linguistica e l’innovazione grammaticale. Cfr. <<http://www.kiezdeutsch.de/nichtnurkanak.html>> (ultimo accesso 03/02/2013).

89 Bénédicte Prot, “The Hairdresser, film pittoresco sulla gioia di vivere”, in <<http://cineuropa.org/nw.aspx?t=newsdetail&l=it&did=135636>> (ultimo accesso 03/02/2013).

90 <<http://www.imdb.com/title/tt1585255/>> (ultimo accesso 07/02/2013). Tra questi, si segnala il commento di un utente svizzero il quale sostiene perentoriamente che solo un tedesco può trovare divertente il film (“Is it funny? I think only a German might find it funny. I can well understand non- Germans finding it merely superfi-

La comicità e lo humor⁹¹ del film si basano principalmente sulla diversità della protagonista: si tratta di una diversità antropologica, declinata sul piano psico-fisico, linguistico e socio-culturale. I tre aspetti vanno a comporre un personaggio dotato di indiscutibile coerenza interna: l'aspetto fisico (la straordinaria obesità, unitamente alla spiccata predilezione per *mises* appariscenti, crea un effetto di immediata comicità) e la marcata parlata regiolettale con numerosi tratti medio-bassi evidenziano la provenienza dichiaratamente "DDR" della protagonista e creano effetti umoristici. Per tutto il film Kathi – a differenza della figlia, dell'ex marito e di altri personaggi anch'essi provenienti dall'Est – parla il regioletto berlinese, senza mancare pure di evocare miti del passato della DDR, come Nena, cantante celebre negli anni Ottanta. Anche la sua im-preparazione nell'affrontare le situazioni che si presentano è da ricondurre in larga misura alla difficoltà di adattarsi alla Germania riunificata. L'effetto umoristico è scatenato dalle reazioni inaspettate alle sfide quotidiane; si tratta di reazioni molto tedesco-orientali, assai ingenuie e nel complesso inadeguate nel nuovo contesto. Allo stesso modo, le qualità positive della protagonista (l'energia, l'empatia, il calore umano, la franchezza) paiono assai più "orientali" che "occidentali" nel film, nel quale sono contrapposte alla fredda eleganza del "Salon Krieger". Nonostante questa opposizione piuttosto marcata tra i due poli, il film mira a presentare un quadro sfaccettato della ex DDR con le sue sfumature, contraddizioni e potenzialità, con l'obiettivo di contrastare il formarsi di inamovibili idee preconcepite sullo scomparso stato tedesco (Schulz, 2011).

Per definire lo humor verbale facciamo riferimento ad Attardo (Attardo, 1994: 13) che da una prospettiva pragmatica considera lo humor come ciò che mira a indurre al riso (effetto perlocutorio). Con Raphael-

cial and tedious"). Anche le elaborazioni dell'European Audiovisual Observatory mettono in luce il numero davvero assai limitato di spettatori in paesi diversi dalla Germania. Cfr. <http://lumiere.obs.coe.int/web/film_info/?id=35774&graphics=on> (ultimo accesso 06/02/2013).

91 Con "comico" intendiamo, con Freud, il risultato di una percezione immediatamente fisica, mentre il motto di spirito (come anche, in senso più ampio, l'umorismo verbale) si realizza mediante un atto linguistico: "Der Witz wird gemacht, die Komik wird gefunden, und zwar zu allererst an Personen, erst in weiterer Übertragung auch an Objekten, Situationen u.dgl." (Freud, 1905: 155) (trad. it.: Freud, 2002: 1159, "Un motto di spirito si crea, il comico si trova – prima e soprattutto nelle persone, soltanto dopo un susseguente trasferimento, anche in cose, situazioni e così via").

son-West (1989: 130), possiamo suddividere gli scambi verbali umoristici in: a. linguistici (es. giochi di parole), b. culturali (es. barzellette su base etnica) e c. universali (dovuti all'entrata in scena di un evento inatteso: si tratta per lo più di motti di spirito biculturali, cfr. Spanakaki, 2010: 2).

3. Tipi di humor verbale

Nel film⁹² si sono individuati tre tipi di umorismo, trattati in altrettanti capitoli: giochi di parole (3.1), allusioni culturospecifiche (3.2) e ironia verbale (3.3). Seguono i capitoli 3.4 e 3.5, rispettivamente dedicati all'umorismo involontario e al regioletto parlato dalla protagonista. Nel capitolo 4 mostreremo alcuni esempi di resa dello humor nei sottotitoli per audiolesi o ipoudenti, ossia nel passaggio dalla varietà diamesica orale alla varietà scritta.

3.1. Giochi di parole

Lo humor verbale del film è basato in larga misura su giochi di parole. La pellicola è invece perlopiù priva di motti o battute di spirito propriamente detti. Infatti, gli scambi verbali umoristici in essa presenti non sono dotati dell'intera cornice, né presentano la *pointe* finale che solitamente ribalta la lettura della storiella (si veda la teoria elaborata da Attardo & Raskin, 1991). Ricorrono piuttosto *jab lines*, “frecciate” che possono trovarsi in diversi punti di conversazioni dal contenuto non umoristico (Attardo, 2001: 82; Chiaro, 2010: 14).

92 L'analisi dei dialoghi si basa sul parlato originale. Desidero ringraziare Laila Stierler, sceneggiatrice, e Andreas Leusink della casa editrice Henschel per avermi messo a disposizione, ai fini del presente lavoro, la sceneggiatura integrale del film. L'analisi mette a confronto il parlato filmico con i sottotitoli tedeschi; si è fatto ricorso alla sceneggiatura in particolare per inserire informazioni sul contesto situazionale.

Durante un colloquio con Klaus, un corpulento ammiratore non ricambiato, questi racconta a Kathi la sua esperienza con la ex fidanzata:

Esempio 1: p. 6.⁹³

P	00:04:38 KLAUS Meine letzte... meine letzte Freundin, die war immer am rummeckern mit mir. Naja die war auch schlank und sportiv... Pass auf, jetzt kommt's. Der erste Besuch bei ihren Eltern. Piekfeine Leute. In der Küche nur so feine kleine Korbstühlchen, die Beinchen so dünn wie Streichhölzer...
P	KATHI Den Rest kann ick mir denken. KLAUS Genau. Peng. Das war's. Dabei war's Liebe auf den ersten Blick. KATHI <i>Mann. Hättste doch eher n zweiten riskieren sollen.</i> ⁹⁴

La *jab line* prodotta da Kathi si basa su una modificazione del frasema “Liebe auf den ersten Blick”⁹⁵ (amore al primo sguardo), e riporta il sostantivo “Blick” (sguardo) al significato originario, sottolineando l’opportunità di dedicare in futuro, nella ricerca di una partner, maggiore attenzione all’atto del guardare (per esempio, guardando una seconda volta). La reazione di Klaus sottolinea la riuscita della battuta

93 Nel presente testo si utilizzano le seguenti abbreviazioni: P (parlato), S (sottotitoli). Le pagine indicate a fianco degli esempi testuali si riferiscono alla sceneggiatura. Le descrizioni situazionali sono riportate tra parentesi quadre, mentre le parti umoristiche sono in corsivo. L’asterisco (*) segnala parti di descrizione aggiunte dall’autrice, laddove non vi era un’esatta corrispondenza fra la sceneggiatura e la versione finale della scena filmica relativa.

94 KLAUS: La mia ultima... la mia ultima ragazza si lamentava sempre di me. Sai, era snella e sportiva... Aspetta, senti questa. Prima volta dai suoi: gente molto raffinata, in cucina solo sottili, raffinate seggioline di vimini, le gambe sottili come fiammiferi... KATHI: Il resto posso immaginarmelo. KLAUS: Esatto. Bang. È finita. Eppure era stato amore al primo sguardo. KATHI: Forse avresti dovuto arrischiarne un secondo.

95 Si tratta di un frasema le cui modifiche a scopo umoristico sono note in diverse lingue. Cfr. per uno sguardo d’insieme Köster (2007).

dell'interlocutrice. In altri momenti della medesima conversazione, Kathi tematizza la propria obesità:

Esempio 2: pp. 6 ss.

P	00:05:38 KLAUS Warst du zum ersten Mal da?
P	KATHI [Nickt] Ja, bin noch nich lange wieder in Berlin. War 'ne Weile weg.
P	KLAUS Wärst mir auch aufgefallen.
P	KATHI <i>(1) Bin ja nich zu übersehen, wa?!</i>
	[...]
P	[Klaus bleibt stolz bei einem schicken Auto stehen.] KLAUS Darf ich bitten?! [...] [Sie hält ihm die Hand hin, will sich verabschieden.]
P	KLAUS Ach komm, wir passen doch jut zusammen, oder?
P	KATHI <i>(2) Aber nich neben'nander in deinem schicket Auto, oder? [...]</i>
P	KLAUS (CONT'D) Ich bin dir zu dick, oder?! [Kathi sieht sich um.]
P	KATHI <i>(3) Dick? Is hier eener dick? Ick seh nur n Mann mit Format.⁹⁶</i>

96 KLAUS: È la prima volta che vieni? KATHI [Annuisse]: Non sono tornata da molto a Berlino. Sono stata via per un po'. KLAUS: Ti avrei notata. KATHI: (1) Non si può fare a meno di notarmi, eh? [...] [Klaus si ferma orgoglioso accanto ad un'auto elegante.] KLAUS: Posso invitarla?! [...] [Lei gli porge la mano, si vuole

Nei primi due passi evidenziati Kathi si schermisce, sottraendosi alle *avances* del maturo corteggiatore. In entrambi gli enunciati, la protagonista riporta il discorso sul significato concreto dei lessemi utilizzati, che vengono così privati dell'aura romantica che li caratterizzava: nel primo (1), tramite la costruzione passivante “nicht zu übersehen sein” attribuisce alle sue dimensioni l'impossibilità di passare inosservata e, nel secondo (2), ribatte all'affermazione di carattere generale di lui (e riferita alle loro personalità) “Wir passen doch gut zusammen, oder?” (Dai, stiamo bene insieme, no?) con un'osservazione di tipo eminentemente pratico circa la difficoltà di sedere accanto nell'elegante macchina “Aber nich neben'ander in deinem schicket Auto, oder?” (Ma non vicini nella tua auto chic, vero?). Il procedimento inverso caratterizza invece l'ultima battuta (3), che rappresenta un'affermazione cortese, basata sull'uso figurato del lessema “Format” (in senso letterale, “formato”; in senso figurato, “spessore, statura”): “Dick? Is hier eener dick? Ick seh nur n Mann mit Format” (Grasso? Qui qualcuno è grasso? Io vedo solo un uomo di spessore). In questo caso Kathi esce d'impaccio con un'affermazione galante, basata sulla modifica del fraseologismo “ein Mann von Format” (Burger, 1982: 30).

3.2. Allusioni culturospecifiche

In letteratura, gli esempi classici di questo tipo di *verbally expressed humor* si riferiscono a motti di spirito basati sulla contrapposizione tra diverse etnie o gruppi sociali, secondo lo schema: “Ci sono un inglese, un francese e un italiano...”. Questa categoria di battute umoristiche è assente nel film qui indagato; tuttavia, la pellicola presenta situazioni in cui l'incontro tra modi comunicativi di appartenenti a comunità diverse di parlanti (in particolare, come si vedrà, tra tedeschi e vietnamiti, oppure con riferimento a specifiche realtà della Repubblica Democratica tedesca) dà origine ad esiti umoristici ad essa riconducibili.

congedare.] KLAUS: Dai, stiamo bene insieme, no? KATHI: (2) Ma non vicini nella tua macchina chic, vero? [...] KLAUS: (continued) Cosa c'è, sono troppo grasso per te? [Kathi si guarda attorno.] KATHI: (3) Grasso? Qui qualcuno è grasso? Io vedo solo un uomo di spessore.

Nella scena seguente, Kathi, esausta, fa ritorno a casa con la figlia dopo aver risolto una crisi familiare e ritrova inaspettatamente gli “ospiti” vietnamiti ancora nel proprio soggiorno. Tien, che funge da mediatore, chiede ospitalità.

Esempio 3: pp. 91–92.

P	01:11:55 TIEN <i>Sehr verehrte Frau Königin...</i> KATHI König! TIEN Äh, König, meine Landsleute und ich wollen Ihnen nicht zur Last fallen.
P	01:12:04 TIEN Wirklich nicht. Wir möchten nur fragen, ob wir heute Nacht noch hierbleiben können.
P	KATHI <i>Na, fragen kannst du immer!</i> ⁹⁷

Lo humor della scena è basato sull’inadeguatezza del registro scelto da Tien, assai più consono alla modalità formale scritta (o adeguato a situazioni orali in cui si utilizza un parlato concettualmente vicino allo scritto, e dunque al polo della distanza), cui si aggiunge la storpiatura del cognome: “König” diventa “Königin” (regina): “Gentilissima signora Regina...”. L’umorismo della scena è dovuto all’evidente scarto tra l’eccessivo formalismo di Tien e il linguaggio colloquiale, con forti tratti regiolettali, di Kathi, che sul piano della concezione è invece prossimo al polo della vicinanza (Koch e Österreicher, 1994: 587). La protagonista risponde positivamente alla cortese richiesta dell’ospite: “Beh, si può sempre chiedere”.

97 TIEN: Gentilissima Signora regina... KATHI: König! TIEN: Gentilissima Signora König, i miei connazionali ed io non vogliamo esserle di peso. TIEN: Proprio no. Vorremmo solo chiedere se questa notte possiamo rimanere qui. KATHI: Beh, si può sempre chiedere.

Nella sequenza successiva, è invece Kathi ad assumere il ruolo della mediatrice.

Esempio 4: pp. 94–95.

P	MANN IN LEDERJACKE Oh, Besuch.
P	1:18:00 [Kathi starrt den Mann mit offenem Mund an, dann fängt sie sich] KATHI Chorprobe! [Leise:]* Zack. Singen! Lalala! [Kathi gibt Tien zu verstehen, dass sie alle zusammen singen sollen. Man hört, wie Tien auf Vietnamesisch redet].*
P	1:18:15 KATHI Wir singen. Zusammen.
P	1:18:17 KATHI Volkslieder. Vietnamesische. MANN IN LEDERJACKE – Fein.
P	1:18:25 KATHI Haben Sie gedacht, da wird nicht gesungen? MANN IN LEDERJACKE – Doch, doch.
P	1:18:29 MANN IN LEDERJACKE Sie sprechen Vietnamesisch? KATHI Ja, klar. Mach ick.
P	1:18:32 KATHI

	<p>Zum Beispiel “Cháo”: Dit ist “Tschüss”.⁹⁸ [Sie macht vor dem verdutzten Mann die Tür zu, atmet kurz durch und läuft ins Wohnzimmer.]</p>
--	--

Nel passo riportato Kathi, sulla porta, fronteggia uno sconosciuto che le chiede di lasciare da lei un pacco per un coinquilino, mettendola nell'imbarazzo di dover giustificare la presenza inconsueta nel suo appartamento di diversi vietnamiti che non sfuggono alla vista dell'uomo. Come appreso da Joe e temendo si tratti di un poliziotto che ha sospetti riguardo a possibili immigrati clandestini, chiede loro di cantare, fingendo di far parte di un coro: l'*escalation* umoristica si ha quando Kathi afferma di parlare il vietnamita e “traduce” la generica forma di saluto vietnamita con una formula di congedo, mettendo al contempo bruscamente fine alla conversazione.

Nell'esempio successivo, invece, l'allusione culturospecificata è riferita al contesto della ex DDR.

Esempio 5: p. 97.

P	<p>01:19:30 <i>Die Stasi lebt.</i> [Leise]* Los, komm schnell.⁹⁹</p>
---	---

Mentre risale a piedi con Tien i lunghi dieci piani del suo stabile, Kathi si accorge che la porta dell'ascensore è, stranamente, aperta, nonostante vi sia ancora il cartello “Außer Betrieb” (fuori uso). Questo fatto davvero inusuale (l'ascensore appare rotto per tutta la durata del film) le riporta

98 UOMO IN GIACCA DI PELLE: Oh, ha visite. [Kathi osserva l'uomo a bocca aperta, poi si riprende]. KATHI: Le prove del coro! [Sottovoce:]* Zack. Cantate! Lalala! [Kathi fa capire a Tien che devono cantare tutti assieme. Si sente Tien parlare in vietnamita.]* KATHI: Cantiamo. Assieme. KATHI: Canti popolari. Vietnami-ti. UOMO IN GIACCA DI PELLE: Bello. KATHI: Pensava che là non si cantasse? UOMO IN GIACCA DI PELLE: Ma certo. UOMO IN GIACCA DI PELLE: Lei parla vietnamita? KATHI: Certo. Lo parlo. KATHI: Per esempio “cháo”. Significa “arrivederci”. [Chiude la porta in faccia all'uomo esterrefatto, respira profondamente e corre in soggiorno.]

99 KATHI: La Stasi è tornata. [Sottovoce]* Dai, vieni, svelto.

alla mente gli strumenti di sottile e pervasivo controllo della popolazione adottati dalla Stasi (*Staatssicherheitsdienst*, i famigerati servizi di sicurezza dello Stato socialista). Per comprendere correttamente l'enunciato e il senso di lieve inquietudine provato dalla protagonista (consapevole peraltro di commettere un reato ospitando immigrati clandestini), è necessario conoscere il ruolo svolto dalla Stasi nella ex Repubblica Democratica tedesca.

3.3. Ironia verbale

In alcune occasioni Kathi ricorre ad affermazioni ironiche: si tratta per lo più di uno strumento di difesa che adotta per affrontare situazioni di disagio. All'inizio della sequenza seguente, la protagonista si trova su un lettino d'ospedale assieme a un medico e a un tecnico di laboratorio.

Esempio 6: p. 116.

P	01:34:33 ARZT Wir hätten noch eine andere Variante. Aber nicht, dass Sie sich diskriminiert fühlen.
P	KATHI (1) <i>Diskriminierung is meen zweeter Vorname.[...]</i>
P	KATHI Is für große Tiere, wa?
P	ARZT Trösten Sie sich, da lag auch schon Helmut Kohl drunter.
P	KATHI (2) <i>Oh, Mann! Ihr Ärzte versteht dit, einen uffzumuntern!</i> ¹⁰⁰

100 MEDICO: Dunque... ci sarebbe un'alternativa. Ma non è che poi si sente discriminata? KATHI: (1) Discriminazione è il mio secondo nome. [...] KATHI: È per grandi animali, vero? MEDICO: Si consoli, qua sotto c'è stato anche Helmut Kohl. KATHI: (2) Però! Certo che voi medici sapete proprio sollevare il morale!

In questo scambio verbale due sono i momenti umoristici. Nel primo caso (1) Kathi dà la propria disponibilità alla “variante” dell’esame di risonanza magnetica (l’apparecchiatura standard appare sottodimensionata rispetto alle proporzioni della protagonista, che, spaventata, si rifiuta di sottoporsi all’indagine) proposta dal medico, assumendo scherzosamente il ruolo della vittima, avvezza a subire discriminazioni. Nel secondo (2) la donna, che ora si trova in un settore dello stabile adibito a clinica veterinaria, evidenzia attraverso la modalità ironica come il fatto di sapere di condividere un’esperienza vissuta anche dall’ex cancelliere tedesco (artefice della riunificazione, tra le cui conseguenze vi è stata una drammatica disoccupazione nei territori della ex DDR, di cui anche Kathi è una vittima) non le procuri alcun sollievo.

Il seguente esempio presenta un caso di ironia che sconfinava nel sarcasmo.

Esempio 7: p. 102.

P	01:24:26 JULIA Wo hast du eigentlich so gut Deutsch gelernt, Tien? TIEN Ich habe in der DDR studiert.
P	JULIA Studiert! Und was?
P	KATHI <i>Ingenieur, wie alle. Konntest du im Osten die Straßen mit pflastern.</i> ¹⁰¹

Durante questo scambio verbale, Kathi – delusa e arrabbiata, perché consapevole che Tien, del quale si è invaghita, sta per fare definitivamente ritorno dalla moglie – sottolinea la grande percentuale di ingegneri nell’ex DDR, riconducendo l’esperienza (e i traguardi) del vietnamita a una dimensione di quotidianità e privandola così del carattere di eccezionalità evidenziato dall’esclamazione di Julia.

101 JULIA: Ma dove hai imparato così bene il tedesco, Tien? TIEN: Ho frequentato l’università nella DDR. JULIA: L’università! E cosa hai studiato? KATHI: Ingegneria, come tutti. A Est ci potevi asfaltare le strade.

3.4. Errori e humor involontario

In sintonia con il personaggio, assai più dedito a curare il suo aspetto fisico che a migliorare le proprie competenze linguistiche e culturali, Kathi commette errori nell'uso dei fraseologismi. L'effetto umoristico è dovuto, oltre che alle errate collocazioni, alle sue reazioni, che mettono in luce una mancanza di attenzione all'aspetto linguistico: nel primo caso (esempio 8), non riconosce l'errore compiuto, nel secondo (esempio 9), ne approfitta per rilanciare il suo punto (non deve togliere solo le carote, sic!, dal forno, ma anche le castagne).

Esempio 8: p. 40.

P	00:28:22 Ick will, dass die Heimlichtuerei uffhört. ...Wat? Na, dass du ihr diese Läuse ins Ohr setzt. Wat?... Flöhe? Is doch egal. ¹⁰²
---	--

Esempio 9: p. 88.

P	01:09:05 KATHI Seh ick. Du willst immer nur der ferne, liebe Papa sein, der ihr Geld zusteckt! <i>Und ick hol mal wieder die Karotten aus'm Feuer...</i>
P	MICHA <i>Kastanien.</i>
P	KATHI <i>Ja, die ooch noch!</i> ¹⁰³

Secondo Raphaelson-West 1989 la traduzione dello humor nei sottotitoli interlinguistici presenta difficoltà descrescenti dai giochi di parole (3.1) all'ironia verbale (3.3). L'analisi sopra riportata ha evidenziato come nei sottotitoli intralinguistici per ipoudenti (4.2) tali difficoltà non siano in-

102 KATHI: Voglio che tu la smetta di fare il misterioso. ... Cosa? Eh, che tu le metta il pidocchio nelle orecchie. Cosa?... pulce? Ma è la stessa cosa.

103 KATHI: Lo vedo. Vuoi sempre rimanere solo il caro papà lontano, che le allunga dei soldi! E io devo tornare a togliere le carote dal fuoco. MICHA: Castagne. KATHI: Sì, pure quelle!

vece presenti, in quanto il parlato filmico e i sottotitoli utilizzano il medesimo sistema linguistico e si rivolgono a un pubblico con premesse culturali in larga misura coincidenti. Più complessa risulta invece la resa nel sottotitolo intralinguistico per ipoudenti (e per sordi o non udenti) delle dimensioni diatopica e diastratica della lingua.

3.5. L'uso del regioletto

Come anticipato (par. 2), nel film anche l'utilizzo del regioletto berlinese (la varietà parlata nell'area cittadina e nel Brandeburgo) svolge una funzione umoristica. Il berlinese si caratterizza tra l'altro per le seguenti peculiarità foniche:

- ❖ spirantizzazione di /g/ in [j] (gehabt diventa gejabt),
- ❖ sostituzione della fricativa palatale /ç/ (suono Ich) con l'occlusiva velare sorda [k] (es. pronome personale ich diventa ick o icke),
- ❖ sostituzione della fricativa alveolare /s/ con l'occlusiva dentale sorda [t] (/s/ in [t]: was diventa wat; es diventa et),
- ❖ monottongazione di /au/ in [o:] (auch diventa ooch; auf diventa uff);
- ❖ monottongazione di /ei/ in [e:] (mein diventa meen).

Il film presenta esempi di tutti i fenomeni sopra elencati: a) (es. 2.: "jut"), b) (es. 8: "ick"), c) (es. 8: "wat"; inoltre: "det"/ "dit" per "das"), d) (es. 9: "ooch"), e) (es. 6: "meen zweeter"). Gli esempi relativi a c) sono da ricondurre alla mancata realizzazione della seconda mutazione fonetica: il berlinese è infatti un dialetto medio-tedesco al confine con il basso tedesco, non interessato da tale evoluzione. Altri fenomeni assai presenti nel film sono relativi ad un consonantismo e vocalismo connotati regionalmente: "kieckst" invece di "guckst", "nich" e "is" (al posto di "nicht" e "ist"), "Se" invece di "Sie" [Si:]. A ciò vanno a unirsi casi di semplificazione tipici del parlato colloquiale non sorvegliato (es. 9 "aus'm" invece di "aus dem", es. 3 "kannste" invece di "kannst du").

Durante il quarantennio di divisione della Germania, il dialetto berlinese era parlato con una diversa frequenza dagli abitanti di Berlino Ovest e Berlino Est. Infatti, l'uso della varietà (colloquiale) cittadina era

assai meno diffuso a Ovest, mentre essa era molto più comune nella zona orientale, inserita in un contesto linguistico nel quale il regioletto era parlato anche nei territori limitrofi. Diverso era inoltre il prestigio sociale: per gli abitanti di Berlino Ovest, il berlinese era un dialetto proletario (*Proletendeutsch*), parlato dai ceti inferiori, al quale molti parlanti preferivano lo standard, percepito come più elegante e corretto. Mentre per gli abitanti di Berlino Est il regioletto era un elemento importante della propria identità e il suo uso era diffuso anche in situazioni semi-ufficiali e ufficiali. Dopo la riunificazione, questa diversa percezione della medesima lingua ha costituito motivo di disagio e incomprendimento tra parlanti delle diverse zone cittadine, poiché i berlinesi occidentali consideravano rozza e proletaria la parlata dei concittadini dell'Est; viceversa, questi ultimi ritenevano arroganti e altezzosi i berlinesi occidentali.

A più di vent'anni dalla riunificazione tedesca, la situazione linguistica è ora molto più omogenea, e si osserva una generale diminuzione (sia a Est sia a Ovest) nell'uso della variante dialettale (Reier, 2002; Löffler, 2010: 132 ss.). Nel film, l'insistita parlata berlinese di Kathi (si veda nuovamente l'esempio 8:¹⁰⁴ "ICK will, dass die Heimlichtuerei UFFhört. ...WAT? Na, dass du ihr diese Läuse ins Ohr setzt. WAT?... Flöhe? IS doch egal") sembra riportare indietro le lancette dell'orologio. Essa la qualifica ancora come *Ossi* (cittadina tedesco-orientale), e dunque piuttosto rozza e *demodée*. Lo stesso titolo del film, *Die Friseur*, sottolinea la sua appartenenza ad un mondo ormai scomparso: "Friseur" era infatti la forma femminile di "Friseur", costruita sul prestito della forma femminile del lessema francese. La forma più attuale, codificata dalla *Neue Rechtschreibreform*, è invece "Friseurin", ottenuta aggiungendo al maschile la tipica marca tedesca del femminile, il morfema derivazionale "-in". Kathi, pur conoscendo la differenza tra le due forme, usa volutamente il termine desueto, perché si riconosce nell'immagine che questo evoca, immagine emblematica di un mondo appartenente al passato.¹⁰⁵

104 L'uso delle maiuscole segnala i segmenti in regioletto. Cfr. anche nota 24.

105 Nella scena finale del film, Kathi spiega come tale termine sia ormai legato alla sua identità: (01:42:03) "Ick wees, man soll nich mehr 'Friseur' sagen, sondern 'Friseurin', aber... ick bin nu mal 'Friseur'". (Lo so, non si può più dire "Friseur", ma "Friseurin", ma ormai... io sono una "Friseur"), cfr. p. 124.

4. Tecniche di traduzione audiovisiva per ipoudenti

4.1. I sottotitoli per ipoudenti

Come noto, a livello europeo la situazione relativa all'accessibilità dei media per ipoudenti è ancora assai diversificata. Sebbene negli ultimi anni siano state emanate indicazioni da parte delle istituzioni europee volte ad incentivare una maggiore accessibilità dei media,¹⁰⁶ i diversi Stati presentano a tutt'oggi differenze considerevoli sia a livello di legislazione, sia a livello di consapevolezza sociale (con riferimento alle richieste avanzate dai gruppi direttamente interessati).

La sottotitolazione in pre-registrato per ipoudenti (o per sordi o non udenti), di cui il presente saggio ha analizzato un esempio, è solo una delle possibilità di migliorare l'accessibilità di programmi audiovisivi per persone con deficit auditivo. Ad essa si affiancano, in particolare, l'interpretazione tramite la lingua dei segni nella lingua nazionale e il *respeaking*, che rappresenta una particolare forma di sottotitolazione (in tempo reale). L'interpretazione tramite la lingua dei segni è molto apprezzata da coloro che hanno subito la perdita dell'udito in età prelinguale (cfr. nota 24) e viene solitamente impiegata per edizioni del telegiornale, per eventi sportivi o per trasmissioni motivate da avvenimenti straordinari. Il *respeaking* è invece una tecnica innovativa che consiste nella ripetizione da parte dell'interprete-sottotitolatore del dialogo da sottotitolare, dopo averlo modificato e dotato di particolare interpunzione, affinché sia correttamente riconosciuto dall'apposito software che produce i sottotitoli intralinguistici. Si tratta di una tecnica per la quale non si dispone ancora di sufficienti dati empirici, ma che sta interessando sempre più emittenti televisive (es.: la rete svizzera SRF, le tedesche ARD e NDR)

Essa presenta importanti punti di contatto con i sottotitoli tradizionali SDH (*Subtitles for the Deaf and the Hard-of-hearing*): sono entrambi intralinguistici, sono rivolti a ipoudenti, si basano su una riformulazione nella lingua di partenza, spesso tramite applicazione di strategie di ridu-

106 Ciò riguarda in particolare prodotti per la televisione, il cinema e i DVD, cfr. *Guide 6: Guidelines for Standard Developers to Address the Need of Older Persons and Persons with Disabilities* in Diaz Cintas, Orero & Remael (2007: 13).

zione testuale; devono inoltre risolvere i medesimi problemi dovuti al multiplo *turn-taking* e all'uso di *realia* e devono tenere conto dello specifico pubblico cui sono di volta in volta diretti. Le differenze fondamentali concernono invece la situazione traduttiva (il sottotitolatore tradizionale opera *offline*, mentre il *respeaker* agisce *live*) e il modo di traduzione (nel primo caso, si traduce un testo orale con un testo scritto; nel secondo caso, si traduce un testo orale tramite un testo orale dotato di specifiche caratteristiche; tale testo viene riconosciuto e trasformato in testo scritto dal software) (Arumí Ribas & Romero Fresco, 2008: 5).

Nel complesso, rispetto all'interpretazione tramite la lingua dei segni, i sottotitoli per ipoudenti (tradizionali, o prodotti tramite *respeaking*) appaiono come una soluzione adattabile a una gamma più ampia di situazioni: in particolare, risultano più adatti per programmi televisivi, film, soap opera e in generale per trasmissioni che si caratterizzano per un'alternanza dei parlanti. In questi casi, infatti, la presenza di un ulteriore personaggio sullo schermo (l'interprete) sottrarrebbe naturalezza al trasmesso; si porrebbe inoltre il problema di segnalare adeguatamente il *turn taking* (Neves, 2008).¹⁰⁷

A causa della rilevanza sociale del mezzo televisivo e della maggiore facilità di reperimento dei dati, gli studi scientifici si sono concentrati sulla sottotitolazione SDH di programmi televisivi. Tuttavia, ci pare che le medesime considerazioni si possano in larga misura applicare anche ai sottotitoli SDH per i DVD tedeschi (cfr. Jüngst, 2010: 128). Nei principali paesi di lingua tedesca vi sono notevoli differenze nella strutturazione dei sottotitoli televisivi per ipo- o non udenti e un questionario distribuito recentemente nell'ambito di uno studio ha evidenziato l'opportunità di una armonizzazione dei sistemi tedesco, austriaco e svizzero (Méan, 2011). Tra le differenze maggiormente significative, vi è quella tra sottotitoli *edited* e sottotitoli *verbatim*: mentre i primi sono sottoposti a tecniche di riformulazione (tra queste, espansione, eliminazione, riduzione ed esplicitazione), i secondi, invece, mirano ad una resa totale del parlato, e mostrano dunque una presenza assai maggiore di caratteri scritti sullo schermo. I sottotitoli *verbatim* sono assai richiesti da cospicui gruppi di ipoudenti. Tuttavia, si pone il problema del garantire una lettura adeguata a tutta la assai diversificata categoria degli ipouden-

107 Tuttavia, anche il *respeaking* presenta limiti oggettivi nella resa di dialoghi con numerosi parlanti (Perego & Taylor, 2012).

ti,¹⁰⁸ caratterizzata da premesse socioculturali alquanto diverse: molti di essi potrebbero infatti trovarsi in difficoltà a causa della necessità di mantenere il ritmo assai elevato di lettura che molto spesso tali sottotitoli richiedono (Neves, 2008: 5–6).

4.2. La traduzione dello humor nei sottotitoli per ipoudenti di Die Friseur

Poiché il DVD del film si rivolge unicamente ad un pubblico tedescofono, esso presenta solo la traccia audio originale e una traccia video (*Deutsche Untertitel für Hörgeschädigte*, sottotitoli tedeschi per ipoudenti) dedicata a persone con perdite acustiche da lievi a medie (cfr. nota 23). Si tratta di “classici” sottotitoli per DVD, chiusi (opzionali), intralinguistici e *edited*. Essi appaiono centrati nello schermo e si sviluppano su una o due righe. Le informazioni aggiuntive riferite alla descrizione scritta di elementi sonori appaiono assai limitate, mentre la durata dei sottotitoli sullo schermo appare adeguata ad esigenze di un pubblico con problemi medi di sordità.

Come sopra evidenziato, la comicità delle situazioni è data in larga misura dalla presenza fisica della protagonista, fruibile senza difficoltà dal pubblico degli ipoudenti attraverso il canale visivo. Lo stesso dicasi per le informazioni iconiche o scritte presenti sullo sfondo (cartelli, inse-

108 L'ipoacusia può essere di diversa gravità: si distinguono forme di sordità lieve, media, severa o grave, profonda e totale. Inoltre il disturbo uditivo di persone affette da perdite acustiche da severe a totali si può differenziare a seconda del momento preciso dell'insorgenza di tale perdita in relazione allo sviluppo linguistico: a. perdite uditive prelinguali (se insorte prima del momento dell'acquisizione della lingua parlata), b. perdite uditive interlinguali se insorte durante il periodo dell'acquisizione linguistica e c. perdite uditive postlinguali se insorte quando il processo di acquisizione linguistica era stato completato (Szarkowska, 2010: 142). Sul piano terminologico, va ricordato che *sordi* sono coloro che sono affetti da perdite acustiche gravi e profonde, *Sordi* “coloro che lo sono dalla nascita e/o hanno perso l'udito in periodo prelinguale e la cui lingua madre generalmente è la lingua dei segni” (Neves, 2008; Perego & Taylor, 2012: 212). Non va poi dimenticata l'ampia categoria dei *sordastri* (ingl. *hard of hearing*, ted. *Hörgeschädigte*), che raccoglie persone con ipoacusia da lieve a media, che possono conservare una memoria acustica, che sono nati con forme di deficit uditivo o le hanno acquisite in età avanzata (Neves 2008; Perego & Taylor, 2012: 212–213; Méan, 2011: 11 ss.).

gne, indicazioni stradali...). Per quanto riguarda la resa dei diversi tipi individuati di humor verbale, si veda l'analisi di passaggi del parlato posti a confronto con i rispettivi sottotitoli.

4.2.1. Giochi di parole

Nei sottotitoli le *jab lines* mantengono il loro carattere umoristico, pur presentando spesso fenomeni di riduzione:¹⁰⁹

Esempio 1.

P	00:05:08 KATHI <i>Mann. HättstE doch eher n zweiten riskieren sollen.</i>
S	Hätttest noch `n zweiten riskieren sollen.

Esempio 2.

P	00:05:49 KATHI (1) <i>Ach. Bin ja nich zu übersehen, wa?!</i>
S	Bin ja auch nicht zu übersehen.

Esempio 3.

P	00:06:03 KATHI (2) <i>Aber nich neben`nander in dein schicket Auto, oder? [...]</i>
S	Aber nicht nebeneinander in dein Auto.

Esempio 4.

P	00:06:08 KATHI
---	-------------------

109 Nel presente capitolo, le parti in corsivo si riferiscono ai segmenti testuali sottoposti a eliminazione nei sottotitoli, mentre il maiuscolo evidenzia passi in regioletto o in una variante standard del parlato originale che nei sottotitoli sono stati resi in tedesco standard.

	(3) Dick? IS hier EENER dick? Also, ICK seh nur n Mann mit Format.
S	Dick?
S	Ist hier einer dick?
S	Also, ich seh' nur 'n Mann mit Format.

4.2.2. Allusioni culturospecifiche

I sottotitoli risultano assai puntuali anche nel caso delle allusioni culturospecifiche.

Esempio 5.

P	1:18:29 MANN IN LEDERJACKE Sie sprechen Vietnamesisch? KATHI Ja, klar. <i>Mach ick.</i>
S	Sie sprechen Vietnamesisch? Ja, klar.
P	1:18:32 KATHI Zum Beispiel "Cháo". DET IST "Tschüss". [Sie macht vor dem verdutzten Mann die Tür zu, atmet kurz durch und läuft ins Wohnzimmer.]
S	Zum Beispiel "Cháo". Das heißt "Tschüss".

4.2.3. Ironia verbale

Allo stesso modo, nei sottotitoli l'ironia verbale appare resa adeguatamente.

Esempio 6.

P	01:34:33 ARZT Wir hätten noch eine andere Variante. Aber NICHT, DASS SIE SICH DISKRI-
---	---

	MINIERT FÜHLEN.
S	Wir hätten noch 'ne andere Variante. Aber fühlen Sie sich nicht diskriminiert.
P	KATHI (1) Diskriminierung IS MEEN ZWEETER Vorname.
S	Mann, Diskriminierung ist mein zweiter Vorname.

Esempio 7.

P	01:35:10 KATHI (2) OH, MANN! Ihr Ärzte versteht DIT, einen UFFzumuntern!
S	Ihr Ärzte versteht es, einen aufzumuntern.

4.2.4. Errori e humor involontario

Anche l'errata collocazione dei lessemi nei fraseologismi è puntualmente riportata. Si segnala tuttavia anche in questo caso l'eliminazione di alcuni passaggi.

Esempio 8.

P	01:09:05 KATHI <i>Seh ick.</i> Du willst immer nur der ferne, liebe Papa sein, der ihr JELD zusteckt! Und ICK KANN mal wieder die Karotten aus'm Feuer <u>holen</u> !
P	MICHA Kastanien.
S	01:09:05 Klar. Du willst nur der liebe Papa sein, der ihr Geld zusteckt!
S	01:09:06 Und ich hol die Karotten ausm Feuer! – Kastanien.

P	KATHI <i>Ja, die ooch noch!</i>
S	---

4.2.5. Uso del regioletto

Come emerso dagli esempi sopra riportati, nella stragrande maggioranza dei casi nei sottotitoli le espressioni regiolettali vengono sottoposte a normalizzazione e, talvolta, a cancellazione. In questo senso, i sottotitoli per ipoudenti attuano una traduzione non solo a livello diamesico (dal canale orale al canale scritto), ma anche interlinguistica (dal regioletto al tedesco standard). Si tratta invero di una prassi consolidata, che riguarda sia i sottotitoli interlinguistici tradizionali (rivolti dunque a parlanti non nativi del linguaggio del testo di partenza), sia i sottotitoli intralinguistici per ipoudenti.

Tuttavia, occorre sottolineare come a partire dal 2000 nel cinema europeo l'uso del vernacolo e di parlate connotate regionalmente vada piuttosto crescendo e anche in ambito tedesco si vada diffondendo, dopo decenni in cui ha dominato un appiattimento linguistico su una lingua standard poco vicina alla realtà linguistica.¹¹⁰ Ciò si accompagna alla consapevolezza della rilevanza politica e socioculturale, ma soprattutto artistica del vernacolo. L'uso del regioletto permette infatti di raggiungere effetti di realismo e di autenticità altrimenti preclusi ed è perciò parte integrante del credo artistico di Andreas Dresen e Laila Stieler, fatto proprio con convinzione da Doris Dörrie per *Die Friseur*. Come messo in luce precedentemente (cfr. par. 2 e 3.5), il regioletto costituisce un aspetto essenziale del personaggio di Kathi König, nonché uno degli elementi che contribuiscono ad accrescere lo humor degli scambi verbali della pellicola.

A fronte di quanto evidenziato, proponiamo alcune considerazioni volte ad una valutazione complessiva della resa dei sottotitoli. Questi ultimi paiono infatti il luogo ideale per rendere con la maggiore aderenza possibile al testo di partenza le parole originali, che veicolano informazioni preziose non da ultimo sul piano pragmatico (sulla relazione esi-

110 Si veda a questo proposito "Dialekt im Film: Die neue Heimat", cfr. <<http://www.goethe.de/uun/bdu/de8629160.htm>> (ultimo accesso 03/02/2013).

stente tra i personaggi e sulla situazione in cui si svolge il dialogo) e socio-culturale (Taylor, 2000: 156 ss.).

Ciò sarebbe assai auspicabile proprio nei DVD, che offrono, anche per la potenziale maggiore disponibilità di tempo per il sottotitolatore e per le possibilità tecniche del supporto (Kayahara, 2005), migliori opportunità di una resa adeguata del testo di partenza.

5. Conclusioni

Dopo aver mostrato alcuni tipi di humor verbale presenti nella commedia *Die Friseur*, il saggio ne ha analizzato la traduzione nei sottotitoli per ipoudenti tedeschi. L'indagine ha evidenziato la resa puntuale nei sottotitoli degli elementi umoristici, salvo alcuni fenomeni di eliminazione. Da un punto di vista tecnico, i sottotitoli appaiono adeguatamente visibili e leggibili; i criteri di accessibilità e usabilità sono in larga misura rispettati (Perego & Taylor, 2012: 48 ss.). Per un'ampia fetta di ipoudenti e in particolare per audiolesi con sordità da media a grave, i sottotitoli possono, per quanto riguarda la riformulazione lessicale, la normalizzazione e la semplificazione sintattica, essere considerati adeguati, in quanto

è buona norma evitare nei sottotitoli termini eccessivamente opachi o, se necessario, normalizzare espressioni marcate [...]. Non riprodurre i dialetti e offrire allo spettatore dialoghi in [...] [tedesco] standard *segnalando che l'originale utilizzava una determinata varietà linguistica* è una procedura altrettanto comune (Perego & Taylor, 2012: 225–226, corsivi dell'autrice).

Appare invece grave nei sottotitoli esaminati la mancanza di indicazioni circa l'utilizzo nell'originale della varietà linguistica regionale, con una considerevole perdita di informazioni per i fruitori. Inoltre, data l'estrema eterogeneità del pubblico di ipoudenti, la capacità di molti tra loro (in particolare, proprio tra i *sordastri*, cfr. nota 23) di leggere il labiale e dunque di individuare differenze tra ciò che è trasmesso oralmente e ciò che leggono sul video, una proposta (pur antieconomica, va riconosciuto) che potrebbe essere ben accolta da ampi settori del pubblico audioleso sarebbe quella di aggiungere una ulteriore traccia video con sottotitoli che, pur riformulando e semplificando il testo originale, ne

riproducano fedelmente i tratti regiolettali. Infatti, occorre tenere conto anche del timore di questi fruitori di essere sottoposti a censura, di vedersi negato un accesso libero e completo all'informazione e, in definitiva, di non vedere rispettato un diritto elementare (Neves, 2008).

Nel caso specifico tale mancata resa del regioletto non pare dunque appropriata per ampie fasce di fruitori audiolesi che risultano privati di rilevanti elementi semantici, anche umoristici, che potrebbero aumentare il godimento durante la fruizione del film.

Va inoltre considerato che, come messo in luce da più studi (Neves, 2008; Arumi Ribas & Romero Fresco, 2008; Perego & Taylor, 2012), i sottotitoli intralinguistici per ipoudenti sono spesso molto apprezzati anche da altri pubblici (es. per la fruizione del mezzo audiovisivo in locali pubblici dove l'audio non è percepibile, o da parte di apprendenti stranieri che ricevono maggiori informazioni sul contesto in cui si svolge la vicenda), che trarrebbero grande giovamento da informazioni aggiuntive circa la particolare varietà parlata dai personaggi. Non occorre poi ricordare come il pluricentrismo del tedesco sia un aspetto presente da anni in tutti i manuali per apprendenti stranieri e sia entrato da tempo a pieno titolo anche negli esami scritti e orali per ottenere le certificazioni di competenza linguistica.

In un settore ancora in piena evoluzione e a così ridotta standardizzazione anche all'interno dello stesso Stato, e proprio in un momento in cui si sperimentano nuove forme, alternative e creative (Perego & Taylor, 2012: 203 ss.) di sottotitolazione, a fronte delle diverse possibilità (differente disposizione sullo schermo, sottotitolazione sperimentale, *pop-up glosses*, diversificazione dei colori per i caratteri dei sottotitoli, cfr. Liso, 2012; Perego & Taylor, 2012: 175 ss.), ci pare che una possibile soluzione potrebbe consistere nell'aggiunta – nei DVD commercializzati – di una traccia video, anche limitata a singole scene, particolarmente significative (e, nel caso qui trattato, esilaranti).

Ciò appare di non trascurabile rilevanza a fronte di una sceneggiatura che mette grande cura nella resa delle varietà regionali parlate, con particolare riguardo al regioletto della protagonista (Stieler, 2009). Sarebbe un segno di forte discontinuità rispetto al passato se ai sottotitoli per ipoudenti (sia intralinguistici sia interlinguistici) si cominciasse – anche sul piano dell'investimento economico – a dedicare l'attenzione che essi meritano. Ciò porterebbe a un considerevole aumento della soddisfazione degli utenti finali. E, con riferimento al tema oggetto del presente

saggio, permettendo ad un maggior numero di spettatori di comprendere gli scambi umoristici dei film, si allargherebbe sensibilmente la platea di utenti soddisfatti e ... divertiti.

Bibliografia

- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of Humor*. Berlin: Mouton De Gruyter.
- (2001). *Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Attardo, S. & Raskin, V. (1991). *Script theory revis(it)ed: joke similarity and joke representation model*. *HUMOR: International Journal of Humor Research*, 4, 3–4, 293–347.
- Bachmaier, H. (Ed.) (2005). *Texte zur Theorie der Komik*. Stuttgart: Reclam.
- Buffagni, C. & Garzelli, B. (Eds.) (2012). *Film Translation from East to West. Dubbing, subtitling and didactic practice*. Berna: Peter Lang.
- Burger, H. (1982). Klassifikation: Kriterien, Probleme, Terminologie. In H. Burger et al. (Eds.), *Handbuch Der Phraseologie* (pp. 20–60). Berlin: De Gruyter.
- Charte relative à la qualité du sous-titrage à destination des personnes sourdes ou malentendantes*. In <<http://www.csa.fr/Espace-Presses/Conferences-de-presse/Charte-relative-a-la-qualite-du-sous-titrage-a-destination-des-personnes-sourdes-ou-malentendantes>> (ultimo accesso 28/12/12).
- Chiaro, D. (1992). *The Language of Jokes. Analysing verbal play*. London: Routledge.
- (2010). *Translating Humour in the Media*. In D. Chiaro (Ed.), *Translation and Humour*. Vol. 2: *Translation, Humour and The Media* (pp. 1–16). London: Continuum.
- (2012). *Translation and Humour, Humour and Translation*. In D. Chiaro (Ed.), *Translation and Humour*. Vol. 1: *Translation, Humour and Literature* (pp. 1–32). London: Continuum.

- d'Ydewalle, G. & De Bruycker, W. (2007). Eye Movements of Children and Adults While Reading Television Subtitles. *European Psychologist*, 12, 3, 196–205.
- Diadori, P. (2012). *Verso la consapevolezza traduttiva*. Perugia: Guerra.
- Dialekt im Film: Die neue Heimat*. In <<http://www.goethe.de/uun/bdu/de8629160.htm>> (ultimo accesso 03/02/13).
- Diaz Cintas, J. (Ed.) (2009). *New Trends in Audiovisual Translation*. Bristol: Multilingual Matters.
- Diaz Cintas, J., Orero, P. & Remael, A. (Eds.) (2007). *Media for All. Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language*. Amsterdam: Rodopi.
- Die Friseur* (2009). Ein Doris Dörrie Film – nach dem Drehbuch von Laila Stiehler, DVD, Constantin Film.
- Die Friseur*. In <http://www.fbw-filmbewertung.com/film/die_friseur> (ultimo accesso 03/02/2013).
- Die Friseur*. In <<http://www.imdb.com/title/tt1585255/>> (ultimo accesso 07/02/ 2013)
- Freud, S. (1905). Der Witz und seine Beziehung zum Unbewußten. Leipzig: Franz Deuticke (it. *Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio*. In S. Freud (2002), *Opere 1886–1905*. Roma: Newton, traduzione di P. L. Segre.
- Glaserapp, J. & Lillge, C. (2008). Einleitung. In J. Glaserapp & C. Lillge (Eds.), *Die Filmkomödie der Gegenwart* (pp. 7–12). Paderborn: Wilhelm Fink.
- Heller, H.B. & Steinle, M. (Eds.) (2005). *Filmgenres. Komödie*. Stuttgart: Reclam.
- Hippen, W. (2010). Die Dicke von Marzahn. *Die Tageszeitung*, 18 febbraio 2010. In <<http://www.taz.de/1/archiv/print-archiv/printresorts/digi-artikel/?ressort=ra&dig=2010%2F02%2F18%2Fa0019>>.
- Jüngst, H.E. (2010). *Audiovisuelles Übersetzen. Ein Lehr- und Arbeitsbuch*. Narr Francke Attempto.
- Kayahara, M. (2005). The Digital Revolution: DVD Technology and the Possibilities for Audiovisual Translation Studies. *JosTrans* 3, 2005.
- Knop, K. (2007). *Comedy in Serie. Medienwissenschaftliche Perspektiven auf ein TV-Format*. Bielefeld: Transcript.
- Koch, P. & Oesterreicher, W. (1994). Funktionale Aspekte der Schriftkultur. In H. Günther & O. Ludwig (Eds.), *Schrift und Schriftlichkeit* (pp. 587–604). Berlin: De Gruyter.

- Köster, L. (2007). Phraseme in populären Kleintexten. In H. Burger *et al.* (Eds.), *Phraseologie / Phraseology. Ein internationales Handbuch zeitgenössischer Forschung*, 1. Vol (pp.308–312). Berlin: De Gruyter.
- Kraus, M. (2005). Männer. In H.B. Heller & M. Steinle (Eds.), *Filmgenres. Komödie* (pp. 405–409). Stuttgart: Reclam.
- Krikmann, A. (2007). Contemporary linguistic theories of humour. *Folklore: Electronic Journal of Folklore*, 33, 27–57. In <<http://www.folklore.ee/folklore/vol33/kriku.pdf>> (ultimo accesso 28/12/12).
- Laila Stieler. In <http://www.henschel-schauspiel.de/de/film_und_fernsehen/autor/608/laila-stieler> (ultimo accesso 07/02/2013).
- Liso, L. L. (2012). La sottotitolazione per non udenti. Considerazioni tra teoria e pratica. In C. Buffagni & B. Garzelli (Eds.), *Film Translation from East to West. Dubbing, subtitling and didactic practice* (pp. 195–210). Berna: Peter Lang.
- Löffler, H. (2010). *Germanistische Soziolinguistik*. Berlin: Schmidt, 4. ed.
- Lumiere – Data base on admissions of films released in Europe. In <http://lumiere.obs.coe.int/web/film_info/?id=35774&graphics=on> (ultimo accesso 06/02/2013).
- Mayer, S.A. (2010). *Eine starke Frau: 'Die Friseurin' von Doris Dörrie*, NTV, 16 marzo 2010. In <<http://www.stol.it/Artikel/Kultur-im-Ueberblick/Kino-TV/Eine-starke-Frau-Die-Friseuse-von-Doris-Doerrie-Trailer>> (ultimo accesso 07/02/13).
- Méan, Y.M. (2011). *Einheitliche Untertitel für Hörgeschädigte im deutschsprachigen Fernsehen – Chance oder Utopie? Ein Vergleich der Untertitelungsrichtlinien in Deutschland, Österreich und der Schweiz*. Tesi di laurea magistrale presentata all'Università di Zurigo nel novembre 2011. In <<http://www.sonos-info.ch/media/cb3efdca8ee766c1ffff80d8ffffffd3.pdf>> (ultimo accesso 07/02/13).
- Meyers Großes Taschenlexikon in 26 Bänden* (2003). Bibliographisches Institut & F. A. Brockhaus AG.
- Neves, J. (2008). 10 fallacies about Subtitling for the d/Deaf and the hard of hearing. *JoSTrans*, 10. In <http://www.jostrans.org/issue10/art_neves.php> (ultimo accesso 28/12/12).
- Nicht nur „Kanak Sprach“*. In <<http://www.kiezdeutsch.de/nichtnurkanak.html>> (ultimo accesso 03/02/2013).

- Perego, E. & Taylor, C. (2012). *Tradurre l'audiovisivo*. Roma: Carocci.
- Prot, B. (2010). The Hairdresser, *film pittoresco sulla gioia di vivere*. In <<http://cineuropa.org/nw.aspx?t=newsdetail&l=it&did=135636>> (ultimo accesso 03/02/13).
- Raphaelson-West, D. S. (1989). On the Feasibility and Strategies of Translating Humor. *Meta*, 34, 1, 128–141.
- Reier, R. (2002). *Schrippe, Stulle und Molle*. In <https://www.huberlin.de/pr/medien/publikationen/tsp/ws02_03/dialekt.html> (ultimo accesso 07/02/13).
- Rossato, L. & Chiaro, D. (2010). Audiences and Translated Humour: An Empirical Study. In D. Chiaro (Ed.), *Translation and Humour*. Vol. 2: *Translation, Humour and The Media* (pp. 1–16). London: Continuum.
- Schulz, H. (2011). *Writing about Daily Life. Scriptwriter: Laila Stieler*, February, 2011. In <<http://www.umass.edu/defa/memories/stieler.shtml>> (ultimo accesso 03/02/13).
- Spanakaki, K. (2007). *Translating Humor for Subtitling, Translation Journal and the Author*. In <<http://translationjournal.net/journal/40humor.htm>> (ultimo accesso 28/12/12).
- Stieler, L. (2009). *Die Friseur* (sceneggiatura del film, non pubblicata).
- Szarkowska (2010). Accessibility to the Media by Hearing Impaired Audiences in Poland. Problems, Paradoxes, Perspectives. In J. Díaz Cintas, A. Matamala & J. Neves (Eds.), *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility. Media for all 2* (pp. 139–158). Amsterdam: Rodopi.
- Taylor, C. (2000). In defence of the word: Subtitles as conveyors of meaning and guardians of culture. In R.M. Bollettieri Bosinelli, C. Heiss, M. Soffritti & S. Bernardini (Eds.), *La traduzione multimediale. Quale traduzione per quale testo?* (pp. 153–166). Forlì: CLUEB.
- Unger, T., Schultze, B. & Turk, H. (Eds.) (1995). *Differente Lachkulturen? Fremde Komik und ihre Übersetzung*. Tübingen: Narr.
- Wiese, H. (2012). *Kiez-Deutsch. Ein neuer Dialekt entsteht*. München: Beck.
- Zöllner, A. (2010). Waschen, schneiden, leben. Die Friseur erzählt eine Geschichte der Selbstbehauptung. Kopf hoch. *Berliner Zeitung*, 18 febbraio 2010. In <<http://www.berliner-zeitung.de/archiv/waschen-schneiden--leben---die-friseur--erzaehlt-eine-geschichte-der-selbstbehauptung-kopf-hoch,10810590,10699684.html>> (ultimo accesso 02/02/13).

Il comico verbale della *Canção de Lisboa* (1933): traducibilità e reinvenzione

Passato alla storia come il primo film sonoro interamente portoghese, come il primo e unico lungometraggio dell'architetto e disegnatore Cottinelli Telo (1897–1948),¹¹¹ come l'iniziatore del genere *comédia à portuguesa*, e come il film che ha lanciato espressioni divenute idiomatiche – quali “Palerma! Chapéus há Muitos!” o “trombalazana” –, la *Canção de Lisboa* presenta molti e interessanti meccanismi linguistici ed extralinguistici che concorrono all'ottenimento dell'effetto comico.

Il film, presentato nel 1933, è fondamentale per l'elaborazione di quei luoghi topici che posteriormente, negli anni 40–50, ovvero negli anni dell'isolamento del Portogallo, neutrale al conflitto mondiale e dell'immediato dopoguerra, saranno caratteristici di una serie di film di grande richiamo per il pubblico: la cosiddetta *comédia lisboeta* (o *comédia à portuguesa*), definita – e giustamente – “uma verdadeira máquina de sonhos bem-dispostos para consumo da pequena e média burguesia urbana” (Granja, 2001: 194). *A Canção de Lisboa* sarà comunque di gran lunga superiore, per humour e capacità di critica sociale, a tutte le altre *comédias à portuguesa* seguenti. Di queste ricordiamo, a titolo di esempio: *O Pai Tirano*, di António Lopes Ribeiro (1941); *O Pátio das Cantigas*, di Francisco Ribeiro (1942); *O Costa do Castelo* (1943) e *O Leão da Estrela* (1947), entrambi di Artur Duarte; *A Menina da Rádio* (1944); e *O Grande Elias* (1950). Si tratta di film consolatori che, se non fanno direttamente propaganda all'ideologia di regime, ne propongono, comunque, l'immaginario politico.

111 Non esiste, che io sappia, una monografia sul polivalente artista (architetto, disegnatore, regista, illustratore). Per un quadro biografico su José Ângelo Cottinelli Telmo, si può far riferimento a José Augusto França (1984) *passim* e ai siti internet: <www.arqnet.pt/portal/biografias/cottinelli.html>, <pt.wikipedia.org/wiki/Cottinelli_Telmo>, <www.fanzine.interdinamica.pt/artes/fan/x22yv182w.htm> (ultimo accesso 31/07/2014).

A Canção de Lisboa, come indica il titolo stesso, è una commedia urbana, ambientata nella capitale portoghese; tuttavia il tipo di vita descritto si avvicina di molto all'esperienza della quotidianità rurale, dato che i personaggi si muovono in uno spazio estremamente ristretto (un quartiere tipico o, all'interno di questo, una certa strada o un certo cortile), in una sorta di "sacca di resistenza umana" all'anonimato della metropoli.

Nonostante la *comédia à portuguesa*, in generale, non sia propriamente una commedia musicale, è di regola l'introduzione di canzoni (destinate, in genere, a un grande successo commerciale, isolate dal loro contesto cinematografico) non solo come componenti della colonna sonora, ma anche, interpretate dagli attori, come parte integrante della stessa azione filmica. Così succede, in particolare, con la *Canção de Lisboa*.

L'umorismo della *comédia lisboeta*, e della *Canção de Lisboa* nella fattispecie, non presenta i tratti graffianti della satira: ogni sferzata, capace di irritare la suscettibilità, è abbinata a una lenitiva strizzatina d'occhio, complice e compiacente verso chi si può sentire attaccato. Questo genere di meccanismo rispecchia un gusto caratteristico del teatro di rivista e dell'umorismo degli anni Trenta. Fin dalla sua uscita, sono state individuate le fonti della comicità della *Canção de Lisboa* nei testi moderatamente satirici di Gervásio Lobato (1850–1895), nelle trasposizioni "alla portoghese" del *vaudeville* francese proposte da André Brun (1881–1926),¹¹² nel vasto e variegato cartellone del Teatro di rivista. Inoltre, non bisogna dimenticare che il regista Cottinelli Telmo oltre che architetto (la sua attività principale) era anche caricaturista, disegnatore di fumetti, illustratore sia di manifesti e francobolli sia del supplemento dell'"ABC" dedicato proprio all'umorismo, l'"ABC a rir". Fu anche il fondatore del supplemento a fumetti per ragazzi "ABC-Zinho". Giustamente quest'ultima esperienza fu, a mio vedere, fondamentale nelle scelte del regista e sceneggiatore inerenti al tipo di comicità da proporre al suo pubblico.

Tornando al tema di questo mio breve intervento, se Henry Bergson distingueva il "comico di situazione" dal "comico di parola" (Bergson, 1900), questa distinzione diventa estremamente utile quando si analizza-

112 Ad André Brun, "Príncipe dos Humoristas Portugueses", è dedicato il film *A Vizinha do Lado* (1945), del regista António Lopes Ribeiro, tratto da una pièce del celebre autore comico.

no le strategie del comico in un film, dove la situazione ha pari dignità della parola e spesso un aspetto integra e interpenetra l'altro.

Il comico di situazione si collega di frequenza alla reazione infantile che lo spettatore manifesta di fronte a qualsiasi "infrazione della norma", di fronte all'assurdo, al grottesco, al brutto, al proibito. E non mancano scene di questo genere anche nella *Canção de Lisboa*, che le eredita dalle "comiche" del cinema muto. Pensiamo alle scene del concitato arrivo delle zie del protagonista alla stazione del Rossio, di Vasco che tenta di nascondersi all'arrivo del padre di Alice in negozio, dello sfratto di Vasco in mezzo alla strada, della rissa collettiva durante la festa di San Giovanni, della lite tra Vasco e Alice nella cucina di quest'ultima (in cui le torte in faccia consacrate dalla tradizione sono sostituite dal lancio dell'impasto di farina), dell'incoronazione della reginetta delle sartine, della scenata "anti-fadista" di Vasco ubriaco.

Di norma nella *comédia à portuguesa* si nota la programmatica assenza di riferimenti espliciti al mondo reale, alla politica, alla società, a tutto ciò che possa far ricordare al pubblico la reale esistenza quotidiana (Granja, 2001: 210). Nella *Canção*, invece, troviamo una sottile critica alla società del tempo a tratti maliziosa che, pur non sfociando mai nel puro sarcasmo, richiama fatti e avvenimenti possibilmente ben presenti allo spettatore di allora, proposti in una sfumatura anticonvenzionale. Una delle scene che più ha lasciato perplessi i critici è quella dove Vasco appende al deretano dell'anziana cliente della sartoria del sig. Caetano il cartello "Estado Novo" (in precedenza apposto su un cappotto usato in vendita) – probabile irriverente riferimento alla recente promulgazione della nuova costituzione di taglio corporativo voluta da Salazar. Se "la visibilità di un *display* non è mai una circostanza accidentale, bensì una precisa volontà del regista, che detta l'inquadratura, lo zoom e la posizione dei personaggi e degli oggetti rispetto all'ambiente" (Bianchi, 2010: 78), il gesto di Vasco – al di là di una lettura che lo interpreti quale espressione di umorismo grossolano e di dubbio gusto – assumerebbe altresì una valenza satirica inaspettata in una banale "commedia degli equivoci", quale si presenta la *Canção*. Un'altra scena potrebbe essere interpretata allo stesso modo. In un'epoca in cui la dittatura aveva appena promosso un plebiscito per l'approvazione della Costituzione corporativa fascista – plebiscito in cui le astensioni contavano come voto a favore –, un episodio come quello dell'elezione della "Reginetta delle Sarte" (nella quale sarà incoronata la figlia del Presidente della Giuria,

che avoca a sé il potere di decretare la vincitrice, ignorando bellamente i pareri disomogenei dei membri) può essere letto come una parodia di quell'altra farsa elettorale. Ritroviamo, però, anche molte altre situazioni che risultano comiche perché innocuamente parodiche, come, ad esempio, quella in cui è rappresentato il sogno di Alice, in cui il grasso e goffo Vasco vestito da sposo incespica o pesta il velo alla sua Alice trasognata.

Ma è soprattutto interessante il comico verbale nella *Canção de Lisboa* che, come si è già avuto modo di rilevare, sarà poi caratteristico (con esiti, tuttavia, meno raffinati) del genere *comédia à portuguesa*, nonostante alcuni critici dell'epoca, come José Régio, abbiano reagito molto male di fronte a “tal superabundância de trocadilhos, calembours, réplicas a tempo”.¹¹³

Spesso, il comico verbale viene corroborato da quello di situazione o da quello gestuale, che concorrono all'effetto di risibilità di una certa scena (e penso alla scena di Vasco alla finestra, in dolce conversazione con la vicina, dove il meccanismo difettoso della stessa finestra a saliscendi concorre alla realizzazione di giochi di parole, evocando la ghiottina e Luigi XVI).

I giochi di parole riscontrabili nella *Canção de Lisboa* si basano, come è ovvio, su una serie di procedimenti morfologici e semantici, che implicano, normalmente, la stridenza tra senso primario della stringa fonica e forma specifica che essa assume alla superficie del testo. In questo senso ci si trova di fronte a quello che Freud indicava come comico verbale o *figurae elocutionis*, che si basa principalmente su metaplasmi, quali *calembour*, sillepsi e antanaclasi. Più raro, mi pare, nella *Canção*, il cosiddetto comico concettuale, ovvero quelle *figurae sententiae*, fondate su metasememi quali metafore e metonimie. Più convenzionale, perciò, risulta il gioco sulla diffrazione di senso, generato dal contrasto tra significato concreto e uso figurato di una parola, oppure favorito dalla polisemia, dall'omonimia piena o dalla semplice omofonia di due parole. C'è da rilevare, comunque, che questo gioco si stabilisce anche su diversi registri linguistici: se il senso primario normalmente appartiene a un livello non marcato della lingua, l'uso figurato è proprio invece del registro colloquiale e familiare.

113 Cfr. la feroce critica di Régio sulle pagine di “Presença”, n. 40, 1933 (pp. 13–15), dal titolo *Em Volta de “A Canção de Lisboa”*.

Tradurre e sottotitolare un testo che presenta dialoghi fondati essenzialmente su metaplasmi è oltremodo difficile e spesso è necessario reinventare giochi della stessa natura. Vediamone qualche esempio, analizzando le soluzioni adottate nei sottotitoli in inglese e francese.

Nella prima scena, in cui Vasco e i suoi colleghi devono affrontare l'esame finale del corso di laurea in Medicina, è presente un "gioco continuato" tra la sfera semantica del bianco e quella del nero. Infatti, lo studente di pelle nera (probabilmente capoverdiano, se si osservano i tratti fisiognomici) si chiama *Teófilo das Neves Claro*, si presenta all'esame completamente *em branco*, e per lui Vasco vede una situazione molto *negra*. I sottotitolatori inglese e francese hanno sentito la necessità di aggiungere la traduzione letterale tra parentesi del cognome dello studente in questione, per esplicitare il contrasto bianco/nero, ma limitandosi al solo secondo cognome (Claro), mentre all'uopo concorre anche il primo (das Neves):

ingl: Teófilo das Neves Claro. Claro? (White)

fr: Teófilo das Neves Claro. Claro? (Clair)

Entrambi i sottotitolatori hanno poi dovuto alterare la battuta di Claro "Vou para este exame completamente em branco" (letteralmente, "vado all'esame completamente impreparato") con una che mantenesse il gioco continuato di cui sopra:

ingl.: I'm going to this exam without a clear thought in my head.

fr.: Je vais passer cet examen sans aucune idée claire en tête.

Soluzione simile potrebbe essere adottata anche in italiano: "Per questo esame non ho affatto le idee chiare".

In seguito, dopo che Teófilo das Neves Claro si era appellato a San Francesco Saverio ("Valha-me S. Francisco Xavier!"), Vasco, chiamato all'esame, si rimette invece a "São Francisco Gentil" – santo che, in realtà, non esiste, ma nome che agli orecchi portoghesi dell'epoca doveva essere molto familiare. Entrambi i sottotitolatori fraintendono, evidentemente, e traducono:

ing.: May the gentle St. Francis help me.

fr.: Que le gentil St. Francis m'aide.

Non si rendono conto che l'effetto comico, in questo caso, risiede proprio nell'appello di Vasco a un famoso medico di allora, Francisco Gentil (1878–1964), fondatore dell'Istituto portoghese di Oncologia. Per mantenere la tensione comica, e per evitare di eliminare un riferimento culturospecifico (per esempio, traducendo “Sant’Ippocrate, aiutami tu”), nella versione italiana si potrebbe inserire il titolo di “dottore”, in modo da orientare correttamente il lettore/spettatore nell’interpretazione della battuta: “San dottor Francisco Gentil, aiutami tu!”.

La gran parte dei meccanismi del comico verbale si basa, come già detto, sulla polivalenza semantica intrinseca di un enunciato proferito in una determinata situazione. Ad esempio, nelle frasi pronunciate durante la sfuriata del sarto contro il ciabattino, equivocamente intese da Vasco: la frase “tire as calças!”, detta dal sarto nel senso di “togli [dal cassetto] i pantaloni”, è recepita da Vasco come “svesti i pantaloni” (“–Tire-me aí as calças! / –Tem muita razão. Eu digo a mesma coisa. Tire as calças! Tire as calças! / –Tire as calças. As calças que estão dentro da gaveta”). Il sottotitolatore inglese rende questo equivoco attraverso la diffrazione delle preposizioni che seguono il verbo to take e quello francese agisce, invece, sui pronomi:

ingl.: –Take *out* the trousers! / – You’re right. Take *off* the trousers! / – Take the trousers *from* that drawer.

fr.: – Enlevez le pantalon! / – Vous avez raison. Enlevez-le! / – Enlevez-le de ce tiroir!

Un tipo di soluzione simile a quella francese potrebbe funzionare anche in italiano: “–Togli i pantaloni! / –Ha perfettamente ragione. Lo dico anch’io: si tolga i pantaloni! / –Togli i pantaloni che stanno nel cassetto”.

Vi è un gran numero di giochi basati sulla polisemia o sull’omonimia, nel corso di tutti i dialoghi (come ad esempio: *prova* = prova del vestito / prova matematica; *assentar* = mettere giudizio / cadere bene (di un capo di vestiario); *garganta* = gola / avidità; *juro* = prima persona singolare del verbo giurare / interesse sui prestiti finanziari; *renda* = merletto, pizzo / pigione, ecc.). Ma la scena con il maggior numero di manipolazioni linguistiche di vario genere è senz’altro quella che si

svolge al Giardino Zoologico. Indotti dal luogo in cui si muovono i personaggi, quasi tutti i bisticci sfruttano la diffrazione tra significato primario e significato figurato dei nomi di animali. In questa lunga scena, il traduttore spesso può poco, poiché le immagini non permettono di usare nella lingua di arrivo il nome di animale più naturalmente adatto a esprimere quella particolare caratteristica umana evocata. Ma non sempre è così. Il riferimento a *camelo* (camelide e “*Fig. Homem estúpido, brutal*”) può essere facilmente sostituito poiché l’epiteto è rivolto a un elefante (ma l’inglese appiattisce in “Give it back to me, you brute!”; mentre il francese riproduce *chameau*, che esiste nella lingua nel senso di “*personne méchante*”). Per l’italiano si potrebbe usare il nome di un altro animale, come per esempio “scimmione” o “somaro” o “verme” o “barbagianni”, o altri che evocano viltà, rozzezza, stupidità. Lo stesso si può dire per *foca* (animale anfibio e persona avara),¹¹⁴ che è evocata ma non è visualizzata sullo schermo: nei sottotitoli in inglese e francese si perde, nella riproduzione del termine *foca* (“seal” e “phoque”), il senso figurato, provocando la totale insignificanza della battuta (che in originale recita: “A foca está muito mal! A não ser que a foca por ser foca, pague menos”: letteralmente, “la foca sta molto male; a meno che la foca, perché è avara, renda di meno”).¹¹⁵ In effetti, è difficile trovare un animale simbolo dell’avarizia nel repertorio delle metafore legate a questo mondo. Tuttavia, potremmo azzardare un “lupa”, che appartiene alla tradizione italiana (solo colta?): la *lupa* è infatti evocata come simbolo dell’avarizia nelle trecentesche *Istorie fiorentine* di Giovanni Villani, e così è intesa nella interpretazione *vulgata* della Divina Commedia, Inf. I, 49.¹¹⁶

114 Il senso figurato era vigente ancora nel linguaggio degli anni Trenta: così lo registra Cândido de Figueiredo nel suo *Dicionário*, almeno a partire dalla seconda edizione, del 1913, “essencialmente refundida, corrigida e copiosamente ampliada”.

115 Lo scambio di battute si svolge tra Vasco, scambiato dal guardiano per il veterinario dello zoo, e il guardiano stesso. Il guardiano aveva appena “ricordato” al finto veterinario che per ogni animale visitato avrebbe guadagnato 20 *escudos*.

116 Così riporta il dizionario Treccani, al lemma *lupa*: “b. Nell’*Inferno* dantesco (I, 49 segg. *Ed una l., che di tutte brame Sembiava carca ne la sua magrezza ...*) è simbolo, secondo l’interpretazione più accettata, della cupidigia e dell’avarizia; quindi, fig., questi vizî stessi: *Maladetta sie tu, antica lupa, Che più che tutte l’altre bestie hai preda Per la tua fame senza fine cupa!* (Dante)”.

In altri casi, invece, è necessario ricreare sulla base delle immagini che scorrono sullo schermo: è il caso della scena in cui Vasco e il guardiano dello zoo sono di fronte alla gabbia dei colombi. La polisemia di *borrachos* (piccioni implumi e ubriaconi) deve essere resa con un altro sostantivo ugualmente polisemico: in inglese il traduttore ha scelto *chicks* (pulcini e pollastrelle), mentre il francese appiattisce in *pigeonneaux*, non attestato nei dizionari con un senso figurato. In italiano, potremmo usare “piccioncini”.

Impossibile, invece, restituire il gioco morfologico di affissazione insito nel sostantivo *bilontra*, che esiste col significato di ladro, e con questo significato è pronunciata dall'avventore del giardino zoologico, mentre è voluta intendere da Vasco come una parola composta dall'affisso *bi* e il sostantivo *lontra*, davanti alla cui gabbia si svolge lo scambio di battute. Parimenti difficilmente si potrà rendere il bisticcio continuato creato sul sostantivo *macaco*, col significato di piccola scimmia e di *escudo* (unità monetaria), che genera i successivi *macacão* (scimmione e furbacchione) e *pentear macacos* (espressione usata quando si vuol mandare al diavolo qualcuno). In questi casi, i sottotitolatori hanno preferito tradurre letteralmente (quello inglese usando almeno le virgolette alte). Ma in questo modo si perde ogni effetto risibile. Forse abbandonando il campo semantico animale si sarebbe riusciti, per lo meno, a mantenere il virtuosismo polisemico delle battute, che è poi l'anima dell'intera scena.¹¹⁷

Molto interessante è la manipolazione del materiale linguistico, sia esso il solo suono, o il morfema, oppure la frase intera, e il gioco su “riassembaggi” o desegmentazioni di catene foniche. Quale esempio del primo caso, tra i molti, si può annoverare il neologismo prodotto da una delle zie mentre scrive la lettera con cui preannuncia il loro arrivo a Lisbona in visita al nipote, sotto la dettatura troppo veloce della sorella: “Ó mana, tenha paciência, isto não vai a *mata-cavalos*, vai a *mata-borrão*” (letteralmente “Calma, abbi pazienza, non mi posso scapicollare, devo

117 Per esempio per le battute: “-A gerência já me deve um dinheirão. 20 macacos a 20 macacos, são 400 macacos. Com mais 180 macacos... / -O Sr. Doutor sempre me saiu um macacão” a cui fa eco, più avanti: “As tias mandaram-te pentear macacos ao souberem que ficaste reprovado?” si potrebbe proporre: “La direzione mi deve già un capitale. 20 pezzi a 20 pezzi, sono 400 pezzi. Con altri 180 pezzi... / - Ma che bel pezzo di furbone mi si è rivelato, dottore” e “Le tue zie ti hanno fatto un pezzo quando hanno saputo che sei stato bocciato?”.

usare la carta assorbente”). I sottotitoli in inglese e francese non riescono a creare un analogo gioco che incida sulle norme di composizione morfologica, optando, per compensare (nel caso del francese), almeno per l’allitterazione:

ingl.: Sister, please, have a heart, don’t rush me

fr.: Ma soeur, ayez pitié, ne vous précipitez pas

In italiano, si potrebbe rendere il gioco morfologico *mata-cavalos~mata-borrão* in questo modo, per esempio: “Calma, abbi pazienza, se detti a rotta di collo rischio la rotta di foglio”.

Anche nel caso della desegmentazione delle catene foniche non sempre i traduttori dei sottotitoli in inglese e francese sono riusciti a riprodurre il procedimento. Si vedano i seguenti esempi. Durante il primo disastroso esame di Vasco, che aveva dato un’assurda risposta in merito alle cure di una certa malattia, l’esaminatore esclama: “Há pouco, o senhor falou em bicarbonato para as varizes?! Ora, benza-o Deus!?”; a cui Vasco replica: “Perdão, eu disse Benzonaftol!”. Ecco i sottotitoli in inglese e francese:

ingl.: – You just mentioned bicarbonate for varicose veins / By Jove! – Sorry! But I said benzonaphthol.

fr.: – Vous avez parlé de bicarbonate pour les varices! / Dites donc! – Pardon! J’ai dit benzonaphtol.

Nei due casi, la catena fonica *benza-o Deus* reinterpretata da Vasco come *benzonaphthol* non viene riprodotta. In italiano, si potrebbe proporre un gioco di questo tipo: “Poco fa ha parlato di bicarbonato per le varici?! / Ma Benedetto figliolo! / Mi perdoni, ho detto benzonaftolo!”.

Più spinosi i casi di *entretê-la* (“prenderla in giro”) ~ *entretela* (“teletta adoperata in sartoria per il rinforzo delle giacche”) e *disto dantes* (“di questo prima”) ~ *de estudantes* (“di studenti”).

Il primo esempio è reso nelle due traduzioni compensando con un’assonanza (inglese) o eliminando semplicemente ogni tipo di gioco verbale (francese). Si compari:

Ele anda a entretê-la! Esta entretela também não me saiu lá grande coisa.

ingl.: That buccaneer is deceiving her. And this buckram isn't good either.

fr.: Il ne fait que la tromper. Et ce bougran ne vaut rien.

Nella nostra lingua, potremmo riformulare nella seguente maniera: “La sta prendendo in giro! E questo girocollo non mi è venuto granché”.

Nel secondo caso citato, in entrambe le lingue, si assiste a una decisa e definitiva rinuncia alla creazione alternativa:

sarta: – *Desde que se zangaram não há alegria. Gostava bem mais disto dantes... / Alice: – Ai não me falem de estudantes, que eu me lembro logo dele!*

ingl.: – There's no joy since they broke up. I liked this much better before. / – Don't say that because it reminds me of him.

fr.: – Fini gaieté depuis leur séparation. Je préférerais ça comme avant. / – Ne parlez pas d'avant, ça me rappelle tout de suite Vasco.

Certamente impossibile riprodurre il medesimo gioco di desegmantazione e riassetto negli stessi termini del portoghese. Purtuttavia, senza allontanarsi dal contesto semantico della battuta di partenza e tenendo in considerazione la storia narrata nel film, una possibile soluzione potrebbe essere la seguente: “– Da quando hanno bisticciato non è più felice. Mi mette una tristezza, se sta a *me vicina*. – Non parlate di *medicina*, che mi fa pensare a lui!”.¹¹⁸

Anche le deturpazioni mimetiche originate dai processi della cosiddetta etimologia popolare non trovano accoglimento nelle versioni inglese e francese. Si pensi alla menzione, nel grandioso esame che Vasco supera a pieni voti in conclusione al film, al muscolo “esterno-cleido-mastoideu”, che diventa semplicemente “mastoideu” tra il pubblico, e che genera la domanda-eco “Ó minha senhora, o que é que ele deu?”, alla quale la zia di Vasco risponde “Deu-me uma grande alegria”. Si vedano le traduzioni:

118 Accettando una non irrilevante forzatura, anche a livello diastratico, si potrebbe anche tradurre in italiano: “Dacché hanno bisticciato, non c'è più allegria. Solo dolore da quando s'è tolta 'sto dente. / Ah, non mi parlate di studente, che mi fa pensare a lui!”.

- ingl.: The mastoid! / Madam, what did he say? / What he said pleased me a lot.
- fr.: Le mastoïde! / Madame, qu'est-ce qu'il a dit? / Ce qu'il a dit m'a beaucoup plu.

Cercando di riprodurre una simile catena di corrispondenze foniche, in italiano si potrebbe rendere questo scambio di battute come: “Il mastoideo! / Scusi, signora, masto che? / Ma ’sto esame mi ha dato una grande gioia”.

Molti altri stratagemmi linguistici sono posti in pratica nella *Canção de Lisboa* nel perseguimento dell’effetto comico – alcuni più raffinati, altri più grossolani –, e non possiamo elencarli tutti.

Si nota, in generale, nei sottotitoli inglesi e francesi, un appiattimento della ricchissima tessitura del testo originale, reso con una traduzione banalizzante di numerose battute. Se “in un prodotto filmico la sua traduzione deve mirare a raggiungere un effetto umoristico nel pubblico di arrivo anche a scapito della fedeltà dell’originale” (Bianchi, 2010: 81), per sottotitolare un genere di film come *A Canção de Lisboa* – essenzialmente basato sul gioco verbale, vista l’esilità e il convenzionalismo della trama – c’è bisogno di una dose massiccia di competenza linguistica e di creatività per restituire un testo comico quanto quello di partenza, ma non troppo da questo “disallineato”.

Bibliografia

- Bergson, H. (1900). *Le rire. Essai sur la signification du comique*. Paris: Éditions Alcan (trad. it. *Il riso. Saggio sul significato del comico*. Bari: Laterza, 1996).
- Bianchi, F. (2010). Shark Tale. Un cartone animato per insegnare la creatività nella sottotitolazione. In G.L. De Rosa (a cura di), *Dubbing cartoonia. Mediazione interculturale e funzione didattica nel processo di traduzione dei cartoni animati* (pp. 77–92). Napoli: Lofredo.
- França, J.A. (1984). *A Arte em Portugal no Século XX*. Lisboa: Bertrand.
- Granja, P.J. (2001). A Comédia à Portuguesa, ou a Máquina de Sonho a Preto e Branco do Estado Novo. In T. L. Reis (a cura di), *O Cinema sob o Olhar de Salazar* (pp. 194–233). Lisboa: Temas e Debates.

LAURA A. COLACI

Diversità culturale e umorismo nel film *Maria, ihm schmeckt's nicht!*

1. Premessa

La traduzione di un testo audiovisivo, ossia di quel testo in cui interagiscono vari livelli semiotici e vengono attivati vari codici che vanno ben oltre la ricodificazione linguistica (Pavesi, 2005: 9), è un banco di prova significativo per i traduttori e presenta già a monte una serie di controversie teoriche, soprattutto per la compresenza di componenti verbali e non verbali.

L'impresa del traduttore di prodotti audiovisivi diviene ancora più ardua quando questi si trova a dover tradurre scene umoristiche, dal momento che, come è noto, ogni cultura ha il proprio senso dell'umorismo, scherza su alcuni argomenti e ne evita altri (Chiaro, 2000: 29). Certamente esistono situazioni considerate "universalmente" divertenti; tuttavia, accade spesso che la stessa battuta possa far ridere lo spettatore della versione originale e lasciare indifferente quello della versione doppiata, proprio a causa delle differenze culturali. Inoltre, alla base del meccanismo dell'umorismo c'è spesso l'evidenziare i difetti e i vizi tipici di una società e perciò di frequente capita di imbattersi in pregiudizi e stereotipi.

Si può quindi facilmente intuire che i film comici connotati culturalmente presuppongano una sfida assai ardua per il traduttore: più gli elementi sono radicati a tendenze culturali, più diventa difficile ricreare gli stessi effetti comici della versione originale, poiché il nuovo spettatore potrebbe non condividere il bagaglio culturale di quello iniziale. Il traduttore deve perciò cercare di provocare nello spettatore ideale del film doppiato le stesse emozioni e comunicargli le stesse informazioni che il film provocava nello spettatore ideale del Paese d'origine (Galassi, 1996: 413).

Negli ultimi anni, sia l'umorismo (Attardo, 1994, 2001; Chiaro, 2010) che il problema della traduzione dei riferimenti culturali lessicalizzati (Newmark, 1988; Leppihalme, 1997; Katan, 2004) sono stati oggetto di numerosi studi della ricerca traduttologica. Di fondamentale importanza per il presente studio è soprattutto il concetto di "competenza umoristica" sviluppato, oltre che da Attardo (2001: 167), anche da Nancy Bell (2006, 2007), la quale sottolinea:

Conversational humor presents special challenges to both native and non-native speakers. It is a high stakes game in that humor is an important means by which intimate relationships are developed and maintained, yet the linguistic and cultural resources used to construct it may not be shared or may not be grasped by the NNSs [Non-Native Speakers] to the extent that they are ready to playfully manipulate them (2006: 2).

L'umorismo non può, dunque, che essere inteso in una prospettiva storico-culturale: il concetto di quello che le persone trovano divertente è legato alle strutture pragmatiche e socioculturali della comunità di cui è espressione, vive entro precisi confini spazio-temporali ed è intimamente connesso alla lingua in cui si realizza (Chiaro, 1992: 5).

2. Obiettivi dell'analisi, metodologia e descrizione del materiale

Il presente lavoro propone un'analisi del contenuto umoristico del film *Maria, ihm schmeckt's nicht!*¹¹⁹ e delle strategie traduttive adottate nella versione doppiata in italiano, mettendo in luce i problemi che i traduttori/dialoghisti si trovano a fronteggiare quando dietro lo humour si celano sostrati ideologici e dinamiche sociali che rinviano a un dato sistema culturale. Il film in questione offre infatti numerosi spunti di riflessione

119 Commedia diretta da Neele Vollmar, tratta dall'omonimo romanzo di Jan Weiler, e interpretata da Lino Banfi (Antonio Marcipane), Sergio Rubini (Egidio), Christian Ulmen (Jan), Mina Tander (Sara) e Maren Kroymann (Ursula). Il film è uscito nelle principali sale cinematografiche tedesche nel 2009, mentre in Italia è stato trasmesso unicamente in TV il 4 Luglio del 2010.

per la sua ricchezza espressiva e tematica, per il legame tra elementi culturali e umoristici e per le relative problematiche e difficoltà traduttive. Riguardo alla metodologia di ricerca, si è tentato, con un'impostazione prevalentemente qualitativa, di analizzare nel dettaglio ciascuna scena della versione originale e della relativa versione doppiata. Il quadro di riferimento teorico è fornito dagli studi sugli "universali della traduzione" (Goris, 1993; Baker, 1992; Ulrych, 2000), caratteristiche specifiche e ricorrenti del processo di mediazione tra due lingue. La traduzione trasferisce infatti modelli di comportamento linguistico da una lingua di partenza a una lingua di arrivo, modelli che, durante il processo di trasferimento, possono essere semplificati, esplicitati o ricalcati (Ulrych, 2000). Più in dettaglio, si considereranno gli universali traduttivi della sostituzione, dell'esplicitazione e della neutralizzazione (o familiarizzazione); sarà proprio quest'ultima tecnica, insieme a tutti i fenomeni di addomesticamento del testo, a essere oggetto specifico della trattazione.

Il film racconta la storia dello scontro fra due culture diverse: quella tedesca e quella italiana. Jan Armbruster, "tipico" ragazzo tedesco (come viene più volte sottolineato nel film) vorrebbe sposare Sara Marcipane, ragazza di padre italiano e madre tedesca. Ma il primo passo verso le nozze è la conoscenza reciproca dei genitori e delle famiglie che, come spesso accade nelle commedie, porta a innumerevoli scontri – in questo caso accentuati dalle differenze culturali. I due innamorati, che vorrebbero sposarsi secondo rito civile e senza troppe pretese, saranno costretti dal padre della sposa a sposarsi non solo in chiesa, ma anche nella sua natale Campobello,¹²⁰ una piccola cittadina pugliese. La giovane coppia si addentra così nel paesino italiano, dove sarà accolta dai parenti eccessivamente affettuosi e premurosi. Non ci vorrà molto per capire che le differenze culturali sono insormontabili, a iniziare dal cibo, passando per i diversi temperamenti fino ad arrivare ai numerosi pregiudizi reciproci. Il matrimonio sarà inoltre compromesso soprattutto dagli scontri tra Jan e il futuro suocero – vero fulcro della vicenda ed emblema delle differenze culturali tra tedeschi e italiani. Non a caso, Antonio Marcipane

120 Il nome della cittadina è di fantasia e in realtà il film è stato girato a Gravina di Puglia (Bari). I produttori molto probabilmente hanno scelto di modificare il nome e di usare "Campobello", essendo questo un nome, per così dire, molto più "italiano", contenente al suo interno due parole ben note agli spettatori tedeschi.

continua a sottolinearle durante il film con le sue divertenti battute, come ad esempio: “Vedi qual è la differenza più grossa che c’è tra i tedeschi e gli italiani? I tedeschi cercano sempre i problemi, gli italiani non ce li hanno e non se li vanno a cercare!”.

Il film, dapprima ambientato in Germania e poi in Italia, ruota attorno ad un’ampia gamma di riferimenti alle realtà tipiche della lingua e della cultura di entrambi i paesi; in particolar modo, il film è ambientato in Puglia, e gli elementi culturali esterni alla lingua rimandano costantemente a tradizioni, vita sociale, usi e costumi caratteristici di questa regione. I personaggi incarnano inoltre i “soliti”, e ben noti, stereotipi: il padre-padrone italiano che, emigrato in Germania, vi mette radici pur non dimenticando mai le proprie origini; l’italiano scansafatiche; la nonna italiana con le sue credenze, tradizioni e la passione incontrollata per la cucina; il tedesco schizzinoso e preciso. Antonio Marcipane offrirà i maggiori spunti di riflessione in quanto *Gastarbeiter*.¹²¹ emigrato come operaio in Germania durante gli anni Sessanta, ormai non si sente più veramente a suo agio in Italia, ma neanche propriamente tedesco, continuando quindi a oscillare perennemente tra due mondi diversi.

Nell’analizzare il testo originale appare subito evidente la connotazione linguistica che caratterizza ogni singolo personaggio: mentre Antonio parla un idioletto che richiama l’idea del *Gastarbeiterdeutsch*,¹²² ovvero un tedesco non solo caratterizzato da particolarità e imprecisioni a livello fonetico e sintattico, ma anche influenzato dall’italiano e soprattutto dal dialetto della sua terra, nella versione doppiata Jan parla un italiano sgrammaticato e “strampalato”.

La componente verbale del film sarà fondamentale nella caratterizzazione dei personaggi, poiché attraverso di essa si definiscono non tanto le loro personalità o la loro collocazione sociale, quanto la diversa provenienza geografica, cui vengono attribuiti dialetti, inflessioni e idioletti.

121 Il termine *Gastarbeiter* (“lavoratore ospite”) è stato coniato durante gli anni Cinquanta del XX secolo per designare il gran numero di lavoratori stranieri, in particolar modo di origine italiana, immigrati nella Germania Occidentale.

122 “Il compito dell’apprendimento linguistico è stato prevalentemente gestito in autonomia dai diretti interessati [dai *Gastarbeiter*]. [...] Il tedesco acquisito in questo modo (il cosiddetto *Gastarbeiterdeutsch*) risulta essere una lingua spuria, intuitiva e approssimativa [...] che si aiuta con una gestualità e una mimica accentuate caratterizzata da una pronuncia italiana molto forte” (Galster, 2009: 183). La medesima “espressività” linguistica si rispecchia in Antonio Marcipane.

Il lessico inoltre è semplice e familiare, fatto di frasi brevi, spezzate ed è sostenuto dall'intonazione, dalla mimica facciale e dai gesti dei personaggi – soprattutto per quanto concerne il protagonista, Lino Banfi. Questo è un elemento fondamentale, dal momento che a volte uno sguardo o un gesto possono trasmettere molto più delle parole.

Come si vedrà con l'analisi del materiale linguistico del film in questione, il doppiaggio non può che constatare la difficoltà, e molto spesso l'impossibilità, di rendere in maniera efficace la differenziazione diatopica.

3. Riferimenti culturali e humour nel film *Maria, ihm schmeckt's nicht!*

I culture-bound terms, ovvero i termini che si rifanno alla realtà culturale di un Paese, si suddividono in due tipi, “culture specific” e “culture gap”: mentre nel primo caso esiste un equivalente nella traduzione, questo non si ha nel secondo “because they [those words for which no true equivalent exists] represent either institutional or non-institutional cultural aspects typical of the source culture” (Argenton & Kellett, 1983: 5).

In ambito teorico esistono numerose tassonomie dei culture-bound terms, tra le quali la più celebre quella di Newmark (1988: 78). Per l'analisi del corpus in questione si userà tuttavia la classificazione proposta da Pedersen (2005), secondo la quale i riferimenti culturali si dividono essenzialmente in due categorie: i riferimenti intralinguistici e quelli extralinguistici. Nella prima categoria rientrano gli elementi linguistici propri della cultura di partenza, quali giochi di parole, barzellette, insulti, proverbi ed espressioni figurate, che spesso non hanno un diretto corrispondente nella lingua d'arrivo, e possono perciò creare problemi a livello traduttivo. Tra questi si annoverano anche altre importanti componenti, come le diverse varietà linguistiche, quali dialetti, accenti, socioletti e gerghi (Berruto, 1995: 222).

La seconda categoria è costituita invece da tutti quegli elementi non linguistici che rappresentano il bagaglio culturale, la cultura quotidiana e popolare di un dato Paese: contesto geografico (toponimi, monumenti);

contesto storico e politico-istituzionale; vita artistica, religiosa, economica e sociale (abitudini, stili di vita); cucina (cibi, bevande).

In *Maria, ihm schmeckt's nicht!* sono ricorrenti i culture-bound terms che fanno riferimento sia alla realtà culturale tedesca che a quella italiana. Il primo passo del traduttore è stato quello di individuarli e in un secondo momento di fornirne una traduzione adeguata alle esigenze del pubblico d'arrivo. Ma, come si vedrà, grazie a degli esempi concreti, la procedura adottata nel tradurre i culture-bound terms non sarà univoca; al contrario, il traduttore ha infatti scelto di volta in volta strategie e soluzioni diverse:

- a. la *sostituzione* di un termine culturale con un altro termine culturale, altrimenti definita da Newmark “traduzione comunicativa” (1988: 37). Tale tecnica implica la sostituzione di un riferimento mediante un equivalente sempre della cultura di partenza ma maggiormente conosciuto e riconoscibile anche dal pubblico straniero, oppure mediante un riferimento appartenente alla cultura della lingua di arrivo, simile a quello della cultura di partenza, fino al caso estremo della sostituzione per mezzo di un riferimento contestuale specifico e di un’invenzione lessicale (Aixelá, 1996);
- b. la *semplificazione* a livello terminologico, sintattico ecc. del linguaggio in traduzione e il chiarimento di eventuali ambiguità presenti nell’originale (Baker, 1996: 181–183). In altre parole, il traduttore “manipola” il testo originale per renderlo più comprensibile e facilmente “digeribile” per il pubblico ricevente;
- c. l’*esplicitazione* rappresentata da tutti quegli accorgimenti linguistici che i traduttori utilizzano per chiarire una informazione implicita o un riferimento extratestuale riconoscibile solo nel testo di partenza, aggiungendo al testo di arrivo dei commenti utili a trasmettere al destinatario l’informazione che altrimenti andrebbe perduta;
- d. la *normalizzazione*, cioè la tendenza a orientarsi verso scelte linguistiche il più possibile vicine alla convenzionalità della lingua d’arrivo.

3.1. Riferimenti intralinguistici

Nel film preso in esame il primo problema traduttivo che si incontra riguarda il titolo. *Maria, ihm schmeckt's nicht!* riprende una battuta ricorrente nel film della nonna pugliese di Sara che si meraviglia di quanto “i tedeschi” (così etichettati dalla famiglia Marcipane per tutto il film) mangino poco, il che la porta sempre a pensare che non piaccia ciò che ha cucinato – proprio le differenze culturali in ambito culinario costituiscono la principale fonte di umorismo all'interno del film. In italiano la frase si tradurrebbe letteralmente *Maria, non gli piace!*, riprendendo la battuta dialettale della nonna “Maria, nu noi piace”; tuttavia, il titolo della versione doppiata del film viene adattato con *Indovina chi sposa mia figlia?*, titolo molto più familiare per lo spettatore d'arrivo, sul calco della celebre commedia americana del 1967 *Indovina chi viene a cena?*, ma di certo meno ad effetto e molto più neutro rispetto all'originale. Infatti, per lo spettatore italiano sarebbe probabilmente più ironica la citazione della nonna, così come nella versione originale, magari mantenuta addirittura in dialetto barese.

Dai riferimenti intralinguistici, che com'è noto trasmettono una visione del mondo, un modo di sentire e di intendere la vita che appartiene a una certa cultura, emerge il divario tra la cultura tedesca e quella italiana, come anche tutta la carica ironica e divertente del film. In particolar modo nella versione doppiata, la maggior parte degli elementi umoristici sono difatti legati alla varietà linguistica a livello diatopico (i personaggi italiani fanno ampio uso del dialetto barese) e a livello diafasico, con l'utilizzo da parte di alcuni personaggi – sempre quelli italiani – di termini appartenenti al linguaggio colloquiale e alla sfera del turpiloquio (ricorrenti sono infatti le imprecazioni, come “Nculassorda”).

Di fondamentale rilievo per la rappresentazione del mondo italiano è l'uso di caratteri dialettali, da cui a livello lessicale dipende anche la comparsa di regionalismi in sostituzione dei corrispondenti termini dell'italiano standard. Il dialetto nel film è naturalmente il barese, dato che è “Campobello” a fare da sfondo alla vicenda. Numerose sono le espressioni dialettali che anche nella versione tedesca non vengono doppiate, ma sottotitolate per mantenere viva ed enfatizzare ancora di più la differenza linguistica. Nella versione italiana però aggiungono e garantiscono anche un maggiore effetto umoristico che, ovviamente, non può essere percepito dallo spettatore tedesco. Nella tradizione cinematografica

ca italiana, l'uso del dialetto è una tecnica abbastanza diffusa e comune per creare humour e in *Maria, ihm schmeckt's nicht!* ne ritroviamo una chiara dimostrazione.

Tabella 1.

ESEMPIO	TESTO DELLA VERSIONE D'ORIGINE	TESTO DELLA VERSIONE D'ARRIVO
(1)	Antonio, was ist das für eine <i>scheußliche Kiste?!?</i> ¹²³	E chédدا <i>cassa te morto</i> che c'è fa sopra a' machina?!?
(2)	Antonio Marcipane: Biste Du keine <i>dumme Salat!</i> Jan: Wie, <i>Salat?!?</i> ¹²⁴	Antonio Marcipane: Tu sei <i>capatosta!</i> Jan: Come, <i>capatosta?!?</i>

L'esempio numero (1) è la battuta di nonna Anna quando vede sulla macchina del figlio un enorme vecchio baule, trasportato in macchina sul portapacchi dalla Germania come regalo per un suo nipote. Si nota chiaramente un effetto maggiormente umoristico nella versione tradotta, dove la "scheußliche Kiste" (orrendo baule) diventa una "cassa da morto". Nell'impossibilità pratica di trovare un'espressione equivalente dal punto di vista formale e con lo stesso livello di concisione dell'originale, il traduttore ha quindi optato per una soluzione semanticamente diversa, ma coerente con il contesto situazionale e con una maggiore carica ironica rispetto all'originale. Nell'esempio (2) l'espressione usata da Antonio, "dumme(r) Salat", che è inesistente in tedesco, è usata per rivolgersi, in modo affettuoso, al futuro genero; questa potrebbe essere tradotta con "testa di rapa", ma in realtà né tale opzione né la sua traduzione rendono bene l'idea quanto l'espressione idiomatica "capatosta", scelta dal traduttore, che, pur allontanandosi in parte dal significato originale, conferisce maggiore enfasi alla battuta. Infatti, tale termine è un'espressione dialettale tipica del meridione italiano – e spesso anche usata da altri personaggi interpretati da Lino Banfi – che indica letteralmente non solo una persona di "testa dura", ma soprattutto con un carattere e un atteggiamento ancorato ad idee che comunemente vengono identificate come sbagliate o diverse. In questo caso, l'espressione piuttosto neutra della

¹²³ Traduzione: "Antonio, ma cos'è quell'orrendo baule?".

¹²⁴ Traduzione (letterale): Antonio Marcipane: "Non sei una stupida insalata?" Jan: "In che senso insalata?".

versione di partenza è sostituita con un corrispettivo di chiara impronta regionale e familiare per lo spettatore d'arrivo.

Anche l'uso del turpiloquio è sempre più frequente nelle pellicole cinematografiche, che tendono a rispecchiare il modo di parlare reale e quotidiano di una parte della popolazione. Per quanto concerne il film in questione, è importante rilevare come nella versione originale il turpiloquio abbia una frequenza bassissima, a differenza della versione doppiata, dove il registro basso e volgare accresce notevolmente, aggiungendo anche un maggiore effetto umoristico, come dimostra il seguente esempio.

Tabella 2.

ESEMPIO	TESTO DELLA VERSIONE D'ORIGINE	TESTO DELLA VERSIONE D'ARRIVO
(3)	Antonio: <i>Wo hast du gesteckt, du kleiner Gauner?!?!</i> Jan: Viel los auf der Autobahn, aber wir haben es in fünf Stunden geschafft. ¹²⁵	Antonio: <i>E dove sei stato fino a mò, figghiu te puttena?!?</i> Jan: C'era un sacco di traffico. Ci abbiamo messo cinque ore.

L'umorismo in questo caso è reso in entrambi i casi dalla situazione: Jan, già fortemente imbarazzato per il suo primo incontro coi genitori di Sara, è lasciato da solo con il futuro suocero, il quale si presenta come il tipico italiano burbero e geloso della figlia. Antonio, nel vedere rientrare a casa il suo gatto, esclama: "Wo hast du gesteckt, du kleiner Gauner?", domanda alla quale risponde Jan, credendo si stesse rivolgendo a lui. L'effetto umoristico è quindi reso innanzitutto dall'equivoco, ma nel doppiaggio è amplificato dall'uso dell'espressione volgare in dialetto barese ("figghiu te puttena") e tipica di Lino Banfi.

Nel film ricorre più volte anche l'espressione volgare *Scheiße* che però non viene mai tradotta col doppiaggio, se non all'inizio del film tramite espansione,¹²⁶ poiché conosciuta anche in Italia e quindi di facile comprensione per la maggior parte degli spettatori d'arrivo. Per di più,

¹²⁵ Traduzione: Antonio: "Dove ti eri cacciato, piccolo furfante?!?!?" Jan: "C'era molto traffico in autostrada, ma ce l'abbiamo fatta in cinque ore".

¹²⁶ Letteralmente *Scheiße* è la traduzione del termine italiano volgare "merda". Nella versione originale Jan afferma: "Mir steht die Scheiße bis oben", che in italiano diviene: "Lasciandomi nella *Scheiße* ... come si dice?!?! Ehm ... cacca fino al collo!".

proprio tale parola, lasciata nella lingua originale, attribuisce alla versione doppiata un effetto umoristico maggiore, creando un distacco linguistico tra il suocero italiano e il genero tedesco.

Tra i riferimenti interni alla lingua rientrano anche i giochi di parole che abbondano nel film in questione. Per tutto il film ad esempio ricorrono le espressioni di Antonio Marcipane basate sul gioco di parole di due tipiche espressioni tedesche, ovvero *zickzack/zackzack* e *tiptop* (che per Antonio diventa “zickthezack” e “tipthetop”): la prima viene usata per indicare che qualcosa viene eseguito in maniera veloce, mentre la seconda in maniera eccellente – Antonio le usa infatti proprio per indicare la tipica organizzazione tedesca, come si vedrà nell’esempio (13).

Maggiormente umoristici sono i giochi di parole con termini volgari, i quali tuttavia non sempre raggiungono lo stesso effetto nella versione d’origine e in quella d’arrivo, come dimostrano i seguenti esempi.

Tabella 3.

ESEMPIO	TESTO DELLA VERSIONE D’ORIGINE	TESTO DELLA VERSIONE D’ARRIVO
(4)	<p>Jan: Io ho <i>Vorfahrt!</i> Tony: Du schläfst mitten in der Kreuzung! Jan: Ich hab doch geblinkt. Qui, qui... (indicando la freccia e cercando disperatamente la parola sul dizionario) Passante: Er meint <i>den Blinker!!!</i> (urlando) Jan: Si, si ... <i>die Möse!</i> Tony: <i>Die Möse?!</i> Jan: Si, si. Du hast meine <i>Möse</i> berührt!</p>	<p>Jan: Io ho <i>Vorfahrt!</i> Tony: No, bello tu stavi a dormi in mezz a’ incrocio! Jan: Ich hab doch geblinkt. Qui, qui... (indicando la freccia e cercando disperatamente la parola sul dizionario) Passante: La <i>freccia!!!</i> (urlando) Jan: Si, si ... la <i>fregna!</i> Tony: La <i>fregna?!</i> Jan: Si, si. Tu hai toccato mia <i>fregna!</i></p>
(5)	<p>Antonio: Was machst du da? Jan: Nichts!!! Maria: Ma cce cosa sta a fa’ col gatto quddhu?! Egidio: Che cazzo fai?! Jan: <i>Ehm... cazzo?! Mizee cazzo!</i></p>	<p>Antonio: Ma che c’hai là sotto?! Jan: Niente! Maria: Ma cce cosa sta a fa’ col gatto quddhu?! Egidio: Che cazzo fai?! Jan: <i>Ehm... Cazzo?! Il gatto in tedesco si dice cazzo!</i></p>

Nell'esempio (4) ritroviamo una scena molto divertente e umoristica: Antonio si rifiuta di aiutare il genero a comunicare col conducente dell'auto con la quale si è appena scontrato poiché ha visto che alla guida vi è Tony Carducci, con la cui famiglia è da sempre stato in contrasto. L'effetto umoristico della scena viene enfatizzato dalla difficoltà di Jan a comunicare con Tony e con gli altri abitanti del posto, ma soprattutto dal gioco di parole tra *freccia* e *fregna* e dai relativi doppi sensi. Se questi risultano immediati nella versione d'arrivo, si perdono però quasi completamente nel testo di partenza, dove il termine *fregna* è stato tradotto con il corrispettivo tedesco (*die Möse*).

Giochi di parole e doppi sensi ricorrono anche nella scena relativa all'esempio (5), dove Jan è per la prima volta a tavola con la famiglia Marcipane. Egli non mangia frutti di mare ma, per non fare il "tipico tedesco" schizzinoso, decide di far finta di mangiarli ugualmente, "offrendoli" in realtà al gatto di casa, sino a quando Antonio non se ne accorge. Sia nel testo di partenza che in quello d'arrivo la gag comica si concentra, se pur con tecniche ed esiti diversi, sull'omofonia tra la parola tedesca *Katze*, che in tedesco significa gatto, e l'espressione volgare italiana *cazzo*. Nel prototesto il gioco di parole ("Ehm... cazzo?! *Mieze* cazzo!") è reso dall'accostamento di *Mieze* (modo affettuoso per chiamare un gatto) al termine volgare italiano, usato per sbaglio dal protagonista al posto di *Katze*. In questo caso l'effetto umoristico potrebbe essere immediato, ma solo a patto che lo spettatore conosca il significato del termine italiano; in caso contrario l'effetto umoristico potrebbe perdersi del tutto. Per ovviare a tale problema, nel metatesto si è scelto invece di trasporre il gioco di parole con la strategia dell'espansione, ovvero con una spiegazione intratestuale ("Ehm... Cazzo?! Il gatto in tedesco si dice cazzo!").

Nella scena in questione è da notare un ulteriore cambiamento nel testo tradotto, basato sulla tendenza di scegliere espressioni volgari per ottenere un effetto umoristico. Egidio, dopo che Jan ha terminato la prima porzione di frutti di mare, "invita" il ragazzo a mangiarne ancora, essendo questi afrodisiaci. Mentre nella versione tedesca Egidio si fa capire con la gestualità, nella versione italiana i gesti sono accompagnati da una battuta assai diretta ed esplicita: "Mangia, mangia che fa il cazzo tosto tosto!".

3.2. Riferimenti extralinguistici

Per quanto riguarda i riferimenti culturali esterni alla lingua, questi permeano quasi ogni scena del film, a volte accompagnati da battute auto-referenziali esplicative per lo spettatore, come ad esempio la spiegazione di Antonio Marcipane ai suoi consuoceri di che cosa sia la “trippa”, che offre un aiuto concreto allo spettatore tedesco, oppure l’esplicazione della traduzione del termine tedesco *Scheiße*, che potrebbe essere utile per lo spettatore italiano.

Come dimostrano gli esempi riportati nella tabella 4, il traduttore, nel risolvere i problemi traduttivi legati agli stereotipi, ha scelto quasi sempre la strategia della neutralizzazione o della normalizzazione in modo da attutire e mitigare i pregiudizi e far rientrare nello standard non tanto le particolarità linguistiche, quanto quelle culturali.

Tabella 4.

ESEMPIO	TESTO DELLA VERSIONE D’ORIGINE	TESTO DELLA VERSIONE D’ARRIVO
(6)	<p>Ursula: Wissen Sie was?! Das Essen hier hängt mir am Hals raus! <i>Morgens Weißmehlhörnchen, Mittags Weißmehltramezzini, Weißmehlpizza, Weißmehlnudeln!</i> [...] Und wenn Sie wissen wollen, wie unverklemmt und wie tolerant <i>die Italiener</i> sind, dann übersetzen Sie doch, das was ich gerade gesagt hab!</p> <p>Nonna Anna: Maria, ihr schmeckt’s nicht!¹²⁷</p>	<p>Vuole che glielo dica? Io non lo sopporto più questo loro modo di mangiare assurdo! <i>La mattinacornetti con la crema, alle 11 un paio di tramezzini, verso le 2 la pizza, alle 5 merenda e alla sera chili di pasta!</i> [...] E se davvero è convinta di quanto sono disinvolti, quanto sono tolleranti <i>i Marcipane</i>, aspetti di vedere le reazioni a quello che ho detto!</p> <p>Nonna Anna: Maria, non gli piace!</p>
(7)	<p>Um an den Strand zu gehen benötigen <i>achteinhalb Italiener</i>; Sara zählt nur halb, 18 Handtücher, eins</p>	<p><i>La famiglia Marcipane</i> si prepara per andare al mare, portando con sé una innumerevole quantità di asciugamani,</p>

127 Traduzione: Ursula: “La vuole sapere una cosa? Il mangiare qui non lo sopporto più! Al mattino cornetti di farina bianca, a mezzogiorno tramezzini di farina bianca, la sera pasta di farina bianca. [...] e se vuole sapere quanto sino disinvolti e tolleranti gli italiani, allora traduca ciò che ho appena detto!”. Nonna Maria: “Maria, non gli piace!”.

zu liegen und eins zu abtrocknen, 9 uno per stendersi e uno per asciugarsi, Luftmatratzen in Tierform, je 9 Sätze materassini gonfiabili a forma di Flossenschwimmbrillen und animale, occhialini, due paia di *Harpunen*, je 2 Badehosen und calzoncini da bagno, bikini e un Bikinis, Einteiler für die Tanten. costume intero per le parenti più Schaufel und Eimer, auch für die anziane, palette, secchielli, rete da Erwachsenen. Strandzelte, pallavolo, berretti vari e le *creme Telefonini*, *Mineralwasser ohne abbronzanti con tutti i tipi di Kohlensäure*, *Klappstühle*, *protezione*. *Sonnenschirme*, *Bälle*, *ein Volleyball* und Mützen. Dazu für jeden Einzelnen *Sonnenschutzöl*, *natürlich ohne Lichtschutzfaktor*.¹²⁸

L'esempio (6) è estratto da una delle scene più umoristiche del film in cui la famiglia Marcipane è gioiosamente riunita a tavola per cena alla vigilia del matrimonio, ma Ursula, la moglie di Antonio, si innervosisce per le continue "frecciate" del marito ai tedeschi. Diverso è ovviamente il risultato: nel testo di partenza l'effetto umoristico non è ottenuto solo per il riferimento al rapporto "speciale" che gli italiani hanno con il cibo, ma soprattutto per il ripetersi continuo del sostantivo *Weißmehl*, cioè farina bianca, di cui sono fatti quasi tutti i cibi italiani – una chiara allusione all'abitudine degli italiani di mangiare una quantità eccessiva di pane e derivati. Nella versione italiana, invece, dove il riferimento tra l'altro non è più agli italiani, bensì alla famiglia Marcipane, si perde questa accezione culturale: l'abitudine degli italiani di mangiare costantemente pane e derivati è sostituita con quella di mangiare molto, e di tutto, a qualsiasi ora del giorno. Sia nel testo di partenza che in quello di arrivo, comunque, risulta particolarmente umoristica la battuta finale (e fuori luogo) di nonna Anna che non capendo cosa abbia detto Ursula, chiaramente arrabbiata e scocciata, chiede a sua figlia Anna: "Cos'è, non gli piace?!?" – riprendendo così il *Leitmotiv* del film.

128 Traduzione: "Per andare al mare otto italiani e mezzo (Sara vale solo la metà) hanno bisogno di 18 asciugamani, uno per stendersi e uno per asciugarsi, 9 materassini a forma di animali, 9 serie di occhialini e fiocine, 2 paia di costumi da bagno e bikini, costume intero per le zie. Palette e secchielli, anche per gli adulti. Tende da spiaggia, Telefonini, acqua minerale naturale, sedie pieghevoli, ombrelloni, palloni, un pallone da pallavolo e berretti. Inoltre, per ognuno olio abbronzante, naturalmente senza fattore protettivo".

Un ulteriore esempio umoristico per il materiale extralinguistico è il numero (7), in riferimento alla tipica consuetudine degli italiani di portare in spiaggia più del necessario. Numerose sono in questo caso le differenze tra la versione originale e quella di arrivo legate a connotazioni culturali, e non solo. Innanzitutto bisogna notare che l'abitudine di portare al mare "tutto il necessario" di otto e mezzo di italiani diventa nella versione tradotta consuetudine esclusiva della famiglia Marcipane – cambiamento che, come vedremo in seguito, rientra nella linea perseguita dal traduttore. Inoltre, nella versione originale l'elenco degli oggetti portati al mare dagli italiani è molto più fitto e spesso, per alcuni oggetti, se ne specifica la quantità – ovviamente, per mettere in evidenza l'eccesso e l'inutilità degli oggetti portati in spiaggia dagli italiani. La scelta di "neutralizzazione" nella versione d'arrivo è dettata sia dall'incomprensione per il pubblico italiano di alcune peculiarità culturali dei tedeschi (le creme abbronzanti senza fattore protettivo o l'acqua minerale naturale sono per loro abitudini inconcepibili!), come anche dalla volontà del traduttore di mantenere un atteggiamento *politically correct*.

4. Adattamenti culturali

Per ovviare ai problemi legati alla traducibilità della cultura, il traduttore può scegliere di sostituire elementi della lingua di partenza con elementi tipici della cultura d'arrivo, del tutto diversi dall'originale ma, ciò nonostante, capaci di suscitare la stessa reazione nello spettatore della cultura d'arrivo (Schröter, 2005: 108–109). Questi adattamenti culturali, che rappresentano una strategia particolarmente familiarizzante, si attuano soprattutto per tradurre l'umorismo. Nel corpus della presente analisi l'adattamento culturale pare essere utilizzato per tre motivi principali: (a) per familiarizzare un elemento sostituendolo con un altro e mantenere sia la credibilità sia la comprensibilità; (b) per proporre una versione "localizzata" geograficamente dell'elemento del testo di partenza; (c) per mantenere un atteggiamento *politically correct* e non ferire troppo i sentimenti dello spettatore d'arrivo.

Un esempio di familiarizzazione per mantenere la credibilità e la comprensibilità del testo originale è il cambiamento del riferimento intertestuale che si ha nella battuta di Antonio il quale si rivolge a Jan alla guida della sua amatissima macchina. La versione originale, “Langsam, non è Ferrari” è modificata con un chiaro adattamento alla cultura d’arrivo, “Oh, ma che sei Schumacher!”: per mantenere intatto il riferimento alla cultura straniera, Antonio non si riferisce più alla nota casa automobilistica, bensì al noto pilota tedesco di Formula 1. Naturalmente, entrambi i riferimenti producono lo stesso effetto e sono facilmente comprensibili per qualsiasi spettatore, indipendentemente dalla propria cultura di provenienza. Fondamentale è però, in questo caso, l’intento di voler mettere in rilievo, nella versione originale che Antonio è italiano, in quella doppiata, invece, che Jan è tedesco.

Nella maggior parte dei casi però gli adattamenti riguardanti aspetti culturali sono stati apportati per attenuare i pregiudizi, spesso troppo duri e severi, sugli italiani; il doppiatore infatti ha scelto regolarmente di spostare l’attenzione (o meglio, la critica) dal popolo italiano sulla famiglia Marcipane, com’è già emerso da alcuni esempi precedenti, tant’è che in alcuni tratti il confronto Germania-Italia sembrerebbe quasi essere sostituito da quello Nord-Sud, adattando così il tutto alla cultura d’arrivo. Tale obiettivo sembra quasi essere palesato da una delle scene iniziali del film: nella versione doppiata Antonio non chiede a Jan se sa parlare l’italiano, bensì il dialetto (barese).

Nella tabella di seguito sono riportati alcuni esempi di come il traduttore ha attenuato o addirittura eliminato i riferimenti negativi alla cultura italiana.

Tabella 5.

ESEMPIO	TESTO DELLA VERSIONE D’ORIGINE	TESTO DELLA VERSIONE D’ARRIVO
(8)	Jan: [...] <i>Ich verspreche, ich werde meinen dummen deutschen Fuß</i>	Jan: [...] <i>e non metterò mai più piede</i>
	<i>niewieder auf den heiligen</i>	<i>nella bellissima e ospitale Campobello,</i>
	<i>italienischen Bodensetzen!</i>	<i>né vedrò più la famiglia Marcipane. Sì!</i>
	<i>Capisce?!?¹²⁹</i>	<i>Capito?!?</i>

129 Nell’esempio in questione Jan e Antonio hanno un’accesa discussione poche ore prima del matrimonio. Traduzione: “Prometto che non metterò mai più il mio stupido piede tedesco sul sacro suolo italiano. Capisce?!?”.

- (9) *Die Deutschen kommen!*¹³⁰ *Sono arrivati i genitori di Gianni!*
- (10) Antonio: *Klauen meine Dokumente!* Antonio: *Io li avevo spediti!* M'hanno M'hanno fregato i documenti! [...] fregato i documenti! [...] Sì, sì! Perché Sì, sì! Perché la posta italiana è una la posta a Campobello è una posta di merda!
- (11) Antonio: *Wisst ihr warum dieses Land den Bach runter geht? Ich lad euch mal zu mir nach Deutschland ein! Auf einem deutschen Amt arbeiten sie ordentlich, präzise, pünktlich!* È tutto lì, *zick the zack e tip the top!* Antonio: *Poi ci lamentiamo eh, quando dicono che questo è un paese di merda! Perché non venite in Germania a vedere quello che fanno quelli. Quelli sì che è un popolo che ci insegna. Sono organizzati, precisi, puntuali.* È tutto lì, *zick the zack e tip the top!*
 Jan: *Bella Italia, mh?!?* Jan: *La più bella città d'Italia, mh?!*
 Antonio: *Spiel jetzt nicht den Deutschen, neh?!?* Torniamo domani! Antonio: *Non ci mettiamo a guardare queste piccolezze!* Torniamo domani!
- (12a) Raffaele: *Was sagt er?* Raffaele: *Antò, ma che veramente?*
 Antonio: *Er kann nicht schwimmen!* Antonio: *Sì, ha detto che non sa nuotare!*
 Raffaele: *Und da redet er halbe Stunde?*¹³¹ Raffaele: *E com'è possibile che non sa nuotare?*
 Antonio: *Er ist Deutscher!* Antonio: *È tedesco!*
- (12b) Jan: *Was werde bloß aus uns geworden, wenn ich nach Hause gefahren wäre? Sara und ich hätten nie geheiratet! ... Und ich wär bestimmt immer noch nicht Schwimmer.*¹³² Quattro mesi dopo Sara e io ci sposammo al Comune di Osnabruck. In cambio promisi di passare le vacanze a Campobello per i successivi quattro anni ... per la felicità di Antonio e dei Marcipane.

130 Traduzione: “Arrivano i tedeschi!”. Qui è stata eliminata una importante connotazione culturale, ancorché negativa: “i tedeschi”, con cui si esprime una certa distanza culturale e una particolare ironia, diventano molto più affettuosamente “i genitori di Gianni (Jan)”. Forse la frase è stata attenuata perché ritenuta offensiva – in questo caso, però, si perde anche del tutto l’effetto umoristico.

131 Traduzione: Raffaele: “Che dice?”. Antonio: “Non sa nuotare!”. Raffaele: “E ha parlato per mezz’ora?!?”. Antonio: “È tedesco!”.

132 Traduzione: “Cosa ne sarebbe stato di noi se fossi tornato a casa? Sara e io non ci saremmo mai sposati! ... E io di certo non avrei ancora imparato a nuotare!”.

Significativo è l'esempio (10), dove il riferimento al malfunzionamento della posta italiana viene attenuato con quello alla posta di Campobello. Anche in questo caso, la versione italiana critica duramente non l'intera nazione, ma il piccolo paesino pugliese – per lo spettatore italiano potrebbe sembrare quasi una critica al Meridione. Inoltre, nella versione di partenza Antonio afferma che i suoi documenti sono stati rubati (“Klauen meine Dokumente”), alludendo a un tipico “vizio” degli italiani, mentre nella versione doppiata sostiene solo, molto neutralmente, di averli spediti.

Nell'esempio successivo si passa in rassegna l'“efficienza” di un altro ente pubblico, ovvero quella dell'ufficio comunale. La scena è una tra le più ironiche del film: Jan, Antonio e Sara si recano presso il Comune per risolvere le questioni burocratiche legate al matrimonio. Ma, una volta arrivati, trovano lo sportello “Chiuso per organizzazione ufficio”, com'è scritto sul cartello affisso. Tuttavia, dal vetro si intravedono due impiegati che chiacchierano tra loro, fumando e sorseggiando un caffè. Segue una breve ramanzina di Antonio agli impiegati sul malfunzionamento del sistema burocratico italiano rispetto a quello tedesco, dove tutto è “zickthezack” e “tipthetop”, ovvero risolto con efficienza, rigore e puntualità. La battuta ironica di Jan è però ancora una volta “ridimensionata” dal traduttore: l'espressione “Bella Italia”, tra l'altro celebre in Germania e perciò comprensibile anche dagli spettatori tedeschi, è normalizzata nel doppiaggio, divenendo “la più bella città d'Italia”, con un chiaro e specifico riferimento al paesino di Campobello. Inoltre, la battuta finale di Antonio, “Spiel jetzt nicht den Deutschen” (Non ti mettere a fare il [tipico] tedesco ora), è radicalmente trasformata nella versione d'arrivo (“Non ci mettiamo a guardare queste piccolezze!”), dove si perde non solo il riferimento culturale ma soprattutto la carica ironica iniziale.

Un adattamento e cambiamento significativo nella traduzione si ha infine nell'esempio (12a): Jan e la famiglia Marcipane vanno per la prima volta in spiaggia, ma il ragazzo tedesco, rifiutandosi di entrare in acqua, incuriosisce tutta la famiglia, che inizia a fargli una specie di interrogatorio e Antonio fa da interprete. Il lungo discorso, in cui Jan spiega il perché della sua paura dell'acqua in modo dettagliato e preciso, è tradotto da Antonio con la semplice e assai ridotta frase: “Non sa nuotare”. Nella versione originale Raffaele afferma letteralmente “Und da redet er halbe Stunde?” (E ha parlato per mezz'ora?), un chiaro rimando

alla prolissità dei tedeschi, che viene eliminato e sostituito nel doppiaggio con il riferimento alla sua incapacità di nuotare. Probabilmente la battuta è stata modificata perché non facilmente comprensibile per la maggior parte degli spettatori della versione d'arrivo, i quali conoscono sì la precisione dei tedeschi, ma non il loro stile assai prolisso. Inoltre, nella versione italiana la battuta è stata adattata per mettere in risalto ancora una volta la differenza culturale, come anche l'incapacità del "tedesco". Come si può notare nell'esempio (12b), che è la battuta finale del film, il riferimento all'incapacità di Jan di nuotare, scompare inspiegabilmente nella versione doppiata, dove avrebbe tra l'altro molto più senso, poiché si ricollegerebbe alla battuta precedente. In realtà, anche questo adattamento rientra nell'intento principale del traduttore, il quale applica di continuo dei cambiamenti di prospettiva: la versione tedesca vede la situazione dal punto di vista di Jan, quella italiana più che altro dal punto di vista della famiglia Marcipane.

Nel film in questione è adattata anche la colonna sonora, che com'è noto è sempre fondamentale per la buona riuscita di un prodotto multimediale e della sua realizzazione. Appare ad esempio significativa la scelta musicale che fa da sfondo alla notte prima del matrimonio: nella versione originale è stato scelto il brano *Va' pensiero*, emblema della cultura italiana, mentre in quella doppiata una canzone popolare, intitolata *Comu stasira* di Dario Muci, un cantante salentino. Dal momento che le canzoni hanno la funzione di contestualizzare ulteriormente le immagini, risulta chiaro come il cambiamento di una canzone "nazionale" con una del folklore serva a preservare la linea del film (e in particolare della sua traduzione).

5. Conclusioni

Le considerazioni sviluppate nel corso del presente lavoro sollecitano alcune osservazioni sotto il profilo linguistico-traduttivo riguardanti le difficoltà che riscontra il traduttore nel doppiaggio di un film umoristico con riferimento alle differenze culturali. Il trasferimento dei referenti linguistici e culturali da una lingua ad un'altra si trasforma in un'impresa davvero difficile se questi referenti, come nel caso del film preso in ana-

lisi, servono per caratterizzare i vari personaggi e per creare degli effetti comici diversi da quelli del testo originale.

La trama di *Maria, ihm schmeckt's nicht!* si gioca sulla contrapposizione ironico-umoristica tra Germania e Italia, sulle differenze in ambito culturale, sociale e linguistico che sembrano mettere in difficoltà i rapporti tra i due giovani innamorati e tra i loro parenti. L'umorismo che affiora dall'intera pellicola ruota proprio attorno agli stereotipi che il "tipico" italiano (Antonio) ha del "tipico" tedesco (Jan/Gianni) e viceversa.

Riguardo alle strategie utilizzate per rendere i copiosi riferimenti culturali presenti nel film, la preoccupazione principale del traduttore pare fosse l'accettabilità del doppiaggio. La traduzione è orientata verso lo spettatore ricevente e quindi verso i meccanismi linguistici e socio-culturali propri della cultura d'arrivo. Dagli esempi illustrati si evince che l'atteggiamento del traduttore nei confronti dei culture-bound terms si trova esattamente a metà tra "adaptation" e "foreignization" (Venuti, 1995: 19–20), ovvero tra un approccio addomesticante e uno estraniante. Nel primo caso viene riconosciuta assoluta priorità al testo tradotto, privilegiando le aspettative dei destinatari (spesso anche a spese dell'integrità del significato del testo/contexto di partenza); nel secondo, invece, si tenta di tutelare il potenziale comunicativo dell'ipotesto e la sua alterità contestuale – in questo caso per mettere in risalto la differenza tra italiani e tedeschi. Tuttavia, la strategia adottata in *Maria, ihm schmeckt's nicht!* appare spesso confusa perché incoerente.

Il traduttore non si limita a rendere caratteristiche già presenti nei personaggi e nella storia del testo di partenza, ma in molti casi ne cambia completamente i connotati, dando luogo a un prodotto che non è "fedele" al testo di partenza, ma lo è soprattutto nei confronti del pubblico di arrivo, per non ferirne troppo i suoi sentimenti. Si rilevano infatti dei casi in cui il doppiaggio opta per un adattamento culturale sia in termini linguistici che tematici, sino a modificare completamente il discorso originale, ovvero la critica al mondo italiano (in generale).

Tuttavia, in questo modo, a essere modificati sono anche gli elementi umoristici: nella versione iniziale a far ridere sono soprattutto gli stereotipi e le differenze culturali, mentre in quella tradotta, dove questi vengono attenuati o annullati, le espressioni dialettali e volgari. Nel doppiaggio, insieme al dialetto, anche i riferimenti sessuali e il turpiloquio sono gli elementi che conferiscono un maggiore senso umoristico.

L'utilizzo della varietà diatopica conferisce inoltre una caratteristica importante nella caratterizzazione dei personaggi, come anche un valore aggiunto allo humour della versione d'arrivo.

In generale, il testo tradotto può essere considerato a tratti accentuato e a tratti sminuito (per la perdita di connotazioni culturali) rispetto alla versione originale, equivalente da un punto di vista funzionale, ma non sempre efficace in termini di adeguatezza e fruibilità da parte del pubblico d'arrivo. I cambiamenti apportati mirano però a rispettare gli standard umoristici del paese d'arrivo, dove la volgarità pare essere (quasi) sempre un punto di forza.

Bibliografia

- Aixelá, J.F. (1996). Culture-specific items in translation. In R. Álvarez & C.Á. Vidal (Ed.), *Translation, Power, Subversion* (pp. 52–78). Clevedon: Multilingual Matters.
- Argenton, E. & Kellet, B.J. (1983). *The Translation of Culture Bound Terms*. Trieste: Università degli studi di Trieste.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of Humor*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- (2001). *Humorous Text: a Semantic and Pragmatic Analysis*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Baker, M. (1992). *In Other Words*. London: Routledge.
- (1996). Corpus-based Translation Studies: the Challenges that Lie Ahead. In H. Somers (Ed.), *Terminology, LSP and Translation* (pp. 175–186). Amsterdam: John Benjamins.
- Bell, N. (2006). Interactional Adjustments in Humorous Intercultural Communication. *Intercultural Pragmatics*, 3, 1, 1–28.
- (2007). Humor Comprehension: Lesson learned from Cross-cultural Communication. *Humor, International Journal of Humor Research*, 20, 4, 367–387.
- Berruto, G. (1995). *Fondamenti di sociolinguistica*. Bari: Laterza.
- Chiaro, D. (1992). *The Language of Jokes: Analyzing Verbal Play*. New York: Routledge.

- (2000). Servizio completo. On the (Un)Translatability of Puns on Screen. In R.M. Bollettieri Bosinelli, C. Heiss, M. Soffritti & S. Bernardini (Ed.), *La Traduzione Multimediale. Quale traduzione per quale testo?*. Bologna: CLUEB.
- (2010). *Translation, Humour and the Media, Continuum International*. London: Publishing Group.
- Galassi, G. (1996). Torna a casa lessico. In C. Heiss & R.M. Bollettieri Bosinelli (Ed.), *Traduzione multimediale per il cinema, la televisione e la scena, atti del Convegno Internazionale (Forlì)* (pp. 409–416). Bologna: CLUEB.
- Galster, S. (2009). Immigrazione e costruzione identitaria locale. Il caso dei Gastarbeiter italiani nel centro industriale Francoforte-Höchst. *Acme*, LXII, III, 163–211.
- Goris, O. (1993). The Question of French Dubbing: Towards a Frame for Systematic Investigation. *Target* 5, 169–190.
- Katan, D. (2004). *Translating Cultures: An Introduction for Translators, Interpreters and Mediators*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Leppihalme, R. (1997). *Culture Bumps – An Empirical Approach to the Translation of Allusions*. Clevedon: Multilingual Matters Ltd.
- Newmark, P. (1988). *La traduzione. Problemi e metodi*. Milano: Garzanti.
- Pavesi, M. (2005). *La traduzione filmica. Aspetti del parlato doppiato dall'inglese all'italiano*. Roma: Carocci.
- Pedersen, J. (2005). How is Culture Rendered in Subtitles?. *MuTra Conference Proceedings*. In <http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_Pedersen_Jan.pdf> (ultimo accesso 31/07/2014).
- Schröter, T. (2005). *Shun the Pun, Rescue the Rhyme? The Dubbing and Subtitling of Language-Play in Film*, Karlstad: Karlstad University Studies.
- Taylor, C. (1999). Look Who's Talking. In L. Lombardo, L. Haarman, J. Morley & C. Taylor (Ed.), *Massed Medias* (pp. 247–278). Edizioni Universitarie di Lettere Economia Diritto.
- Ulrych, M. (2000). Locating Universal Features of Translation Behaviour through Multimedia Translation Studies. In R.M. Bollettieri Bosinelli, C. Heiss, M. Soffritti & S. Bernardini (Ed.), *La traduzione multimediale: quale traduzione per quale testo?* (pp. 407–429). Bologna: CLUEB.
- Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. London: Routledge.

SECTION 4

SUBTITLING HUMOUR

THORSTEN SCHRÖTER

The Switch: an analysis of the film's conversational humour in terms of Grice's Cooperative Principle – and of its transfer into Swedish subtitles

Kassie: Sense of humor is most important.

Wally: Why do you women always say that sense of humor is always the most important thing when we all know that that's a lie?

(from *The Switch*)

1. Pragmatics

Since the publication of his article “Logic and Conversation” in 1975, the philosopher H.P. Grice has been considered one of the founding fathers of the sub-field of linguistics called pragmatics – or indeed its inceptor par excellence. To give an example of his influence: most of the entry on *pragmatics* in *The Linguistics Encyclopedia* (Malmkjær, 2004) is dedicated either directly to Grice's work or to subsequent developments on the basis of it.

Regarding the scope of pragmatics, it “may be defined as the study of the principles which govern language in use” (Malmkjær, 2004: 418). More specifically, “[pragmatists] are concerned not so much with the sense of what is said as with its FORCE, that is, with what is communicated by the manner and style of an utterance” (Finch, 2000: 150). In other words, it is recognized, among other things, that what *seems* to be conveyed in an utterance, according to a superficial interpretation of the meaning of words, phrases and sentences, need not be that which is *intended* by the producer of that utterance, nor what is actually *understood* by the receiver of it.

2. Grice's Cooperative Principle

The apparent discrepancy between form and function can seem problematic: if there is no 1:1 correspondence between what is said on the one hand and how it is meant and/or interpreted on the other, human interaction must be full of pitfalls and misunderstandings. To a certain extent that is true, but there is a major regulatory principle that helps interlocutors, i.e., the conversational partners, to negotiate meaning and successfully navigate their talk nonetheless. This principle, together with a number of commonly adhered-to rules of conversational behaviour attached to it, allows us to convey meaning that goes beyond or is different from (and is perhaps even the opposite of) that which is actually being said. Similarly, it helps the receiver of a message to discern that additional or ulterior meaning. Grice (1975) famously called it the Cooperative Principle (CP) and phrased it as follows:

Make your conversational contribution such as is required, at the stage at which it occurs, by the accepted purpose or direction of the talk exchange in which you are engaged. (p. 45)

In other words, you (the universal “you” of the principle) cannot just say *anything* at a given point and hope to be understood. You have to be cooperative, in the sense that there has to be a reason why you say what you say and express yourself in the way you do, namely that it be appropriate to the stage, content and direction of the conversation (or “talk exchange” in Grice’s more technical terminology) in which this happens.

Of course, this is not a rule that speakers tend to apply consciously, let alone one that people other than those dealing in linguistic theories ever encounter in this form. Yet the principle is nonetheless followed by speakers in general, which is also why *listeners* can subconsciously assume it to apply and why they will, usually with both justification and success, try hard to make sense of any utterances directed at them, including those that do not seem to ‘fit in’. By making this effort, the listeners are cooperative, too.

3. The Gricean maxims

While the CP remains relatively abstract as it stands, Grice also postulated a number of more specific rules “the following of which will, in general, yield results in accordance with the Cooperative Principle” (1975: 45). These rules, which fall into four categories, he referred to as “maxims”, and they are summarized here:

QUANTITY

1. Make your contribution as informative as is required (for the current purpose of the exchange).
2. Do not make your contribution more informative than is required.

QUALITY

Try to make your contribution one that is true.

1. Do not say what you believe to be false.
2. Do not say that for which you lack adequate evidence.

RELATION

Be relevant.

MANNER

Be perspicuous.

1. Avoid obscurity of expression.
2. Avoid ambiguity.
3. Be brief (avoid unnecessary prolixity).
4. Be orderly.

(Grice, 1975: 45–46)

Of course, some of these maxims deserve some clarification and exemplification, which Grice provides, but on the whole they are reasonably self-explanatory. Interestingly, the maxim of relation, according to which everything one says should be relevant (to the situation or talk exchange in progress), remains “terse” in Grice (1975: 46), yet in an influential later development in the form of Sperber & Wilson’s Relevance Theory (1995), that maxim, or rather Sperber & Wilson’s proposed “principle”

along the same lines, is considered *the* guiding principle in human interaction, to the extent that the other Gricean maxims can be done away with or be subsumed under it.¹³³

4. Politeness

As Malmkjær (2004: 422) suggests, Sperber & Wilson's attempt at reducing the number of necessary conversational rules to essentially just one may partly be a reaction to the opposite endeavour, namely to *increase* the number of principles or maxims in an effort to account for all kinds of conversational behaviour not quite captured by Grice's four categories. In fact, Grice himself acknowledged that "[t]here are, of course, all sorts of other maxims (aesthetic, social or moral in character), such as 'Be polite', that are also normally observed by participants in talk exchanges" (1975: 47). Indeed, one of the most well-known of the later additions, and arguably the most 'relevant' one, elaborates on Grice's hint in the form of Leech's (1983) Politeness Principle.

In this study, I will retain Grice's original four categories (quantity, quality, relation and manner) as an analytical tool, but include politeness as a fifth, according it essentially the same status and level of importance. This may go against the views of the presumably most influential authors on politeness, Brown & Levinson (1978/1987), who consider the Cooperative Principle "an 'unmarked' or socially neutral (indeed asocial) presumptive framework for communication" (p. 5) while politeness principles provide specific reasons for (marked) deviations from the CP – and should thus be treated as distinct from it. However, as the ultimate purpose of the present study is to analyze the possible *translation* difficulties posed by conversational humour in terms of an essentially Gricean framework, it is assumed that the exact and 'true' status of politeness vis-à-vis the CP is of secondary importance as long as it is taken into account as a conversational principle at all.

133 For a brief, critical discussion of Relevance Theory, see e.g., Kotthoff (2006: 292–293).

That said, I basically follow Brown & Levinson (1978/1987) in their understanding of politeness as a means to soften potentially “face-threatening acts”. A person’s “face” (a term the authors have adopted from Goffman) can be subdivided into the negative face, i.e., a general desire to act freely and not be imposed upon, and the positive face, i.e., the want to be appreciated and have one’s positive self-image be confirmed by others (cf. pp. 61 ff.). Asking someone to do something, especially something unpleasant or troublesome, can potentially threaten that person’s negative face, while evaluating someone’s behaviour or personality in negative terms will threaten the positive face, to give a couple of examples. Politeness can thus be considered a set of generally accepted, if perhaps to some extent culture-specific, means of avoiding such threats in the first place and to ‘cushion the blow’, as it were, if they cannot be avoided. Note that both the listener’s and the speaker’s own face may be threatened, depending on the speech act (pp. 67–68).

5. Breaking the maxims

Establishing the basic principles behind normal, polite conversation is only one of the prerequisites for an analysis of conversational humour and its translation. For as Grice (1975) shows, the conversational maxims can be, and are occasionally, broken in different ways and for different reasons. As will be illustrated below, one of those reasons for (and/or effects of) breaking maxims can be the creation of humour. Put the other way round, much humour can be explained, at least in part, in terms of the Cooperative Principle and of the manipulation of the maxims (cf. Martínez & Fernández, 2008).

5.1. *Violation*

One way of not adhering to the CP is to “quietly and unostentatiously VIOLATE a maxim” (Grice, 1975: 49). An obvious case would be an outright lie, with the purpose of deceiving the listener: this would constitute a violation of the maxim of quality, in particular the sub-maxim “Do

not say what you believe to be false". However, other maxims can be violated, too, e.g., when speakers ramble pointlessly in order to detract from an inconvenient circumstance. That kind of behaviour, incidentally, illustrates the fuzziness of, and overlaps between, the maxims as proposed by Grice, for it could be said to break the maxims of quantity, relation and manner simultaneously. A final example is a perfunctory or rude answer to a polite request, in which case the maxim or principle of politeness can be considered to be violated.

5.2. *Opting out*

Another way in which a speaker may choose not to fulfil a maxim is to "OPT OUT [...] he may say, indicate, or allow it to become plain that he is unwilling to cooperate in the way the maxim requires" (p. 49).¹³⁴ Possible examples include *I'm sorry, but I can't tell you more* (opting out of the maxim of quantity); *I'm not sure how to put this, so please bear with me now...* (introducing a potentially awkward or jumbled account, thereby opting out of the maxim of manner); and *I just have to say this: you're stupid!* (making it clear that one feels momentarily compelled to blatantly threaten the interlocutor's face).

5.3. *Clash*

Thirdly, a speaker "may be faced by a CLASH" (p. 49) of maxims. In Grice's own example of a rather vague answer to a request for information (pp. 51–52), the explanation offered is that the quantity maxim to be "as informative as is required" is incompatible with the quality maxim "not [to] say that for which you lack adequate evidence". Providing more concrete information would, if the speaker is not actually sure of the accuracy of that information, lead to a violation of the maxim of quality. Another frequently occurring instance of a clash of maxims (provided we consider "be polite" a maxim like the others, as we chose to do) is when telling the truth would blatantly threaten the other person's face

134 Sic: Grice uses *he* to refer to speakers in general (as do Brown & Levinson, 1978/1987).

and thus be impolite, a circumstance which may cause us to break the maxim of quality instead and declare e.g., a meal or a picture created by the other person to be *delicious* or *wonderful* even if we are thinking quite the opposite.

5.4. *Flouting*

Finally, and this is where we are approaching Grice's second major contribution in his article, apart from the Cooperative Principle and the conversational maxims themselves, a speaker "may FLOUT a maxim; that is, he may BLATANTLY fail to fulfil it" (p. 49).¹³⁵ In other words, the speaker does not, strictly speaking, adhere to a maxim, but this is not due to a clash, there is no explicit opting out, and, as this non-adherence is made reasonably clear to the listener, there is no desire to mislead either. When this happens, the speaker creates a "conversational implicature" (p. 49), and the listener, rightfully assuming that the speaker is still obeying the CP, will have to make an extra effort to grasp this additional or alternative meaning.¹³⁶

A rather clear, straightforward example of a flouted maxim is the use of irony, a common "figure of speech in which the intended meaning is the opposite of that expressed by the words used" (*OED*). The usual scenario is that a seemingly positive evaluation such as *That is just great!* is meant to be understood as an expression of frustration or criticism. Doing this seems to go against the maxim of quality, according to which we must not tell un-truths, but as long as the irony is signalled sufficiently clearly (e.g., by the context, the tone of voice, or the speaker's facial expression), it will be detected by competent listeners. Another standard example involves a *yes/no* question such as *Would you like to go out tonight?* and a reply such as *I have to get up early tomorrow*, where the latter looks as if it falls outside the seemingly narrow range of acceptable answers (*yes, no, I can't because...*), but needs of course to be

135 Considering the standard dictionary meaning of *flout*, namely "[t]o mock, jeer, insult; to express contempt for" (*Oxford English Dictionary – OED*), the term is actually slightly misleading in the present context.

136 One way for a speaker to alert the listener to additional or hidden meanings is to use special intonation, in particular "a fall-rise tone, which is an intonation often associated with indirect implicature" (Leech, 1983: 81).

interpreted as a flouting, rather than a violation, of the relation maxim – and as such as an implicated ‘no’.

6. Humour

It is impossible in the present context, and also unnecessary, to embark on an in-depth discussion of what constitutes humour. For an overview of the concept and of some of the approaches to it, I refer to Schröter (2005b: 55–75), where I conclude, among other things, that “there exists no commonly accepted definition of humour” and that it is a complex phenomenon indeed:

[H]umour, including verbal humour, is not only that which is humorous; it is a social and [...] psychological affair, an experience, a relationship between people, and between people and some kind of subject matter. It also involves mental states and, typically, certain intentions and results. (p. 75)

That said, a number of issues regarding humour and the present study need to be clarified. Firstly, and rather obviously in a study falling within Translation Studies and focusing on humour in terms of the Gricean maxims, only “verbalized” humour, i.e., humour that is at least partly expressed through linguistic means, will be considered. This comprises both the “verbal” and “referential” varieties (all these terms are borrowed from Attardo, 1994: 95–96), which correspond to Cicero’s “wit of form” and “wit of matter” (cf. Chiaro, 1992: 14), or form- vs. content-based verbalized humour. In this study, I will also include isolated cases that are not, strictly speaking, *conversational*, e.g., because they are written rather than spoken or because they are produced by a speaker who is not addressing anyone in particular. However, humour that relies entirely on non-verbal means, to the extent that it occurs in the material, will be disregarded.

Secondly, and this will be of importance in the interpretation of the findings, it needs to be remembered that in the analysis of humour in film, we are dealing with at least two levels of ‘reality’: the primary context of the plot, including the setting, characters and events that contrib-

ute to it, and the secondary or removed context, i.e., the viewers of the film and their world.¹³⁷

In this study, it is this second context that determines the inclusion or otherwise of a sequence as humorous. In other words, it does not matter whether anything might be felt to be humorous *within* the world of the film. As there is no 1:1 correspondence between humour and readily perceptible reactions to it such as laughter, it would be a matter of guessing what the characters might consider funny. In fact, it would be quite irrelevant and indeed impossible, because the characters are nothing more than what the director, scriptwriters and actors allow them to be. So, it is the question whether anything can be considered funny¹³⁸ *by the audience* that is considered decisive here.

Which brings us to the third clarification: no attempt at an *objective* evaluation of scenes, exchanges or individual utterances in the film was carried out with respect to their being humorous. On the theoretical level, it seems impossible to make a scientific distinction between that which is funny and that which is not. A more empirical approach to identifying humour would presumably have to be based on audience response (cf. e.g., Rossato & Chiaro, 2010, for an example), but collecting a satisfactory amount of data regarding people's reactions to all the verbalized interaction in an entire film would have been difficult, to say the least.

Fortunately, neither approach is necessary for the purposes of this study, and the simple, non-scientific solution adopted is to include as relevant data everything that I personally deemed humorous, if ever so slightly – or that I suspected of having been *intended* to be humorous by the people behind the film. Even if this has led to the inclusion or omission of some sequences that others would judge differently, I argue that the resulting corpus of data is more rather than less representative of what a broader audience would consider the verbalized humour in the film, but, more importantly, that this corpus functions well for the purposes at hand.

137 In fact, the (at least) two levels of reality apply of course to any phenomenon that is found in scripted material – and even to *unscripted* material that is presented or otherwise dealt with outside of its original context. Interestingly, even though Martínez & Fernández (2008) use examples from a sitcom in their analysis of humour in terms of Grice, there is no acknowledgement of these two levels in their study.

138 *Funny* and *amusing* are terms that are often, though somewhat sloppily, used as synonyms of *humorous*. This also applies to the present study.

7. The film studied

The Switch (2010), apart from having a title that is quite appropriate for a study on translation, was chosen as the primary source because of its being a rather typical, modern, mainstream American romantic comedy whose humour largely relies on the verbal exchanges between the characters. In other words, it was estimated that it would yield sufficient and representative data for an analysis of humour and its translation in terms of the Gricean maxims. American humour is also so widespread and indeed ‘normal’ in countries such as Sweden that possible translation difficulties should not arise from its being American per se (cf., e.g., Rossato & Chiaro, 2010: 122). After all, the focus of the present study is on the translation of conversational humour in general, not the culture-specific differences (though see the discussion on culture-specific *references* below).

The Switch has *not* been chosen on the basis of aspects such as commercial success, let alone critical acclaim. In fact, the average score for overall quality that it has been given by over 61,000 registered users of the *Internet Movie Database* (<www.imdb.com>) is 6.0 out of a maximum of 10, which is not bad, but decidedly unimpressive, for a mainstream movie. That said, the film features some of America’s favourite actors, is essentially well produced and, if one is in the mood, also quite entertaining.

The original tag line, *The most unexpected comedy ever conceived*, as well as some of the international titles of the film, constitute more or less playful allusions to artificial insemination and pregnancy, one of the major elements of the plot. The Swedish title is *Pappa på burk*, literally ‘Daddy in a can/jar’, but also translatable as ‘Canned Daddy’. The Italian title is *Due cuori e una provetta*, i.e., the non-playful and also not quite accurate ‘Two hearts and a test tube’.

The action revolves around Kassie, played by Jennifer Aniston, and the neurotic Wally (Jason Bateman), who are close friends, but not, at least as far as Kassie is concerned, romantically involved. Kassie, while not having a partner, decides on getting pregnant nevertheless and eventually settles on the good-looking Roland (Patrick Wilson) as a sperm donor. He is one of the main supporting characters, as are Kassie’s and Wally’s respective confidantes, Debbie (Juliette Lewis) and Leonard

(Jeff Goldblum). In the second half of the film, taking place some seven years later, Kassie's son Sebastian (Thomas Robinson) also plays a major role. Most of the plot is based on events leading up to the insemination and, later, on the consequences of Wally's surreptitiously having substituted Roland's sperm by his own while being seriously inebriated (whence the title of the film).

8. Examples of *Switch* humour analyzed in terms of the Gricean maxims

8.1. *A pun*

Let us start with what is one of the few wordplay or puns in the film. One reason for doing so is that the example is in fact the very first instance of humour in *The Switch*; the other reason is to get this rather special kind of humour (which has nevertheless attracted so much attention in Translation Studies contexts) out of the way.

A pun, of course, is something along the lines of the following description (for a fuller quote and an in-depth discussion of the phenomena involved, see also Schröter, 2005b: 155 ff.):

[...] certain features inherent in the structure of the language used [...] are exploited in such a way as to establish a communicatively significant, (near)-simultaneous confrontation of at least two linguistic structures with more or less dissimilar meanings (signifieds) and more or less similar forms (signifiers). (Delabastita, 1993: 57)

The two “signifiers” that are confronted in the concrete pun reproduced in example (1) happen to be more rather than less similar (in fact they are identical), while the “signifieds” are very dissimilar: *race* ‘speed competition’ vs. *race* ‘group sharing common features’. The utterance is spoken by the protagonist Wally, who acts as a narrator at the very beginning of the film (a role he reverts to in the middle and at the end), while there is footage of crowds of people in a hurry:

- (1) *Look at us: always running around, always rushed, always late – I guess that's why they call it the human race.*

Among other things, the example illustrates that wordplay need not be particularly funny, even if it is always, according to Delabastita's definition above, "communicatively significant". Also note that, as there is no obvious addressee other than the real-world audience, Wally's comment in (1) constitutes one of the few examples of verbalized humour in *The Switch* that fall outside a narrow definition of *conversational* humour, as discussed in section 6 above.

Still, the question remains valid: what Gricean maxim, if any, is interfered with in the case of puns? Primarily, I would claim, it is the maxim of manner and the exhortation to "avoid ambiguity". In fact, a pun does exactly the opposite: not only does it build on ambiguity, it more or less openly invites the listener to *appreciate* that fact. As in the case of irony discussed above, puns thus represent the *flouting* of a maxim and the production of an implicature.¹³⁹ Of course, irony primarily involves the flouting of the maxim of quality, though arguably, saying the opposite of what one means is also a matter of manner. Conversely, it could be claimed that quality can be involved in puns, too, and certainly in (1), as the claim *I guess that's why...* can hardly be taken at face value.

8.2. *How (not) to talk with children*

The large majority of the other instances of verbalized humour in *The Switch* are not playful in the sense that they would constitute or build on language-play (for discussions of the phenomenon, cf. Schröter, 2005a, 2005b; 2010), let alone the more narrow category of wordplay. Consider example (2), an exchange taking place on the day when Wally has to take care of Kassie's son Sebastian for the first time and they are in the process of getting to know each other:

139 I thus do not agree with Attardo, who claims that humour, which includes most puns, is "non-cooperative" and constitutes a "violation of the CP" (2008: 115), though this may be a matter of terminology rather than substance. This ultimately also seems to be the case in Sala (2004), despite the fact that he explicitly and repeatedly (with reference to Raskin) discusses jokes, humour and irony in terms of violations and being uncooperative, rather than in terms of flouting. The position adopted in the present study is the following: while humour can break maxims, it is typically in the form of *floutings* vis-à-vis those who are supposed to 'get' it, and there is certainly *cooperation* in humour, as stressed by Kotthoff (2006: 277).

(2) Wally and Sebastian are walking in a park.

Wally: *You wanna tell me about your new school?*

Sebastian: *Why?*

Wally: *Because you're a kid – there's nothing else to talk about.*

Most of the humour in these lines derives from Wally's second turn, which, despite the slightly rising intonation, gives the impression of brutal honesty, especially considering that the addressee is indeed "a kid". The conversationally unmarked, because polite, way of answering Sebastian in this scene would have been to at least (continue to) *feign* real interest in the topic, now that Wally has brought it up. While it can be claimed that we are dealing here with a clash between the quality maxim and the politeness principle (cf. section 5 above), the normal way of resolving this kind of dilemma tends to be to accord politeness the greater value. Alternatively, if truthfulness is actually felt to be important in a situation like this, the potential face threat it represents is usually softened by hedges, excuses and other face-saving conversational tools. Wally provides nothing of that sort.

That said, his explanation is not really all that honest, or at least objectively truthful, either: it *is* possible, after all, to speak with children about topics other than school. In fact, part of the humour in the utterance derives from the preposterousness of a claim to the opposite effect.

For the sake of completeness, it can be pointed out that Sebastian has brought Wally's blunt explanation upon himself to some extent, as his own unmitigated *Why?* is not quite according to the unwritten rules of polite conversation either: one does not normally question the motive behind a polite enquiry in this manner. On the other hand, the somewhat indirect nature of Wally's original exhortation to tell about the new school, in combination with Sebastian's presumably not yet fully developed sense of conversational etiquette, would more than excuse his question, but there is no such attenuating circumstance regarding Wally's reply.

Then again, we need to remember that we are dealing with humour on two levels: the world of the plot and the characters on the one hand – and that of the scriptwriters and viewers on the other. To all appearances, the exchange in (2) is funny only on the second level, but that is what matters in the end (cf. section 6). In this sense, Wally's "rudeness" is perfectly excusable and not even a violation of any kind: if its ulterior

purpose is to cause mirth among the real-world audience, we are dealing with an *implicature* in the ‘conversation’ between the film makers and that audience.

The same applies of course to all instances where maxims are broken in the film dialogues. *Ultimately*, it all makes perfect sense, or it should at least, as long as the people behind the film follow the Cooperative Principle vis-à-vis the viewers.

8.3. *What to do?!*

Some members of the audience may consider example (3) to be close to the realm of non-humour. If so, it illustrates the fuzziness of the concept of humour and the absence of a clear borderline. It also reflects the nature of some of the conversations in *The Switch*, which do not generally feature sitcom-style punch lines.

(3) Seven years after the event, Wally realizes that he may be Sebastian’s biological father due to “the switch” and concludes that he has to tell Kassie. He says so to his friend Leonard.

Leonard: *Oh, no no no no! Telling Kassie? Oh, that’s – ay, well, yes, but that’s so challenging, so delicate!*

The humour, which I claim not only exists in (3), but is also intended, stems from the contradictory signals sent by Leonard and the manner in which they are conveyed. Not only does he vacillate, in this not particularly long turn, from a clearly negative reaction (*no no no no!*), via an acknowledgement (*yes*), to the expression of counter-arguments (*but...*) – his contribution also comprises a series of marked conversational features: the triple repetition of *no*; a rhetorical question (*Telling Kassie?*); exclamations such as *oh, ay* and *well*; a self-interruption (*Oh, that’s –*); and the rather redundant use of the near-synonyms *challenging* and *delicate*. As a whole, his turn breaks several of the maxims of manner, perhaps most conspicuously “Be orderly”, but also “Avoid obscurity of expression” and “Be brief”.

Of course, even if we disregard the level of the real-world audience, there is a *reason* why Leonard reacts in such a confused manner: he is emotionally involved, being simultaneously shocked, concerned for Wally and unsure of the best way to proceed, and is therefore not taking his

time to think things through before he verbalizes his thoughts. This does not correspond to any of the kinds of non-observance of a maxim originally discussed by Grice (1975) and outlined in section 5 above, but it fits the description of an additional category taken up in Thomas (1995: 74): “infringement”, i.e., the failure to be fully cooperative in the Gricean sense due to a more or less temporal cognitive inability. Drunkenness would be the typical case, but also nervousness or, as in example (3), strong emotions. Incidentally, if a person (e.g., a foreigner or a child) does not fully master the language of interaction or the pragmatic rules accompanying it (cf. the discussion of Sebastian’s contribution in connection with example (2) above), he or she may be prone to infringements, too.

8.4. *A more complex example*

Before we turn to the issue of *translating* all the conversational humour in *The Switch*, let us consider one final, complex instance where the interlocutors break, or seem to break, maxims in turn. They themselves are not having fun at all, yet the viewers, depending on their disposition, are likely to experience humour of the subtle, ironic, grim and/or laugh-out-loud kind in the process.

(4) Roland, the official sperm donor and Sebastian’s supposed biological father, has forced the reluctant Wally to have a drink with him so that they can get to know each other better. As they are nearing the end of their first glass, Wally is trying to get away.

Wally: *Hey, listen! I- I- I’m so happy, that, uhm, that we did this...*

Roland: *The kid hates me, Wally!*

Wally: *No no no no no, no, I don’t- I don’t think Sebastian hates you.*

Roland: *No, no, he does, he has told me a couple of times.*

In the second half of the film, when little Sebastian has entered the scene and Roland has become more than a sperm donor to Kassie, namely her partner and the man she believes to be the father of her son (a father who wants to take his share of the responsibility), he develops a great desire of better getting to know Wally in his capacity as Kassie’s best friend. Wally resents this at heart, as Roland is his rival when it comes to Kassie, but goes along with it and remains civil. He does so from the

beginning of the process, represented by the exchange in example (4): when he tries to get away, he employs a white lie in order not to offend Roland (*I'm so happy that we did this*). In other words, he breaks the maxim of quality in order to be able to remain polite – the opposite of what he did with Sebastian in (2). Still, to the audience, this is slightly amusing, as they know that Wally is anything but happy to have been sitting together with Roland.

Roland, who is not very perceptive when it comes to Wally's feelings towards him, seems nevertheless to notice Wally's intention of getting away. At least that may be the reason why he suddenly changes the topic and blurts out a very personal, severe and presumably accurate insight concerning his relationship with Sebastian. In doing so, he violates the maxims of relevance and/or of manner (there seems to be an overlap). Politeness issues are involved, too. Therefore, and despite the fact that the utterance is a desperate call for help and also likely to be interpreted as such by both Wally and the audience (a fact that is not amusing in itself), the result is surprising incongruity. This, however, corresponds exactly to what humour has often been described as.¹⁴⁰ Interestingly then, getting serious too suddenly can have a comic effect.

Wally's second turn in (4) is similar to his first, in that he is going against his own convictions and desires in order to save Roland's face. Note that both this turn and the first also constitute minor breaks of the maxim of manner (repetitions, stammering – cf. example (3) above), but these contribute only slightly, if at all, to the humour in (4).

Roland's second turn is, like his first, funnier than Wally's and also more interesting. It is obviously based on the non-observance of the principles of politeness, yet Roland is not threatening his interlocutor's face. By reporting on the concrete evidence for Sebastian's hatred towards him (*he has told me a couple of times*), Roland turns this crass interpersonal threat to his positive face into an auto-threat, as it were.¹⁴¹ This is exacerbated by the complete frankness with which he both makes the original claim and provides the support. Once again, this is so surprising that it is humorous even though it is sad.

140 Perhaps most influentially by philosophers such as Kant, Kierkegaard and Schopenhauer (cf., e.g., Morreall, 2009: 9 ff.)

141 Cf. Brown & Levinson (1978/1987: 67–68) for lists of ways in which speakers may threaten their negative or, as in Roland's case in example (4), their positive face.

9. Overall situation regarding the humour in *The Switch*

As indicated above, the overwhelming share of the humour in the film is verbally expressed (as opposed to deriving from non-verbal behaviour, situations, appearances etc.), and while e.g., facial expressions and body language can reinforce the amusing aspect of certain utterances, the spoken word is, with a few exceptions, the main carrier of the humour in *The Switch*. That does *not* mean that the humour is largely based on language-play (e.g., puns), where the structural elements of a certain language, such as sounds and/or denotational meanings, are exploited (cf. example (1) above). Rather, it derives from the characters behaving in a conversationally odd way, i.e., from their more or less subtly disobeying the pragmatic conventions that apply to the English language in the context of professional, middle-aged, middle-class or upper-middle-class, white New Yorkers' private interaction.¹⁴²

Much of the conversational oddness in *The Switch* can be described in terms of breaks of the Gricean maxims. However, determining exactly which maxims have been broken can be tricky, as will have become clear in the discussions of the concrete examples above. This is partly due to the complexity of human interaction, where any deviation from what is normal can have different kinds of causes and effects, and where *normal* is a very fuzzy condition to begin with. It is also due to the fact that the maxims as suggested by Grice, even if complemented by principles related to politeness, are not a complete or otherwise easy-to-use tool: Grice himself admitted that additional maxims may be needed, while at the same time there is a considerable overlap between the maxims he did suggest, to the extent that some may seem altogether redundant. We may also wish to have more categories for ways of breaking the maxims (cf. sections 3 and 4, as well as example (2) in section 8, for discussions).

When it comes to actual figures, I have identified approximately 115–120 sequences of verbal material in *The Switch* that can be characterized as being (or presumably having been intended to be) funny or at

142 Incidentally, and this is of course only a conjecture, these may be roughly the type of interlocutors that Grice, as the British academic working in the US that he was at the time, may have had in mind when he developed his ideas about the Cooperative Principle and the accompanying maxims.

least vaguely amusing. The largest portion of this material is clearly *conversational* in nature.¹⁴³

Most of the humorous sequences thus identified and analyzed feature one or two breaks of conversational maxims (including politeness maxims/principles), though a few longer ones may comprise five or more. All in all, the conversational maxims seem to have been disobeyed in some manner about 240–250 times on the level of the plot in *The Switch* (and that is a very rough count as well). Violations are about equally common as floutings, and, as we have seen in example (4) above, there is also the occasional clash, usually between the requirements of politeness and truthfulness. However, if there are any cases of opting out of a maxim in the film, they do not contribute to the humour in it.

10. So, what about the Swedish subtitles?

According to information offered in the Swedish subtitles themselves, they were produced by the translator Jennifer Warrender. An analysis of the translation reveals that she had generally no trouble transferring the humour contained in the English dialogues – or indeed much trouble at all with the verbal material in the film. In most cases, more or less direct translation strategies would do the trick, in conjunction with the kind of condensation that is typical for subtitles. Consider the Swedish translation of the exchange in example (2) above (with back translations in square brackets and * to mark a new subtitle):

- | | | |
|-------|----------------------------|------------------------------|
| (5) * | –Berätta om skolan. | [Tell (me) about school.] |
| | –Varför då? | [Why?] |
| | *Du är ett barn, det finns | [You are a child, there is |
| | inget annat att prata om. | nothing else to talk about.] |

143 My reluctance to report one precise figure rather than an interval has to do with the fuzziness of the concepts involved and occasional doubts as to whether a certain exchange should be further divided into sub-exchanges or not.

Since the humorous effect of the original exchange partly derives from the preposterousness of Wally's claim, partly from the *absence* of face-saving devices, a straightforward translation of the kind provided in (5) is entirely sufficient to transfer that effect to the subtitles. It is the same with most of the humorous interaction in *The Switch*, and it generally does not matter which maxim is broken or in which way it is broken (violation, flouting, ...).

10.1. Wordplay

There are some exceptions to this general assessment. A couple of the few puns in the film, which, as argued above, could be considered floutings of the maxim to "avoid ambiguity", have no playful counterparts in the subtitles. Even where wordplay has not simply been missed altogether by the translator, non-playful target-language solutions may have been adopted due to the well-known fact that most wordplay cannot be transferred directly across language (and/or cultural) barriers and remain intact as wordplay.¹⁴⁴ Example (1) with the pun on *race* is a case in point, and this is what has been done with it in the Swedish subtitles:

- | | |
|--------------------------|-----------------------------|
| (6) *Se på oss. | [Look at us.] |
| Ständigt på språng... | [Constantly on the move...] |
| *...jäktade...försenade. | [...rushed...late.] |
| *Människans ekorrhjul. | [A treadmill for people.] |

For the punchline *I guess that's why they call it the human race*, the subtitle has opted for an interpretation that captures the gist of what Wally wants to convey, but apparently without an attempt at creating anything playful herself.¹⁴⁵ That said, we are still dealing with a flouting of the maxim of manner in the subtitles, in particular of the requirement to "avoid obscurity of expression", for *obscure expressions* is what *metaphors* like the one employed in the last line of (6) could be described as

144 Cf., e.g., Chiaro (1992: 77 ff.) for in-depth discussions of illustrative examples.

145 A more direct back translation of *människans ekorrhjul* would be 'people's treadmill/treadwheel' or, even more literally, 'the human (being)'s squirrel wheel'. In view of this, it cannot entirely be ruled out that a certain degree of playfulness was intended through the juxtaposition of *human being* and *squirrel*.

(cf. Kotthoff, 2006: 274: “metaphors flout maxims”). If so, the meddling with the maxims in the original sequence does have a counterpart in the translation, even if it is not humorous.

10.2. *When utterances are not brief, clear and orderly*

Other apparent exceptions to the general conclusion that quite direct translation strategies could be, and have been, used without loss of humour concern *infringements* of conversational maxims related to brevity, orderliness and quantity. These exceptions are a natural consequence of the most well-known constraint in subtitling, namely the assumed reading speed of the average viewer, which forces subtitlers to condense fast-paced dialogue to the most essential constituents, so that the target-language rendering can remain on-screen for a minimum amount of time. This has happened, for example, in the subtitles corresponding to example (3) above:

- | | | |
|-----|------------------------------|---------------------------------|
| (7) | *Nej, nej – inte för Kassie! | [No, no – not to Kassie!] |
| | *–Det är vanskligt... | [It is delicate/challenging...] |
| | [...] | |

A comparison with the character’s original utterance shows that the number of words or word-like elements has been reduced by more than half in the subtitles. If considered in isolation, therefore, the subtitles could be claimed to constitute a much less obvious (and thus less humorous) infringement on the maxim of manner than the spoken words – if they represent an infringement at all.¹⁴⁶ In reality, of course, virtually all Swedish viewers will arrive at an accurate interpretation of what is happening not only on the basis of the subtitles, but of the spoken words too. They can do this because they are likely to have a high level of proficiency in English, and because the repetitions, hesitations and generally tortured nature of the spoken utterance are recognizable even when not all the semantic meaning is understood. This means that, as long as the key words and propositions have suitable target-language counterparts, it does not matter much if fast-paced mumbling, rambling and stuttering

146 Note, however, that there *are* in fact weak reflections of the confusion in the form of the double *nej*, the dash, the exclamation mark, and the ellipsis at the end.

are drastically reduced in e.g., English-to-Swedish subtitling, because infringements of that sort can generally be perceived anyway.

10.3. Culture-specific references

The occasional culture-specific elements represent a third potential difficulty for the subtitler. Those that occur in the humorous sequences of *The Switch* are sometimes kept and sometimes not. For example, place names generally make an appearance in the subtitles, too (*Washington Heights, Harlem, New Jersey, Michigan, Detroit*), and it is open to conjecture in how far the connotations they carry are picked up by the Swedish viewers. As a rule, however, the context should provide sufficient cues in this respect.

Some other 'American' phenomena such as *Craigslist* and *animal crackers* have fallen away in the subtitles, which may or may not be due to their appearing in fast-paced dialogue. *C+C Music Factory* and *baba ghanoush*, on the other hand, have been kept, but here it could be argued that the referents are internationally known or, if they are not, that it is clear enough from the context what kinds of phenomena we are dealing with. There was no attempt, in any case, at substituting culture-specific references in the original dialogue with something more 'Swedish' in nature, and that is in accordance with the normally employed strategies in Swedish subtitling.

In general, then, there are no real surprises as to how the culture-specific references in *The Switch* have been dealt with in the subtitles: most of those that have been kept will be understood by the average viewer, though it would not matter much if they were not. Consequently, in so far as these cases constitute an exception at all to the overall impression that direct translation methods could preserve almost all of the humour in the film, it is not a very significant one.

10.4. Other cases

In addition to the more easily categorizable exceptions above, there are of course some translation choices that could arguably have been different in the sense that they imply a certain loss if compared to the spoken

dialogue even though there was no particular difficulty involved (apart from the general need to reduce the number of words in the subtitles when there is a lot of fast-paced talk). Such losses also include half a dozen cases, at most, where maxims are broken to achieve a humorous effect. In accordance with what was argued in connection with example (7) above, however, these ‘losses’ can usually be called that only if the subtitles are considered in isolation. In reality, the subtitles are used by most Swedish viewers as an *aid* to understanding the spoken dialogues, rather than as a replacement, so the viewers will not experience much of a loss at all. In fact, there are also a few cases where the subtitler has *added* something noteworthy, though it must remain open whether this is a) the result of a conscious effort to compensate for ‘losses’ elsewhere, b) quick and lucky coincidences, or c) something of which she remains unaware herself.

11. Conclusion

This study has confirmed, to begin with, that much conversational English-language humour can at least partly be explained in terms of the Cooperative Principle and breaks of the conversational maxims. This is in line with one of Martínez & Fernández’ conclusions (2008: 40), as well as Kotthoff’s claim that “[f]or the analysis of humor, Grice’s model should be integrated into a theory of joint action that takes into account not only what is said, but also how it is said” (2006: 300). The breaking of any maxim has the potential to be humorous, as does any manner in which a maxim is broken (violation, flouting, clash, infringement).

Humour in scripted material is in some respects different from first-hand, authentic conversational humour. When it comes to cinema, TV or theatre, for example, we are dealing with humour on two levels: that of the plot and that of the audience. Much of what the real-world viewers find funny (or are expected to find funny) is not necessarily funny to the characters in the plot, as is shown by most of the examples discussed in this study. In other words, a merely annoying or confusing violation of a maxim on the level of a film plot need not be a break at all, or perhaps only a flouting, in the ‘interaction’ between the film makers and the au-

dience. As pointed out above, there is always *cooperation* in humorous conversation, though in films, it is primarily this second or removed level where the Cooperative Principle is fulfilled after all.

Regardless of the level (plot or audience) at which the conversational, maxim-breaking humour functions, however, transferring it from English to Swedish is not generally a problem, if we disregard the constraints of subtitling, which have little to do with the language pair in question or humour translation per se. The exceptions concern humour based on wordplay, culture-specific references, and breaks of the maxim of manner in the form of unwarranted wordiness. There are no real surprises here.

So, phrased in negative terms, the kind of approach adopted here essentially only confirms what we knew all along. Phrased in more positive terms, the kind of approach adopted here essentially and actually confirms what we *thought* we knew – and sheds light on it from a new angle.

References

- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of Humor*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- (2008). A Primer for the Linguistics of Humor. In V. Raskin (Ed.), *The Primer of Humor Research*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Brown, P. & Levinson, S.C. (1978/1987). *Politeness: Some Universals in Language Use*. Cambridge: Cambridge UP.
- Chiaro, D. (1992). *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*. London: Routledge.
- Chiaro, D. (Ed.) (2010). *Translation, Humour and the Media*. London: Continuum.
- Delabastita, D. (1993). *There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay, with Special Reference to Hamlet*. Amsterdam: Rodopi.
- Finch, G. (2000). *Linguistic Terms and Concepts*. Basingstoke: Palgrave.

- Grice, H.P. (1975). *Logic and Conversation*. In P. Cole & J.L. Morgan (Eds.), *Syntax and Semantics 3: Speech Arts*. New York: Academic Press.
- Internet Movie Database*. Retrieved July, 5, 2014, from <www.imdb.com>.
- Kotthoff, H. (2006). Pragmatics of Performance and the Analysis of Conversational Humor. *Humor*, 19–3, 271–304.
- Leech, G. (1983). *Principles of Pragmatics*. Harlow: Longman.
- Malmkjær, K. (2004). Pragmatics. In K. Malmkjær (Ed.), *The Linguistics Encyclopedia* (2nd ed.). London: Routledge.
- Martínez, B. & Fernández, A. (2008). The Teachability of Pragmatics in SLA: *Friends' Humour through Grice*. *Porta Linguarum*, 10, 31–43.
- Morreall, J. (2009). *Comic Relief: A Comprehensive Philosophy of Humor*. Chichester: Wiley–Blackwell.
- Oxford English Dictionary* (2012), Oxford UP. Retrieved September, 28, 2012, from <www.oed.com>.
- Rossato, L. & Chiaro, D. (2010). Audiences and Translated Humour: An Empirical Study. In D. Chiaro (Ed.), *Translation, Humour and the Media*. London: Continuum.
- Sala, M. (2004). Cooperation, *Bona-Fide* Mode of Communication, and the Violation of Grice's Maxims. *Linguistica e Filologia*, 19, 75–96.
- Schröter, T. (2005a). Just in TIME: The Power of Word- and Language-Play. In S. Granath, J. Miliander & E. Wennö (Eds.), *The Power of Words: Studies in Honour of Moira Linnarud*. Karlstad: Karlstad University, Sweden.
- (2005b). *Shun the Pun, Rescue the Rhyme? The Dubbing and Subtitling of Language-Play in Film*. Karlstad: Karlstad University Studies, Sweden.
- (2010). Language-Play, Translation and Quality – with Examples from Dubbing and Subtitling. In D. Chiaro (Ed.), *Translation, Humour and the Media*. London: Continuum.
- Sperber, D. & Wilson, D. (1995). *Relevance: Communication and Cognition* (2nd ed.). Oxford: Blackwell, Mass.
- The Switch* [feature film] (2010), directed by Gordon J. & Speck W.; screenplay by Loeb A.; based on the short story “Baster” by Eugenides J.; produced by Mandate Pictures, Bona Fide Productions & Echo Films; Swedish subtitles by Warrender J.
- Thomas, J. (1995). *Meaning in Interaction: An Introduction to Pragmatics*. Harlow: Longman.

MARCO CIPOLLONI

“Volver a inmadurar” e altri “funny tricks of time”.
Decrescita, umorismo, prenotorietà e traduzione delle
canzoni nelle versioni italiana e spagnola del film
Mamma mia!

1. Decrescere, decrescere, decrescere

Volver a “inmadurar”, verbo inesistente in castigliano e per questo virgolettato dai sottotitoli spagnoli del film *Mamma Mia!*, 2008, traduce l’inglese “to grow back down again”, rovesciamento caricaturale del *phrasal verb* “to grow up”. Se l’originale risulta più efficace del corrispondente “Get back down there” del testo teatrale del 1999, la traduzione in spagnolo “volver a inmadurar” stravinca sia sul “decrescere” che sul “voltar a decrescer” proposto dalle sottotitolazioni italiana e portoghese. E tuttavia l’idea economica di decrescita, insinuata dai sottotitoli italiani e portoghesi, merita di essere presa sul serio, anche perché le location del film riguardano una Grecia che, nel 2008, era sull’orlo del baratro finanziario. Il cadente B&B della protagonista e i primi versi di “Money, money, money” (“I work all night, I work all day, to pay the bills I have to pay And still there never seems to be a single penny [*ovvero Eurocent*] left for me”) offrivano in questo senso uno spaccato, forse involontario, ma molto realistico, della difficile situazione economica del paese. In un dialogo chiave del film, “decrescere” è in effetti ciò che consigliano a Donna (Meryl Streep) le invecchiate coriste del gruppo rock di cui Donna era leader in gioventù: “E allora decresci, bambina!”, recita la versione italiana, marcando il contrappunto tra il nome proprio del personaggio, Donna, e la meta adolescenziale e infantile della decrescita, volta a riportare la protagonista allo stato di “*chica* suprema del rock” (traduzione mistilingue e felicemente infedele proposta dalla versione spagnola per “el rock chic supremo”). Il doppiaggio

italiano e quello spagnolo approfittano delle esigenze della sincronizzazione per modificare/integrare la catena testuale, radicalizzando la scelta tra essere Donna e tornare chica/bambina, mediante la scelta di “volver a inmadurar”/“decreocere”. Per rigirare la clessidra del tempo il senso dell’umorismo è una risorsa chiave, ed è per questo che le due coriste gridano insieme, prima di intonare “The Dancing Queen”: “Screw them if they can’t take a joke!” (il riferimento allo scherzo verbale e al senso dell’umorismo si perde sia in italiano, con “Che crepino se non sanno stare al gioco”, che in spagnolo, con “Y si no nos aguantan, que les den...”, ovviamente “in quel posto”). Forti di questo viatico possiamo ora avventurarci nel labirinto dei “funny tricks of time”, intesi come “buffi paradossi della decrescita”, entro la cornice esortativa diseginata dall’imperativo “grow down back again”.

A differenza di “grow down back again”, la sequenza “funny tricks of time” non appartiene propriamente ai dialoghi sceneggiati del film, ma all’ampio corpus di cose dette che il film (e il musical da cui deriva) ereditano dai versi delle canzoni di ABBA.

Si tratta infatti di un frammento del testo di “Slipping through my fingers”, banalizzato in “scherzi del tempo” dai sottotitoli in italiano e in “trampas del tiempo” da quelli in spagnolo (che pure avrebbero potuto contare sul ben più efficace, anche musicalmente, “el tiempo y sus caprichos” di “Se me está escapando”, versione in castigliano più che autorizzata, in quanto incisa a suo tempo dagli stessi ABBA). “Slipping through my fingers” canta la malinconia con cui una madre prende atto del processo di “crescita” (“keep growing”) che allontana la figlia da lei. La cifra di questo allontanamento è rappresentata da uno “absent minded smile”, cioè da un sorriso radicalmente antiumoristico, proprio perché “absent minded”, inconsapevole, distratto e quasi catatonico (l’umorismo, anche per ABBA, è invece un indice e un intensificatore dello stato di veglia, segnalato da un “very present minded smile”).

Mettendo l’idea di crescita di “Slipping through my fingers” in relazione con la decrescita raccomandata da “then, grow back down again”, un economista contemporaneo potrebbe benissimo tradurre “funny tricks of time” con “scherzetti e paradossi” non solo del tempo, ma del destino e, ancor più, del loro ribaltamento, cioè della decrescita, intesa come pratica anticonvenzionale, anticonformista e anticonsumista, che il film (e lo spettacolo teatrale da cui deriva) raccomandano, sia come stile di vita, marginale e contro culturale, che come strategia di sopravvivenza.

Non a caso è la prima cosa che Donna dice quando compare in scena, salutando le amiche della figlia, da poco giunte sull'isola: “God! Stop growing!” (“Dejad de crecer”). Non si tratta solo del tipico “Ma come / quanto sei cresciuto!”. Si tratta di un consiglio vero, da prendere più che alla lettera. Per vivere felici sull'isola-mondo del film (forse di qualunque film) bisogna smettere di crescere, rinunciare a crescere e imparare a decrescere. Parola di mamma Donna. Per inciso, la sequenza mamma Donna è intenzionalmente assonante col nome d'arte della più famosa delle ragazze madri, la Madonna (nel mondo della musica preso a prestito, anche per questo, da una grande star del pop post-ABBA). Nel corso del film il consiglio di Donna viene raccolto e realizzato dalla figlia, sia pure nella forma paradossale e rovesciata di abbandonare l'isola e il suo microcosmo per poter ricominciare a crescere.

Anche nel testo di “Our last summer” del resto, si parla esplicitamente di “a fear [...] of growing old, a fear of slowly dying”. Nel verso del ritornello che dice “I can *still* recall” (“todavía recuerdo”), la parola chiave è con ogni evidenza “still” (todavía), che pone come ancora attivabile il “recall of the wild” e, di conseguenza il circuito della decrescita, innescabile facendo rotta (la canzone è cantata in barca!) verso un arcipelago di “memories that remain” che danno carica e dignità affettiva all'idea del tempo bloccato. Non a caso Sophie, scusandosi col promesso sposo all'inizio della scena successiva, rivela all'inconsapevole giovanotto la chiave dell'intero arcano della decrescita: “I've just lost track of time”, battuta perfettamente adatta alla circostanza, ma facilmente caricabile, proprio come “God! Stop growing!”, di un significato molto più indicativo e letterale.

Tanto la catena preposizionale “back down again”, come la sua traduzione in spagnolo mediante *volver a* + il prefisso *in-*, anteposto a *maturar*, evidenziano i meccanismi di creatività linguistica offerti dalla manipolazione del tempo all'umorismo ironico e parodico e valorizzati dalla traduzione, sia intersemiotica (dal “Get back down there” teatrale al “Grow back down again” cinematografico) che interlinguistica (da “then, grow back down again” a “tendrás que volver a inmadurar”). Le risorse dell'una e dell'altra sono essenziali per realizzare e rendere interpretabili i riasseti linguistici e culturali di uno spettacolo che, scopertamente, aspira ad un'identità transnazionale e ad un successo internazionale.

Se accettiamo di sovvertire il corso del tempo e di provare a decrescere, il nostro futuro si sovrappone parzialmente al nostro passato, pro-

ducendo continui effetti di duplicazione e di spiazzamento, di già visto o, trattandosi di musica, di già sentito. Il rapporto tra umorismo e prenotorietà/ripetizione è complesso e contraddittorio (essenziale per le parodie e i tormentoni, ma in potenza dannoso per i meccanismi della sorpresa). Come dice un verso di “Thank you for the music” (nella versione cinematografica di *Mamma mia!* è uno dei brani cantati sui titoli di coda): “I’m nothing special and a bit of a bore, If I tell a joke you’ve probably heard it before”.

Il motivo della barzelletta vecchia e che, in quanto tale, non farebbe più ridere viene contrapposto, dentro il testo della canzone, ai meccanismi che determinano il successo della musica cantabile, per la quale il brutto anatroccolo che non sa raccontare i *jokes* è invece straordinariamente *gifted*. Se per un *joke* essere vecchiotto o già sentito è un grave difetto, che può ridurre e/o rovinare del tutto l’effetto di una barzelletta, al punto da rendere chi la racconta “nothing special” e persino “a bit of a bore”, intonare una canzone “you’ve probably heard before” mette in piedi un “funny trick of time” di tutt’altro genere: la musica è infatti capace di incarnare a perfezione la logica *fuzzy* della decrescita. Il testo di “Thank you for the music” lo dice tirando in ballo (è il caso di dirlo!) proprio la linea materna e il passaggio di testimone tra generazioni, cioè il nucleo drammaturgico e narrativo del musical *Mamma Mia!*, tutto costruito sull’agire e il non dire di una figlia che, in parte suo malgrado, eredita dalla madre il senso della musica e quello della trasgressione (insieme all’umorismo, i cardini del progetto decrescita formulato dallo show), manifestando i propri talenti già in fase prenatale e neonatale:

Mother says I was a dancer before I could walk.
She says I began to sing long before I could talk.

2. Ambiente cosmopolita, musica transnazionale, utopia transgenerazionale e umorismo translinguistico

Far viaggiare la musica, nello spazio e nel tempo (nella prima scena la giovane Sophie canta mentre si sposta con la barca a remi che alla fine userà per abbandonare l’isola dell’adolescenza), diffonderla in altri mer-

cati e/o in altre lingue equivale in effetti a fare *covering*. Riproporre canzoni riattiva un circuito di complicità generazionale e transgenerazionale capace di orientare lo spiazzamento iniziale verso i territori linguisticamente densi della duplicazione parodica, dell'ironia e dell'umorismo. Si tratta di fondare uno spazio umoristico e mimetico-parodico legato ai processi di internazionalizzazione del mercato musicale e funzionale ad essi. Mentre le note e la danza sono costitutivamente così universali da garantire cicliche fortune ai ritmi della cosiddetta world music, l'umorismo verbale, proprio come il mondo degli hippies e le feste di nozze di *Mamma mia!*, può essere al massimo cosmopolita, transnazionale, plurilingue, translinguistico e transgenerazionale. Per funzionare necessita di sintonizzazione culturale, mediazioni e mediatori. Non a caso le cover (e le loro parodie) hanno avuto un ruolo chiave nell'internazionalizzazione discografica del pop e nella nascita del pop periferico e del world pop (di cui gli ABBA sono stati grandi protagonisti per tutti gli anni Settanta). Da questa catena sono derivate la melodizzazione del pop contro culturale e la sua diffusione anche in paesi di ricca tradizione melodica come la Spagna, l'America Latina, l'Italia e, naturalmente, la stessa Grecia (come dimostra anche *Indebito*, il documentario sul rebetiko e la crisi greca realizzato nel 2013 da Andrea Segre e Vinicio Capossela, 2013).

Oltre che nei citati versi di “Thank you for the music”, nel mondo musicale degli ABBA, le complementari dimensioni della canzone (nostalgicamente *past-focussed* e *given-oriented*: le vecchie canzoni che attivano ricordi e complicità generazionali) e dell'umorismo (prospettivamente *present-focussed* e *new-oriented*: le barzellette nuove, che fanno ridere) si sono intrecciate proprio nei numeri musicali del musical *Mamma Mia!*, e, di conseguenza, del film musicale della cui costruzione umoristica e della cui resa traduttiva ci stiamo occupando.

Mamma Mia! è, anche teatralmente, un *musical play* (e/o una *musical comedy*) piuttosto atipico, di cui tutti conoscono già le canzoni e che deve proprio al consapevole sfruttamento di questa prenotorietà (oltre che ad una rilettura in chiave autoironica del tema generazionale e delle prospettive di genere sussistenti anche dentro la generazione dei contestatori) gran parte del proprio fascino e del proprio planetario successo. Non a caso l'azione è collocata su un'isola greca. Come accadeva nel teatro ellenico classico, per divertirsi appieno e partecipare davvero al complesso gioco di complicità che governa il Fato dello spettacolo, gli

spettatori/ascoltatori devono infatti conoscere in anticipo ciò che i personaggi stanno per dir loro in metrica e/o in recitar cantando. Perché il gioco funzioni, il “song to sing” deve infatti appartenere al novero delle canzoni “you’ve probably heard before”.

Il patto costitutivo del genere musical prevede inoltre che i numeri musicali partecipino non solo della drammaturgia, ma anche della narrazione dello spettacolo. Il testo delle canzoni deve cioè travalicare la dimensione emotivo-evocativa della musica di accompagnamento (dimensione amplificata se e quando musiche e testi sono già noti), diventando a tutti gli effetti parte della trama dei dialoghi e dell’azione. Musiche e testi, pur partecipando a pieno titolo del *soporte* (*given*), sia perché pre-noti, sia perché destinati a creare e rafforzare la complicità generazionale e transgenerazionale con il pubblico, vengono dinamizzati e coinvolti nello *aporte* (*new*). Ciò è possibile grazie alla mossa di apertura di un agente rifocalizzatore, in *Mamma mia!* rappresentato dalla giovane Sophie (una Σοφία postmoderna e ultrapragmatica), figlia solo in apparenza degenera di un “summer romance” di Donna, singolare tipo di Afrodite in sonno, ragazza-madre, matriarca partenogenetica ed ex-figlia dei fiori, ma anche Cenerentola e Bella addormentata del “fairy tale” che proprio la figlia annuncia al pubblico, cantando in apertura (e ricantando in coda, con tanto di riarrangiamento in chiave di sirtaki!) un frammento di “I have a dream”: “If you see the wonder / of a fairy tale, / you can take the future... / *Even if you fail* (corsivo mio, perché recitato, invece che cantato)”. L’oggetto del paventato *failing* è la “sorpresa” che Sophie prepara alla madre, invitando al proprio matrimonio i tre possibili padri. Si tratta di una “broma” rischiosa, in apparenza destinata a “salirle seguro al revés”, per dirla con un verso di “Gracias por la música”, traduzione spagnola del già citato passaggio di “Thank you for the music”.

Filtrata dalla prospettiva di Sophie, la collocazione “mamma mia!” perde gran parte del suo valore esclamativo e ritorna indicativa, (= “la mia mamma”). La composita e stratificata figura materna di Donna trasforma Sophie e il suo percorso di strumentalizzazione del rito nuziale (a fini di autoliberazione da tutto ciò che il matrimonio rappresenta e soprattutto ha rappresentato per la generazione di Donna) in motore di una paradossale riproposizione dell’ordine tradizionale, rivisitato attraverso una caricatura teatrale e neoromantica del canone sentimentale borghese. Solo in apparenza Sophie riscopre e propaganda i valori iperconvenzionali della paternità, del marketing telematico e del matrimonio in chiesa.

In realtà li liquida per sé e li rivende alla madre (per la quale sono effettivamente una novità), come ultima possibilità di rigenerazione e di ritorno all’adolescenza, alla vita e all’amore.

Questo complesso sistema di (ri)significazioni, punteggiato di riferimenti a miti, divinità e figure del mondo del mito e del teatro dell’antica Grecia, sfocia in una liberatoria, riassertiva e perlocutiva catena di finali felici, orchestrati ad incastro sulle note di “I do, I do, I do” (lo schema perlocutivo è tipico di ABBA, con brani come “Honey, Honey”, “Money, money, money”, “Gimme, gimme, gimme”, etc.), di “When all is said and done” e di “Take a chance on me”. Questo intarsio di “e vissero felici e contenti” è destinato, per intreccio e sovrapposizione, a regolare le disordinate vite amorose dei tre padri, della madre e delle amiche della madre (“a serial bride and a little hermit/lone wolf” / “una novia compulsiva y una hermitaña/loba solitaria” nella traduzione spagnola).

Se le due amiche sono due autentiche Blues Sisters, impegnate “on a mission from God” per rimettere insieme la band, i tre padri, il cui arrivo sparglia le carte, rimettendo in gioco le vite di tutti, assomigliano invece agli eroi del mito classico: tre eterni ex giovani, manipolati a loro insaputa da una divinità mittente che non è, come per i Blues Brothers, il Lord dei cristiani (considerato dai personaggi di *Mamma mia!* come pretesto e vettore di “Catholic guilt”), ma la *odd couple* al femminile formata da Sofia, la saggezza, e da Afrodite, la divinità greca dell’amor carnale, dietro le cui mitiche curve spunta l’intero pantheon degli dei pagani (mescolato tra i quali, in tunica d’ordinanza, vediamo anche l’autore dello show ed ex-ABBA Björn Ulveaus). Le due “zie” (Aunt Tanya e Aunt Rosie) e soprattutto i tre padri, invitati da Sophie per risvegliare Donna e liberare dal labirinto dell’isolamento Sophie stessa, sono tutti quanti al contempo “on a mission from a Goddess” (in missione per conto della Dea dell’amore) e “on a mission from Gods” (in missione per conto dell’intero pantheon degli Dei pagani, eretti, in virtù della loro conclamata incontinenza sessuale, a santi patroni del libero amore, consumato fuori dal matrimonio).

La struttura portante di questi tortuosi percorsi di riscoperta della giovinezza e di rieducazione all’amore sessuato e non riproduttivo (non paterno e non filiale), portati avanti per vie alternative e, se non trasgressive, almeno nostalgiche di antiche e mai dimenticate e più o meno indimenticabili trasgressioni (le orge dionisiache della Grecia classica,

benedette dal vino, e il libero amore delle comuni degli anni Sessanta, benedetto dal fumo), è rappresentata dalle canzoni, che, come si è detto, nei musical non sono di semplice accompagnamento, interludio, raccordo emotivo, commento o ambientazione, dato che, come nell'opera, nell'operetta e nella *zarzuela*, devono far parte a pieno titolo della linea di sviluppo del racconto, sia come cose fatte che come cose dette. La trama e l'azione devono infatti procedere attraverso di esse, trasformando di fatto i numeri coreografici in scene drammatiche, i duetti in dialoghi, etc.

3. Cover musical, remaking e destrutturazione del leading vocal

Il fatto che nel nostro caso si tratti di un vero e proprio *cover musical*, in cui gli attori e i ballerini sono chiamati a rivisitare, risituare e reinterpretare, in funzione della trama, non un mix calibrato di musiche vecchie e nuove, ma *soltanto* una serie di variazioni riarrangiate di brani “you have probably heard before” (nel caso specifico, un'ampia selezione dei molti brani di successo interpretati dal popolare quartetto svedese negli anni Settanta del XX secolo, a cominciare dalla canzone che dà il titolo allo spettacolo) implica una significativa riambientazione, ripartizione e risignificazione (spesso ironica ed autoironica) delle notissime trame del cantato.

La formula musicale portata al successo da ABBA su scala planetaria prevedeva che, per ciascun brano, su basi preparate e performate dai compositori Björn e Benny, si inserisse, con ruolo di leading vocal il canto o di Agneta o di Frida (Anni-Frid ai fini dell'acronimo ABBA). Ciò significa che molte delle loro canzoni erano strutturate in forma di monologhi o di pseudo-dialoghi tra sordi, con un destinatario intradiegetico che, anche se è spesso narrato come presente, non risponde quasi mai in modo del tutto esplicito, delegando alla voce cantante sia la gestione del proprio ruolo di interlocutore latitante, reticente o sienzioso, sia la soddisfazione, almeno parziale, di ogni eventuale necessità informativa circa la natura, la misura e le ragioni di questo enigmatico atteggiamento.

giamento. Fernando, perché troppo vecchio e forse un po' duro d'orecchio, Chiquitita, perché troppo triste, e molti altri celebri personaggi-sponda di questi efficacissimi teatrini “you & me” montati in serie da ABBA sono ostinatamente fedeli alla regola d'oro di una partnership, amicale o sentimentale, basata su una variante prudentemente muta e silenziosa dell'ideale di saggezza consolatoria incarnato, nel mondo del pop, dalla figura materna di Mother Mary (Juana, come probabile secondo nome) in “Let it be” dei Beatles: “When I find myself in times of trouble / Mother Mary comes to me / speaking words of wisdom: – Let it be, let it be”. Le molte reticenti Mother Mary che popolano l'intertesto di ABBA (compresa la giovane Σοφία = Wisdom, che non comunica alla madre di avere invitato i possibili padri, e la stessa Donna, che non le ha mai detto chi è il padre) sono figure altamente specializzate nel non dire, cioè nel rendere impliciti e sottaciuti invece che *spoken* o almeno *whispered* i rispettivi “words of wisdom”. Il destinatario degli accorati appelli e/o delle generose offerte di supporto emotivo cui prestano voce Agneta e Frida è *ab origine* un interlocutore che non solo non chiama o non richiama, ma che, non facendolo, neppure spiega (a chi canta e, di conseguenza, a chi ascolta) perché non lo fa: “Ring... Ring... Why dont you give me a call?” (come recitò il primo successo internazionale di ABBA, non recuperato dallo show perché sull'isola dei sogni non c'è posto per telefoni, automobili e TV e l'unica concessione alla tecnologia è il mangianastri da cui parte, rigorosamente fuori tempo, la base per “Super Trouper”).

Trasformare in dialoghi (cioè in duetti, terzetti e intarsi di voci) e in trama di una *comedy of errors* a base di ellissi, *misunderstanding* e *mishearing* la struttura monologica di canzoni di questo tipo non era una sfida facile. La ricontestualizzazione ha infatti dovuto sovvertire alla radice il meccanismo che faceva di molte *hits* di ABBA delle autentiche “Waterloo” della comunicazione, tanto clamorose da poter essere esplicitamente paragonate all'antonomastica resa di Napoleone, cantata anch'essa sui titoli di coda:

Waterloo – I was defeated, you won the war
Waterloo – promise to love you for ever more
Waterloo – couldn't escape if I wanted to
Waterloo – knowing my fate is to be with you
Waterloo – finally facing my Waterloo

My my, I tried to hold you back but you were stronger
 Oh yeah, and now it seems my only chance is giving up the fight
 And how could I ever refuse
 I feel like I win when I lose.

Per spezzare la concatenazione monoprospettica degli argomenti e ottenere il risultato polifonico necessario al genere musical occorre cercare la soluzione non nel dramma dell'Imperatore costretto a "giving up the fight", ma nel fatto che quel dramma è una struttura eroica destinata a ripetersi all'infinito, essendo paragnabile ed equivalente a quello che, nel presente continuo del cantato (knowing my fate..., finally facing..., etc.) affligge il microcosmo "me & you". Il cover musical riesce infatti a riciclare vecchie canzoni proprio a partire dalla consapevolezza profonda che "The history book on the shelf / is always repeating itself" (a cominciare dalle canzoni).

Per questo molti cover musicals (come *La Bamba*, *Selena*, *Piñeyro*, *Yo soy Esa*, etc.) sono legati alla ricostruzione della biografia e della carriera di un cantante/musicista molto amato. *Mamma Mia!*, però, è atipico anche da questo punto di vista. Ha infatti un soggetto non biografico (pur facendo leva sulla fama degli ABBA e delle loro canzoni, non racconta la storia degli ABBA e delle loro canzoni). Si configura certamente come un più che "twice-told-tale" e come un diabolico intreccio di già visto e già sentito, ma procede attraverso più sottili e meno note mediazioni: si tratta, in effetti, di una seconda traduzione intersemiotica (dal cinema al teatro) del film di Melvin Frank, *Buonasera, Signora Campbell*, 1968, nel quale Gina Lollobrigida veste i panni di una ragazza madre italiana che, nei duri anni del dopoguerra, chiede a tre dei soldati americani (di grado diverso) con cui ha avuto rapporti intimi durante il conflitto di contribuire al mantenimento dello stesso figlio, convincendo ciascuno dei tre di esserne il vero ed unico padre biologico. Vent'anni prima del musical *Mamma Mia!*, 1999, dal film viene ricavato un altro musical, *Carmelina*, di Joseph Stein, Allan Jay Lerner e Lane, che debutta a Broadway, con regia José Ferrer e coreografie di Peter Gennaro, nel 1979 (con gli ABBA ancora in attività ed a soli quattro anni dal successo della canzone "Mamma Mia!", 1975). Il musical basato sulle canzoni degli ABBA sposta l'azione dall'Italia postbellica alla Grecia attuale e sostituisce i soldati di grado diverso con figli dei fiori di paesi diversi (proprio come nelle barzellette giù sentite del tipo: "c'era un americano,

uno svedese e un inglese...”), sopravvissuti a sesso, droga e Rock&Roll, cioè alle guerre della loro generazione, e diventati con gli anni un elegante architetto divorziato, uno stropicciato e inafferrabile travel writer ed un bancario represso e cripto-gay.

Oltre a mantenere la connotazione mediterranea, l'isola greca in cui Donna gestisce il suo B&B consente di collocare l'azione in uno spazio marginale, autoccollocato se non proprio fuori, almeno ai margini del tempo storico e delle sue contrapposizioni (tanto importanti per Carmelina). L'isola paradiso dei poveri vede la storia solo come “a rich man's world”, dominato da “Money, money, money”. Specie nella versione cinematografica, la colorata, ma cadente (o cadente, ma colorata), taverna greco-mediterranea di Donna è una variante in stile *ibicenco* e *balea-ric beat* del tipico luogo ponte, transnazionale e semi-pubblico, generato come ritratto di sé e luogo di eterna giovinezza e rigenerazione dal cinema hollywoodiano classico. Uno spazio di *dream* e di *fairy tale* (non a caso parole chiave del primo brano di *Mamma mia!*), miticamente sospeso a mezza via tra Europa e America, vecchio e nuovo mondo, tragedia collettiva e libertà individuale, penuria indigente e utopia del benessere, il tutto elevato con ingenuo entusiasmo adolescenziale a percorso di emancipazione e “pursuit of happiness”. Il B&B di Donna si configura, *mutatis mutandis*, come una variante colorata, postromantica, postmoderna e postessantottina del “Rick's Bar” di *Casablanca*, luogo di transito e presa di coscienza, abitato da uomini e donne in fuga dal tempo che, come canta e ricanta il mitico Sam, passa inesorabile ed è percorso da sottili tensioni, sapientemente amministrare e orchestrate in crescendo dalle ripetizioni e variazioni della musica. Gli esempi più noti sono senz'altro “As time goes by” (cui si riferisce la celebre battuta “Play it again, Sam”, programmatica sintesi della coesistenza in Rick, come in Donna, di disperata nostalgia e voglia di ricominciare, sia a combattere che ad amare) e, ancora di più, la costante ripresa di un tema “you've probably heard before” come “La Marsigliese” (presente dai titoli di testa all'ultimo fotogramma, accennata nelle nebbie della scena dell'addio tra Rick ed Elsa e cantata a squarciagola nel bar, contro il tavolo *occupato* dai tedeschi). Se il bar di Casablanca è il precedente più illustre, quelli più immediati, sia per via delle location insulari che per via della musica, sono probabilmente la taverna caprese di *Il postino*, di Michael Radford, 1994, e quella greca di *Mediterraneo*, di Gabriele Salvatores, 1991, per il musical teatrale e la Cefalonia di *Captain Corelli's*

Mandoline, di John Madden, 2001, per la versione cinematografica. In mezzo ci sono moltissimi altri film, musicali e no, girati in Grecia, alle Baleari, nelle isole del golfo di Napoli e nei più vari arcipelaghi, reali e immaginari, del passato e del futuro, abitati da microcomunità i cui destini gravitano sempre attorno alla zona franca di un punto di ristoro, funzionalmente equivalente alla taverna di Donna. In *Mamma mia!* la separatezza di questo spazio è sottolineata dal contrappunto tra la sua evidente natura di set e le riprese in esterno, tutte realizzate “sul posto”. La fonte che alla fine bagna il ballo dei personaggi liberati non è, come loro credono, quella greca della dea classica dell’amore, ma quella americana di Eldorado, cioè quella, molto broadwayana e hollywoodiana, del nuovo mondo e dell’eterna giovinezza. La voce cantante, non è quella incantatrice delle sirene, ma quella, solo in apparenza stanca e disincantata, di un Odisseo in gonnella che, pur avendo molto vissuto e imparato com’è che vanno (o non vanno) le cose del mare, ha ancora voglia di ributtarsi tra le onde: “Waterloo”, “The winner takes it all”, “Slipping through my fingers”, “When all is said and done” preludono non a caso al ritornello di “Take a chance on me”: “Honey, I’m still free / take a chance on me”.

Un dialogismo carnevalesco e quasi bachtiniano viene dunque rianimato e reintrodotta nei monologhi di ABBA in vari modi (per esempio attraverso la lettura a più voci del cantato dal testo di un vecchio diario, in cui un monologo diventa occasione di dialogo transgenerazionale), ma in prevalenza attraverso la scelta di spezzare il *leading vocalism* del cantato per trasformare strofe e ritornelli in un gioco di voci e prospettive, dosato dalla rimodulazione di ogni testo lungo un continuum che va dal cantato al recitato, passando per l’intonato a cappella e il recitar cantato. Spesso le riprese successive del ritornello vengono assegnate, con effetti umoristici, a voci e/o a prospettive diverse e non sempre complementari, trasformando di fatto il refrain in un gioco di canto e contro canto.

Anche se la struttura dello show (incarnata dei tre presunti padri di nazionalità diversa) si presterebbe al multilinguismo e/o all’uso di accenti e stili di pronuncia diversi, il film eredita dallo spettacolo teatrale l’idea di costruire ad arte uno spazio quasi perfettamente monolingustico, modellato sull’inglese lingua franca portato al successo dalle canzoni di ABBA (spesso punteggiate da collocazioni in altre lingue, da “Voulez-vous?” allo stesso “Mamma mia!”).

Dentro a questo *continuum* artificiale, in cui tipiche situazioni da inglese di *outer circle* vengono amministrate e fatte funzionare utilizzando un inglese da *inner circle*, l'asse cantato-recitato increspa la trama della prenotorietà canora senza mai romperla del tutto. Nelle versioni doppiate e sottotitolate (nei *dubbing countries* le canzoni dei musical per adulti vengono al più sottotitolate, mentre i dialoghi vengono doppiati) la gestione diventa complessa. I traduttori devono infatti rompere l'illusione linguistica, e scegliere se sottotitolare anche brevi parti di recitar cantato (con battute di dialogo che restano dette in inglese) oppure se tradurle con un'intonazione canterina, da performare a cappella, ora sulle prime note ancora assenti del numero musicale che sta per cominciare (nel film questo effetto di ouverture in cantato recitato riguarda “Chiquitita”, “The winner takes it all” e “Take a chance on me...”), ora sulle note di una base che sfuma (è il citato caso di “I have a dream” nella sequenza iniziale).

4. Generi e generazioni: il complesso di Edipo (aka Sophie & The Dynamos) in concerto

Solo nelle versioni doppiate la decostruzione della prospettiva e la sua distribuzione sulle voci di più personaggi è dunque affidata al plurilinguismo (mediante un vero e proprio *code switching*). La versione originale si affida invece al diverso significato (esplicito e implicito) che le stesse frasi assumono in funzione dell'età e del genere sessuale dei personaggi stessi, con duetti e terzetti di diverso tipo:

- a) generazionali e monogenere (anche ad una voce): “I have a dream” (Sophie all'inizio e alla fine del film), “Honey, Honey” (Sophie e le amiche leggendo a voce alta il diario di Donna), “Money, money, money” (Donna con le amiche), “Mamma mia!” (Donna spiando i tre padri), “Chiquitita”, “The Dancing Queen” (due volte) e “Super Trouper” (Donna con le amiche e le donne dell'isola), “Thank you for the music” (la voce di Sophie sui titoli di coda).
- b) transgenerazionali e monogenere (a più voci): “Slipping through my fingers” (Donna e la figlia).

- c) generazionali e transgender (a più voci): “Lay all your love on me” (Sophie, Sky e gli amici di Sky sulla spiaggia), “SOS”, “The winner takes it all”, “I do, I do, I do, I do, I do”, “When all is said and done” (Donna/Sam e la gente dell’isola), “Take a chance on me” (gli scrittori Bill e Rosie nel finale), “Waterloo” (Donna le amiche, i tre padri e gli dei dell’Olimpo, tra i quali l’autore dello show, sui titoli di coda).
- d) transgenerazionali e transgender (a più voci): “Our Last Summer” (Harry e i tre padri in barca con Sophie), “Gimme, gimme, gimme” (i padri assaliti dalle baccanti nel carnevale orgiastico dell’addio al nubilato), “Voulez-vous” (amici e amiche di Sophie e Sky), “Does your mother know” (Tanya e i giovanotti dell’isola)...

Nelle performances vocali del primo gruppo (generazionali e monogenere) lo humor prevalente è situazionale, mediato dal controcanto gestuale, dall’ironia e dalla complicità generazionale. Nell’unica performance del secondo tipo (transgenerazionale e monogenere) l’atmosfera è struggente e tendenzialmente non umoristica (si sorride, ma non si ride). Nelle performances del terzo gruppo (generazionali e transgender) l’umorismo ha uno sfondo eminentemente legato a parziali esplicitazioni dell’onnipresente sottotesto sessuale (da cui sono in parte esclusi, perché un po’ più romantici e seri, i duetti tra Sam e Donna). Le performances dell’ultimo gruppo (transgenerazionali e transgender) segnano invece il trionfo della provocazione e della trasgressione: i riferimenti alla sessualità sono esplicitati in modo caricaturale e ipercinetico, richiamando la dimensione orgiastica del mondo classico con spunti comici e mimici molto evidenti, spesso legati ad uno sfruttamento ironico del linguaggio del corpo, del doppio senso o dei meccanismi della *comedy of errors*.

Se riordinati lungo questa sequenza strutturale, i numeri musicali del film rivelano una notevole coerenza, configurando un sistema comico innescato dalla varietà di genere e generazione ed in cui l’umorismo del recitato che circonda i numeri musicali serve principalmente ad attenuare ed eufemizzare la carica sovversiva e trasgressiva del testo e delle situazioni che i numeri musicali stessi propongono. Il problema traduttivo che ne deriva è duplice:

- a) dosare la traduzione dell’umorismo recitato in funzione di questa esigenza strutturale;

- b) mantenere, nella sottitolazione del cantato, il sistema di rimandi tra questo e il recitato (i sottotitoli del cantato non devono essere funzionali solo alla resa traduttiva della canzone, ma anche al ruolo che il testo cantato svolge nell’economia narrativa e drammaturgica del musical play).

Posto che molta parte del gioco umoristico di provocazione (quasi sempre cantata) e attenuazione (quasi sempre recitata) si collega al controllo del sottotesto sessuale e all’amministrazione della soglia tra implicito ed esplicito, le implicazioni freudiane (a partire dal witz) diventano molto evidenti. Il ritorno del rimosso è addirittura fisicamente incarnato (dai tre padri). Tale ritorno offre tra l’altro una rappresentazione da manuale della dialettica tra l’Es, l’Ego e il SuperEgo di Donna (incarnati a perfezione dal trio degli antichi amanti: Bill, “so wild”; l’equilibrato Sam, vero amato, e il represso Harry). A margine di questo teatro interiore esteriorizzato si colloca il complesso di Elettra di Sophie, rivelato dall’ossessione di essere “portata all’altare” (in inglese “given away”!) e dalla variazione introdotta nel ritornello di “Honey, honey”, per segnare il passaggio dalla lettura del diario, che parla dei suoi summer romances di Donna, alla fantasticheria di Sophie, ovviamente riferita al padre:

I’ve heard about *him* before
I wanted to know some more
And now *I know what they mean:*
He’s a love machine
[...]
I’d heard about *you* before
I wanted to know some more
And now *I’m about to see*
What you mean to me

Questa significativa eufemizzazione appartiene totalmente alla versione cinematografica, dato che la canzone originale metacinematograficamente dice: “You look like a movie star / but I know just who you are / and honey to say the least / you’re a doggone beast (un accidente di stallone)”.

Anche lo spettacolo teatrale modificava ed eufemizzava il testo della *reprise*, ma lo faceva in altro modo, collegando l’immagine della bestia da monta alle reticenze del diario di Donna e conferendo al tutto un tono molto più femminista e molto meno freudiano: “You look like a movie

star / but I know just who you are / you want me to say the least / you're a dot dot... beast (un animale da puntini di sospensione)".

Un altro esempio dell'onnipresente sottotesto freudiano è il ritorno finale del rimosso, simboleggiato in modo caricaturale dal risveglio, palesemente eiaculatorio, dalla fonte di Afrodite, rivitalizzata dal frenetico calpestio di una folla baccante, che ballando si libera dalle inibizioni sulle note di "Take a chance on me".

La versione originale sfrutta dunque le gradazioni tra recitato e cantato per amministrare con una segnaletica soft i cambiamenti di prospettiva e per gestire il travolgente crescendo del rimosso che ritorna. Le versioni tradotte fanno ovviamente più fatica ad eludere lo scarto di una marcatura per forza di cose più netta tra recitato e cantato, evidenziata dal fatto che il cambiamento di lingua si accompagna alla contemporanea comparsa di musica e sottotitoli.

5. Long ago, another starry night like this

Tra i maggiori successi degli ABBA, "Fernando" è una delle poche canzoni non ripescate dal film (come in teatro, se ne ascolta solo l'attacco, e viene in parte cantata, a mia notizia, solo nella versione teatrale messicana). Ciononostante, la matrice di comicità di gran lunga più sfruttata dallo spettacolo è proprio quella nostalgica, introdotta, anche a livello visuale, dall'evocazione dei vecchi tempi e/o dalla paura/desiderio del loro ritorno, con un grande uso di *distant drums* e altri oggetti di vintage carnevalesco relativi al mito ed ai tempi del *flower power* ed alle atmosfere di un *glam pop* da discoteca (chitarre, foto, costumi, parrucche, maschere), tutte cose che, sovrapponendosi, danno al film e al suo *look* una superficie estetica e cromatica molto vicina alla *pop art* e dunque cinematograficamente quasi almodovariana (direi ben al di là della comune passione di Almodóvar e ABBA per l'estetica del *glam rock*).

Molte scene (per esempio la colonna visiva di "Our last summer") parodizzano esplicitamente le situazioni tipiche di generi cinematografici seriali come il cantarello e la commedia da spiaggia, con i tuffi, il beach party, la festa, il ballo, il concerto, etc. Alcune di queste situazioni (per esempio il tuffarsi tutti insieme) assumono, ripetendosi con quasi tutte le

combinazioni possibili tra personaggi, una forte valenza simbolica. Degli innumerevoli tuffi (da scogli, moli, pontili e barche) che punteggiano il film, quelli più significativi sono ovviamente quelli in cui, con trasparente rinvio a comiche slapstick e screwball comedies, ci si tuffa vestiti e nel passato, come avviene per esempio alla fine di “The dancing queen”. Gli abiti bagnati, come nella scena finale della fonte di Afrodite, diventano il segno dei corpi liberati.

In questa variante in salsa greca del *balearic beat*, la nostalgia per gli “olden days” (“antes”), i “crazy years” (“los años locos”), “the age of no regrets” (“la edad en que no lamentas nada”) e “the time of flower power” (“tiempos de las flores y el amor”, tutte citazioni dal testo di “Our last summer”) utilizza gli schemi e il lessico dell’umorismo e dell’ilarità per mediare tra rimpatriata fuori patria e riapertura di vecchie ferite.

6. Semantica carnevalesca del Sun&Fun

L’idea di condividere momenti di gioia e di festa (il matrimonio, ma anche gli addii al celibato e al nubilato), di fare e subire scherzetti e di andare incontro al lato tragicomico della vita e del trascorrere del tempo compare a più riprese in modo esplicito nei testi delle canzoni selezionate. Oltre al caso di *joke*, legato ai già analizzati “If I tell a joke...” (da “Thank you for the music”, senza sottotitoli, perché sui titoli di coda) e “Screw them, if they cant take a joke!” (“Y si no nos aguantan, que les den”) si possono analizzare altre parole chiave.

Humor non compare mai, ma *fun*, *laugh*, *smile* e la collocazione *be happy* (consacrata dal reggae) individuano campi semantici rappresentativi per questa particolare declinazione, comportamentale (*laugh*, *smile* e *be funny* = essere divertente, buffo), e allusivamente sessuale (sorriso di seduzione e *have fun* = lasciarsi andare, far sesso) dell’ilarità e della felicità. *Be happy* individua invece la dimensione che il personaggio di Harry evoca attraverso il modismo “quite spontaneous” = “algo espontáneo” (imile allo “s-spontaneous” di Mumble, il pinguino ballerino di *Happy Feet*, musical di animazione digitale del 2006).

Quello di *have fun/be funny* è l'asse semantico più sfruttato, anche perché riconnette ad un'unica e comune radice sesso e divertimento, eccitante e buffo, appagante e divertente. Compare molte volte. Lo troviamo insieme a *wild*, durante la lettura del diario di Donna, a proposito di Bill: "Bill's so wild. He's such a funny guy" ("Bill es sensacional. Un tío divertidísimo"). Lo ritroviamo nel primo dialogo tra Donna e le amiche della figlia:

DONNA: You sound like you're having fun already. (Veo que ya os estáis divirtiéndolo).

RAGAZZE: Oh, we are (Oh, sí).

DONNA: I used to have fun. (Yo también lo hacía.)

RAGAZZE (*che hanno appena letto il diario e proprio per questo se la ridono tanto*): Oh, we know! (Ya lo sabemos.)

Compare spesso anche nel cantato, per esempio nel "must be funny, in a rich man's world" ("Debe ser divertido, el mundo de los ricos") e nel "Let's go have fun" di "Money, money, money"; insieme a *smile*, nel ritornello "smiling having fun" di "Souper Trouper"; due volte, nelle due accezioni segnalate, nel testo di "Does your mother know?": "I can dance with you / if you think it's funny" e "you seem pretty young / to be searching for that kind of fun"; sia da solo che insieme a *laugh*, in "Slipping through my fingers": oltre al già citato "the funny tricks of time" ("trampas del tiempo") troviamo infatti "I'm glad whenever I can share her laughter, that funny little girl" ("Me alegro cuando puedo compartir su risa. Qué niña más divertida", ma reso con "feliz de compartir aun su risa y toda su niñez" nella traduzione cantabile degli anni Settanta).

Be glad (in genere reso con *alegrarse*) è attestato diverse altre volte, anche se risulta quasi sempre sganciato dall'umorismo e coinvolto nei meccanismi convenzionali della cortesia e dell'ipocrisia ("I'm so glad you are here" / "Y me alegro de que estéis aquí", dice Sophie alle amiche, "I'm glad my boys haven't met you. They'd never recover" / "Por suerte mis chicos no te han conocido. Nunca se recuperarían", dice a Sophie, per farle un complimento, uno dei tre padri). Le attestazioni più significative sono però scandite dal contrappunto tra l'ipocrita "Oh, God, I'm so glad that whole part of my life is over. You know, *seriously*" ("Oh, Señor, me alegro de que esa parte de mi vida haya terminado. Lo digo *en serio*") con cui Donna cerca di accreditare, attraverso il marcato-

re della serietà, il falso mito della raggiunta pace dei propri sensi e delle proprie illusioni romantiche, e il “So imagine I was glad to hear you’re coming” (“Por eso me alegré al saber que habías venido”) di “Super trouper”.

Quanto a *laugh* compare anche nei versi: “we could laugh and play” e “laughing in the rain” (da “Our last summer”), mentre *smile*, oltre che nel citato “Waving doodbye / with an absent minded smile” (da “Slipping through my fingers”), è presente soprattutto come arma di seduzione, in “A little small talk, a smile and, baby, I was stuck” (da “Lay all your love on me”) e in “And I know what you mean / when you give me a flash of that smile / but, boy, you’re only a child” (da “Does your mother know”).

Attorno a questa costellazione (che include anche *trick*) possiamo collocare altre radici chiave, come *fool around* (“I’d fool around and have a ball”, ben tradotto come “Tontear y pasarlo en grande”, da “Money, money, money”), *joy* (il verso “What a joy, what a life, what a chance” di “Thank you for the music”), *feast* (Sophie è definita “feisty”), o *party* ed *happy(ness)*, non sempre collegabili all’idea di umorismo. *Happy* è per esempio molto frequente, dalle felicitazioni a Sophie per l’imminente matrimonio fino al binomio “true love and perfect happiness”, garantito a chi si abbevera alla fonte di Afrodite, passando per un “happy days” sinonimo di *old days*, per il polemico “play Happy Families” di Sky e per lo “I was so happy we had met” del solito “Our last summer”. Più interessante “it doesn’t always end in *happy ever after*”, costruzione parafraseologica che smaschera il sogno di *happy ending* del matrimonio in bianco e secondo le regole e prelude allo “I’m so happy (for me)” pronunciato da Donna dopo le nozze e destinato a rovesciare il convenzionale “I’m so happy for you” che Tanya aveva rivolto a Sophie all’inizio.

Nel complesso si contrappongono nel film due discorsi paralleli su felicità, divertimento e gioia: il primo, narrativo, convenzionale e ipocrita, è affidato in prevalenza al recitato, mentre il secondo, sincero, trasgressivo e caratterizzato dal ritorno del rimosso, trova eco soprattutto nel cantato. Ne risulta un contrappunto tra recitato e cantato che è la chiave musicale dell’architettura umoristica del film, legata al tema dello smascheramento in vista di una seconda e definitiva liberazione, della quale la comicità e la risata sono indicatori di spessore quasi antropologico.

La risata liberatrice ha il potere di cambiare e ravvivare il mondo, proprio come i vetri colorati (citazione da un classico-classico del cinemusical come *West Side Story*), nascoste dietro ai quali Donna, aunt Tanya e aunt Rosie, aka Donna and the Dynamos, annunciano la straordinaria replica – “for one night and one night only” (altra citazione, questa volta da un classico moderno del cinemusical come *The Blues Brothers*) – del loro ultimo concerto.

Il tema del carnevale e dei costumi, domina questa scena, legata alla successiva dall’irruzione orgiastica dei giovani travestiti da fauno, ma ricompare lungo tutto il film anche attraverso il tema delle vecchie foto, dove la gioventù cappellona dei tre padri è rappresentata in chiave umoristica, grazie a costumi da figli dei fiori persino più caricaturali di quelli indossati in scena dagli ABBA stessi nei loro tour (peraltro ripresi quasi filologicamente dai costumisti del film, per consentire al cast di travestirsi da ABBA e cantare sui titoli di coda).

Il registro caricaturale che domina la scena del concerto di Donna & the Dynamos riguarda anche altri numeri musicali come il sogno kitsch di “Money, money, money”, le scene da spiaggia con Sky e con aunt Tanya e il finale (soprattutto il duetto tra Bill e aunt Rosie sulle note di “Take a chance on me”).

7. Comedy of errors e doppi sensi

A più riprese vengono sfruttati anche i meccanismi della *comedy of errors*, come quando Rosie ascolta di nascosto la conversazione in barca tra Bill e Harry che tentano di confessarsi a vicenda la loro nuova condizione di padri, ma si fraintendono e credono di ascoltare rispettivamente un *outing* omosessuale e una confessione d’amore per Rosie (tutte cose che si riveleranno poi vere, ma alle quali, durante il dialogo, nessuno dei due pensa di alludere), e quelli del doppio senso, sia di trama che sessuale, come nella conversazione con Rosie che si svolge subito dopo. Ecco la sequenza:

HARRY – I want to get something off my chest.

BILL – Me, too.

HARRY – Last night, I discovered something wonderful. It was a wake-up call, a way to look at myself and what I really want out of life.
BILL – Last night? You didn’t know? You didn’t even suspect that you were...
HARRY – Well, no. Of course not. That’s always been a secret.
BILL – And now we... Say it out loud.
HARRY – No! No! No! It’s absolutely hush-hush. I mean, for now. All will be revealed. tonight.
BILL – Talking of revelations, last night...
HARRY – You and the little lady? I think I know what’s going on.
BILL – No, you don’t. You don’t.
HARRY – It’s obvious. I saw it from the moment you clapped eyes on each other.
BILL – You’re kidding. I’m gonna level with you, Harry. I don’t think I can do this. Well, she’s a wonderful girl, but can I take her on in my life?
HARRY – Bill, where’s your spontaneity?
BILL – It’s this... This family, you know?
HARRY – You don’t have to marry her.
BILL – What?
ROSIE (rivelando la sua presenza) – Hey, right in time for breakfast.
BILL – We’re serving up the works here.
ROSIE – Think you just did.
BILL – Sunny-side up! Lox or ham?

La traduzione spagnola, pur rendendo il registro molto colloquiale e rifocalizzando alcuni passaggi e campi semantici, riesce a gestire senza difficoltà il meccanismo umoristico della prima parte del dialogo (resa traducibile proprio dal fatto che la conversazione è elittica e basata su un doppio referente non detto, ignoto ai due interlocutori, ma ben chiaro agli spettatori). Il primo vero scoglio riguarda la traduzione di *little girl*, interpretabile nell’originale sia come giovane donna (Sophie) che come donna piccola di statura (Rosie). La versione spagnola propone il diminutivo “*mujercita*”, che è comunque meglio del “signorinella” scelto dalla versione italiana (che non va bene per Rosie ed è ridicolo per Sophie) o dell’inadeguato “*senhora*” del portoghese (che evidentemente non va bene per Sophie ed è ridicolo per Rosie), non a caso glossato dal più colloquiale e bivalente “*miúda*” (che però mal si adatta a Rosie, che è sì piccina, ma tutt’altro che leggera). Tutte le soluzioni faticano a mantenere il doppio referente e ci riescono solo grazie al fatto (davvero casuale) che anche l’attrice che interpreta Sophie, oltre che minuta, è anche relativamente piccola di statura (almeno rispetto agli standard femminili di Hollywood).

Uno scarto di registro più marcato emerge quando la conversazione si sposta di colpo sulla colazione e, in sottotesto, sull'interruzione del digiuno (sessuale) e sull'equivalenza cibo = sesso e colazione = risveglio dei sensi. A differenza di quanto accade con il portoghese (europeo) *pequeno-almoço* e con l'italiano colazione, sia per l'inglese che per lo spagnolo l'idea di rompere il digiuno è già cifrata nell'etimo composto di *break.fast* e di *des-ayuno*, che proprio questo vogliono dire: interrompere il digiuno dopo il risveglio. Invece di limitarsi a mantenere il doppio referente di fronte all'affermazione di Bill riguardo al mettere tutto in tavola (commentato dal "Think you just did" di Rosie, riferito sia al fatto che ha il sedere di fuori, sia al fatto che crede di avere appena ascoltato di nascosto una dichiarazione d'amore diretta a lei), la traduzione spagnola sceglie di sovraccaricare la traduzione di "We're serving up the works here" e di "Sunny side up! Lox or ham" inserendo un ulteriore livello di doppio senso a sfondo erotico: in "Yo aquí te serviré a cuerpo de rey" e, soprattutto, in "Un par de huevos y una buena salchicha", i riferimenti (al boccone del prete e ai genitali maschili) risultano in efficaci, ma fin troppo espliciti.

Un altro registro essenziale per la comicità del film è dato dal salto tra queste situazioni da *comedy of errors* e farsa erotica e la dimensione del sogno e del fiabesco annunciata in esordio da "I have a dream", il "siren call" che Sophie intona per proporre, in apparenza a se stessa, ma in realtà ai tre possibili padri e al pubblico, che essi rappresentano dentro il film, un patto diegetico basato sulla capacità di continuare a credere nelle *fabulae actae* ("if you see the wonder of a fairy tale..."), a dispetto della riuscita o meno del loro finale ("You can take the future... even if you fail", quasi recitato, dopo una breve pausa).

Ciò che Sophie, motore e sacerdotessa del racconto, chiede al pubblico, attraverso l'interposta persona di ciascuno dei padri, è in effetti di lasciare pro tempore le occupazioni abituali delle rispettive vite quotidiane, poco importa quanto noiose (Harry), stressanti (Sam) o avventurose (Bill), per trasferirsi nell'insulare spazio mitico che il cinema è e rappresenta. I tre che, sui titoli di testa, mollano tutto e corrono in Grecia sono la traduzione intradiegetica degli spettatori che, poco prima, dopo una giornata di lavoro, sono usciti per andare al cinema, dove si sono messi comodi e hanno cominciato a ricordare che, come diceva la sigla una vecchia collezione di audiofiabe: "a mille ce n'è di fiabe da nar-

rar...”, per ascoltare le quali “non serve il cappottino o la cartella bella” (“Money, money, money”!), ma bastano “un poco di fantasia e di bontà”.

L’effetto montagne russe di questa altalena di registri, con il fiabesco che contiene e mescola il sentimentale, il farsesco e il grottesco, rende dunque possibile e necessario un tipo di umorismo che, sommandosi al tono e al *look* del film, conferisce alla superficie di *Mamma mia!* una brillantezza davvero almodovariana (offrendo agli orizzonti di attesa del pubblico ispanofono una falsariga poco eludibile).

Sophie, reincarnazione postmoderna e postsessantottina della saggezza antica, è, come molti eroi del primo Almodóvar, un agente sincronizzatore. Il “now is history” di “The winner takes it all” ne risulta rovesciato in “history is now”. Da un rassegnato e “ormai è acqua passata” il film ricava un ben più responsabilizzante “la storia è adesso”.

Un lontano e sbiadito *summer romance*, ellitticamente evocato dagli eufemistici e perbenisti “dot, dot, dot” (“puntos suspensivos”) del diario di Donna, resi trasgressivi e umoristici solo dal loro frequente ripetersi (e, in parte, dal fatto di essere pragmaticamente preceduti da “and”/“y”), viene rievocato in scena e trasformato in scena madre (o, il che è lo stesso, in scena padre).

Il diario è, fin dai colori della copertina, il libro delle fiabe e degli incantesimi, un oggetto fantasy, capace di ridestare, a colpi di musica, emozioni e comicità, lo spirito sopito, ma non estinto, di una “antigua hippie”.

Le pagine del diario, composte in gran parte da versi di “Honey honey”, vengono peraltro stravolte nella loro interpretazione dalla progressiva identificazione della figlia che cerca il padre con la madre che scopre l’amore. L’esuberanza giovanile di Donna è ben poco scandalosa rispetto alla pulsione torbida che anima Sophie, tanto posseduta dal desiderio di conoscere il corpo del padre da essere un vero Edipo in gonnella. La citata variante introdotta nella reprise del ritornello di “Honey, honey” salva la precaria decenza della situazione, sostituendo il troppo esplicito “doggone beast” con un sognante (e quasi recitato) “what you mean to me”, ma l’insistenza con cui, per tutto il film, Sophie ripete di volere il matrimonio perfetto e lo identifica con il fatto che sia il padre a condurla all’altare svela il vero ruolo che il fantasma paterno ha nel suo immaginario. Nel film l’umorismo serve anche ad esorcizzare, eufemizzare e rendere meno scandaloso questo fondo incestuoso (piede d’argilla

anche della vena di femminismo esibita dello spettacolo teatrale da cui il film deriva).

La collocazione usata dall'inglese per "portare all'altare", cioè "give away" risulta traducibilissima nella sua referenza contestuale (in spagnolo come "llevar al altar"), ma quasi intraducibile nelle sue implicazioni linguistiche. In lingua romanza si perde infatti il senso liberatorio che l'immagine linguistica del gesto sottolinea in inglese: in inglese il padre porta la sposa non verso/dentro la/una nuova famiglia, ma lontano/fuori da quella di origine. Nel finale Sophie e Sky infatti non si sposeranno e Sky, il Cielo/Angelo che sostituisce il padre per i figli delle ragazze madri (compreso *Jesus Christ Superstar*) si limiterà a portare la Saggezza lontano e via dall'isola, verso altri e più ampi orizzonti, che rendono ancora più trasparente la metafora contenuta nei nomi diversamente *choisis* dei due promessi sposi, che, forse per questo, tutte le versioni analizzate hanno deciso di non tradurre (pur essendo Cielo e Cielito molto comuni come allocutivi del lessico e del discorso amoroso, specie in spagnolo). La scelta risulta azzeccata, anche perché, almeno per un pubblico che mastica il pop, il nome del promesso sposo richiama subito alla mente il contrappunto tra *no heaven* e *only sky* che connota in senso davvero liberatorio l'attacco di "Imagine" di John Lennon:

Imagine there's *no heaven*,
It's easy if you try,
No hell below us,
Above us *only sky*...

Valorizzando le potenzialità di un meccanismo di risignificazione umoristica tipico del genere musical, i versi di molte delle canzoni di *Mamma mia!* assumono un significato circostanziale nel momento in cui vengono rapportati alla trama e alla situazione in cui vengono performati. Un esempio: quando Donna, eseguendo "Super Trouper" dà voce all'emozione di sapere che "somewhere in the crowd are you", la prima volta indica esplicitamente Sophie (allontanandosi dal registro sentimentale del testo per adattarlo alla festa di addio al nubilato, di cui la figlia è ovviamente il centro, in quanto festeggiata). Poco prima che il verso ritorni vengono inquadrati i tre padri che si imbucano alla festa per sole donne. La loro comparsa in apparenza restituisce al verso un referente che, ancorché multiplo (non per niente "you" in inglese vale sia per "tu" che "voi"), consente una lettura perfettamente coerente con l'intenzione

dichiarata del testo. Il fatto però che la presenza dell'amato (cioè del padre, dal punto di vista di Sophie) sia nella circostanza una e trina, proprio come quella del Padre Eterno, attiva una rilettura femminista e umoristicamente molto più aggressiva e radicale del verso. Cantato da un palco rock, “somewhere in the crowd are you” attiva subito un meccanismo che trasforma i tre padri in una variante maschile e senile delle celebri groupies, le giovani fan con cui i musicisti rock si intrattengono dopo i concerti. “Somewhere in the crowd are you”, allude senz'altro ad un tu che (come i tre padri) ha fatto tanta strada per venire all'ultimo concerto di Donna & the Dynamos, ma anche ad un tu generico con cui ogni spettatore di ogni concerto rock degno di questo nome deve potersi *pro tempore* identificare. Del resto, fin dalla prima scena è trasparente l'identificazione tra padri e pubblico: la scena dello show delle generazioni è monopolizzata dalle madri e dalle figlie, cioè dalle donne.

Gli uomini e il pubblico sono solo donatori di seme, cioè sportelli automatici di una banca dello sperma e spettatori distratti, meno avventurosi di quanto credono (Bill) e/o meno spontanei di quanto vorrebbero (Harry). “Somewhere in the crowd are you” significa insomma che uno qualsiasi tra i presenti potrebbe essere, “for one night and one night only”, il vero amore della vita di chi canta (cioè di Donna) e che, di conseguenza, qualunque spettatore/ognuno degli spettatori potrebbe essere stato, “for one night and one night only” (e dunque tornare ad essere, sempre “for one night and one night only”) il padre di Sophie. Tutto questo sta da sempre nel sottotesto di “Super Trouper”, perfetta descrizione della dialettica tra stanchezza da tour, adrenalina da palco e orgasmo da pubblico, assai più che episodio di una storia d'amore romantica, complicata dalle esigenze dello *show biz*. La situazione scenica proposta al film, con il segno di attenzione rivolto da Donna a Sophie e dalla cinepresa all'arrivo e alla presenza dei tre padri, fa emergere con prepotenza questo sottotesto.

Un meccanismo comico molto simile riguarda i tormentoni che identificano linguisticamente i tic psicologici dei personaggi: lo “spontaneous” del represso Harry (maschera del suo inconfessato desiderio di *outing*) e il “sorry” dell'avventuriero Bill (specchio della sua tendenza a fuggire lontano dalle responsabilità) si ripetono nel corso del film con accenti e sfumature sempre diverse, ruotando attorno all'impossibilità di sommare le due condizioni ed essere non solo “spontaneous and adventurer”, ma davvero “a spontaneous adventurer”.

8. Taking future... even if you fail

La scelta di privilegiare brani di grande successo è funzionale e non casuale. Benché nel repertorio degli ABBA ci siano molti altri brani compatibili con la trama dello spettacolo, le canzoni utilizzate sono in gran parte scelte tra quelle già incluse dagli stessi ABBA negli album antologici *Gracias por la música*, *The Singles* e *Gold-Greatest Hits*, cioè selezionate, da loro e/o dai loro discografici, tra i pezzi che negli anni Settanta avevano scalato le classifiche internazionali (per provarlo basta comparare la colonna sonora del film con la tracklist dei tre LP citati).

Sollecitato all'identificazione complice con lo spirito di una generazione (di *Buonasera Signora Campbell*, film del 1968, *Mamma mia!* conserva soprattutto lo spirito alternativo ed anticapitalista, che trasforma l'Italia del Sud di mamma Carmelina e la Grecia di mamma Donna in manifesti di un primitivismo mediterraneo molto simile a quello praticato e teorizzato da gli hippies nelle comuni di Ibiza), il pubblico che assiste allo spettacolo si diverte proprio grazie al felice intreccio tra situazioni di *joke* relativamente inedite e vecchie canzoni notissime, riarrangiate e rivisitate.

A partire da questo strutturale contrappunto tra un *given refreshed* e uno *new* che però solletica complicità transgenerazionali e fa leva su meccanismi di prenotorietà se non proprio universali almeno translinguistici, vale la pena di considerare come sono stati tradotti verso lo spagnolo i testi delle canzoni, vero ponte tra queste due complementari ed essenziali dimensioni dello show *Mamma Mia!*, nel quale l'umorismo dei dialoghi e delle situazioni si mescola sempre con l'uso diegetico e umoristico dei testi cantati (doppio codice che rende consigliabile la loro traduzione attraverso sottotitoli).

L'intreccio tra recitato e cantato è ovviamente assai più fluido e immediato all'interno del continuo garantito al testo dello spettacolo originale dal contesto monolingue dell'inglese (anche se l'inglese dei testi di ABBA risulta, per ovvie ragioni, non troppo ideomatico ed un po' datato, con molti tratti se non proprio da inglese come lingua franca almeno da inglese internazionale e di frontiera tra *inner circle* e *outer circle*). La stessa dimensione richiede invece rimodulazioni più sofisticate nella mediazione verso altre lingue.

La prima e più evidente frontiera è tecnica; mentre i *jokes* e l'umorismo dei dialoghi sono stati sia doppiati che sottotitolati, i testi delle canzoni sono stati soltanto sottotitolati, anche per le lingue e i mercati (come quello spagnolo e latinoamericano) dove pure già esistevano versioni in spagnolo di molte delle canzoni (sia interpretate dagli stessi ABBA che proposte da altri artisti, come in varie incisioni del duo “Pimpinela” o nel disco “ABBA generation / Generación ABBA”, 1999, del quartetto A Teens) o addirittura dell'intero musical di partenza (tradotto, messo in scena e registrato in spagnolo nel 2005, da un cast che include Mariona Castillo / Sofi, Nina/Donna, e Alberto Vázquez / Sam e che modifica il senso latino, e in particolare argentino, non solo alcune battute e versi, ma anche i nomi, la provenienza e i gusti musicali di vari personaggi).

Nelle versioni doppiate e sottotitolate del film per le sale e il mercato *home video* dei paesi di lingua spagnola la traduzione proposta dai sottotitoli non recupera però queste traduzioni. Il che rende possibile un interessante confronto tra corpora paralleli, utilissimo per riflettere sullo scarto tra traduzione musicale e traduzione audiovisiva, ma anche per introdurre una considerazione più generale: il *Mamma Mia!* cinematografico del 2008 rappresenta il capolinea di un percorso autoantologico di bilancio, revival e rivisitazione della propria carriera artistica che i membri di ABBA intraprendono nel 1980, con il disco *Gracias por la Música*, e portano poi avanti con successive raccolte di Hits, sia in inglese (*Gold*, 1992) che in spagnolo (*Oro*, 1993, e *Más Oro*, 1994), e con il transito di Björn e Benny verso il teatro musicale (in particolare *Chess*, 1984, di Tim Rice, Björn Ulvaeus e Benny Andersson). Il musical *Mamma Mia!*, portato in scena nel 1999, cioè nello stesso anno della definitiva ristampa di *Oro* (comprendente le tracce di *Oro* e *Más Oro*) rappresenta proprio il punto d'incontro tra questi due percorsi, con l'autoantologia che confluisce nel teatro musicale e in una prospettiva metamusicale e sceneggiata sul proprio passato e sugli anni e la cultura della contestazione giovanile.

La nostalgia presuppone se non una presa di distanza almeno la presa d'atto di una distanza (ben cifrata nell'autocollocazione degli ABBA tra le divinità di un mondo antico). Ciò ha favorito, specie tra i fans, la proliferazione, anche in rete, di numerose parodie del film, dello script e di vari numeri musicali. Una più ampia ricognizione sui meccanismi comici potrebbe e forse dovrebbe ricavare stimoli anche dal dialogo con queste forme di ABBA-mania.

Fostering creativity in the translation of humour. The Stable Hyper-Islands Procedure

1. Introduction

1.1. Humour and translation

Humour is a complex event involving one or more features at the linguistic, semantic, pragmatic, cultural and contextual levels (Attardo, 2001). Audio-visual products seem to be an incredibly rich source of instances of humour, not only because of the wide range of comic films and sit-coms, but above all because they share all the possible forms of humour found in text-only products, such as punning, narrative jokes, and linguistic jokes (see e.g., Delabastita, 1997; Nash, 1985) – to mention some widely-studied varieties¹⁴⁷ – plus some distinctive types of humour connected to the medium, i.e., visual jokes (Zabalbeascoa, 1996), whose effect relies on the images, and sound jokes (Díaz-Cintas, 2001), whose effect is due to acoustic features such as sound, noise, but also accent, intonation and other suprasegmentals. It must be noticed that, in audio-visual translation (AVT), the use of image and sound is never to be disregarded, even when humour seems to be anchored in language, since these semiotic elements are an integral part of the context.

Whatever the source of humour and the medium used to convey it, the translation of humour is a tricky task, due to structural, semantic,

147 As a matter of fact, no single classification of humour exists. The categories mentioned here are based on the formal, textual features of linguistic humour. But this is certainly not the only possible analytical angle. With an eye to translation issues, Zabalbeascoa (1996), for example, distinguishes the following categories of jokes based in the linguistic code: international or binational jokes; national-culture-and-institution jokes; national-sense-of-humour jokes; and language-dependent jokes.

pragmatic and cultural differences between languages and cultures. Furthermore, in audio-visual products, the use of image and sound may increase the number of relevant variables to consider, while the constraints posed by the technicalities of dubbing and subtitling make it impossible for translators to resort to the otherwise possible trick of explaining parts of the original text in notes or glosses.¹⁴⁸ Consequently, achieving a felicitous translation of humour requires a good deal of creativity (Diaz-Cintas, 2001: 121).

In cognitive psychology, creativity is presented as a problem-solving process. Problem-solving processes are typically described in terms of stages, cognitive processes and strategies, the latter two in particular being constrained by the type of problem as well as by the knowledge of the problem solver (Gick, 1986).

1.2. Creativity and translation: stages and cognitive processes

The traditional explanation of the creative process is a four-stage model formalized by Wallas (1926) and inspired by narrative and introspective accounts of personal experiences by physicist and physiologist von Helmholtz and French mathematician Poincaré. Wallas (1926) hypothesized an initial conscious stage, called Preparation, during which the problem is analysed and defined. Preparation is followed by a second stage, called Incubation, during which the mind unconsciously works on the problem while the problem-solver is engaged in a different task or relaxing. During this stage, the mind unconsciously produces various streams of thought until, all of a sudden, one of the thoughts strikes the person as being relevant in the solution of the given problem. This is the third stage, called Illumination. This stage is thus characterized by unconscious thoughts breaking through to consciousness. Finally, in the fourth stage, called Verification, the promising thoughts which emerged during Illumination are evaluated and refined in relation to the given problem. Wallas' four-stage model "[...] has served and continues to

148 This is not true for some specific types of AVT, such as *manga*, where the insertion of pop-up glosses is a long established practice. In the current paper, however, we will ignore this niche and still debated option.

serve as the basis for understanding the creative process” for a high number of researchers (Lubart, 2001: 297).

Further investigation into each of the four stages, as well as on creativity in general, has led to the identification and exploration of basic as well as task-specific cognitive processes involved in creativity. The basic processes include: problem finding, problem formulation, and problem redefinition; divergent thinking and fluency of thinking, i.e., the ability to produce several alternative ideas related to the given problem; various processes of synthesis or combination of information; perception and information encoding. These and other (sub)processes have been variably integrated into stage-based theories, or organized into alternative creative process models.¹⁴⁹

In the current paper, reference will be made to Wallas’ model, in line with the scientific studies that have investigated creative translation processes, most prominently Kussmaul (1991; 1995), Mackenzie (1998), and Jonasson (1998). In all these studies, the cognitive stages that lead to creativity have been studied using think-aloud protocols (TAPs).

According to Kussmaul (1991; 1995), in translation, Preparation corresponds to the initial reading-comprehension phase, during which the translator analyses the source text and establishes its communicative function. During this stage, which – as we have seen – entails a conscious type of cognitive activity, the translator also collects the information necessary to understand the text (from the personal encyclopaedic knowledge or from external sources). In the Incubation stage, where the translator’s mind is free to relax from thinking about the text and its translation, reorganization of ideas takes place. The third stage, Illumination, is when the translator elaborates various possible solutions to the problem. Finally, in the fourth stage, which Kussmaul calls Evaluation (rather than Verification), the translator favours and adopts one particular solution, discarding all the others. These four cognitive stages do not seem to be clearly separated from one another, the mind moving freely forward or backward from one stage to the next or the previous ones, and the best results are achieved when there is integration between the four stages. Finally, Kussmaul identifies divergent thinking and fluency of

149 See Lubart (2001) for a list of papers dealing with these and other processes and their integration into structured frameworks.

thinking (Guilford, 1975) as highly relevant cognitive processes and skills in the creative translation process.

Of the four main stages described above, Preparation – characterized by reading comprehension and linguistic analysis of the source text, as well as collection of one's encyclopaedic and cultural knowledge – seems to be a most important one (Mackenzie, 1998; Jonasson, 1998). In fact, relevant differences have been reported at this stage between professional and non-professional translators. In particular, the translation students who took part in Jonasson's (1998) TAP study proved much weaker than the professionals involved in the same study in their abilities to understand the origin and aims of the source text and identify elements marking textual cohesion and relevance.¹⁵⁰

1.3. Creativity and translation: strategies

Literature on translation offers several classifications and descriptions of translation strategies, both at the global (whole text) and local (e.g., sentence or phrase) levels. For example, Venuti (1995) distinguishes domestication and foreignization; Fawcett (1997) – another widely cited classification – lists eight strategies: borrowing; calque; literal translation; transposition; modulation; reformulation; adaptation; and compensation; Baker (1992) provides an even wider list of strategies accompanied by excellent exemplifications in various languages, and exercises. Many of the strategies listed in these and other similar classifications require some degree of creativity in their application, but none of the authors openly deals with the creativity issue.

One of the few authors to address the issue of creativity in translation is Kussmaul (2000a; 2000b), who identifies seven creative translation strategies: Change of frames; Framing; Picking of scene elements from one frame; Picking of scene elements from one scene; Change of scenes; Enlarging of a scene; and Re-framing. These strategies are all connected to scenic visualizations and primarily involve the cognitive processes of focusing, perspective change and/or zooming.

150 Jonasson (1998: 192) found also major differences in their abilities to understand proper names and cultural references, to use reference materials, and to correctly use punctuation. These issues, however, will not be dealt with in the current paper.

Finally, within the literature on the translation of humour – one of those fields where creativity is always openly advocated – Chiaro (2006) highlights three strategies for the translation of verbally expressed humour in audiovisual material, namely: 1. substituting the verbal humour in the source text with a different type of verbal humour (the latter preserving partial form or meaning of the original humour, or both); 2. replacing the verbal humour in the source text with an idiomatic expression in the target language; and 3. replacing untranslatable humour in the source text with compensatory humour in the target language in a different part of the target text.

All these classifications are interesting and useful in so far as they help researchers to describe the results of a translation, represent important steps towards our understanding of translation as a (creative) process, and provide translators with conscious, systematic views of the strategies they themselves have (often intuitively) been using. Yet, in my humble opinion, they share the limitation of relying entirely on a descriptive approach. My teaching practice shows that, when a good deal of creativity is required, even carefully explained and exemplified classifications of translation strategies are not enough to support translation students, and when it comes to selecting and operationalizing strategies in a given context, prospective translators are left to their own devices, i.e., to their own cognitive abilities.

In a problem-solving framework, a strategy is “a technique that may not guarantee solution, but serves as a guide in the problem-solving process” (Gick, 1986: 100). Strategies are meant to apply or stimulate the activation of the cognitive processes involved in problem solving. Gick’s definition of a strategy as a ‘technique’ suggests a procedural, rather than descriptive, approach, in order to actually guide students towards the solution of translation problems.

2. Teaching creativity in translation

Teaching how to solve problems is a hard task and even more so when creativity is required, since – as we have seen – several conscious and unconscious cognitive mechanisms and skills are at work. Manuals about

problem solving always start by explaining the stages of the problem-solving process and continue by suggesting possible techniques (strategies) – either general or specific – to apply at the various stages.¹⁵¹ Indeed, awareness of the cognitive stages and processes involved in problem solving is a fundamental step for a learner, but it does not guarantee that a suitable solution to the problem is reached.

As Gick (1986) illustrates, studies on expert-novice differences in applying problem-solving strategies have shown that experts possess suitable schemata, while novices do not. A schema can be described as “a cluster of knowledge related to a problem. It contains information about the typical problem goal, constraints and solution procedures useful for that type of problem [...]” (Gick, 1986: 102). However, what is really relevant in our case is that congruent schemata are acquired by repeated exposure to and application of procedures.

If on the one hand translation studies have amply analysed the translation process and its strategies, on the other hand researchers in this field do not seem to have devoted much attention to procedures. Some noticeable, though isolated, examples in this respect can be found in corpus linguistics, where procedures in the use of comparable corpora for translation purposes have been suggested (see Sharoff, 2004, and 2006, on finding TL lexical items that fit well into the context of the given translation, and Tognini Bonelli and Manca, 2002 – further developed in Manca, 2012 – for a procedural approach to finding cultural equivalents to functionally complete units of meaning in tourist texts). None of these, however, tackles the creativity problem involved in the translation of humour. A first attempt in this direction is offered by Bianchi (2012), who advances a working method to stimulate divergent thinking and fluency of thinking. The following section outlines Bianchi’s idea and develops it into a problem-solving procedure.

2.1. The Stable Hyper-Islands Procedure (SHIP)

As we have seen, the first stage in the translation problem-solving process is Preparation. In this phase the source text is carefully read, and –

151 See for example the volume “Teaching and Learning. Problem Solving” by Patrick McNeill, Learning and Skills Development Agency (2004–2005).

hopefully – understood in all its nuances. Thorough understanding passes through conscious analysis of the linguistic features of the text: from the phonetic level, through the morphosyntactic, lexical, phraseological, semantic, and pragmatic levels, to the textual, intertextual and cultural ones. Such analysis inevitably highlights a significantly high number of features, some more salient than others in the given context.¹⁵² Even disregarding less salient features, this initial screening leaves the translator with a high number of lexical, textual, semantic and/or cultural features, all of which equally contributed to the creation of meaning and *skopos* in the ST; and finding a suitable translation for several features jointly may seem a daunting task to most students. However, if we reclassify the identified salient features into higher-level abstract categories, we obtain a new set of salient features which – thanks to their abstract nature – may foster cognitive processes such as divergent thinking, and fluency of thinking. In Bianchi (2012) – inspired by Sharoff’s idea of “stable ‘islands’” (Sharoff, 2004: 342) or “‘islands’ of stability in translation” (Sharoff, 2006, Sec. 3)¹⁵³ – I named these abstract categories *isole di stabilità*; in the current paper, I suggest ‘stable hyper-islands’ (in Italian, *iperisole di stabilità*), in order to avoid confusion with Sharoff’s idea. The newly identified hyper-islands can then be used to re-determine the initial problem in a more specific and focused way. Re-definition of the initial problem should be accompanied by the conscious application of specific cognitive techniques, such as brainstorming, in

152 Text analysis, language functions and *skopos* theory have long been and continue to be basic parts in translation courses and manuals. These elements, taken together, help the students to analyse the source text and distinguish between more and less salient features. The current procedure takes for granted that the analytical ability has already been achieved, at least to a reasonable extent, by the students. However, when the procedure is applied in class (or in a virtual, online class), the teacher has the possibility, if necessary, to correct/integrate the student’s analysis of the source text before passing to the next step.

153 By *stable ‘islands’* or *‘islands’ of stability in translation*, Sharoff refers to semantic elements (words) with a simple, univocal translation in the given TL and which – by appearing as collocates of the word we are searching a translation for – help us to find the correct target word in a suitable comparable corpus, even in cases of polysemy. In more abstract terms, Sharoff’s *stable islands* are a tool that leads the translator towards finding a suitable target word and represent a sort of bridge between SL and TL texts/contexts.

order to favour divergent thinking and fluency of thinking. All the steps described so far can be considered part of the Preparation stage.

Next, the student should be invited to produce as many different solutions to the given problem as possible. This step corresponds to the traditional Illumination stage.

Finally, the student will be invited to select the most appropriate or preferred solution in the current context (Evaluation/Verification stage).

To sum up, the Stable Hyper-Islands Procedure (SHIP) develops along the following steps:

1. Careful reading of the source text and conscious analysis of the most prominent linguistic features of the text, at all levels (phonetics; morphosyntax; lexis; phraseology; semantics; pragmatics; textuality; intertextuality; culture). [Preparation stage].
2. Re-classification of the identified salient features into higher-level abstract categories (hyper-islands). [Preparation stage].
3. Redefinition of the initial problem into a more specific problem based on the hyper-islands. [Preparation stage].
4. Application of brainstorming techniques in order to collect possible useful words/ideas. [Preparation stage].
5. Construction of several possible solutions to the newly defined problem. [Illumination stage].
6. Selection of the most suitable solution, keeping in mind the overall context of the source text. In the case of subtitling, the latter includes images and sounds, alongside the technical constraints. [Evaluation/Verification stage].

The Incubation stage is not mentioned in the above procedure, but this does not imply its absence. Quite the opposite: Incubation, i.e., unconscious reordering of ideas, may take place between any of the mentioned steps, and students should be suggested to relax and engage in some alternative activity whenever they get stuck in their problem-solving progress. Similarly, Illumination and Evaluation/Verification cognitive processes can be seen between the various steps, since each of the steps in the procedure is nothing more than a (restricted) problem that needs solving.

3. Some applied examples

The following paragraphs illustrate the Stable Hyper-Islands Procedure (SHIP) in detail and exemplify it by means of two humorous lines from an American animated film. These two lines were used – along with other humorous lines – to field test the SHIP on 21 MPhil students in translation, at the very beginning of a course on AVT,¹⁵⁴ and all the explanations and solutions presented in this paper are taken from that experience.

The animated film under consideration is *Shark Tale* (DreamWorks, 2004), which features an imaginary world, parallel to the human one, where fish share human traits, live in a reef that resembles an American city and lead a life made of work, family, love, hobbies, happiness and fears like those of humans, but in keeping with their animal nature. This seamless integration between the fish and human worlds is a primary source of humour in the film and provides material for many linguistic puns. By having a primary and well identifiable source of humour, *Shark Tale* lends itself to being used for training students in translation. In fact, rather than setting limiting boundaries, its clear leading theme guides the student's creativity in a precise direction; this reduces the possibility that they may feel lost on an excessively vast and empty creative ground and helps every students find a range of acceptable solutions.¹⁵⁵ For similar reasons, the film lends itself to being used for illustrating the SHIP.

3.1. *An apparently straightforward line*

As a first example, let us use the following line from *Shark Tale* (00:02:14): *Good morning, Southside Reef. I'm Katie Current, keeping it*

154 A complete description of the experiment, comparing the students' translations before and after being introduced to the Stable Hyper-Islands Procedure and discussing the quantitative as well as qualitative results, is in preparation. The experiment suggests that the procedure is a valid means to lead students towards creativity in translation, and that repeated exposure to this guided procedure will eventually lead them towards autonomy.

155 For an analysis of humorous strategies in *Shark Tale* and the advantages of using this film to teach translation, see also Bianchi 2010.

current. This line is uttered by a TV reporter – a fish, like all other characters in this film – appearing on a giant screen in a main square in Southside Reef, an underwater city resembling New York. As it frequently happens in TV news, the name of the reporter appears in the left bottom corner of the screen. The first sentence and the second one are uttered with a short pause in between, but there are no major changes in the image.

This line is grammatically simple and as such apparently easy to translate. However, a literal translation, such as *Buongiorno, Southside Reef. Sono Katie Current, che vi tiene al corrente*, or even an improved version of it, such as *Buongiorno, Southside Reef. Qui Katie Current che vi tiene al corrente*, though grammatically, semantically, pragmatically and contextually acceptable, does not do justice to the source text, as it lacks any sort of rhetorical device.

The SHIP, however, will lead the students through a detailed analysis of the source line and guide them to looking at it from a different angle. The most articulate part of the SHIP is the Preparation stage, divided into four steps. For an easier reading, the four steps of the Preparation stage are reported in tabular format (Table 1) and the steps are formulated as suggestions (in italics). As we have seen, each of the steps in the procedure is nothing more than a restricted problem that needs solving. Consequently, below each step, the table reports a possible solution or, in case of Step 4, suggestions on how to solve the given problem. The suggestions and solutions in the table are the same that were given to the students in class.

Table 1: *Good morning, Southside Reef. I'm Katie Current, keeping it current.*

STEP 1	STEP 2	STEP 3	STEP 4
<i>Make a detailed analysis of all the salient elements that make up this pun:</i>	<i>Try and reorganize the elements in the previous column into a smaller number of wider groups:</i>	<i>Sum up the problem that needs solving:</i>	<i>Collect possible ideas by brainstorming. Some suggestions are provided below:</i>
1. Salutation typical of TV news. 2. Alliteration (Katie Current; keeping; current).	A. Context: human/fish-NY/reef parallelism (5; 6). B. Rhetorical/poetic cohesive patterns (2, 3, 4).	Invent a TV-news salutation (C) using poetic cohesive patterns of your	– Think of as many words

<p>3. Repetition with antanaclasis (current – current).</p> <p>4. Alliteration (Southside).</p> <p>5. Parallelism with New York (Southside reminds of East Side – West Side) + images (reef similar to skyscrapers).</p> <p>6. Constant reference to the ocean (reef; current).</p>	<p>C. Skopos: TV news salutation (1).</p>	<p>choice (B) and marking a parallelism between the Ocean and the Reef on one side and the human world in general and NY in particular on the other.</p>	<p>belonging to the sea/fish world which exist also in the human world, but with a different meaning.</p> <p>– List all the poetic cohesive patterns you can think of, and search for examples using words connected to TV news, or the ocean.</p>
---	---	--	--

Next comes Step 5 (Illumination phase) which invites to provide as many solutions as possible to the problem outlined in Step 3. Below are some of the most creative suggestions offered by the students who tested the SHIP and by myself:

1. *Buongiorno, Barriera Sud. Sono Katie Current, navighiamo tra le notizie.*
2. *Buongiorno, Southside Reef. In onda Katie Current, oggi una marea di notizie.*
3. *Buongiorno da Katie Current per un'immersione nel tg di quest'edizione.*
4. *Qui in onda Katie Current con un mare di aggiornamenti sulle notizie correnti.*
5. *Da Southside Reef in onda Katie Current, con un'ondata di notizie.*
6. *Qui Katie Current, sempre immersa nella notizia.*
7. *Dalla Barriera Corallina buongiorno! Anche oggi sono qui e come sempre vi aggiorno.*

8. *Salve a tutti, gente! È da Southside Reef che vi tengo al corrente.*
9. *Buongiorno dalla Barriera Corallina, vi tengo aggiornati come ogni mattina.*
10. *Buongiorno amici del fondale. Katie Current con notizie dal mondo animale.*
11. *Buongiorno dall'ultimo piano dello scoglio del Southside. Per il mondo, Katie con le ultime dal fondo.*
12. *Buongiorno, Barriera Australe! Sono Katie Current, notizie dal mare.*
13. *Buongiorno, Barriera Meridionale! Sono Katie Corrente, vi terrò al corrente!*
14. *Buongiorno, Lido del Corallo. Qui è la vostra Caterina per una nuova giornata chiacchierina.*
15. *Buongiorno, cari pescespettatori! Ora le news di TeleOnda, l'emittente sempre in onda.*

The examples above have been selected among all those provided by the students to show how the procedure has managed to help them detach from the semantics of the source text, how varied imagination could be even when working on the same point of departure, and how many potentially useful creative elements may exist if brainstorming is applied.

Let us now move on to Step 6, corresponding to the Evaluation/Verification stage. In deciding whether the suggested linguistic solutions are contextually acceptable we should consider not only the presence of all the elements listed in Step 2, but also the constraints posed by images and sounds, and the length of the subtitle. The presence of the reporter's name on screen excludes the possibility to translate or modify in any way the name Katie Current. Consequently, only the following two options are available: (a) include the original name in the subtitle; (b) avoid using any proper names in the subtitle. Furthermore, the fact that the short pause separating the two sentences is not accompanied by changes in the image leaves the subtitler free to decide whether to produce one or two separate subtitles.

Going back to the translations offered by the students we notice that, although not all these suggestions are perfect, many are totally acceptable (3; 4; 8; 9; 10; 11), while the others could be easily improved. For example, 1 would be more correct if formulated as "*Buongiorno, Barriera Sud. Sono Katie Current per navigare con voi tra le notizie*" and 2 as

“Buongiorno, Southside Reef. Qui Katie Current con una marea di notizie”; 12 could easily become “Buongiorno, Barriera Meridionale! Sono Katie Current con notizie dal fondale”; while 14 could become “Buongiorno, Lido del Corallo. Qui è la vostra corvina per una nuova giornata chiacchierina”.¹⁵⁶

As a final adjunct, it is worth noticing that the official subtitle of this line – *Buongiorno, Reef Meridionale. Sono Katie Current, vi tengo al corrente* – does not seem to be more creative or fitting than some of the translations above.

3.2. A very complex line

Let us now discuss a more complex line from *Shark Tale* (00:06:38): *Sykes' Whale Wash. A whale of a wash, and the price... oh, my gosh*. The line is uttered by one of the main characters, angel fish Angie, secretary and receptionist at Sykes' Whale Wash, a sort of carwash for whales. This seems to be the company slogan or at least Angie's standard line when answering a client's phone call. From a sound perspective the line is divided into three parts, with a short pause after “Sykes' Whale Wash” and another pause before “oh, my gosh”. The images show a close-up on Angie, but the shooting angle changes after “Sykes' Whale Wash”. This line is followed by a moment of near silence and an extreme close-up on Angie's notebook, where she has been drawing hearts.

From a linguistic perspective, this line is clearly rather complex and translating it requires a good deal of creativity. As in the previous example, the students were led through the various steps of the SHIP by means of the table below (Table 2).

156 *Corvina* is the name of a fish that lives in the Mediterranean, the Black Sea and the Atlantic ocean.

Table 2: Sykes' *Whale Wash*. *A whale of a wash, and the price... oh, my gosh.*

STEP 1	STEP 2	STEP 3	STEP 4
<p><i>Make a detailed analysis of all the salient elements that make up this pun:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Includes proper name. Alliteration (<i>Whale/Wash</i>). Antanaclasses (Whale / A whale of). Repetition (<i>Wash/wash</i>). Half-rhyme (<i>wash/gosh</i>). Semantics: whales + washing + price + positive connotation. Skopos: advertising. Images: carwash. Song: Carwash. 	<p><i>Try and reorganize the elements in the previous column into a smaller number of wider groups:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Context: human/fish parallelism (8, 9, 6). Poetic cohesive patterns (2, 3, 4, 5). Skopos: marketing (6, 7). Proper name (1; really important?). 	<p><i>Sum up the problem that needs solving:</i></p> <p>Create a marketing slogan (C) to advertise a washing station for whales (A) and which includes some kind of poetic cohesive pattern and word play (B). If possible, try and include the proper name (D) into the slogan.</p>	<p><i>Collect possible ideas by brainstorming. Some suggestions are provided below:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – What happens in a car wash? – And when we wash animals or people? – How many different types of whales are there? (think of the Italian names) – list all the poetic cohesive patterns you can think of, and search for examples using words connected to carwashing, whales or the sea world in general.

Below are some of the most creative suggestions offered by the students and myself in Step 5 (Illumination phase):

- Centro Lavaggio Balene. Pulizia fatta bene.*
- Lavaggio Balene Sykes. Una marea di comfort e il prezzo ... piccolo come una sardina.*
- Balenalavaggio di Sykes. Vale la pena lavare una balena.*

4. *Lavaggio per balene da Sykes: per balene da pulire prezzi da stupire.*
5. *Balene-Lavaggio di Sykes. Balena pulita e a buon prezzo servita.*
6. *Sykes lava balene e, a poco prezzo, le trasforma in sirene.*
7. *BalenaWash da Sykes. Dalla balena al capodoglio, laviamo senza imbroglio.*
8. *BalenaWash da Sykes. Dalla balena al capodoglio, con attenzione al portafoglio.*
9. *Lavaggio Sykes. Balena splendente a un prezzo conveniente.*
10. *Lavaggio balene Sykes. Laviamo ogni creatura e il prezzo è da paura.*
11. *Lavaggio balene Sykes. Cetaceo pulito, risparmio garantito.*
12. *Balena-lavaggio da Sykes. Un mare di occasioni e offerte a fiumi... santi Numi!*
13. *Sykes Lavabalena. Per ogni tipo di problema da noi trovi... la crema.*

The examples above are all linguistically, pragmatically and contextually acceptable and show that the procedure has managed to foster creativity. Indeed, the students' suggestions do not appear to be any less creative than the original subtitle – *Lavaggio balene Sykes. Lavaggio e asciugatura a un prezzo... da paura*. A few of the students' translations (2, 7, 8, 12) are probably too long as subtitles, but they can be easily abridged: 2 could be shortened to “*Lavaggio Balene Sykes. Grande comfort a un prezzo da... sardine*”; 7 to “*BalenaWash da Sykes. Dalla balena al capodoglio, senza imbroglio*”; 8 could be rephrased as “*BalenaWash da Sykes. Per il capodoglio con attenzione al portafoglio*”; and 12 as “*Lavaggio da Sykes. Occasioni a fiumi... santi Numi!*”

4. Concluding remarks

The current paper starts from the idea that creativity is a type of problem-solving activity and, as such, can be taught and improved through repeated exposure to and application of specific procedures. In particular, creative translation has been shown to develop over four cyclical

stages: the conscious reading and analysis of the text (Preparation); an unconscious stage where ideas are reorganized (Incubation); the elaboration of possible solutions (Illumination); and conscious selection of the most adequate translation (Evaluation/Verification). Divergent thinking and fluency of thinking – i.e., the ability to produce a large number of thoughts and associations related to a given problem in a short time – are among the most prominent cognitive skills needed in this type of creative activity.

The Stable Hyper-Islands Procedure (SHIP) – developed and illustrated in these pages through humorous lines from an animated film – subdivides the Preparation stage into four steps. Step 1 invites to a careful analysis of the source text. Step 2 suggests reorganizing the textual features into a lower number of abstract categories (hyper-islands) which will move the student's attention away from the surface elements of the text – words and phrasing – and towards broader semantic, pragmatic and cultural issues. Step 3 guides the student to re-defining the original problem (i.e., translating the given lines of text) into a new, more-specific problem (e.g., Create a marketing slogan to advertise a washing station for whales and which includes some kind of poetic cohesive pattern and word play). Step 4 fosters divergent thinking and fluency of thinking by brainstorming. The procedure then continues by explicitly inviting the students to produce as many alternative solutions to the newly defined problem as possible (Step 5), and by inviting them to select the solution that is most suitable in the given context (Step 6, Evaluation/Verification stage).

All the steps are equally important, but the SHIP takes its name from Step 2, since the newly established abstract islands are a key element on which all the subsequent steps are taken. The hyper-islands, which favour divergent thinking and provide stable references for the Illumination and Evaluation phases, should be identified keeping in mind the pragmalinguistic and cultural context, as well as the *skopos* of the source text. Abstraction may take place at several levels, including semantics (passing from hyponym to hypernym), morpho-syntax (e.g., from a given derived word to the general category of derivation), or phonetics (e.g., from a specific rhyme or assonance to the category itself, or higher, e.g., poetic device). In any case, it is a fundamental step without which it would be extremely difficult to re-define the original problem into a new one that is more precise and at the same time open to several

different solutions. Finally, in the procedure's name, hyper-islands are defined as stable, since they represent a bridge between the source and target texts, by suggesting a new level of equivalence. As such, they mediate between free and faithful translation, two apparently incongruous elements that frequently guide external judgements of translation success.

This procedure is an attempt to provide students with a practical tool to use when creative translation is needed. It has been tested in the current form with 21 students, with good results. This does not mean, however, that it could not be further improved or expanded. It would be interesting, for example, to investigate the possibility of employing other techniques alongside brainstorming in Step 4. Furthermore, given that each step is a local problem that needs solving, it would also be possible to subdivide each step into sub-steps, and test whether this brings greater benefit to the weakest students.

References

- Attardo, S. (2001). *Humour text: a semantic and pragmatic analysis*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Baker, M. (1992). In *Other Words: A Coursebook on Translation*. London: Routledge.
- Barrit-Hohenwarter, G. (2009). Translational creativity: how to measure the unmeasurable. In S. Göpferich, A.L. Jakobsen & I. Mees (Eds.), *Behind the Mind: Methods, Models and Results in Translation Process Research, Copenhagen Studies in Language*, 37 (pp. 39–59). Copenhagen: Samfundslitteratur.
- Bianchi, F. (2010). Shark Tale. Un cartone animato per insegnare la creatività nella sottotitolazione. In G.L. De Rosa (Ed.), *Dubbing cartoonia: mediazione interculturale e funzione didattica nel processo di traduzione dei cartoni animati*. “Margens” (pp. 77–92). Napoli: Loffredo Editore.
- (2012). Quando la traduzione richiede creatività. Suggerimenti per la didattica. In F. Dalziel, S. Gesuato & M.T. Musacchio (Eds.). *A*

- Lifetime of English Studies: Essays in Honour of Carol Taylor Torsello* (pp. 521–530). Padova: Il Poligrafo.
- Chiaro, D. (2006). Verbally expressed humour on screen: Reflections on Translation and Reception. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 198–208.
- Delabastita, D. (Ed.) (1997). *Traductio: essays on punning and translation*. Manchester, UK: St. Jerome; Namur, B: Presses Universitaires de Namur.
- Díaz-Cintas, J. (2001). Aspectos semióticos en la subtitulación de situaciones cómicas. In E. Pajares, M. Raquel & M.S. José (Eds.), *Trasvases Culturales: Literatura, Cine, Traducción* 3 (pp. 119–130). Victoria: Euskal Herriko Unibertsitatea.
- Fawcett, P. (1997). *Translation and Language*. St. Jerome: Manchester.
- Gick, M.L. (1986). Problem-Solving Strategies. *Educational Psychologist*, 21 (1 & 2), 99–120.
- Guilford, J.P. (1975). Creativity: A Quarter Century of Progress. In I.A. Taylor & J.W. Getzels (Eds.), *Perspectives in Creativity* (pp. 37–59). Chicago: Aldine.
- Jonasson K. (1998). Degree of Text Awareness in Professional vs. Non-Professional Translators. In A. Beylard-Ozeroff, J. Kralova & B. Moser-Mercer (Eds.), *Translators' Strategies and Creativity* (pp. 189–200). Amsterdam: John Benjamins.
- Kusssmaul, P. (1991). Creativity in the translation process: Empirical approaches. In K.M. van Leuven-Zwart & T. Naaijken (Eds.), *Translation Studies: The State of the Art. Proceedings from the First James S. Holmes Symposium on Translation Studies*, Amsterdam, 17–19 December 1990 (pp. 91–101). Amsterdam: Rodopi.
- (1995). *Training the Translator*. Amsterdam: John Benjamins.
- (2000a). *Kreatives Übersetzen*. Studien zur Translation 10. Tübingen: Stauffenburg.
- (2000b). Types of creative translating. In A. Chesterman, N.G. San Salvador & Y. Gambier (Eds.), *Translation in Context. Selected Papers from Translational creativity 59 the EST Congress, Granada 1998*. Benjamins translation library, 39 (pp. 117–126). Amsterdam: Benjamins.
- Lubart, T.I. (2001). Models of the Creative Process: Past, Present and Future. *Creativity Research Journal*, 13, 3–4, 295–308.

- Mackenzie, R. (1998). Creative problem-solving and translation training. In A. Beylard-Ozeroff, J. Kralova & B. Moser-Mercer (Eds.), *Translators' Strategies and Creativity* (pp. 201–206). Amsterdam: Benjamins.
- Manca, E. (2012). Translating the language of tourism across cultures: from functionally complete units of meaning to cultural equivalence. In L. Fodde & G. Van Den Abeele (Eds.), *Tourism and Tourists in Language and Linguistics*. Textus, 1 (2012). Milano: Carocci.
- McNeill P. (2004–2005). *Teaching and Learning. Problem Solving*. Learning and Skills Development Agency. Retrieved July, 29, 2014, from <<http://archive.excellencegateway.org.uk/pdf/Teaching%20and%20learning%20Problem%20Solving.pdf>>.
- Nash, W. (1985). *The language of humour*. London: Longman.
- Sharoff, S. (2004). Harnessing the lawless: using comparable corpora to find translation equivalents. *Journal of Applied Linguistics*, 1, 3, 333–350.
- (2006). Translation as problem solving: uses of comparable corpora. *Proceedings of Language resources for translation research and practice at LREC2006*, Genoa, May, 2006.
- Tognini Bonelli, E. & Manca, E. (2002) Welcoming Children, Pets and Guests: a Problem of Non-equivalence in the Languages of 'Agriturismo' and 'Farmhouse Holidays'. In P. Evangelisti & E. Ventola (Eds.). *English in Academic and Professional Settings: Techniques of Description/Pedagogical Application* (pp. 317–334). Textus, 15, 2 (2002). Genova: Tilgher.
- Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. London: Routledge.
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. New York: Harcourt Brace.
- Zabalbeascoa, P. (1996). Translating jokes for dubbed television situation comedies. *The Translator*, 2, 2, 235–257.

SECTION 5

TRANSLATING HUMOUR IN VIDEO GAMES

ORNELLA LEPRE

Playing with humor: the translation of humor in video games

Despite the widespread diffusion of video games and the importance of localization for a market that is increasingly global, the translation of games is the object of comparatively little attention in the field of Translation Studies. In recent years, the number of contributions in this area has increased, with researchers focusing on both the technical (Bernal-Merino, 2007) and cultural (O'Hagan, 2007; Mandiberg, 2009; Mangiron & O'Hagan, 2006) aspects of localization. However, the translation of video game humor is still somewhat neglected, despite acknowledgement in the field of Game Studies that humor has an important role in enhancing player experience (Dorman & Biddle, 2006 and 2009). Moreover, few authors have analyzed the ways in which such humor is rendered into different languages. Notwithstanding the common elements that video games share with other audiovisual media, this paper focuses instead on their distinguishing traits. In addition, it aims at identifying characteristic features of humor in video games and the implications of those features for translation.

After presenting, in Section 1, a variety of methods employed in video games to achieve a humorous effect, Section 2 illustrates specific forms of humor that, due to the peculiarities of the medium, are especially frequent in video games. In particular, Section 2 describes how video game humor builds on the close relationship between the player and the game world, frequently breaking the theatrical fourth wall for humorous purposes and often relying on intertextual references, something that can make the translation of humor in video games a challenging task. Section 3 discusses the importance of gameplay, broadly intended as the “ludic” component of a game, and how it can increase the constraints on translators. Section 3 also includes examples from popular titles, which show how certain game design choices provide players with the opportunity to

customize both type and amount of humor contained in a game and how this customization potential can affect localization. Section 4 concludes.

1. Humor in video games: general considerations

One of the most popular theories of humor, which includes among its supporters the philosophers Arthur Schopenhauer and Immanuel Kant, is the so-called incongruity theory. According to this theory, “when two highly disparate ideas or entities are juxtaposed, especially suddenly, the result is laughter” (Gruner, 2000: 24). As pointed out by Raskin (1985: 134), humorous stimuli generally contain several incongruities, some acting as secondary incongruities that form a background to the main incongruities in a compound joke. A study by Samson and Hempelmann (2011) suggests that background incongruities can enhance funniness; that is, the same joke, when presented with the background incongruities removed, tends to be perceived as less funny and provokes more aversion than the original. With their potential for inclusion of background incongruities, video games can provide fertile ground for humor. As examples of background incongruities, Samson and Hempelmann (2011: 167) list “animals that talk, space aliens, an Italian, an American, and a Russian sharing a language”. The authors do not mention video games, but it is easy to see how their considerations may be applied to electronic entertainment in which fantasy characters and settings are a common feature. Even the most realistic virtual worlds are usually governed by rules (e.g., the availability of multiple “lives” for the player, the simplified skill development systems and the limited artificial intelligence of the computer-controlled characters) that, although generally accepted, require intense suspension of disbelief, which potentially enhances humor appreciation.

As video games have a number of features in common with other narrative forms, such as movies and comics, their many methods of presenting humor are not exclusive to their medium. In recent years, technological advances have allowed the development of marked improvements in graphics and sound in video games. The latest games in the *Final Fantasy* series (1987–present) are renowned for their spectacular

cutscenes – cinematic sequences used to advance the plot. Although these sequences often contain humorous elements (e.g., in dialogues or as visual puns), users have no control over them. The similarities of cutscenes to other audiovisual media are reflected by similarities in their translation process: the constraints faced in translating a humorous dialogue from a movie may not be significantly different from those encountered when translating a scene from a video game that is dubbed and lip-synched. Therefore, an analysis of the relationship between translation and humor in video games should focus on the unique characteristics of video games.

However, the localization of humor in video games through translation is a topic that researchers in Translation Studies have yet to explore fully. In the first study of this topic, Mangiron (2010) points out that many of the approaches to presenting video game humor parallel those adopted in other media. For example, when faced with verbally expressed humor (VEH) in the source language, the translator can replace it with another VEH element that preserves, at least partially, the form and/or meaning of the original, can replace the VEH with an idiomatic expression from the target language, or eliminate the VEH and compensate for that loss by adding a different VEH element in another part of the game. Despite these approach similarities, Mangiron remarks that intensification procedures in games appear to be very frequent. Focusing on the English and Spanish translations of the *Final Fantasy* series, Mangiron shows that more idioms, puns, and plays-on-words are inserted in target texts than are needed to compensate for the loss of VEH in the target language. Both English and Spanish versions of the *Final Fantasy* games contain examples of functional translations, in which dialects and references specific to the culture of the target countries are inserted for humorous purposes. Mangiron also mentions that the English version, targeted to the North American game market, is noticeably more humor oriented than the Japanese original and includes several references to local popular culture that are not directly relevant to the discourse of the game. By reflecting differences between Japanese and North-American societies, the inclusion of such elements can help players in the target country feel that the game was designed for them.

In addition, Mangiron (2010) draws on the concept of “transcreation”, which was proposed in the seminal work by Mangiron & O’Hagan (2006), and applies it to video game humor. Following Dormann and

Biddle (2006) and González (2004), she states that humor in games has several functions. Besides using humor for characterization purposes, developers can insert humorous elements to increase the engagement value of a game. Humor can also have a social value, as the inclusion of references to culture-bound items can reinforce the players' sense of belonging to a specific social group, thereby making them feel more involved in the game. Finally, humor can provide relief to the player.

Indeed, games may be one of the best indicators of the relief function of humor. Balancing the difficulty level of a game to meet the tastes of a varied audience is a difficult task, because some players are more experienced than others and because different players enjoy different levels of challenge. In certain games, repetition of a difficult sequence is almost inevitable, and this can make players feel frustrated; humorous elements are often inserted to prevent this potential setback. In addition, many games try to increase player tension, but too much tension can hinder the enjoyment of playing; humor can help discharge such tension. Therefore, humor can play an important role in the commercial success of a game. In Mangiron's (2010) view, game translators enjoy a high level of freedom when dealing with humor, due to the function of games translation: more than being faithful to the original text, the translator should be faithful to the original game experience, even if the only ways of achieving that goal are to change markedly the cultural references contained in a game or to alter (either incrementally or decrementally) the amount of humorous content.

While the analysis carried out by Mangiron (2010) raises several interesting points that deserve further investigation, it is also limited by the particular characteristics of its corpus, as was pointed out by the author herself. During the localization of the *Final Fantasy* games studied in the article, the translators worked in close contact with the games' developers, which allowed them to request the changes they deemed necessary to recreate the original game experience. As noted by Bernal-Merino (2006), this type of synergy does not always occur. Even though an ideal business model may be one in which the creative and localization departments work almost simultaneously, such a "shared authorship" model is very rarely implemented, which implies that translators are rarely given a high level of freedom. This paper suggests that a fundamental reason for game translators to have limited freedom is inherent in the nature of video games.

Figure 1, obtained from the video game *Theme Hospital* (1997), illustrates several ways by which games can present humorous elements. In that game, players strive to manage a hospital where patients suffer from fictional illnesses such as “invisibility” or “slack tongue”, and where a “bloaty head” caused by “sniffing cheese and drinking unpurified rain water” can be cured by popping the patient’s head and then reinflating it with a special machine.



Figure 1: *Theme Hospital* (1997).

Patients like the man circled in red in Figure 1 suffer from the “King syndrome”; that is, they believe they are Elvis Presley. To cure such patients, the player needs to hire a psychiatrist to convince them that they are not Elvis Presley; once cured, the patients will walk away with a regular appearance and wearing regular clothes. In this example, visual humor lies in funny animations and in the drawing style, while verbal humor is conveyed through the announcer’s messages, which include “Coughs and sneezes spread diseases”, “Dr. Jekyll to psychiatry”, or

“Incoming patients with kidney beans” (a wordplay based on the fact that “kidney beans” are a type of bean).

The relationship between the player and the game world makes certain types of humor especially effective. For example, if the player activates a cheating option that provides the player with more money, the announcer says “Warning! A cheat is running the hospital”. This example represents an attempt to achieve a humorous effect by breaking the fourth wall – a device that is common in the video game medium due to the possibility for the user to actively engage with the game content. This is also an example of humor that is triggered as a reaction of the game to something the player does; thus, different players can experience different levels of humor, as some may never hear that joke.

While some of these humor types, such as visual humor and humor that relies on breaking the fourth wall, may translate easily into other languages, other types can present bigger challenges to game localization. References to culturally specific items such as “the King” or “Dr. Jekyll” might not be familiar to audiences in different countries. The following sections discuss humor types that are commonly found in video games, but that may create issues during the translation process.

2. A thin fourth wall: humor and intertextuality

In the definition given by Scholes (1970), a meta-reference is a particular instance of self-reference where fictional elements – usually the characters – directly or indirectly indicate that they belong to a fictional world. Often employed as a way to break the fourth wall, it has only recently become the object of media studies (Larsen, 1994; Auter & Davis, 1991; Kirchmann, 2007).

A considerable number of humorous occurrences in games are instances of meta-referential humor. The reason for its abundant use is simple: while not being unique to the video game medium, meta-referential humor in games builds on the unique relationship between the player and the game world, which enhances its comic potential.

There are several ways in which meta-reference is used in games to break the fourth wall for comic effect; for example, by having a charac-

ter directly address the player or acknowledge the game's universe. Puns and jokes based on popular culture references that do not belong to the fictional world of the game can also be considered meta-references: if a character from a game set in a fantasy world refers to another game or a movie, the fourth wall is broken.

Many of these references are examples of intertextuality. According to Attardo (2001: 71), "a text (T_i) will be said to have an intertextual relation to another text (T_j) when the processing of T_i would be incomplete without a reference to T_j ". Intertextual references are one of the earliest forms of meta-referencing. In 1600, Cervantes' Don Quixote owned a copy of one of the author's previous novels, *Galatea*. Similarly, in the 1994 game *World of Warcraft*, one of the enemies can be heard saying "Wings, horns, hooves, what are we saying!? Is this *Diablo!*?", openly referring to *Diablo* (1996), another game by the same developer. In opera, Gilbert and Sullivan often relied on such references for comic effect. In a well-known song from the *Pirates of Penzance*, the Major General mockingly mentions *HMS Pinafore*, one of the composers' earlier works. In the video game *Mass Effect 2* (2010), a character from an alien race sings a version of the Major General's song, forming a trans-medial cross reference that spans more than one hundred years.

In video games, references to other texts (e.g., movies, songs, books and other games) that are inserted for humorous purposes can be explicit or subtle. In the *Warcraft* series (1994–2010), if the player clicks on a "sorceress" in his army, the sorceress might respond by saying "Click me baby, one more time". This is not only a reference to the player's "clicking" action, but also to the song *Hit Me Baby, One More Time* by Britney Spears. In other instances, such intertextuality can be more veiled. For example, when reading a gravestone inscription in *Fable 3* (2010) – a game that contains many pop culture references – the player finds a man who "tried to hold his breath for ten minutes" in a grave. This is likely a meta-reference to Guybrush Threepwood, the main character in the *Monkey Island* series (1990–present), although that game series and the character are not explicitly mentioned. Similarly, foes that say "It's just a flesh wound!" upon being hit may remind the player of the movie *Monty Python and the Holy Grail*.

As the above examples indicate, not all references are equally overt. For example, a meta-reference by a character openly mentioning an earlier game will be more noticeable than one consisting of a passing quota-

tion from an obscure movie. Thus, the fourth wall can be lightly scratched or completely torn down by intertextual referencing. How to incorporate this wide range of possibilities is up to the game's authors; however, they have to be careful in such usage in order to avoid disrupting the player's immersion in the game.

The delicate equilibrium between fiction perceived as reality and fiction perceived as fiction (if existing at all) can be easily upset by the use of external references. This is true for any media, but perhaps especially so for video games. Watching an episode of the popular TV series *House M.D.*, we see that one of the characters, Dr. Wilson, has posters of Alfred Hitchcock's *Vertigo* and Orson Welles' *Touch of Evil* in his office. This element adds to his characterization; we may infer that Dr. Wilson likes cinema – in particular, classic films – and we may assume that these are two of his favorite movies. Therefore, such items can add depth to a character. At the same time, though, it may work in the opposite direction, reminding us that we are watching a work of fiction. It may also be interesting to some viewers that Dr. House's address is 221B Baker Street, a reference to the London home of Sherlock Holmes – a character from which the series' authors drew inspiration when creating the character of Gregory House. However, after recognizing that reference, the viewers' attention may be drawn to the fact that Dr. House is also a fictional character.

In video games, the effect of using this type of meta-reference can be even more dramatic, which may, in part, explain why the use of meta-references for humorous purposes can be more effective in games than in other media. In *Fable 3*, a fantasy game set in a medieval period inspired world, a peasant woman asks our character whether the previous night “the last episode of *EastEnders*”, a long-running British soap opera set in London, was watched. Here, the humor is effective for at least three reasons. First, it uses the incongruity arising from the fact that the inhabitants of *Fable*'s fantasy world are not supposed to know what television is, let alone about the existence of *EastEnders*. Thus, it is odd to hear the peasant woman mention it. This is not a meta-referencing usage that is specific to video games; for example, in the movie *Monty Python and the Holy Grail*, the same effect is achieved when the Knights of the Round Table sing a line about “impersonating Clark Gable”. Second, the incongruous effect is amplified because not only is the villager woman a peasant from the Middle Ages, she is even “less real” than a movie character,

as her cartoonish appearance does not aim at photorealism and, although she may have a virtual house, a virtual job, and maybe even a virtual family, her screen image is the known extent of her reality. As mentioned earlier, the great number of background incongruities used in video games imply that games often require more suspension of disbelief than other art forms do. Players are willing to suspend disbelief and accept the game's rules and constraints, but the tiniest reminder of the outside world may break the spell. This is why the peasant who is a fan of *EastEnders* strikes us as incongruous and thus, if we accept the classical theory, funny. The third reason why external references are extremely effective in games is the close relationship between the player and the game character, or, more generally, between the player and the game world.

When the recipient of any type of text encounters and recognizes a meta-reference, a link is created between the two sides of the fourth wall. How this link is perceived may vary depending on the specific circumstances; for example, the reader may feel a sense of amusement and complicity or a sense of discomfort – or both at the same time. In video games, the story only moves following an action by the player, and without previous player action it would not have arrived at the current point in the game. This configuration of the fourth wall in games – the fact that, for most of the time, the player is able to control what happens on the other side – is possibly the main reason why a great number of humorous occurrences in games are instances of meta-referential humor, in which characters refer to elements of the “outside world”. The line between what is inside and what is outside the fourth wall is often so blurred that it seems legitimate to wonder if there is such a barrier in video games. Conway (2010) suggests that the classic concept of a fourth wall is not applicable in this medium. In Conway's view, a reference to the outside world does not necessarily break the illusion; on the contrary, it draws the player further in, enhancing his experience. Regardless, both views acknowledge the deep connection between the player and the fictional world, a connection that augments the effectiveness of meta-references. Whether the player considers such references a welcome addition to the game or an intrusion will depend on the type of game, on the ability of the game designers and, ultimately, on the sensibility of each player.

With regard to humorous references, it is not easy to anticipate how a player will react to a “wink” from the game’s authors when the player is supposed to be deeply immersed in the virtual world: will the wink be seen as amusing or jarring? Either way, the more overt the reference, the more important that the translation renders it in a way that the target audience, too, can recognize it.

Any text that heavily features this type of intertextual humor can create problems for translators; problems that can be exacerbated in audiovisual products, where visual cues can make certain solutions unavailable (e.g., omitting references or replacing them with others that are more familiar to the target audience). In games, the tight connection between gameplay and humorous elements can worsen the problem. The next section describes this issue further, discussing how the interactive nature of games makes the translation of humor particularly important and, at the same time, add further constraints to a successful localization.

3. Humor and gameplay

The translation of humorous elements based on culture-specific items can be easy if the source and target audiences share the same referents, but this is not always the case. We saw that, when translators have the freedom to “transcreate” (Mangiron, 2010), they can deal with culture-specific humor in various ways, including adapting jokes and unfamiliar cultural references for the target audience or adding new ones, if they think this will make players of the localized version feel as if the game was developed for them. However, even when translators are given considerable freedom, these changes are not always possible, due to the tight connection between gameplay and the other elements of a game. Two examples taken from the game *Day of the Tentacle* can illustrate this issue.

Heavily U.S. oriented, *Day of the Tentacle* contains many jokes based on cultural knowledge. Part of the game is set in the U.S. at the time of its Declaration of Independence and several historical personalities appear as characters in the story. One of them is Benjamin Franklin, who, while flying a kite in the game, says “Off we go, into the wild blue

yonder!”, a reference to the U.S. Air Force song. In the Italian version of the game, the line becomes *E via, nel blu dipinto di blu* [And off we go, in the blue, painted in blue], which keeps the general meaning of the sentence but also references the Italian song *Volare*. In this example, the reference appears in dialogue and the specific song has no direct relevance for the story: replacing it with one that is more familiar to the target audience is an effective strategy, just as it would be if such a translation was undertaken in a different medium.

The same game, however, also provides an example of a culture-specific reference that could not be replaced as easily. In *Day of the Tentacle*, players impersonate three different characters. At the beginning of the game, one of them ends up in the future and cannot be controlled until she is stuck on a kumquat tree where her time machine has landed. In the meantime, the player has control over another character that ends up in the past (i.e., during the time of the United States’ Founding Fathers). Through the latter character the player attempts to modify the future. However, the necessary future-altering actions presuppose a knowledge that is unlikely to be included in the cultural background of non-U.S. players. For example, according to a biographer of George Washington, when he was a boy Washington received a small hatchet as a present. While experimenting with the hatchet, he cut down a cherry tree in his family’s garden. When George Washington’s father asked who had done it, George confessed, because he was incapable of lying. To move the story forward, the player is supposed to identify, in the past, a kumquat tree in which, 300 years later, the other character becomes stuck. Then, the player must paint the kumquat fruits red, talk to George Washington and mockingly challenge him to chop the tree down. When George obliges, the tree disappears both from the past and from the future portions of the game, and the story can proceed.

The Italian translators kept the references to Washington’s “famous” skills in chopping down cherry trees, but the humorous effect of challenging the future President to chop down a kumquat tree was somewhat diluted because many Italian players would likely have never heard of the cherry tree story. Regardless, the Italian translators had little choice: they could not eliminate the reference, as it was necessary to proceed within the game. Moreover, they could not significantly modify it because it was linked to the solution of several puzzles.

3.1. Choices and consequences

The implications of the interactive nature of games for the translation of humor can be more obvious when it is the player who chooses the humor “level” and such a choice potentially affects the course of the game story, as happens in *Dragon Age: Origins* (2009), a role playing game set in a fantasy world. Table 1 presents selected dialogue excerpts from that game.

Table 1: Examples of multiple-choice dialogues from *Dragon Age: Origins*.

LINES SAID BY NON-PLAYER CHARACTERS	REPLY CHOICES AVAILABLE TO THE PLAYER
Alistair: You know, I've been thinking...	I was about to ask if you were feeling sick.
	Such rare event is worth informing me of, sure.
	What have you been thinking about?
	This isn't a good time to chat.
Morrigan: 'Tis a curious feeling. I don't know how else to describe it.	What? Is something wrong?
	You look confused.
	Oh? Did you have your first feeling?
Alistair (in response to the player's suggestion that he would be a great king): Really? Whatever would give you that idea?	You have a kind heart and a strong sense of justice.
	Theirin blood will tell. You'll rise to the occasion.
	You'd look snappy with a crown?
	Power makes men incredibly attractive.

When choosing the character's response line from among those potentially spoken, the player decides on whether to use a humorous or non-humorous reply, thus determining the humor level within the actual script of the game. Even though funny or sarcastic answers are not the only options provided by the developers, the player can choose, for ex-

ample, to be sarcastic throughout the whole story. Therefore, the prominence of humor in the actual experience of the game can differ among users; moreover, it can vary for an individual player who chooses to play the game more than once, each time making different choices.

Dragon Age is a game in which the player's choice of dialogue tone is not devoid of consequences, as the companions who join the main character during the adventure have well-defined personalities that emerge in their dialogues with the player, as they banter spontaneously, or when they intervene during dialogues between the player and other non-player characters. Some *Dragon Age* companions are more serious than others and do not appreciate or understand humor or joking about a serious matter – with them, the use of humor is likely to result in a decrease in their “approval” of the player, which in turn can have repercussions on the plot path within the game. For example, a companion might leave the player's group if their divergences become too big. In contrast, a companion with a more humorous personality will probably approve of a player who removes the party from a dangerous situation by using wits instead of force. Gaining a companion's friendship can also affect the development of the plot by opening up new possible quests. The variety of possible player choices has relevant implications for the translator, as it is important that each translated dialogue option maintains the same tone (e.g., humorous or not) as in the original. It may not be possible, for example, to eliminate a joke and compensate for its loss by adding humor at a different time in the conversation, unless the reactions of the other characters to the specific lines are also modified. As was described for *Day of the Tentacle*, humor is also an important element of gameplay in *Dragon Age*. In the former, humor worked as a tool to solve specific puzzles and unlock subsequent parts of the game; in the latter, it plays an instrumental role in moving the story along different plot lines.

Dragon Age II (2011), the sequel to *Dragon Age: Origins*, incorporates a slightly different dialogue system. The conversation options in *Dragon Age II* are presented on a wheel that displays a short paraphrase of what the character will say if that option is chosen. Each paraphrase is accompanied by a small icon that specifies the tone in which that response is intended. For example, a smiling mask icon indicates that the character will be, in the words of the game's instruction manual, “wry, humorous, or witty”. In cutscenes – over which the player has no control – the main character will say things that reflect past dialogue choices

(e.g., if humorous responses were often chosen, his lines in the cutscenes will adhere to this type of player behavior). This is a further indication of how humor in video games acquires new features from player-driven storytelling, even in elements (such as cutscenes) that at first glance appear to show little difference from their movie counterparts. If choosing a humorous reply in a dialogue can have consequences on subsequent scripted scenes, the translation solutions available for that specific line will be limited. Thus it is clear that variations in game dialogue systems and tone may increase the constraints on video game translators.

3.2. *Humor in wordplay: when translation is no joke*

Humorous elements are often presented in video games as wordplay. While wordplay is not, *per se*, a type of humor that distinguishes games from other media, the way in which it is inserted in a game can have peculiar consequences on the game experience, which, in turn, has important implications for its translation. This point is clarified by an example.

In *Batman: Arkham Asylum* (2009), one of Batman's enemies, the Riddler, presents Batman (and the player) with puzzles, often in the form of wordplay. To solve these riddles, the player must follow clues contained in the wordplay and look for specific items or places in the game. One such riddle, which can be found in a cell block, reads: "All alone in your cell? Why don't you break the ice with the most dangerous prisoners?". Solving that puzzle requires the player to find a cell with the door blocked by ice, break the ice and enter the cell. In the Italian version of the game, the translators were able to render the wordplay literally as "Tutto solo nella tua cella? Perché non provi a rompere il ghiaccio con gli altri prigionieri?" [All alone in your cell? Why don't you try to break the ice with the other prisoners?], since "rompere il ghiaccio" ("breaking the ice") has the same literal and figurative meaning in Italian as in English. Other riddle translations were less successful. Later in the game, the player is presented with the following riddle: "Tweedledum and Tweedledee SAW it, can you SEE it too?", with the words "saw" and "see" capitalized in the original text. Tweedledum and Tweedledee are two longstanding villains of the Batman universe, inspired by the homonymous characters from Lewis Carroll's *Through the Looking Glass*.

To solve the riddle, the player must find a seesaw in the garden, as hinted quite clearly by the highlighted English words. The Italian translation reads: “Tweedledum and Tweedledee lo hanno visto, tu ci riesci?” [Tweedledum and Tweedledee saw it, can you?]. Here, the wordplay is omitted, perhaps because the translators could not find a way of making a similar pun when using the Italian term “altalena” for “seesaw”. The player is left with a different type of clue, a visual one in which two characteristic hats worn by the characters Tweedledum and Tweedledee are on a seesaw. At times, however, omitting the wordplay implies losing all clues. Such is the case, ironically, of the very first riddle in the game. The first message received from the Riddler is “Don’t cut yourself on this sharply observed portrait”; to solve it, the player must look for a portrait of the mayor, Quincy Sharp. The Italian translation is “Non tagliarti su questo affilatissimo ritratto” [Don’t cut yourself on this very sharp portrait]. As the name of the character Quincy Sharp is not different in the localized version, and as it bears no resemblance to “affilatisimo”, the Italian word for the expression “very sharp”, the player has no clue as to what portrait the Riddler is referring to. Luckily, the portrait in question hangs on a wall near where the player is given the riddle; therefore, it is relatively easy to stumble onto the solution. Still, the example illustrates how wordplay that is difficult to translate might be more problematic in a video game than it would be, for example, in a movie. In a game, an omission in the target language might have greater consequences than simply being a missed opportunity for humor.

In extreme cases, untranslatable wordplay may prevent players from progressing in the game, as shown by an infamous puzzle contained in *Monkey Island 2: LeChuck’s Revenge* (1991). A popular game of the 1990s, *Monkey Island 2* is one of the few games that could be classified as a “comedy”, as humor permeates all game dialogues and situations. To advance the plot, players need to use items gathered throughout the game to decode messages, unlock doors and reach new areas to explore. To progress past one point in the game, a water pump must be closed in order to stop a waterfall from flowing. None of the tools available to the player is an obvious choice for closing the water pump – the only way to close it is to use a live monkey called Jojo that the player’s character can pick up from a different area. If the player inputs the command “Use Jojo with pump”, the character uses the monkey as a tool and the waterfall stops flowing. In the original English version of the game, the solu-

tion to the puzzle involves wordplay on a tool known as a “monkey wrench”. In the Italian, French, and German game translations, the joke is lost, and players are left clueless about what the monkey could be used for, and therefore unable to solve the waterfall puzzle. Obviously, the translators were unable to replace the joke with a different one, as it was inserted as a key gameplay element. While losing a joke in translation is not rare, only in a video game this might result in a user being denied access to further content.

4. Conclusions

Interactivity, broadly intended as the possibility for a user to actively engage with the content, is what characterizes the video game medium. From that perspective, this article discusses how humor in games is affected by the special relationship between the game content and the player and how this relationship can affect localization. Examples from popular video games show that game design choices can provide audiences with the opportunity to customize both the type and amount of humor in a game. Such customization potential can result in notably different humor-related perceptions and experiences for different users of the same game. Moreover, humor can be instrumental in the development of the plot through gameplay and dialogue choices and understanding humor can be a requirement for progressing within the game story – a feature that distinguishes games from other narrative forms. As humorous items can be indissolubly linked with specific elements of gameplay, popular translation techniques like compensation become unavailable, which can pose additional challenges during the localization process. At the same time, the link between humor and gameplay makes the translation of humor in video games an especially delicate task, which should not be overlooked when attempting to recreate a gaming experience in the target language that is as close as possible to that in the original.

References

- Attardo, S. (2001). *Humorous texts: A semantic and pragmatic analysis*. Berlin: Mouton De Gruyter.
- Auter, P.J. & Davis, D.M. (1991). When characters speak directly to viewers: Breaking the fourth wall in television. *Journalism Quarterly*, 68, 1, 165–171.
- Bernal-Merino, M. (2006). On the translation of video games. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 22–36.
- (2007). Challenges in the translation of video games. In C. Mangiron C. (Ed.), *Localització de videojocs* (special issue), *Tradumàtica*, 5. Retrieved September, 08, 2012, from <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/index_05.htm>.
- Conway, S. (2010). A circular wall? Reformulating the fourth wall for videogames. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 2, 2, 145–155.
- Dormann, C. & Biddle, R. (2007). Making players laugh: The value of humor in computer games, *Paper presented at the 2007 conference on Future Play*, Toronto, 14–17 November.
- (2009). A review of humor for computer games: Play, laugh and more. *Simulation & Gaming*, 40, 6. Retrieved September, 08, 2012, from <<http://sag.sagepub.com/content/40/6/802.full.pdf+html>>.
- Gonzalez, L. (2004). *A brief history of video game humour*. Retrieved September, 08, 2012, from <<http://www.gamespot.com/features/6114407>>.
- Gruner, C.R. (2000). *The game of humor: A comprehensive theory of why we laugh*. New Brunswick: Transaction Publishers.
- Larsen, P. (1994). Through a glass darkly. Reflections on Mr. Hardy's camera look, *Paper presented at the Film and Subjectivity Conference*, University of Bergen, March 19–20.
- Kirchmann, K. (2007). Marilyn: A paragone of the camera gaze. In W. Nöth & N. Bishara (Ed.), *Self-Reference in the Media* (pp. 107–121). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Mandiberg, S. (2009). Translation (is) not localization: Language in gaming. *Software/Platform Studies, Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference, 2009*, University of California Irvine.

- Mangiron, C. & O'Hagan, M. (2006). Game localization: unleashing imagination with 'restricted' translation. *Journal Of Specialised Translation*, 6, 10–21.
- Mangiron, C. (2010). The importance of not being earnest: Translating humour in video games. In D. Chiaro (Ed.), *Translation, Humour and the Media* (pp. 89–107). London: Continuum.
- O'Hagan, M. (2007). Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. In C. Mangiron (Ed.), *Localització de videojocs* (special issue), *Tradumàtica*, 5. Retrieved September, 08, 2012, from <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/index_05.htm>.
- Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht: Reidel.
- Samson, A.C. & Hempelmann, C.F. (2011). Humor with backgrounded incongruity: Does more required suspension of disbelief affect humor perception?. *Humor: International Journal of Humor research*, 24, 2, 167–186.
- Scholes, R. (1970). Metafiction. *Iowa Review*, 1, 100–115.

PIETRO LUIGI IAIA

Transcreating humor in video games: the use of Italian diatopic varieties and their effects on target audiences

1. Theoretical background

1.1. Culture-bound transcreation processes: definition and limits

Game localization is an approach to audiovisual translation which requires translators not only to be acquainted with both the source and target cultures and languages, but also with the technical aspects involved in software translation, such as the limits of the User Interface that, for instance, has to suit both the Western and the Asian alphabets. Target scripts are the products of *transcreation*, a process considered typical of game localization, which has generally been investigated from the marketing and technical perspectives, such as the economic expectations of the production companies (Chandler & Deming, 2011). O'Hagan (2005) includes it in the GILT practices ('Globalisation, Internationalisation, Localisation, Translation'), yet its linguistic and cross-cultural dimensions have rarely been taken into consideration, though the latter dimension has generally been viewed in terms of *internationalisation*, and the former under the terms of *localisation* and *translation*.

Transcreation, therefore, is here defined as a translation strategy mainly based on the translators' *top-down cognitive processes*. Indeed, it grants great freedom to adapt the original textual world to the target culture, by means of additions or modifications based on the translator's interpretation of the source texts. Furthermore, it also seems to lack the bottom-up – or text-based – dimension of the analysis of the original lexico-semantic and communicative features, which allows translators to identify the author's intentionality. Finally, transcreated versions are

generally modeled after the cognitive construct of the implied audience of video games, thus modifying the original characterizations to suit the supposed receivers' expectations. As for the corpus of video games selected for this study, the transcreative renderings are characterized by the Italian diatopic/diastratic varieties of *Napoletano*, *Romanesco* and *Sardo*, i.e., languages typical of Naples and its area, Rome, and Sardinia respectively. In this paper, the analysis shall be focused on the inclusion of *Romanesco* and the resulting different socio-culturally marked representations, as the original 'bully' or 'clumsy' characters are replaced by 'lout' and 'uneducated' people speaking a diatopically- and diastratically-marked language. Since this causes a shift in the effects on the audience as well, it is here maintained that the top-down approach of transcreation does not result in a pragmatic equivalence (cf. Guido, 1999), but in a partial semantic one: as Bernal Merino (2006: online) states, "Our translation has to enrich that experience, sometimes even regardless of what the original creators thought of for their target audience". In fact, target versions present a different communicative value, without caring for the original lexical and stylistic features, but focusing only on the translator's interpretation and re-textualization of the original scripts by means of the diatopic varieties and the strategies of lexical creativity, which may match the expectation of the implied audience of children and teenagers – creative lexical formations are employed in juvenile literature for ludic effect (see Munat, 2007) – but fail in fitting the fictional worlds of the analyzed case studies.¹⁵⁷ Receivers indeed need to activate the 'suspension of disbelief' (Widdowson, 1992; Guido, 1999), as they have to accept, for instance, animals or counterfactual creatures that speak, often using onomatopoeic language.

To achieve a pragmatic equivalence between the source and target versions, this paper proposes an alternative approach to transcreation, by means of the adoption of the *Interactive Model* for the translation of audiovisual texts (Iaia, 2014; forthcoming). According to the Model, translation is composed by two interacting phases. During the first phase

157 The invented worlds are commonly used in role-playing video games, or platform video games, which represent the genres of the selected corpus, opposed to the current tendency of setting video games in existing (and sometimes, current) scenarios, such as in the series *Call of Duty: Modern Warfare*, or *Battlefield*, to mention some of the most popular.

of multimodal and critical analysis, translators could infer evidence of the author's intentionality from the source-text linguistic and visual features (bottom-up process); during the phase of multimodal re-textualization, an equivalent effect for the target audience is reproduced, also by adapting (ideally without twisting) the original version, for example by finding alternative lexical and syntactic choices without resorting to diatopic and diastratic varieties only. In this sense, the target text is assumed to be pragmatically equivalent, preserving the original features, but also aiming at triggering an equivalent response to a comic effect from both the source and target audiences.

1.2. Theories of humor production applied to the selected Video Games

In the analyzed video games, humor is achieved by resorting to the Incongruity Theory (see Attardo, 2001), which develops the comic effect from the conflict between what is expected and what actually occurs, such as the clash provoked by the unconventional, fantasy worlds and the human-like attitudes and actions performed. This results in the activation in the receiver's mind of the cognitive oppositions of, for instance, possible/impossible, or expected/unexpected kinds, when the represented participants are set in a situational script which is generally perceived as 'possible' or 'expected' according to the receivers' background knowledge (cf. Bartlett, 1932), and eventually challenge the audience's schemata, thus triggering the comic response.

Humor may likewise be achieved by making fun of people considered socially, ethnically, or culturally inferior (cf. the Humorous Disparagement technique, in Zillman, 1983, or Ross, 1998). When it comes to translation, it may not be easy at first to identify the original derogatory references and then to adapt them to equivalent examples of social categories to trigger an equivalent response from the audience. As already stated, in the selected AV texts, the comic response is achieved by resorting to the use of language varieties such as *Romanesco*, *Napoletano* and *Sardo*, conventionally used in Italian dubbing translation to represent non-educated or loutish people (cf. Iaia, forthcoming). Another comic strategy is nonsense, which Shultz (1976) considers as a deviation from the Incongruity Theory, since the gap between the cognitive and the linguistic dimensions is not bridged. For this reason, the audience

may just laugh at the schematically incongruous nature of what is viewed, without being equipped to explain or understand the inconsistencies.

Finally, humor in video games may be achieved through a particular technique defined as ‘self-referencing’ (Mangiron, 2010: 95), consisting in the occurrence of intra- and inter-textual references to other episodes of the same video-game series, or in the mocking of conventions in the construction of specific video-game genres, such as the Role-Playing Game, which the experienced players can identify.

2. Corpus and method

Three extracts from three video games will be analyzed, together with their Italian transcreative renderings. The first video game, *Super Paper Mario* (Nintendo, 2007), shows the character of O’Chunks threatening the main protagonist, Mario. The second video game, *Mario & Luigi: Bowser’s Inside Story* (*Mario & Luigi – Viaggio all’interno di Bowser*, Nintendo, 2009), contains a dialogue between Bowser, the villain, and a group of his servants, the Monty Bros. The third case study, *Final Fantasy IX* (Square-Enix, 2001), introduces a dialogue between Zidane, the main protagonist, Quina and Quale, from the Qu tribe.

The contrastive analysis between the English and Italian scripts highlights the translators’ strategies in re-textualizing their interpretation of the original humor, which is adapted to suit the expectations of the implied video-game audience. A backtranslation of the Italian scripts (both of the original and alternative, interactive translations proposed here) is also provided.

3. Analysis

3.1. Case Study 1: *Super Paper Mario*

In *Super Paper Mario*, the hero has to find Princess Peach and to save their world from Count Bleck (Conte Cenere, ‘Count Ash’, in the Italian version), and his servants. In the extract analyzed, Mario meets the first boss of the game, O’Chunks, whose character, language and actions recall the ‘bully person’ schema: he indeed tries to scare his interlocutors (Super Mario and The Fairy, in the selected scene) through his violent body language, punctuating his overbearing words with aggressive gestures, as exemplified by the following extracts (1) and (2):

(1) O’CHUNKS: So yer the lad stickin’ his ’stachy in me boss’s business!

(2) O’CHUNKS: Yeh shouldn’t ’ave crossed the count! Now I’m gonna ’ave teh get chunky on yeh!

FAIRY: You... You’re one of the Count Bleck’s thugs, aren’t you?

O’CHUNKS: O’Chunks is me name!

The extracts introduce an unconventional, interactive and multimodal type of humorous discourse. The Fairy is the one actually recognizing O’Chunks, thus giving voice to the players’ thoughts and reflecting the experience of interaction that video games are claimed to achieve. The enemy’s physical features (who is actually made of chunks, as deictically suggested by his name) and language mark an original humor based on a mix between the Humorous Disparagement and Characterization techniques, reproducing what seems to be a stereotypical representation of Scottish working-class people, together with the ‘bully, yet clumsy, people’ schema. In fact, his clothes are red and black, recalling a kilt, whereas his peculiar accent is marked by a lack of aspiration (/h/) (in ‘ave, for *have*), or the particular pronunciation of ‘to’, as *teh*, and ‘you’, as *yeh*. The multimodal dimension is crucial when the players listen to

the music and to the sound effects accompanying the scene: actually, in the selected video games, the scripts are not voiced by actors, but inserted in balloons, due to the technical limitations of the consoles, yet it enhances the interactive nature of the medium, letting the players invent the characters' voices, their accent. It is possible indeed to find videos on *You Tube* where players 'act' the lines by dubbing characters, thus giving them the voices that they have imagined.

In the Italian version, the character's name itself unveils the differences in the construction of the target-version humor. Translators have played on O'Chunks's bossy and violent characterization, giving him the name of Pugnazzo, which involves a pun as in the original counterpart. Whereas the original name refers to the character's physical representation as made of chunks, the transcreated name entails the word *pugni*, 'punches', modified by *-azzo*, a derogatory suffix in *Romanesco*, therefore including the diatopic variety Pugnazzo speaks, as reported in (3), the Italian transcreative rendering of O'Chunks's first cues:

(3)	ITALIAN SCRIPT	BACKTRANSLATION
PUGNAZ-ZO:	Nun lo dovevi fà. Nun dovevi infastidi er conte! Mo' te faccio nero!	You shouldn't have done it. You shouldn't have bothered the Count! I'm going to beat you!

Transcreation is also applied to additional cues in the Italian version which are not present in the English script, as in the following transcription (4) below:

(4)	ENGLISH SCRIPT	ITALIAN SCRIPT	BACKTRANS.
O'CHUNKS:	O'Chunks is me name!	So' Pugnazzo, se er conte ordina, io ve strapazzo!	I'm Pugnazzo, if the Count orders, I will mistreat you!

The added lines in the Italian translation aim to suit the implied audience's expectations: the creation of the rhyme between *Pugnazzo* and

strapazzo ('to mistreat') characterizes the resulting humor as childish, thanks also to lexical choices such as *strapazzare*, which softens the violent action of 'beating someone up'. From a cognitive perspective, in the source text there is an incongruity in O'Chunks's visual representation, his attitudes and his language, providing an ambiguous and quizzical character who mixes adult-like and child-like features, and who is eventually rendered even more childish in the translated script by the lexical choices and the additional cues. In fact, Pugnazzo's childish characterization produces a sort of caricature mixing bossy and clumsy features as in cartoons for children.

3.2. Case Study 2: Mario & Luigi: Bowser's inside story

In case study 2, the analyzed dialogue takes place between the villain, Bowser, and a group of his servants (the Monty Bros.). In the English version, humor is based on incongruity, more specifically of a 'possible/impossible' kind. In fact, whereas it is *possible* for moles to excavate tunnels and be found underground, it is *not possible* for them to speak and use slang, as in (5), and even excavate tunnels using drill-like machines.¹⁵⁸

(5)	ENGLISH SCRIPT	ITALIAN SCRIPT	BACKTRANS.
MOLE 2:	Yeah, so our secret tunnel mission is going super smooth!	Ce semo messi a scava' er tunnel segreto come Sua Coattità c'aveva ordinato.	We have started excavating the secret tunnel as Your Loutjesty ordered us.
5			
BOWSER:	Secret tunnel? First time I heard of it!	Un tunnel segreto? Di che accidenti parli?	Secret tunnel? What on earth are you talking about?

158 In the analysed scene, one mole is in the drill-like machine (MOLE 1), whereas the remaining four moles are opposite Bowser and here numbered from MOLE 2 to MOLE 5, from left to right. The symbol '[' in the reproduction of the original and the translated scripts indicates that the cues of the same character(s) are divided into two (or more) balloons.

10	MOLE 5:	Remember Bro – I mean, Bowser! You wanted an escape tunnel for kidnapping Peach?	Sua Turpitudine voleva 'sto tunnel ppe' scappa' in fretta quando rapiva 'a principessa...	Your Basenessty wanted this tunnel as an easy escape after kidnapping the Princess...
15	MOLE 4:	The big tunnel project... You named it Project K! And you handed it off to us, the Monty Bros., because we rule	Er tunnel segreto... Er "Progetto BB". C'ha incaricati Lei de faje 'sto tunnel!	The secret tunnel... The "BB Project"! You did charge us with doing this tunnel!
20		dirt!		

The interrelation between the cognitive and socio-cultural dimensions is differently characterized in the English and Italian scripts. In the former, the moles recall the schema of 'loutish members of a criminal group', which have excavated a tunnel to let their boss kidnap the princess. Actually, their visual representation clashes with the language used and their job, since they are still represented as little, apparently harmless, moles that talk to their leader using slang, like in *Remember Bro* – (l. 9), or in *because we rule dirt* (ll. 20–21). Their dimension of subordination to Bowser is marked by Mole 5 correcting himself after defining the former as *Bro* – (l. 9), and also by the fact that the moles politely answer to his questions without objecting or underlining his failures, as when he forgets the task he *handed off* to them (ll. 18–19).

The Italian script resorts again to the use of *Romanesco*, but also to lexical creativity, as in *Sua Coattità* (ll. 3–4) or *Sua Turpitudine* (l. 9), creating puns based on the concepts of *coatto*, 'lout' and *turpe*, 'base', mocking the Italian form for 'Your Majesty', *Sua Maestà*. The puns have been backtranslated as *Your Loutjesty* (l. 4) and *Your Basenessty* (l. 9) in order to exemplify the different lexical characteristics of the transcreated script. As the analysis shows, the use of *Romanesco* allows a diastatically-marked disparaging representation of the moles, whereas the lexical creativity denotes a different kind of relationship between Bowser and his servants as well: if in the English text the moles attempt to use a friendly approach to their leader, calling him *Bro*, in the Italian version

there is only a relation of subordination, marking their social distance by means of the lexical (though innovative) solutions adopted.

Moreover, also this transcreated version is intended for an audience of children, conveying only a socio-cultural disparaging representation of Bowser, twisting the cognitive incongruity between the ‘little moles’ and the ‘criminal characters’ schemata: Mole 4’s last cues represent the boss as a caricature who wants to rule a group of criminals, but even forgets his own orders. This logical content is absent in the English script, where Mole 4 just explains – as a source of pride – why they were chosen to carry out the criminal task.

The game contains also the ‘self-referencing’ strategy of humor production since the name of the moles, ‘Monty Bros.’, directly refers to the motivated audience of *Super Mario* in mocking ‘Monty Moles’, the original name of the animals in the series. The Italian version does not contain an alternative pun based on the official equivalent – ‘Tantatalpe’ – missing the interactive aim of the reference in the source text.

3.3. Case Study 3: *Final Fantasy IX*

The Italian translation of *Final Fantasy IX* contains different diatopic/diastratic varieties, from *Romanesco*, to *Siciliano*, to *Sardo*. Furthermore, it is still the topic of some discussions in online forums,¹⁵⁹ because of the changes performed in the target version. For example, the main character’s name, Zidane, has been replaced by Gidan in all the European versions not to be confused with the football player Zinedine Zidane, whereas the Nero brothers – Benero, Zenero and Genero – are renamed as Piddu, Puddu and Poddu, creating a link with the diatopic variety they speak, i.e., *Sardo*.

A particular scene is here analyzed, when Zidane meets and speaks with Quina, from the Qu tribe, for the first time. As Mangiron (2010) – one of the translators of the different *Final Fantasy* episodes – states, this video-game series grounds its humor on the features of its protagonists and of the worlds in which their stories develop, by resorting to

159 See, e.g., <<http://www.dailyrando.it/showthread.php/357-Final-Fantasy-IX-in-italiano-o-meglio>> (retrieved August, 2012), or <<http://forum.gamesvillage.it/showthread.php?803693-PSN-Arriva-Final-Fantasy-IX>> (retrieved August, 2012).

counterfactual characters, sometimes of ambiguous or unclear sexuality (*ibidem*: 93–103). In analyzing Quina’s characterization, his/her sexual ambiguity is immediately noticed: the video game does not clarify the enigma, since s/he can wear male and female clothes, and s/he may marry Vivi, one of the main characters, who is supposedly male. Despite this original ambiguity, Italian translators have decided that Quina is a female character, see (6), whereas from a linguistic perspective, the kind of English spoken – defined by Mangiron (2010) as ‘broken English’ – is again replaced by *Romanesco*:¹⁶⁰

(6)	ENGLISH SCRIPT	ITALIAN SCRIPT	BACKTRANS.
QUINA:	You got frogs! Frogs very good. Mmmm!	C’hai ’na rana! Le rane sò bone! Me piaciono ’na cifra.	You’ve got a frog! Frogs are good! I like them very much.
5 ZIDANE:	Who the heck are you?	Ma chi sei?	Who are you?
QUINA:	Me? [the player can decide the name]	Io sò... [il giocatore può decidere il nome]	I am... [the player can decide the name]
10 ZIDANE:	Quina, do you want this frog?	Quina, vuoi la rana?	Quina, do you want this frog?
QUINA:	Yes, yes! Yes, yes!	Sì, la vojo! Sì, la vojo!	Yes, I do! Yes, I do!
ZIDANE:	...Alright. Here.	Ok, tieni.	Ok, here.
15 QUINA:	Yaaay! Mine, mine!	Grazie, dottò! Nun t’a ridò mica!	Thanks, sir! I won’t give it back to you!
20 QUALE:	You pathetic, Quina. Can’t even feed yourself. [the group enters a	[>] Quina! Che cosa fai? Te fai pijà le rane dall’altri? Ce n’hai ancora da	Quina! What are you doing? Do you let others catch frogs for you? You

160 The symbol ‘>’ indicates that the boxes in the target version have been enlarged to fit the script size; the symbol ‘↑’ indicates that in those scenes the target version positions the balloons above speakers, due to the size of the text, whereas in the English version they have been positioned below them.

25	room] Can't master the art of eating just chasing frogs, Quina.	imparà! [il gruppo entra in una stanza] [>; ↑] Quina, se continui a magnà rane, nun te imparerai mai l'arte der magnà, fija mia!	still have a lot to learn! [the group enters a room] Quina, if you keep eating frogs, you'll never master the art of eating, my child!
30	QUINA: But, master, frogs very good! Frogs here best! Better than Alexandria's.	[>; ↑] Lo sò, signora maè. [↑] Però guardi che ranocchiona m'ha pijato!	I know, teacher. But, look what a big frog he caught! I couldn't refuse.
35		Nun potevo dije de no. Nun l'ho mai vista una più bona de questa!	I've never seen a better frog than this!
40	QUALE: Quina, you in darkness. Need some light.	[>; ↑] Se sei contenta con due rane, vor di che te manca parecchio pè affina l'arte der magnà, bella mia!	If you content yourself with just a pair of frogs, you still have to learn a lot to master the art of eating, my darling!

The construction of humor is based on Quina's sexual ambiguity and on the clash between his/her size and his/her childish attitude. As for the cognitive dimension of the scene, the audience's 'suspension of disbelief' is exemplified by having to admit the presence of undefined characters eating frogs and at the same time aiming at learning more about the external world, at improving their education. In this sense, the figure of Master Quale is a source of disparagement towards Quina, who is marked as a childish character – due to his/her use of broken English, to his/her onomatopoeic language (l. 3) and to the repetition of words (l. 12) – unwilling to enlarge his/her education. This 'master-pupil' relation is differently characterized in the Italian version: the Master does not reproach Quina by defining him/her *pathetic* as in the English one (l. 18), but just asks a generic question about his/her actions. In addition to this, Quale uses a less cryptic language as well: Quina is not *in darkness*, does not need *some light* (ll. 38–40), but is explicitly told that s/he can-

not content herself with just eating frogs, if s/he wants to improve his/her abilities. Moreover, the Italian version alternates a parental attitude towards Quina (see, e.g., the use of *fija mia*, l. 28, or *bella mia*, l. 43) with a disparaging representation of the pupil by the same master, and renders Quina's childish attitude also by means of linguistic choices such as 'signora maè' (ll. 30–31), which is an expression used by children (*signor/a maestro/a*), when they talk to their teachers.

The fact that *Final Fantasy IX* is set in a fantasy world clashes with the adoption of *Romanesco*: the use of broken English, the topic of self-improvement, of constant learning, are indeed introduced to create a cognitive opposition between non-existing worlds and common situational scripts, like the master-pupil relationship, or the identification of the Qus as foreign people who do not master English language. The Italian choice, instead, creates a specific parallelism with a particular Italian social group, and does not produce a similar effect in the audience (see section 4 below). Hence the need to propose here an alternative translation (7) for the analyzed case-study, following the 'Interactive Model' (Iaia, 2014):

(7)	ENGLISH SCRIPT	INTERACTIVE RENDERING	BACKTRANS.
	QUINA: You got frogs! Frogs very good. Mmmm!	Tu ha rana! Rane molto gustose! Crande gusto!	You've got a frog! Frogs very tasty! Creat taste!
5	ZIDANE: Who the heck are you?	Ma chi sei?	But who are you?
	QUINA: Me? [the player can decide the name]	Qu è io? [il giocatore può decidere il nome]	Who is I? [the player can decide the name]
10	ZIDANE: Quina, do you want this frog?	Quina, vuoi la rana?	Quina, do you want this frog?
	QUINA: Yes, yes! Yes, yes!	Io vuole! Io vuole!	I do! I do!
	ZIDANE: ...Alright. Here.	Ok, tieni.	OK, here.
	QUINA: Yaaay! Mine, mine!	Crazie! Qustosa! Qustosa!	Thanks! Tasty! Tasty!

15	QUALE:	You pathetic, Quina. Can't even feed yourself. [the group enters a room] Can't master the art of eating just chasing frogs, Quina.	Quina, patetica! Non riesce a quinquistare rane da solo. [il gruppo entra in una stanza] Quina, non può essere esperta grande mangiatore solo qucciando rane.	Quina, you pathetic girl! Can't catch frogs by himself! [the group enters a room] Quina, you can't become a girl expert as a maneater, just chasing frogs.
20				
25	QUINA:	But, master, frogs very good! Frogs here best! Better than Alexandria's.	Ma, signora maestro, rane molto gustose! Qui rane migliori. Qui meglio di Alexandria.	But, Lady Master, frogs very tasty! Frogs best here. Better than Alexandria's.
30	QUALE:	Quina, you in darkness. Need some light.	Quina, tu è poco qulta. Quina meglio se illuminato.	Quina, you're not an educated girl. You'd better be an enlightened man.

The alternative translation uses a sort of 'broken Italian': for example, in *'Tu ha rana! Rane molto gustose'* (ll. 1–2, 'You've got a frog! Frogs very tasty!'), the subject – a second person singular *tu* – is collocated before a third person singular verb *ha*. Strategies of lexical creativity are also used in order to emphasize the peculiar accent of the tribe and their identification as 'foreign people', modifying some words by means of 'qu', which recalls the name of the tribe and replaces the velar sounds /k/ and /g/ in words like *gustose* (distorting *gustose*), 'tasty'. Furthermore, the original ambiguity on Quina's gender is restored by the alternation of female/male adjectives ['F/A'; 'M/A'] or female/male nouns ['F/N'; 'M/N'] in the characters' cues: for example, in *signora* [F/A] *maestro* [N/M], 'Lady Master' (l. 25), or in *patetica* followed by *solo*, in *Quina, patetica* [F/A]! *Non riesce a quinquistare rane da solo* [M/A], 'Quina, you pathetic girl! Can't catch frogs by himself' (ll. 15–18). The use of *cra* – which represents the sound of frogs – creates an equivalent onomatopoeic script, for example in *Crande gusto*, 'great taste' (l. 3), respectively modifying *grande* and *gusto*, or in *crazie* (l. 13), which stands for *grazie*, 'thanks'. Finally, Quina's childish attitude is also conveyed in

the interactive translation through lexical repetitions, such as *Qustosa! Qustosa!* (ll. 13–14), ‘Tasty! Tasty!’ (cf. the original *Mine, mine!*, ll. 13–14).

The interactive translation may represent an alternative way to deal with particular and novel forms of humor, to suit the demands of the audience, who in part perceive conventional strategies as old-fashioned.

4. Audience reception

The following analysis of the audience reception is based on a corpus of data collected by analyzing a number of threads in dedicated online forums.¹⁶¹ As for the description of the audience, surveys have shown that it is prevalently made up of male players (58% vs. 42% of female audience), with an average age of 37 for the consumers and 41 for the purchasers in the United States of America (ESA Report, 2011, p. 3), opposed to an average age of 28 in Italy (D’Alessandro, 2008). The analysis of the discussions in online forums exemplifies that there are four main trends that summarize the audience’s reception of the official transcreative renderings of the above case studies:¹⁶²

1. lack of a shared opinion;
2. need for a different approach;
3. predictable nature of the approach;

161 <<http://www.dailyrando.it/showthread.php/357-Final-Fantasy-IX-in-italiano-omeglio>> (retrieved August, 2012); <<http://forum.gamesvillage.it/showthread.php?803693-PSN-Arriva-Final-Fantasy-IX>> (retrieved August, 2012); <<http://multiplayer.it/forum/playstation-2-slim/93517-vera-fine-final-fantasy-ix-9-a.html>> (retrieved August, 2012); <<http://forum.gamesvillage.it/showthread.php?872210-2-The-Legend-of-Zelda-Ocarina-of-Time-3D-Topic-Ufficiale-USCITO!>> (retrieved August, 2012); <<http://www.nextrl.it/forum/topic/15013-0257-super-paper-mario-pal/>> (retrieved August, 2012); <<http://www.scavenger.ch/venom/forum/index.php?topic=7319.0>> (retrieved August, 2012).

162 An ongoing research study (Iaia, forthcoming) will develop the investigation on the topic of audience reception, by analyzing the result of a questionnaire aimed at comparing the reception of both the ‘official’ and ‘alternative’ translations of the dialogue between Zidane, Quina and Quale from *Final Fantasy IX*.

4. lack of respect for the source texts.

The Italian audience is divided into those who consider the introduction of diatopic and diastratic varieties into video games as examples of ‘creative translations’, as opposed to those who label the resulting humor as ‘poor’ (trend 1.), hence asking for an alternative approach. The latter group also states that it is difficult to read target scripts containing ‘long dialogues in *Romanesco*’ (trend 2.), despite the case studies allow players to decide when to move to the next cues. Furthermore, it transpires from the discussions that most of the players understand English, so that they do have the possibility of comparing the original and translated scripts and can decide for themselves whether the original and target experiences are equivalent. What is more, their nature of ‘experienced’ players determines the ‘predictable nature’ of the selection of dialects and varieties in game localization (trend 3.). These linguistic choices are defined as ‘expected’, though not generally appreciated, as they entail a lack of respect towards the original AV texts (trend 4.). In particular, according to some players, video games are transformed into a ‘*commedia all’italiana*’, referring to the movie genre where the butts of jokes are generally uneducated, loutish and clumsy characters using diatopic/diastratic varieties, mostly from the Central/Southern Italy. According to those who criticize this approach, the transcreated versions are modeled after the translators’ cognitive construct of the implied receiver, which does not always correspond to the actual ones – thus confirming the authoritarian role of the translators’ top-down retextualizations.

5. Conclusions

Transcreation is a top-down translation process which conveys target versions generally constructed on the translators’ interpretations only, not pragmatically equivalent to the source texts. The selected Italian scripts follow one of the conventional translation strategies of humorous discourse, i.e., the use of the diastratic/diatopic variety of *Romanesco*, and produce socio-culturally marked characterizations of the represented participants. An alternative translation of case study 3 has also been car-

ried out by means of the interaction between bottom-up and top-down cognitive processes (Iaia, 2014), in order to infer and adapt the author's intentionality, producing a pragmatically equivalent effect for the target receivers. The development of the alternative version is based on the demands of the actual players of video games, who do not always appreciate the quality and the characteristics of the transcreated versions. At the same time, since a description of the audience's response to these peculiar AV texts is still absent in the literature, an upcoming study (Iaia, forthcoming) will aim at comparing the audience's reception of the 'official' transcreative renderings of video games and the alternative, interactive translations.

References

- Attardo, S. (2001). *Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Bartlett, F.C. (1932). *Remembering*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bernal Merino, M. (2006). On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation*, 6. Retrieved August, 11, 2012, from <http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php>.
- Chandler, H.M. & O'Malley Deming, S. (2011). *The Game Localization Handbook*. Burlington: Jones and Bartlett Learning.
- D'Alessandro, J. (2008). *Identikit del videogiocatore europeo. La console non è una malattia*. Retrieved August, 11, 2012, from <http://www.repubblica.it/2008/05/sezioni/scienza_e_tecnologia/videogiocatore-chi/videogiocatore-chi/videogiocatore-chi.html> .
- Entertainment Software Association (2011), *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*. Retrieved August, 11, 2012, from <http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf>.
- Guido, M.G. (1999). *The Acting Reader*. Toronto: Legas.
- Iaia, P.L. (2014). Dimensione multimodale ed interartistica nella costruzione e traduzione del discorso umoristico dei videogiochi: un caso di studio. In G. Politi (Ed.), *Testo interartistico e processi di comu-*

- nicazione. *Letteratura, arte, traduzione, comprensione* (pp. 61–70). Lecce: Pensa Multimedia.
- Iaia, P.L. (Forthcoming). *Cognitive-Semantic, Pragmatic and Socio-Cultural Dimensions of the Dubbing Translation of Humorous Audiovisual Texts*. Ph.D. Thesis in English Applied Linguistics, Department of Humanities, University of Salento.
- Mangiron, C. (2010). The Importance of Not Being Earnest: Translating Humour in Video Games. In D. Chiaro (Ed.), *Translation, Humour and the Media* (pp. 89–107). London: Continuum Publishing Group.
- Mangiron, C. & O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6. Retrieved August, 11, 2012, from <http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan_utf_test.php>.
- Munat, J. (2007). Lexical Creativity as a Marker of Style in Science Fiction and Children's Literature. In J. Munat (Ed.), *Lexical Creativity, Texts and Contexts* (pp. 163–185). Amsterdam: John Benjamin Publishing Company.
- O'Hagan, M. (2005). Multidimensional Translation: A Game Plan for Audiovisual Translation in the Age of GILT. In H. Gerzymisch-Arbogast & S. Nauert (Eds.), *Challenges of Multidimensional Translation. Proceedings of the Marie Curie Euroconferences MuTra: Challenges of Multidimensional Translation*. Retrieved August, 11, 2012, from <http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_O'Hagan_Minako.pdf>.
- Ross, A. (1998). *The Language of Humour*. London: Routledge.
- Shultz, T.R. (1976). A Cognitive-Developmental Analysis of Humour. In J. Chapman & H.C. Foot (Eds.), *Humour and Laughter: Theory, Research and Application* (pp.11–36). London: John Wiley & Sons.
- Widdowson, H.G. (1992). *Practical Stylistics: An Approach to Poetry*. Oxford: Oxford University Press.
- Zillman, D. (1983). Disparagement Humour. In P.E. McGhee & J.H. Goldstein (Ed.), *Handbook of Humour Research* (pp. 85–108). New York: Springer-Verlag Inc.