



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Università degli Studi di Padova

Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari

Corso di Laurea Magistrale in
Lingue Moderne per la Comunicazione e la Cooperazione
Internazionale

Tesi di Laurea

***Tradurre lo humor. Analisi comparativa
della resa dei pun nella sottotitolazione
tedesca e italiana della serie televisiva
"The Big Bang Theory"***

Relatore
Prof. Daniele Vecchiato

Laureanda
Michela Sacchet
n° matr.2022103 / LMLCC

Anno Accademico 2021 / 2022

Indice

INTRODUZIONE.....	1
CAPITOLO 1.....	3
1. LA LINGUA DELL'UMORISMO.....	3
1.1 Definizione dell'umorismo	3
1.2 Brevi cenni storici sull'umorismo	5
1.3 Componenti linguistica e culturale.....	7
1.4 Teorie relative allo humor	8
1.4.1 La teoria della superiorità.....	9
1.4.2 La teoria dell'incongruenza.....	10
1.4.3 La teoria del sollievo	12
1.5 Approccio linguistico all'umorismo: evoluzione da SSTH A OSTH	13
1.5.1 Script-oriented Semantic Theory of Humor (SSTH).....	15
1.5.2 General Theory of Verbal Humor (GTVH).....	17
1.5.3 Ontological Semantic Theory of Humor (OSTH).....	19
1.6 Schema di base dell'umorismo	20
CAPITOLO 2.....	24
2. IL LEGAME TRA CULTURA E UMORISMO	24
2.1 La veicolazione dell'umorismo in culture diverse	26
2.2 Divergenze culturali: l'umorismo americano, tedesco e italiano	27
2.3 Forme di umorismo: la creazione dei giochi di parole.....	31
2.3.1 Caratteristiche strutturali dei giochi di parole	33
2.4 Difficoltà e sfide nella traduzione dello humor.....	34
2.4.1 Strategie di traduzione per i giochi di parole.....	36
2.4.2 Errori comuni nella traduzione di giochi di parole.....	39
CAPITOLO 3.....	42
3. CENNI TEORICI SULLA TRADUZIONE AUDIOVISIVA	42
3.1. Le tecniche di traduzione audiovisiva.....	43
3.1.1 La sottotitolazione	46
3.1.2 L'adattamento.....	54
3.2 Ostacoli da superare nel processo di traduzione audiovisiva	57
3.3 I giochi di parole nella traduzione audiovisiva	58
CAPITOLO 4.....	61
4. LA SOTTOTITOLAZIONE DEI PUN NELLA SITCOM <i>THE BIG BANG THEORY</i>	61

4.1	Introduzione alla serie televisiva <i>The Big Bang Theory</i>	61
4.2	Il linguaggio comico in <i>The Big Bang Theory</i>	63
4.3	Metodologia di analisi.....	64
4.3.1	Equivalenza: pun → pun	65
4.3.2	Equivalenza impossibile: pun → non-pun	68
4.3.3	L'impiego di figure retoriche	72
4.3.4	Omissione.....	73
4.3.5	Traduzione letterale.....	74
4.3.6	Compensazione	78
	CONCLUSIONE.....	81
	ZUSAMMENFASSUNG.....	84
	BIBLIOGRAFIA.....	90
	SITOGRAFIA	93

INTRODUZIONE

Il presente elaborato intende fornire un'analisi contrastiva della sottotitolazione dei giochi di parole nella sitcom americana *The Big Bang Theory* dalla lingua originale a due lingue target: italiano e tedesco. La ricerca nasce dall'interesse per il cinema in generale combinato con quello per la traduzione audiovisiva. Il campo d'analisi è stato ulteriormente ristretto al contenuto umoristico della serie, e in particolare ai giochi di parole (o *pun*) che, essendo elementi altamente culturospecifici, richiedono un particolare sforzo creativo durante il processo di traduzione.

Nel mercato cinematografico, l'avanzamento tecnologico ha rivoluzionato le richieste da parte degli spettatori e le tecniche di realizzazione dei prodotti stessi. In primo luogo si è assistito alla diffusione massiva e su scala globale di piattaforme che mettono a disposizione prodotti filmici in streaming, evitando così azioni di pirateria. In secondo luogo, essendo facilmente accessibili, le piattaforme hanno permesso l'accrescimento dell'interesse e di conseguenza della produzione di serie televisive. Questi sono stati i presupposti che hanno consentito un incremento in parallelo anche del lavoro di adattamento e sottotitolazione col fine di rendere i prodotti filmici accessibili a un pubblico più ampio e internazionale. Di fronte alla circolazione sempre crescente di prodotti culturali rivolti a platee sempre più diverse, nasce la curiosità di interrogarsi su come sia possibile trasmettere elementi strettamente correlati con la cultura di una determinata area geografica e linguistica, tra cui appunto l'umorismo.

Il lavoro di tesi è strutturato in quattro capitoli, nei quali viene proposta una riflessione che parte dalla spiegazione del concetto generale di umorismo per arrivare successivamente all'analisi specifica di singoli casi tratti dagli episodi della serie televisiva *The Big Bang Theory*. Nel dettaglio, il primo capitolo propone una panoramica relativa al concetto di umorismo: le origini, gli studi, le principali teorie, e le implicazioni linguistiche. Nel secondo capitolo ci si addentra maggiormente nello studio della stretta relazione che intercorre tra la tradizione culturale e la percezione dell'umorismo, sottolineando quanto la comicità possa variare da paese a paese sulla base di motivazioni socio-culturali. Inoltre, nello stesso capitolo viene inserita una descrizione delle modalità di strutturazione dei giochi di parole e delle strategie più efficaci da impiegare durante il processo traduttivo. Il terzo capitolo si focalizza

primariamente sulla definizione di traduzione audiovisiva e sulla distinzione tra la figura professionale dell'adattatore dialoghista e quella del sottotitolatore. Gli ultimi paragrafi del capitolo mettono in luce le difficoltà nella resa degli elementi comici che i traduttori incontrano nei procedimenti di *Screen Translation*. La tesi si conclude infine con un capitolo interamente dedicato all'oggetto d'analisi: la resa dei *pun* nei sottotitoli in lingua italiana e tedesca. Il capitolo conclusivo propone una serie di tabelle raggruppate in base alla pertinenza con le strategie traduttive adottate e in base alla somiglianza tra gli esempi tratti dalla sitcom. Considerando il numero elevato di stagioni ed episodi, il focus viene mantenuto unicamente sulle battute di un singolo personaggio, Sheldon Lee Cooper, che si esprime in più occasioni manipolando la lingua con finalità umoristiche.

In fase di ricerca e visione dei materiali e durante la stesura dell'elaborato è maturata la convinzione che il processo traduttivo non necessiti conoscenze puramente linguistiche, ma che richieda altresì uno spiccato interesse per le culture di riferimento. Il traduttore – non solo quello audiovisivo – è notoriamente una figura professionale che spesso passa inosservata. Sappiamo come le attività di sottotitolazione e adattamento dei dialoghi costituiscano un supporto fondamentale per l'accessibilità del prodotto, eppure, nonostante ciò, esse rimangono completamente in ombra. Il lavoro silenzioso del traduttore costituisce la base della diffusione a livello internazionale di un prodotto. Di fatto, non trattandosi di una mera trasposizione di contenuti linguistici, la traduzione richiede uno sforzo creativo e un insieme di conoscenze storico-culturali e sociali che prescindono dalla mera conoscenza della grammatica della lingua source. Inoltre, nel campo della traduzione audiovisiva, le competenze traduttive devono essere accompagnate da ulteriori conoscenze relative al medium cinematografico e televisivo.

Il presente lavoro vuole riflettere su come, seppur con le difficoltà poste da ogni singolo caso, la traduzione degli elementi umoristici e in particolare dei giochi di parole sia possibile, anche in un contesto audiovisivo. Gli esempi analizzati, che propongono tipologie di soluzioni spesso molto diverse ma quasi sempre efficaci, corroborano tale posizione, fornendo un confronto rapido in parallelo tra le lingue oggetto di studio.

CAPITOLO 1

1. LA LINGUA DELL'UMORISMO

1.1 Definizione dell'umorismo

Il termine “umorismo” fa comunemente riferimento alla capacità di un soggetto di cogliere aspetti insoliti, curiosi e divertenti della realtà che siano in grado di suscitare la risata. Tuttavia, tentare di dare una definizione accurata e univoca di *humor* risulta essere particolarmente complesso. La definizione di umorismo ha costituito fin dai tempi antichi una problematica non indifferente. Filosofi e pensatori come Aristotele, Hobbes, Hume, Kant e Schopenhauer si sono occupati di tale questione sviluppando numerose riflessioni a riguardo. Ad oggi non esiste una definizione universalmente condivisa e gli studiosi hanno elaborato diverse teorie, talvolta molto distanti le une dalle altre.

L'umorismo viene spesso definito come ciò che risulta dall'intenzione di un individuo di suscitare la risata e il divertimento in condizioni di normalità. Alan Roberts smentisce questa definizione piuttosto intuitiva, affermando che in alcuni casi l'umorismo è presente anche senza risata, di conseguenza è errato ritenere che tutto quello che provoca la risata sia da considerarsi umorismo.¹ A sostegno di tale tesi, Roberts propone una *Theory of Humor* (ToH), secondo cui l'oggetto dell'umorismo è da considerarsi tale solo se può essere identificata l'intenzione iniziale del parlante di suscitare il riso. Ne consegue che lo humor non dipende dalla creazione di divertimento in sé, bensì dalla presenza di un'intenzione a priori.

Nella sua riflessione Roberts afferma che il divertimento può essere creato, e di conseguenza esistere, nel momento in cui vi siano un soggetto e un oggetto. Con questi due concetti identifica rispettivamente i destinatari che dovrebbero ridere e divertirsi, e gli eventi, gli oggetti o le battute che generano tale divertimento. Un'ipotesi che Roberts sostiene fermamente è l'idea che lo *humor* sia costituito da due componenti: una

¹ Cf. Alan Roberts, *A Philosophy of Humour*, Springer Nature Switzerland, Brighton, 2019, pp. 16-18.

cognitiva e l'altra affettiva. Tale affermazione smentisce peraltro lo studio di Henri Bergson, secondo cui la componente affettiva non sarebbe da prendere in considerazione, poiché il divertimento dovrebbe derivare dalla comprensione dell'evento umoristico indipendentemente dallo stato emotivo o affettivo del soggetto.² Nello specifico, con componente cognitiva si intende la conoscenza di base del soggetto, che gli permette di riconoscere l'oggetto e i relativi riferimenti. Secondo Roberts, la componente affettiva è fondamentale affinché il soggetto possa apprezzare l'oggetto divertente. Ne consegue che una battuta pensata per generare la risata nel pubblico non possa essere considerata come universalmente divertente e adatta a qualsiasi tipo di destinatario. Per cogliere l'umorismo, sono infatti necessarie una conoscenza pregressa degli elementi e una conoscenza della lingua e della cultura a cui si fa riferimento (componente cognitiva). Inoltre, la componente affettiva si inserisce nel momento in cui i destinatari dell'umorismo hanno sviluppato un rapporto emotivo con l'oggetto. Se ad esempio l'oggetto fosse una persona stimata dal destinatario, questi potrebbe considerare la battuta offensiva e dunque non divertente. Al contrario, la medesima battuta potrebbe far ridere un altro destinatario, il quale, non avendo alcun tipo di legame affettivo con l'oggetto, coglierà la componente umoristica dell'enunciato.

L'umorismo e i suoi strumenti generano delle reazioni fisiche ed emotive. Notoriamente la conseguenza fisica più comune è la risata. È sbagliato tuttavia, come già accennato, ritenere che il riso sia l'elemento discriminante dell'umorismo. Esso può infatti esistere anche in assenza di risata, che può essere soppressa volontariamente in qualsiasi contesto o per qualsiasi ragione. Ciò non implica che l'oggetto dell'umorismo non sia divertente. Al contrario, la risata si verifica anche in assenza di umorismo intenzionale, si pensi per esempio al solletico, all'agitazione o a tutti gli eventi che determinano come reazione fisica una risata.³

Come si evince da questa breve introduzione e come diventerà chiaro nel corso della presente dissertazione, l'umorismo è un concetto sfuggente, tutt'ora privo di una definizione precisa e universalmente accettata. Si tratta dopotutto di un concetto molto ampio, che investe diversi aspetti della vita quotidiana di ogni essere umano: lo

² Cf. Henri Bergson, *Il riso. Saggio sul significato del comico*, tr. it. di Arnaldo Cervesato, Laterza, Bari 2003, p. 13.

³ Cf. Roberts, *A Philosophy of Humour*, pp. 11-12.

possiamo ritrovare nelle conversazioni più semplici tra due o più interlocutori, come anche in moltissime forme d'arte, dalle più antiche alle più contemporanee, come per esempio la letteratura o il cinema. E' dunque nella natura delle cose che, considerato il largo impiego dell'umorismo nella comunicazione, numerosi esperti di ambiti disciplinari anche completamente diversi siano impegnati nell'indagarne le strutture, le caratteristiche e gli effetti principali.

1.2 Brevi cenni storici sull'umorismo

Dal punto di vista etimologico, il termine "humor" deriva dal latino *umor*, che significa "umore, sostanza liquida", termine associato in alcuni contesti anche a *humus*, "terra".⁴ Nella medicina antica e premoderna esisteva la cosiddetta "teoria umorale", concepita da Ippocrate, nella quale con "umore" si faceva riferimento ai quattro fluidi corporei: sangue, bile gialla, bile nera e flegma. Si tratta di uno dei primi tentativi teorici formulati per comprendere le motivazioni dell'insorgere delle malattie, superando le uniche dimensioni prese in considerazione fino ad allora, ovvero quelle della superstizione, della magia e dalla religione.

È lecito chiedersi se l'umorismo sia sempre esistito nelle forme che conosciamo oggi, oppure se vi sia stata un'evoluzione. Purtroppo, non si possono trovare prove concrete che forniscano delle risposte certe. Gli antropologi sostengono che, come l'uomo e il linguaggio si sono evoluti nel tempo, così è successo anche per il riso.⁵ Si ipotizza che l'umorismo sia sempre esistito, ma in forme meno complesse. In concomitanza con l'evoluzione cognitiva dell'essere umano, si è verificato anche lo sviluppo della complessità dell'umorismo in generale. John Morreall e altri studiosi portano avanti quest'idea fornendo l'esempio del bambino.⁶ Questi, infatti, dai primi anni di vita ride e si diverte, ma non comprende i significati più nascosti dietro alle battute di spirito. Solo con il passare degli anni, con la sua maturazione ed evoluzione

⁴ Cf. <https://www.etymonline.com/word/Humor>

⁵ Cf. Jennifer Gamble, "Humor in Apes", cit., pp. 163-79; Francine Patterson e Eugene Linden, *The Education of Koko*, Holt, Rinehart and Winston, New York 1985, capitolo 16; Paul McGhee, *Humor*, cit., pp. 110-20; Robert Provine, *Ridere*, cit., capitolo 5.

⁶ Cf. John Morreall, *Filosofia dell'umorismo. Origine, etica e virtù della risata*, Sironi Editore, Milano 2011, p. 90.

cognitiva, non sarà soltanto in grado di cogliere le incongruenze, ma anche di comprendere le battute più complesse. Questa metafora viene impiegata per giustificare l'evoluzione dell'umorismo, che nonostante esista fin dall'alba dei tempi, non è mai rimasto immutato. Anzi, la sua complessità si è intensificata nei secoli in concomitanza con lo sviluppo sociale e culturale delle comunità.

Già nell'antichità pensatori come Platone affermavano che il riso e l'umorismo implicano una perdita positiva di autocontrollo razionale e la sospensione delle convenzioni sociali. I pensatori cristiani, influenzati dalle fonti greche e latine, ripresero queste teorie per sviluppare un approccio più critico nei confronti dell'umorismo: oltre che nella tradizione monastica in seno al cattolicesimo, anche negli ambienti protestanti e puritani si tese a enfatizzare il valore dell'autocontrollo e della compostezza, screditando qualsiasi forma di umorismo sfrenato.⁷ Soltanto nel XVII secolo la concezione platonica del riso venne ripresa e ripensata da Thomas Hobbes. Benché la componente umoristica sia da sempre la protagonista nella società, nelle arti e in generale nella vita dell'essere umano, il suo studio sistematico e strutturale ha preso avvio solamente a partire dal XX secolo.

Come ricorda Morreall, nel passato sono state adottate delle strategie per salvare l'umorismo da censure di vario tipo. Una di queste è la valorizzazione della risata in quanto portatrice di valori morali.⁸ Si pensi, in territorio inglese, ai sostenitori della commedia nel periodo elisabettiano quali Ben Johnson e sir Philip Sydney. Questi dichiaravano che la risata, e dunque la commedia, potesse fornire delle correzioni morali, disincentivando comportamenti non etici. In tempi più recenti, il già citato Bergson ha avvalorato la risata e la teoria della superiorità con il suo contributo.⁹ Secondo Bergson, nell'evoluzione biologica e culturale dell'essere umano la risata costituisce una soluzione per sfuggire a un vivere monotono e ripetitivo, nel quale l'uomo non è in grado di agire adattandosi al contesto.

⁷ Cf. Morreall, *Filosofia dell'umorismo*, p. 25.

⁸ Cf. Morreall, *Filosofia dell'umorismo*, p. 28.

⁹ Cf. Bergson, *Il riso*, p. 13.

1.3 Componenti linguistica e culturale

L'umorismo è una capacità intrinseca dell'essere umano, che gli permette di cogliere gli aspetti divertenti negli eventi circostanti o nella comunicazione con un interlocutore. Negli scambi comunicativi tra un interlocutore intenzionato a suscitare la risata e uno o più destinatari, il linguaggio è l'elemento chiave per la comprensione del messaggio. La comprensione dell'umorismo presuppone la conoscenza del codice linguistico impiegato.¹⁰ Ad eccezione di azioni o reazioni comiche spontanee, quali cadute inaspettate o eventi spassosi, l'umorismo si sviluppa tramite l'impiego del mezzo verbale. Come verrà messo in evidenza successivamente, l'umorismo varia a seconda del codice linguistico scelto. Da una parte ciò avviene poiché lingua e comicità sono elementi strettamente connessi con la cultura d'appartenenza del soggetto, dall'altra perché la trasmissione dell'oggetto umoristico si realizza anche a livello verbale e necessita quindi la comprensione della lingua in uso.

Il riso è una reazione biologica, che a volte può portare a comportamenti anomali, poiché durante l'atto della risata ogni convenzione sociale viene meno. Oltre alla sospensione delle convenzioni sociali, nel creare umorismo si assiste anche alla trasgressione volontaria o involontaria delle massime conversazionali formulate da Grice¹¹, ossia:

1. Qualità;
2. Quantità;
3. Relazione;
4. Modo.

La prima massima fa riferimento alla necessità di riferire solamente informazioni veritiere; la seconda prevede che il contributo trasmesso sia adatto dal punto di vista della quantità, non si deve veicolare né contenuti poveri né ridondanti. La massima conversazionale della relazione suggerisce che al fine di creare una comunicazione efficace si debbano trasmettere informazioni pertinenti e concise. Secondo l'ultima

¹⁰ Cf. Andrew Goatly, *Meaning and humour*, Cambridge University Press, Cambridge 2012, p. 21.

¹¹ Cf. Herbert Paul Grice, "Logic and Conversation", in *Syntax and Semantics*, vol. III, a cura di Peter Cole e Jerry Morgan, Academic Press, New York, 1975, pp. 41-58.

convenzione invece, gli interlocutori dovrebbero adottare un vocabolario chiaro e per nulla ambiguo.

La prima regola viene violata nel momento in cui si crea dell'umorismo basato su affermazioni iperboliche, alludendo talvolta anche all'opposto rispetto a ciò che si vuole esprimere. La convenzione di quantità solitamente viene violata dai comici quando propongono dei monologhi, fornendo una grande quantità e varietà di informazioni durante uno stesso atto comunicativo unidirezionale. Secondo Victor Raskin la violazione della terza regola è alla base della formazione di barzellette o freddure: mentre la barzelletta viene narrata, si assiste a uno scambio comunicativo rapido tra gli interlocutori che si conclude con una battuta finale, spesso non pertinente con il contesto al quale si era fatto riferimento fino a quel momento.¹² La quarta e ultima convenzione viene meno in quasi tutte le tipologie di umorismo, in quanto – come si vedrà spiegando la teoria dell'incongruenza nel seguente paragrafo – alla base dell'umorismo vi è spesso una situazione di ambiguità, che infrange le aspettative del destinatario per permettergli poi di ridere e provare piacere.

1.4 Teorie relative allo humor

Negli studi sullo humor, gli esperti hanno analizzato in modo specifico i presupposti necessari affinché l'umorismo possa essere creato con successo. Prima del XX secolo, i pensatori si interrogavano su quali fossero gli elementi e i fattori che potessero suscitare la risata e il divertimento, indagando e approfondendo soprattutto le cause psicologiche.¹³ Contrariamente al passato, oggi gli studiosi si dimostrano particolarmente interessati alla definizione dei concetti e delle teorie dell'umorismo piuttosto che alla ricerca delle cause fisiche e psicologiche della risata. L'obiettivo di tali studi è far emergere le definizioni circoscritte di umorismo, dei principi o delle condizioni necessarie per la sua creazione.

¹² Cf. Victor Raskin, *Semantic Mechanisms of Humor*, Reidel, Dordrecht, 1984.

¹³ Cf. Morreall, *Filosofia dell'umorismo*, p. 27.

In particolare, Andrew Goatly rileva diversi principi alla base della creazione dell'umorismo, elencando alcune teorie tradizionali, formulate in passato – tra gli altri – da Platone, Aristotele e Hobbes. Tra queste Goatly ricorda:

- la teoria della superiorità (*superiority theory*);
- la teoria dell'incongruenza (*incongruity theory*);
- la teoria del sollievo (*relief theory*).¹⁴

Jerrold Levinson afferma che le prime due teorie riguardano maggiormente le reazioni all'umorismo, mentre la terza è legata alla sfera concettuale.¹⁵ In sintesi, la teoria della superiorità si focalizza sui fattori emotivi e affettivi, quella dell'incongruenza sugli aspetti cognitivi, e infine la teoria del sollievo si concentra sulle reazioni fisiche e meccaniche dei destinatari. Qui di seguito si cercherà di dare conto delle tre teorie menzionate.

1.4.1 La teoria della superiorità

La teoria della superiorità è collegata alla risposta affettiva ed emotiva derivante dalla sensazione di sollievo che segue una battuta comica. In essa, il sentimento di superiorità e la percezione del ridicolo vengono considerati come le componenti essenziali dello humor. Come accennato precedentemente, fu Hobbes nel XVII secolo uno dei primi filosofi a ripensare l'idea di umorismo elaborata fino ad allora. Nel *Leviatano* il filosofo afferma che gli esseri umani sono inclini a compiacersi tramite il riso, poiché la loro indole li porta a essere individualisti e competitivi.¹⁶ Per natura, l'uomo che è in competizione con il prossimo esplicita un incessante desiderio di sopraffazione. Sempre secondo il filosofo, nelle situazioni di competizione, l'individuo prova compiacimento solo quando risulta essere il vincitore e percepisce gli altri come perdenti. Nel momento in cui risultiamo vincitori e sperimentiamo un certo senso di superiorità, allora saremo inclini alla risata.

¹⁴ Cf. Goatly, *Meaning and Humour*, p. 21.

¹⁵ Cf. Jerrold Levinson, *Humor*, In *Routledge Encyclopaedia of Philosophy*, Vol. 4, a cura di Edward Craig, Londra, pp. 562–567.

¹⁶ Cf. Thomas Hobbes, *Leviatano*, tr. it. Di Raffaella Santi, parte I cap 11, Bompiani, Milano 2001.

Sheila Lintott specifica che la risata non può essere il fattore discriminante della presenza di un'intenzione umoristica, bensì è il sentimento di superiorità insito nel destinatario che ne determina il fine umoristico.¹⁷ Tale teoria fallisce però, e dunque non risulta valida, nel momento in cui si pensa al detto “ridere degli altri o ridere con gli altri”. L'espressione “ridere degli altri” implica l'esistenza di un sentimento di superiorità nei confronti della persona derisa in quel momento; nella seconda espressione invece, non realizzandosi il fondamento della teoria della superiorità, non si tratterebbe di *humor* vero e proprio.

Francis Hutcheson contesta la visione hobbesiana secondo cui il sentimento di superiorità è un'implicazione forzata della risata.¹⁸ Anche la psicologia contemporanea avvalle questa tesi, affermando che la superiorità sia una condizione necessaria per l'umorismo, ma non sia l'unica condizione sufficiente. La teoria della superiorità è stata dunque via via ridimensionata in favore di alternative che assegnano all'umorismo una base sociale. Si inizia a riscontrare un graduale rifiuto di tale teoria in favore di altre due, che non forniscono un'interpretazione della risata in chiave antisociale: la teoria dell'incongruenza e quella del sollievo.

1.4.2 La teoria dell'incongruenza

Partendo dalle falle della teoria della superiorità inizia a prendere piede, nel XVII secolo, la teoria dell'incongruenza, che in seguito andrà a radicarsi come la teoria preponderante nella psicologia e nella filosofia dell'umorismo. Nella teoria dell'incongruenza è fondamentale che l'oggetto dello humor sia un elemento che susciti la percezione di incongruenza tra lo scenario e le aspettative del destinatario. Morreall collega il punto focale della teoria con il funzionamento dell'esperienza umana.¹⁹ L'autore sostiene che la vita dell'essere umano si basa su modelli appresi tramite l'esperienza diretta della realtà circostante: viviamo in un mondo ordinario, costituito da

¹⁷ Cf. Sheila Lintott, *Superiority in humor theory*, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 74.4, 2016, pp. 347-358.

¹⁸ Cf. Francis Hutcheson, *Reflections Upon Laughter and Remarks Upon The Fable of The Bees*, in “The Philosophy of Laughter and Humor” Glasgow 1750, pp. 26-40.

¹⁹ Cf. Morreall, *Filosofia dell'umorismo*. 2011, p. 32.

schemi fissi. Tali modelli permettono all'uomo di agire in svariate situazioni basandosi sull'esperienza fatta in passato. Partendo da questo assunto, si deduce che nel momento in cui un evento non rispetta le nostre predizioni o aspettative, esso verrà valutato come incongruo. Con il termine "incongruenza" si fa dunque riferimento a qualsiasi fatto o avvenimento che infrange i nostri schemi mentali o disattende le nostre aspettative. Secondo Morreall, una volta venuti meno i nostri modelli mentali predefiniti, un evento reputato incongruo può provocare il riso anche più di una volta a distanza di tempo. Se per esempio ci capita di assistere a un episodio inatteso che suscita la nostra risata, saremo portati a ridere anche in un secondo momento, quando ripenseremo all'accaduto.

Il primo filosofo ad aver sviluppato il concetto di incongruenza e un pensiero relativo alla violazione degli schemi mentali fu James Beattie.²⁰ Nonostante numerosi pensatori abbiano espresso opinioni contrastanti in merito alla teoria dell'incongruenza, con l'affermazione della definizione fornita da Beattie, l'idea venne reputata come consolidata. A partire dal XX secolo, alcuni passaggi della teoria presero a essere messi in discussione. In particolare, venne rivisto l'assunto secondo cui sia sufficiente un qualsiasi tipo di incongruenza per determinare la presenza di umorismo. Come nel caso della teoria della superiorità, non è possibile generalizzare in modo così netto. Non è realistico pensare che, ogni qualvolta emergono il senso di superiorità oppure la percezione di incongruenza, l'essere umano sia portato a ridere e divertirsi. Basti pensare al bambino, che con le sue capacità cognitive non è in grado di cogliere le incongruenze della realtà circostante, ma che, nonostante ciò, ride e si diverte.

Esistono delle condizioni nelle quali i nostri schemi mentali vengono infranti nonostante non si tratti di umorismo, per esempio in situazioni di disagio o paura.²¹ Benché con queste due emozioni che l'essere umano cerca tendenzialmente di evitare alcune volte si possa manifestare il riso, trattandosi di emozioni negative l'uomo non prova piacere. Sebbene la teoria sia universalmente accettata, vi sono dunque ancora opinioni discordanti. Da una parte troviamo pensatori come il già citato Goatly, che riconosce l'ambiguità come elemento essenziale per la creazione di humor, o come

²⁰ Cf. James Beattie, *An Essay on Laughter and Ludicrous Composition*, in *Essays*, London, 1779, p. 318.

²¹ Cf. Morreall, *Filosofia dell'umorismo*. 2011, p. 35.

Michael Clark che tenta di fornire delle linee guida per identificare i fattori che distinguono l'umorismo dall'incongruenza.²² Dall'altra, vi sono esperti come Morreall che si interrogano su come un avvenimento che collide con le aspettative possa suscitare piacere e di conseguenza anche divertimento. Non sembrerebbe solamente un'affermazione contraddittoria e irrazionale, ma anche irreali. Al contrario, sarebbe più ragionevole pensare che il piacere non sia originato dalla contraddizione e dall'incongruenza in sé, bensì dalla reazione meccanica e fisiologica derivante dal divertimento.

1.4.3 La teoria del sollievo

L'interesse per la reazione fisica del sollievo dalla tensione venne manifestato già in epoca classica con Aristotele, nelle cui riflessioni si evince come la commedia possa avere un effetto benefico e catartico sul destinatario. In particolare, la risata viene percepita come una liberazione di energia nervosa. Solo a partire dal XIX secolo iniziò un'indagine scientifica di questo rilascio di energia in relazione con il sistema nervoso.²³ Come sottolinea Lintott, la teoria del sollievo si concentra sulla reazione fisica al divertimento, ossia la risata, considerata come l'espressione esteriore del rilascio di tensione e di energia.²⁴ Quest'ultima teoria andrebbe a scardinare i principi affermati nelle due teorie precedenti. Il riso e l'umorismo non sarebbero dunque irrazionali e antisociali, bensì costituiscono una reazione fisica al rilascio di tensione nervosa. Seppur altri studiosi, quali Dewey e Spencer, abbiano formulato varie ipotesi a proposito, le teorie più condivise e conosciute sono sicuramente quelle di Sigmund Freud.²⁵ Nelle sue riflessioni il celebre psicoanalista, filosofo e neurologo smentisce le teorie precedenti secondo cui il rilascio di energia rappresenta uno sfogo dell'accumulo

²² Nello specifico, Clark afferma che l'umorismo è presente quando si percepisce un oggetto come incongruo, e quando il soggetto prova piacere per l'incongruenza che ne deriva. Cf. Micheal Clark, *Humor and Incogruity*, in "The Philosophy of Laughter and Humor", a cura di John Morreall, State University of New York Press, Albany, 1987, pp. 139-155.

²³ Cf. John Morreall, "A New Theory of Laughter." *Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition*, vol. 42, no. 2, Albany, 1982, pp. 245-248.

²⁴ Cf. Sheila Lintott, "Superiority in Humor Theory". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 74.4, 2016, pp. 347-358.

²⁵ Cf. John Dewey, *The Theory of Emotion*, *Psychological Review* 1, 1894, pp. 553- 569.

Cf. Herbert Spencer, *On the Physiology of Laughter*, in *Essay on Education and kindred subjects*, London, 1911.

di energia repressa. La risata quindi sopraggiunge se «una quota di energia psichica precedentemente utilizzata per l'investimento in processi mentali particolari è diventata inutilizzabile, e scaricandosi nella risata, può così trovare libero sfogo».²⁶ Con la terza e ultima teoria si vuole dunque interpretare la reazione fisica del riso come il rilascio di energia accumulata che provoca sollievo. L'umorismo viene in definitiva impiegato come strumento di rilassamento fisico ed emotivo per scaricare la tensione o sopraffare la noia.

1.5 Approccio linguistico all'umorismo: evoluzione da SSTH A OSTH

Nei paragrafi precedenti è stato evidenziato più volte che i filosofi si sono focalizzati principalmente sulle cause fisiche e le conseguenze fisiologiche dell'umorismo. Sigmund Freud è stato uno dei primi a focalizzarsi sull'aspetto linguistico, tentando di fornire una classificazione delle possibili categorie di humor verbale. Per comprendere meglio cosa si intende con aspetto linguistico dell'umorismo si propone la classificazione relativa agli stimoli dell'umorismo elaborata da Richard A. Shade:

- figurativo;
- verbale;
- visivo;
- uditivo.²⁷

Il primo tipo indica l'umorismo provocato da simboli e disegni, ovvero: caricature, vignette, libri comici, ecc. Nella categoria dell'umorismo verbale rientrano tutte le tipologie di battute di spirito (aneddoti, barzellette, filastrocche, giochi di parole e indovinelli) realizzati linguisticamente. Con umorismo visivo o fisico si intende l'insieme di gesti e movimenti che il soggetto parlante compie, incluse la pantomima, le barzellette figurate con i gesti, le farse o le gag visive. L'umorismo uditivo è la tipologia di comicità che deriva da suoni o musiche divertenti. In quest'ultimo caso, la risata può

²⁶ Cf. Sigmund Freud, *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewußten* (1905); trad. it. *Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio*, Boringhieri, Torino, 1972, p. 180.

²⁷ Cf. Shade, Richard A., *License to Laugh. Humour in the Classroom*, Englewood, Colorado: Teacher Ideas Press, 1996.

essere scaturita anche da un semplice verso inaspettato generato dal comunicatore. Se pensiamo a un monologo tenuto da un comico, notiamo che le ultime tre tipologie di stimoli saranno sempre presenti: in questo caso infatti l'umorismo si sviluppa tramite il linguaggio, a livello visivo i destinatari possono guardare il mittente della comunicazione e, naturalmente, trattandosi di un discorso verbale, il pubblico potrà ascoltare le parole del comunicatore.

Quando la comicità è legata a un contesto linguistico e non a un'esperienza diretta nella realtà, i destinatari devono possedere una competenza linguistica elevata al fine di comprendere il significato e l'intenzione umoristica che si cela dietro alla battuta. Le componenti lessicali, semantiche e ortografiche di una parola giocano un ruolo fondamentale nel raggiungimento di un determinato effetto. Come si osserverà nel capitolo successivo, nei giochi di parole tutti gli aspetti menzionati precedentemente vengono sfruttati per trovare delle soluzioni originali che possano provocare la risata nel destinatario. Nell'analisi dell'umorismo verbale si parte dall'assunto secondo cui la presupposizione è la condizione essenziale per la comprensione di battute umoristiche. Spesso scherzi e battute si basano sulla conoscenza di un elemento dato per associato, dunque una presupposizione condivisa tra gli interlocutori.

La maggior parte degli studi sull'umorismo riconosce l'ambiguità e l'incongruenza come i due elementi essenziali per creare un qualsivoglia effetto umoristico. Se gli autori citati fino ad ora si sono occupati prettamente dell'aspetto più generale delle teorie dell'umorismo, Victor Raskin e Salvatore Attardo propongono un approccio esclusivamente linguistico allo humor, che vada oltre la sfera psicologica, fisica e filosofica.²⁸ Diversamente dagli altri esperti, Raskin non si limita a proporre un'analisi categoriale, bensì tenta di indagare quali siano i meccanismi che permettono il funzionamento dell'umorismo. Partendo dalle scoperte portate avanti nel campo della linguistica, l'autore ne applica i principi alle teorie dell'umorismo. Gli approcci linguistici all'umorismo, che presenteremo qui di seguito, prendono le mosse dalle conoscenze e dalle metodologie sviluppate in altri campi del sapere come la linguistica

²⁸ Cf. Morreall, *Filosofia dell'umorismo. Origine, etica e virtù della risata*, 2011.

generale, la pragmatica, la morfologia, la semantica e l'analisi del discorso (*discourse analysis*).²⁹

1.5.1 Script-oriented Semantic Theory of Humor (SSTH)

Una delle prime teorie formulate da Victor Raskin in merito all'analisi di battute umoristiche è la cosiddetta *Script-oriented Semantic Theory of Humor* (SSTH).³⁰ In tale teoria l'analisi inizia prendendo in considerazione i principi della *Script-oriented Semantic Theory* (SST) secondo cui le entrate lessicali di una frase si rifanno ai cosiddetti *script* o schemi predeterminati. Con il termine *script* si fa riferimento all'insieme di strutture cognitive immagazzinate nella mente dei parlanti nativi di una lingua. È da intendersi come una sorta di “senso comune” condiviso da una comunità di parlanti. L'esistenza di tali schemi, secondo i linguisti, è giustificata da motivazioni grammaticali, semantiche, ma anche culturali. Ciò significa che alcuni modelli predeterminati appartengono al patrimonio culturale e linguistico di una comunità e vengono tramandati attraverso le generazioni in modo del tutto spontaneo e naturale. Essi vengono impiegati dai parlanti per descrivere le routine, i processi oppure gli eventi della realtà in cui agiscono. Un esempio tratto dalla quotidianità potrebbe essere la conoscenza implicita dell'ordine delle azioni da svolgere all'interno di un ristorante: sedersi, leggere il menù, ordinare, consumare il pasto, pagare e infine andarsene. Lo schema predefinito delle azioni al ristorante non viene esplicitato dai partecipanti dell'azione, ma è una conoscenza data per assodata che ogni membro della comunità possiede. L'interpretazione delle combinazioni di *script* gioca un ruolo fondamentale per la decodifica semantica di un'intera frase. Nonostante siano necessari per la comprensione reciproca durante le interazioni tra parlanti, non è comunque possibile creare degli *script* per qualsiasi situazione della realtà. La comprensione semantica deriva da due fattori: la conoscenza del lessico e la conoscenza dell'oggetto o referente nella realtà. Il repertorio delle strutture cognitive, come gli elementi costitutivi della

²⁹ Cf. Attardo, Salvatore, and Humorous Texts, “Analysis. Humor Research Series, 6. Berlin and New York: Mouton de Gruyter. 238 pages, hardback. ISBN 3-11-017068-X”, *Estudios Ingleses de la Universidad Complutense* 14, 2006, pp. 191-214.

³⁰ Cf. Victor Raskin, *Semantic Mechanisms of Humor*, Proceedings of the Fifth Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society, 1979, pp. 325-335.

lingua, sono immagazzinati nelle nostre menti. Poiché il lessico, secondo la suddetta teoria, è associato agli *script*, è plausibile dedurre che la comprensione del significato delle parole avvenga associandole al contesto di inserimento dei termini.

Tale riflessione sugli schemi mentali venne in seguito integrata da Raskin per lo sviluppo del suo pensiero in merito all'umorismo verbale. La SSTH è il risultato delle ricerche nel campo della semantica applicata all'umorismo.³¹ Secondo Raskin non è possibile isolare minime porzioni di testo per comprenderlo, bensì è necessario tenere conto di tutti gli aspetti linguistici e delle conoscenze richieste durante la processazione del testo da parte dell'individuo. Il meccanismo degli *script* semantici esposto nella *Script-oriented Semantic Theory* viene applicato anche all'umorismo, al fine di comprendere il funzionamento di scherzi e battute di spirito. La SSTH evidenzia infatti le caratteristiche che gli *script* devono possedere per far sì che possano essere impiegati per creare o meno dell'umorismo.

La teoria è stata tuttavia oggetto di critiche, in quanto precede la formulazione di una teoria metodologica per lo svolgimento di un'analisi semantica adeguata: in mancanza di una metodologia esatta che permetta l'analisi di un testo, sembrerebbe impossibile o superfluo il tentativo di analizzare le dinamiche umoristiche all'interno del testo stesso. Un essere umano è in grado di cogliere il senso di una battuta solo se comprende pienamente il testo in cui è contenuta; in assenza di principi che permettano di condurre un'analisi testuale precisa, l'analisi degli elementi umoristici non sarà mai completa e soddisfacente.³²

Nella SSTH si parte dall'assunto per cui l'elemento umoristico è il risultato della sovrapposizione parziale di due o più schemi diversi o opposti che sono compatibili con il testo contenente l'elemento umoristico. Solitamente le battute di spirito sono il risultato della sovrapposizione di *script* elementari, mentre le battute più complesse vengono create attraverso la sovrapposizione di *script* più complessi.³³ La sovrapposizione degli schemi non può avvenire casualmente, bensì dev'essere contraria: gli *script* devono cioè fare riferimento a contesti opposti in modo tale da riuscire a

³¹ Cf. Raskin, Christian F. Hempelmann, e Julia M. Taylor, *How to understand and assess a theory*, p. 289.

³² Cf. Ibid, p. 289.

³³ Cf. Raskin, *Semantic Mechanisms of Humor*, Proceedings of the Fifth Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society, 1979, p. 333.

creare un effetto inaspettato. Più le sovrapposizioni saranno complesse, maggiore sarà la difficoltà di comprensione della battuta. Per produrre umorismo in uno scherzo verbale, afferma Raskin, devono essere soddisfatte le seguenti due condizioni:

- “Il testo dev’essere compatibile, in tutto o in parte, con due diversi script semantici”
- “I due script con cui il testo è compatibile devono essere opposti [...]”.³⁴

Si dice che i due *script* con cui il testo è compatibile si sovrappongono in tutto o in parte a questo testo. Secondo questi principi l’umorismo viene richiamato quando la battuta finale fa sì che si verifichi uno slittamento cognitivo. Il pubblico sposta velocemente la comprensione e l’attenzione dallo *script* principale (o più ovvio) al copione secondario e opposto. Tale spostamento induce il destinatario a provare divertimento e quindi a ridere. Raskin riporta il seguente esempio:

“Is the doctor at home?” the patient asked in his bronchial whisper. “No,” the doctor’s young and pretty wife whispered in reply. “Come right in.”³⁵

In questo caso i due *script* sono rispettivamente “il paziente” e “l’amante”. Due schemi predefiniti che il pubblico non si aspetta di trovare nella stessa situazione comunicativa. Il destinatario dunque rimane spiazzato quando coglie la correlazione tra i due modelli presentati in questa battuta di spirito. E sarà proprio l’incongruenza nata dal contrasto tra i due schemi predefiniti a provocare ilarità.

1.5.2 General Theory of Verbal Humor (GTVH)

Secondo Raskin è importante che gli schemi rigidi e la metodologia linguistica della SSTH vengano applicati nell’analisi umoristica per scoprire il livello di ambiguità di un testo, e dunque con quali *script* è compatibile. È fondamentale sottolineare nuovamente, che la presenza di ambiguità in un testo non è un parametro sufficiente per identificare o

³⁴ Victor Raskin, *Semantic mechanisms of humor*. Dordrecht, Netherlands: D. Reidel., 1985, p. 99.

³⁵ Raskin, Christian F. Hempelmann, e Julia M. Taylor, *How to understand and assess a theory: The evolution of the SSTH into the GTVH and now into the OSTH*, 2009, pp. 285-311.

considerare un testo più o meno divertente. Si devono dunque prendere come riferimento anche le varie tipologie di opposizioni.

Facendo seguito alla teoria semantica dell'umorismo basata sugli *script* (SSTH) introdotta da Victor Raskin nel 1985, Attardo identifica come essenziale la sovrapposizione di schemi differenti.³⁶ Come spiegato in precedenza, con il concetto di schema si intende la forma con cui organizziamo la conoscenza degli eventi e delle azioni nella realtà circostante. La teoria generale dello humor verbale (GTVH) di Attardo è dunque pensata come espansione della SSTH. Da un principio basilare, ossia che il testo può essere considerato umoristico se presenta una sovrapposizione di *script* opposti, si giunge alla formulazione di cinque dimensioni aggiuntive chiamate *knowledge resources* (KRs). La nuova teoria si propone di offrire un quadro di riferimento per la rilevazione di informazioni interessanti dal punto di vista linguistico e semantico per la creazione di barzellette. Essa stabilisce i seguenti parametri di descrizione del testo:

- Il linguaggio: parlato, scritto, gesticolato, con tutte le informazioni relative alla sintassi, alla fonologia, morfologia ecc.;
- La strategia narrativa: per esempio indovinelli, racconti umoristici;
- Il target: l'obiettivo/il destinatario della battuta umoristica;
- La situazione: il contesto in cui si svolge la scena umoristica;
- Il meccanismo logico: l'argomentazione logica che crea la situazione ambigua che nasconde l'incongruenza.³⁷

L'obiettivo primario della GTVH rimane espandere l'apparato teorico della SSTH, riuscendo così a permettere l'analisi di tutte le tipologie testuali umoristiche e divertenti.

La GTVH mira a offrire uno schema analitico che si possa impiegare nello studio di qualsiasi tipo di testo, indipendentemente dalla lunghezza e dal genere³⁸. L'obiettivo di Attardo era di riuscire a capire il motivo per cui alcuni testi risultano

³⁶ Cf. Attardo, Salvatore, *Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis*, Humor Research Series, 6. Berlin and New York: Mouton de Gruyter, 2001.

³⁷ Cf. Raskin, Christian F. Hempelmann, e Julia M. Taylor, *How to understand and assess a theory*, 2009, pp. 285-311.

³⁸ Cf. Salvatore Attardo, and *Humorous Texts*, "Analysis. Humor Research Series, 6. Berlin and New York: Mouton de Gruyter. 238 pages, hardback. ISBN 3-11-017068-X", *Estudios Ingleses de la Universidad Complutense* 14, 2006, pp. 191-214.

essere comici, mentre altri no. La GTVH si focalizza primariamente sulla struttura centrale del testo e su come essa contribuisca o meno all'effetto umoristico. Attardo dimostra che, attraverso l'attivazione delle *knowledge resources*, la teoria può essere valida per l'analisi di unità di testo più complesse rispetto alle semplici barzellette. Quest'analisi viene messa in pratica utilizzando i principi fondamentali della *discourse analysis* e in particolar modo soffermandosi sulle informazioni di contesto rintracciabili all'interno del testo.

Riassumendo, la GTVH non è altro che un tentativo di espansione delle teorie formulate fino al 1985 da parte di Raskin. Se da una parte la SSTH si basa sugli *script*, dall'altra la GTVH vuole fornire un framework concettuale utile per l'analisi di qualsiasi testo comico.

1.5.3 Ontological Semantic Theory of Humor (OSTH)

Anche nel caso della teoria semantica ontologica dello humour gli esperti partono dalla teoria generale sviluppata in campo linguistico per poi applicarla a quello umoristico. La *Ontological Semantic Theory* (OST) utilizza gli archivi di conoscenza del mondo e gli strumenti di editing che garantiscono la correttezza formale e la coerenza dei contenuti. La funzione di queste risorse è di togliere ambiguità ai significati delle parole e delle frasi. Le risorse racchiudono tre elementi, l'ontologia, il lessico e il *ProperName Dictionary* (PND). Quest'ultimo contiene al suo interno i nomi propri di organizzazioni, persone, luoghi, stati ecc. Ogni lessico OST contiene significati di parole e frasi e la loro analisi lessicale e semantica. Nell'analisi di una battuta umoristica bisogna prendere in considerazione la OST applicata allo humor (*Ontological Semantic Theory of Humor*). Essa fornisce il meccanismo per comprendere il grado di comicità delle componenti di una battuta. Mentre la SSTH è costruita intorno a *script* medio-complessi che vengono sovrapposti, la OSTH tenta di cogliere quali siano gli *script* semantici semplici dai quali derivano quelli complessi. L'analisi dell'ontologia semantica è maggiormente focalizzata sulla sequenza di eventi.

Partendo dalle opposizioni di base proposte inizialmente da Raskin, Hempelmann, Taylor e Raskin stesso formulano una nuova classificazione degli *script* in base al tipo di opposizione:

- Situazione attuale *vs* situazione non attuale;
- Condizione normale delle aspettative *vs* condizione anormale;
- Situazione possibile/plausibile *vs* situazione impossibile/parzialmente plausibile.³⁹

In tutti e tre i casi, attraverso le prime opzioni è possibile risalire all'ontologia della battuta di spirito, in quanto permettono di comprendere la gerarchia degli eventi e, di conseguenza, è meno complesso capire quali siano gli eventi alla base.

Una critica che viene mossa alla OSTH riguarda la mancanza di informazioni precise che vengono veicolate tramite il suddetto processo in merito a una barzelletta. Gli stessi autori della teoria ammettono che la mancanza di una metodologia che fornisca tutte le informazioni necessarie ne costituisce un difetto. Tuttavia la OSTH permette di svolgere un'analisi soddisfacente di molte battute di spirito. Non dobbiamo infatti dimenticare, che l'umorismo ha molte sfaccettature e le sue espressioni verbali possono essere più o meno complesse da formulare, analizzare e comprendere.

1.6 Schema di base dell'umorismo

Come affermato già in precedenza, il linguaggio è l'elemento fondamentale dell'umorismo e in particolare di quello verbale. Attraverso la lingua è possibile giocare con i suoni, i doppi sensi, i significati plurimi e nascosti. È dunque ragionevole pensare che linguaggio e umorismo abbiano subito un'evoluzione nel tempo.⁴⁰ Dato il suo collegamento diretto con la lingua e i suoi parlanti, l'umorismo entra a far parte della cultura di ogni popolazione. Esso viene reso attraverso l'utilizzo di lingue diverse e viene codificato in forme diverse, come per esempio il racconto umoristico.

³⁹ Cf. Raskin, Christian F. Hempelmann, e Julia M. Taylor, *How to understand and assess a theory: The evolution of the SSTH into the GTVH and now into the OSTH*, 2009, 285-311.

⁴⁰ Cf. Morreall, *Filosofia dell'umorismo. Origine, etica e virtù della risata*, 2011, p.90.

L'umorismo odierno è più complesso e sofisticato rispetto a quello degli antichi. Seppur esso abbia subito un'evoluzione insieme all'essere umano e al linguaggio stesso, lo schema di base sul quale viene costruito rimane il medesimo. Nel dettaglio, Morreall identifica quattro fasi:

- a) Slittamento cognitivo;
- b) Atteggiamento o stato giocoso;
- c) Percezione di emozioni positive;
- d) Piacere, divertimento, riso.

Il primo momento prevede una fase di preparazione, che coincide con il sistema organizzativo dei nostri pensieri, e una di chiusura, che causa un cambiamento immediato di atteggiamenti, percezioni e pensieri. Nelle barzellette, solitamente, troviamo la parte introduttiva, che oltre a introdurre il contesto narrativo, prepara il destinatario alla fase finale di chiusura detta scioglimento. Dal momento di preparazione a quello di chiusura, l'attenzione viene spostata da un contesto di normalità ad uno di ambiguità. Spencer definisce il passaggio di creazione di un effetto umoristico spostandosi da un oggetto più desiderabile a uno meno desiderabile come "incongruenza digradante" o "incongruenza verso il basso".⁴¹ Maggiore è la distanza tra il prima e il dopo dello slittamento, maggiore sarà il divertimento. Questa riflessione è riconducibile alla SSTH di Raskin, dove si afferma che gli *script* possono creare incongruenza e quindi umorismo solamente nel momento in cui fanno riferimento a realtà opposte⁴².

La seconda fase coincide con lo slittamento cognitivo e le sue conseguenze. Essendo qualcosa che va oltre ai nostri schemi mentali, si potrebbe pensare che non abbia sempre dei risultati positivi, ma che anzi possa risultare allarmante. Per sua natura l'essere umano, come anche gli altri animali, affrontano la realtà seriamente. Di conseguenza uno slittamento cognitivo, che coincide con la fuoriuscita dai nostri schemi mentali, non rappresenta universalmente piacere. Spesso uno stato allarmante può essere collegato a confusione e turbamento. Solitamente, una soluzione per rendere un problema divertente, e dunque provocare uno slittamento piacevole, è tentare di

⁴¹ Cf. Herbert Spencer, *On the Physiology of Laughter*, in *Essay on Education and kindred subjects*, London, 1911, p. 307.

⁴² Cf. Victor Raskin, *Semantic Mechanisms of Humor*, Reidel, Dordrecht 1984, pp. 107-114.

romanzare la situazione nella quale avviene l'azione. Tanto più una situazione è immaginaria e lontana dalla realtà, maggiore sarà il divertimento. Qualora la situazione sia realistica, entrerà in gioco la teoria della distanza mentale, che implica una distanza spaziale e temporale degli eventi che dà origine a un divertimento generato dall'incongruenza delle vite altrui⁴³. Per esempio, se ripensiamo ad un momento comico vissuto nel passato può scatenarci la risata, nonostante in passato non l'avessimo reputato divertente. Questo avviene perché con il passare del tempo le emozioni e le sensazioni cambiano, il che spiega il motivo per cui degli stessi eventi possono divertire o meno in momenti diversi. La teoria della distanza, intesa come distanza spaziale, si verifica quando un episodio comico avviene lontano da noi. Ciò spiega il motivo per cui siamo portati a ridere maggiormente delle disgrazie o degli incidenti che non riguardano noi o gli enti immediatamente vicini a noi. Un'altra teoria rilevante riguarda il ruolo che una persona svolge durante la situazione comica. Maggiore è la partecipazione all'evento comico, minore sarà solitamente il divertimento provato. Questo spiega invece perché tendiamo a provare maggiore divertimento quando non siamo protagonisti degli eventi comici che possono generare emozioni non del tutto positive come, per esempio, il disagio o l'imbarazzo⁴⁴.

Il terzo momento riguarda la percezione di emozioni positive legate alla presenza di comicità. L'umorismo in quanto tale è un fenomeno liberatorio e soprattutto sociale. Nel primo caso, si definisce liberatorio perché spesso si verifica una sospensione delle regole in presenza di umorismo. Tutti coloro che partecipano alla situazione comica sono consapevoli che si tratta di finzione e tale consapevolezza fornisce la libertà di ridere e divertirsi. Inoltre, come già accennato, l'umorismo e il riso rappresentano un momento di sollievo che coincide con lo scioglimento della tensione accumulata. Nel secondo caso, sociale poiché è più raro ridere da soli rispetto che in compagnia di qualcuno. Se pensiamo a un incidente che vede noi stessi come protagonisti, per esempio, cadiamo scivolando sul vialetto di casa ghiacciato, nel momento in cui ne facciamo esperienza da soli non siamo propensi a ridere di noi stessi. Tuttavia, se fossimo con un amico, probabilmente questi riderebbe, oppure qualora

⁴³ Cf. John Morreall, *Is This Place Stuffy, or Is It Just Me?*, Word & World, Saint Paul Minnesota, 2012, 178–185.

⁴⁴ Cf. Morreall, *Filosofia dell'umorismo. Origine, etica e virtù della risata*, 2011, p.93.

condividessimo l'accaduto più tardi con qualche conoscente e questi ridesse, saremmo più propensi a ridere di noi stessi.

Il quarto e ultimo momento concerne la correlazione tra umorismo, piacere e riso. A tal proposito, come già menzionato, molti studiosi si interrogano sul legame tra il riso e l'umorismo. Il riso, infatti, può essere considerato come un modo di condivisione del proprio piacere e del divertimento. L'umorismo reca con sé una propensione naturale per il riso. È dunque scontato affermare che parte del piacere derivante dall'umorismo è legato al riso. Dall'altra parte autori come Carroll affermano che l'umorismo ha un carattere prettamente sociale e che dunque il riso non ne sia condizione necessaria, quanto piuttosto la condivisione dell'evento umoristico con la comunità.⁴⁵

In conclusione, dopo aver messo in evidenza le origini e le caratteristiche principali dell'umorismo è fondamentale sottolineare l'esistenza di una connessione che intercorre tra questo e la cultura. L'intento comico si può realizzare solamente instaurando un legame con i destinatari che, cogliendo i riferimenti culturali, saranno in grado di comprendere il significato della battuta comica.

⁴⁵ Cf. Noël Carroll, *Humour, The Oxford Handbook of Aesthetics*, Oxford University Press, Oxford 2003.

CAPITOLO 2

2. IL LEGAME TRA CULTURA E UMORISMO

Come si è detto, l'umorismo è strettamente legato alla cultura di appartenenza dei parlanti. Tale connessione è determinata dalla necessità dell'impiego di elementi linguistici e culturali al fine di creare l'effetto umoristico desiderato. Da quanto esposto nel primo capitolo si evince che ogni pubblico necessita di soluzioni pensate per le proprie caratteristiche: età, nazionalità, classe sociale, background storico-culturale, ecc.

La veicolazione dell'umorismo differisce in ogni cultura. Dalle riflessioni di Anthony Mollica si desume che umorismo, lingua e dunque anche cultura sono in costante evoluzione.⁴⁶ Di conseguenza una battuta che in passato suscitava la risata ed era dunque considerata divertente, può non esserlo più nel presente. Ciò deriva principalmente dell'evoluzione della società: cambiano il linguaggio, la struttura stessa della società, la sensibilità e l'interesse verso le tematiche e, cosa non meno trascurabile, si verifica un continuo avanzamento tecnologico, ciò che ieri poteva fare ridere, oggi può essere considerato offensivo o frivolo. La comicità necessita di continui aggiornamenti per stare al passo con la società, toccando le tematiche chiave di ogni periodo storico affinché il messaggio possa essere colto dal pubblico. A tal proposito Giulio D'Antona sostiene che "il problema non sta tanto in che cosa ancora si possa dire liberamente, ma nel rischio che non resti più nessuno disposto ad ascoltare alcuni argomenti".⁴⁷ Il comico deve rinnovarsi e capire non solo come non offendere la sensibilità del suo pubblico, ma trovare un argomento che trovi risonanza presso i destinatari. Inoltre il cambiamento di atteggiamento nei confronti della comicità può essere dettato dalla percezione da parte del destinatario della linea sottile che intercorre

⁴⁶ Cf. Anthony Mollica, *L'umorismo nella glottodidattica*, Italice, Brock University, 2019, p. 138.

⁴⁷ Cf. Giulio D'Antona, *Louis, Dave e gli altri. La comicità e il suo pubblico* in "Non si può più dire niente?", Hoepli, Milano, 2022, p. 63

tra farsa e realtà.⁴⁸ Una volta diventata realtà, la finzione non scatena più il riso e il senso di divertimento nel pubblico.

L'umorismo è collegato alla cultura perché per creare un effetto comico è assolutamente necessaria una relazione con un pubblico. Il coinvolgimento dei destinatari può avvenire solo attraverso la comprensione del messaggio trasmesso; in caso contrario, la comunicazione stessa non sarebbe efficace e dunque verrebbe meno il divertimento. Rispetto a ciò che è stato affermato fino ad ora, è fondamentale che l'iniziatore della comunicazione tenga in considerazione il pubblico e la sua conoscenza pregressa. Un comunicatore può realizzare un effetto comico nel momento in cui riesce a creare delle aspettative che verranno distrutte in seguito con la battuta finale. Durante l'atto comunicativo con fine umoristico, lo schema interpretativo a cui si fa riferimento viene infranto e i destinatari dovrebbero ricostruirlo in seguito utilizzando le loro conoscenze pregresse.⁴⁹ Di conseguenza l'iniziatore della comunicazione deve condividere con il pubblico alcune informazioni che possono essere date per assodate e, conoscendole, deve saperle sfruttare in modo costruttivo. Per esempio, se l'obiettivo finale è quello di evocare dei significati nascosti o doppi sensi partendo da parole di uso comune, il comunicatore dovrà sfruttarne il significato abituale facendo riferimento alle assunzioni e ai collegamenti elaborati dai futuri destinatari. Per questa ragione molti comici provano i loro numeri svariate volte con pubblici differenti, apportando progressivamente delle modifiche prima di creare il numero definitivo.

Il forte legame tra umorismo e cultura viene spesso sottolineato nel campo della glottodidattica. È risaputo infatti, che lo studio di una lingua straniera non si realizza semplicemente attraverso l'apprendimento delle strutture fonologiche, morfologiche, sintattiche e semantiche, bensì anche tramite l'avvicinamento alla cultura straniera. Spesso l'analisi di vignette o battute di spirito costituisce un aiuto sostanziale in questa direzione. Il linguista inglese Nelson Brooks elenca e spiega quali sono i fattori da prendere in considerazione durante l'insegnamento di una lingua per condurre un'analisi critica della cultura di studio.⁵⁰ Includendo anche l'umorismo nella lista di dieci elementi, Brooks fa riferimento all'analisi della cultura e dell'umorismo intendendola

⁴⁸ Cf. Ibid, pp. 57-69.

⁴⁹ Cf. Beeman, William O. "Humor.", pp. 103-106.

⁵⁰ Cf. Nelson Brooks, *Culture in the Language Classroom*, Foreign Language Annals 1, 3, 1968, pp. 204-217.

come l'indagine di tutto ciò che è considerato divertente e di come questo vari a seconda dell'età e delle caratteristiche dei gruppi sociali di riferimento. Anche Mollica, nella sua riflessione incentrata sull'aspetto glottodidattico, evidenzia la rilevanza dell'umorismo al fine dell'apprendimento e della verifica della comprensione linguistica e culturale.⁵¹ Altre ricerche in merito allo humor impiegato nella didattica mettono in luce la rilevanza dello studio della cultura e quindi anche dell'umorismo: Elisa Giranzetti riflette sull'importanza delle conoscenze grammaticali, fonologiche, lessicali e socioculturali.⁵² Qualora queste ultime siano assenti, un testo può diventare semanticamente inaccessibile e dunque l'effetto umoristico desiderato non verrebbe raggiunto. Un caso d'esempio è la satira politica, che per essere compresa, necessita una conoscenza pregressa del tema e del contesto socio-culturale di partenza, oltre che l'interiorizzazione delle basi linguistiche.

2.1 La veicolazione dell'umorismo in culture diverse

Abbiamo affermato in precedenza che le modalità di veicolazione dell'umorismo sono diversificate in base al contesto culturale di riferimento. Nel primo capitolo è stato messo in evidenza come l'umorismo non sia solamente un fenomeno linguistico e cognitivo, ma soprattutto sociale. Ciò significa che è necessario considerare l'identità, le conoscenze e le esigenze dei parlanti, affinché siano in grado di percepire la comicità. L'umorismo rappresenta un mezzo per instaurare un rapporto con il pubblico. Pertanto è facile trovare elementi specifici dal punto di vista culturale che riflettono i valori, gli stereotipi, l'orientamento culturale e le tradizioni di una comunità. Mollica rimarca come l'umorismo si evolva e muti da paese a paese in base al periodo storico, all'età, alla situazione economica o più in generale alle condizioni di vita dei destinatari.⁵³ Con tale affermazione non si nega che le strutture o le soluzioni comiche differiscano totalmente in ogni nazione. Per esempio, diversi studiosi, tra cui anche William

⁵¹ Cf. Anthony Mollica, *Cartoons in the Language Classroom*, *The Canadian Modern Language Review* 32.4, 1976, pp. 424-444.

⁵² Cf. Elisa Giranzetti, *L'umorismo nella didattica dell'italiano per stranieri. Proposte didattiche*. Italiano LinguaDue, n.1, 2010, p. 129.

⁵³ Cf. Mollica, *Cartoons in the Language Classroom*, pp. 424-444.

Beeman, hanno riscontrato l'esistenza delle barzellette in tutte le culture.⁵⁴ In particolare un elemento ricorrente nelle varie tradizioni è il goffo protagonista delle barzellette, che nella cultura italiana è conosciuto come "Pierino". Tale personaggio è rintracciabile, ovviamente con nomi differenti, in molteplici lingue: "Little Johnny" o "Dirty Ernie" in quella inglese, o ancora "Fritzchen" e "Fritz" in quella tedesca. La struttura delle barzellette è uno schema fisso e ripetitivo: sono costituite da una parte iniziale, nella quale vengono introdotti il contesto e la situazione di partenza, e da uno scioglimento con battuta finale dove le aspettative del ricevente vengono infrante. L'aspetto culturale gioca un ruolo fondamentale nel momento in cui il comunicatore pensa alla battuta da proporre e al contempo deve ipotizzare quali possono essere le aspettative dei destinatari e le modalità da impiegare per scardinarle. Ne consegue dunque che gli schemi predeterminati a cui si fa riferimento nella battuta di spirito devono essere familiari e comprensibili per il pubblico. Beeman prosegue la sua riflessione sostenendo che nello scioglimento il pubblico deve rilevare l'opposizione tra gli schemi o *script* di riferimento, poiché in caso contrario, non proverebbe l'ilarità desiderata. In tutte le culture l'impiego di barzellette è una delle modalità più pratiche e semplici per scaturire il divertimento in quanto gli schemi mentali predefiniti molto spesso sono conosciuti e captarne il contrasto è un processo quasi automatico.

2.2 Divergenze culturali: l'umorismo americano, tedesco e italiano

Indagare quali siano i temi maggiormente apprezzati da destinatari con differenti retroterra culturali, linguistici e sociali è un compito arduo. L'ambito dello *humor* e il suo studio sono ampi e complessi, poiché dipendono dalla continua evoluzione degli strati sociali e della lingua. Grandi cambiamenti investono le diverse comunità e di conseguenza tentare di identificare le caratteristiche principali dell'umorismo nazionale rappresenta una sfida. Non è dunque ragionevole isolare delle strategie o dei temi cardine appartenenti ad ogni cultura.

Nella serie televisiva comica oggetto della presente analisi, le culture di riferimento sono quella della lingua di partenza (statunitense) e le due di arrivo (italiana

⁵⁴ Cf. Beeman, William O. "Humor.", pp. 103–106.

e tedesca). Le seguenti informazioni relative alle caratteristiche generali dell'umorismo americano, tedesco e italiano – necessariamente approssimative – saranno funzionali per l'analisi e il confronto linguistico-culturale che verrà proposto nell'ultimo capitolo. L'umorismo americano prende in eredità alcuni aspetti di quello inglese, ma per alcuni versi risulta più pungente, aggressivo e talvolta anche crudele.⁵⁵ Dai primi tentativi di comicità fino ai tempi più moderni, gli stereotipi religiosi, sociali e politici sono stati l'oggetto prediletto intorno al quale veniva costruita la comicità negli Stati Uniti. I comici si focalizzano principalmente sulle tematiche politiche, etniche, femministe e su tutti gli altri fenomeni al centro dell'attenzione della società. Oggi negli Stati Uniti lo *humor* viene utilizzato con fini comunicativi per esprimere una determinata posizione in merito a temi molto dibattuti. Arthur Power Dudden sostiene che, nonostante il progresso culturale registrato negli ultimi decenni, anche i comici moderni risultano essere particolarmente accaniti e volgari nella trattazione di tematiche scottanti.⁵⁶ Spesso le battute mirano a urtare la sensibilità dei destinatari e talvolta possono risultare caustiche. La componente della presa in giro e della crudeltà è storicamente presente nell'umorismo americano: non sono affatto rare battute o vignette di carattere razziale o sessista. L'umorismo americano non segue infatti degli schemi predefiniti, bensì attacca gli aspetti controversi della società. Con la circolazione di riviste e quotidiani e l'avvento della televisione, lo humor politico è diventato una delle forme mainstream degli Stati Uniti. Malcolm Muggeridge, l'editor della rivista *Punch*, ha dichiarato per esempio che l'umorismo dovrebbe essere offensivo di tanto in tanto, poiché in caso contrario non risulterebbe efficace nella critica delle istituzioni.⁵⁷

Un capitolo corposo della storia dell'umorismo americano è rappresentato dal cosiddetto *Jewish humor* (umorismo ebraico). L'attenzione nei confronti del popolo ebraico e della sua comicità nascono dalla pubblicazione dell'opera di Sigmund Freud *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewußten* (1905), in cui l'autore analizza le battute umoristiche ebraiche.⁵⁸ Nei primi decenni del XX secolo, e via via sempre più dopo la Seconda guerra mondiale, l'analisi delle origini, dell'evoluzione e degli

⁵⁵ Cf. Arthur Power Dudden, "American Humor." *American Quarterly*, vol. 37, no. 1, The Johns Hopkins University Press, 1985, p. 8.

⁵⁶ Cf. Arthur Power Dudden, "American Humor.", p. 8.

⁵⁷ Cf. Malcolm Muggeridge, "America Needs a PUNCH," *Esquire*, April 1958, pp. 59-61.

⁵⁸ Cf. Sigmund Freud, *Jokes and Their Relation to the Unconscious*, trans. James Strachey (New York: Norton, 1960), 111-13.

obiettivi dell'umorismo ebraico richiamano l'interesse degli studiosi e del pubblico americano. L'umorismo ebraico giunge negli Stati Uniti tramite gli immigrati ashkenaziti, che fondono le loro tradizioni narrative e folkloristiche su un tipico spirito ironico e pungente.⁵⁹ Nelle prime fasi, con la classica autoironia, la comicità ebraica metteva in scena le condizioni dei gruppi ebraici emigrati negli Stati Uniti alla fine del XIX secolo; negli anni '20 il *Jewish humor* diventa una forma mainstream di intrattenimento americano, influenzando il mondo dello spettacolo e della letteratura. Uno dei tratti più rappresentativi dello humor ebraico è la tendenza all'autoironia, all'autocritica e all'autodenigrazione. Molte volte questo tipo di ironia viene sfruttato come meccanismo di difesa contro l'oppressione che questo popolo ha subito nel corso della storia. Un'altra caratteristica associata all'umorismo ebraico è l'esplicitazione di divertimento attraverso le lacrime, intese come manifestazione di sollievo dalla tensione creata durante la battuta.⁶⁰ Anche nella serie televisiva analizzata nel presente elaborato viene inserito un personaggio di origini ebraiche, Howard Wolowitz, che dovrebbe incarnare lo stereotipo del maschio adulto ebreo.

Per quanto concerne l'umorismo nei paesi di lingua tedesca, esso viene spesso descritto come una mescolanza di elementi comici ed elementi più seri.⁶¹ Similmente al caso italiano, esaminato in seguito, anche l'umorismo tedesco è caratterizzato da regionalismi e da forme derivanti dalla presenza di molti dialetti differenti. Ogni dialetto è costituito da lessemi simili, che portano con sé significati e suoni diversi, tutte caratteristiche che vengono sfruttate al fine di creare effetti umoristici. L'utilizzo dei dialetti permette anche di evocare delle immagini stereotipate legate a una specifica comunità. Oltre alle differenze dialettali, viene sfruttata molto la possibilità di creare giochi di parole creando composti (*Komposita*) con sfondo umoristico. Inoltre in tedesco, come anche nelle altre lingue, spesso i giochi di parole vengono costruiti sulla base di somiglianze foniche o semantiche. Ad esempio nella battuta:

⁵⁹ Cf. Amelia Precup, "Jewish Humor and Woody Allen's Short Fiction." *Studies in American Humor*, vol. 3, no. 2, 2017, pp. 204–205.

⁶⁰ Cf. Ibid, p. 208.

⁶¹ Cf. Babaev Mahmud Tashpulatovich; Jumayeva Nigina Djamalovna. *Specifics of German Humor and the Ways of its Translation*, "Central Asian Journal Of Literature, Philosophy And Culture", 2022, 3.6, pp. 32-37.

- Wie nennt man ein Wildtier bei dem man Brot kaufen kann?
- Rebecca.

si sfruttano due sostantivi, *das Reh* (il capriolo) e *der Bäcker* (il panettiere), per costruire un'ipotetica parola composta *Rehbäcker*, la cui pronuncia ricorda il nome Rebecca. Il gioco di parole si costruisce in questo caso sulla somiglianza fonica.

La comicità in Italia affonda le sue radici nell'antichità con la diffusione del genere comico in letteratura. Osservando la cultura comica moderna, è possibile rilevare un massiccio impiego delle parlate regionali. I comici italiani sfruttano infatti la regionalità e tutti gli aspetti caratteristici annessi sia quelli culturali che quelli linguistici. Molto spesso l'utilizzo assiduo del dialetto avviene con l'intenzione di implementare il realismo realizzando facilmente un effetto comico. Nel panorama italiano moderno, uno dei campi artistici in cui la comicità viene impiegata maggiormente è il cinema. Nonostante la diffusione di programmi o prodotti cinematografici dal taglio comico, rimane comunque molto seguita e apprezzata anche la satira politica, soprattutto in televisione. Anche i fumetti sono però un veicolo di umorismo: a seguito di un'indagine condotta sulle vignette de *La Settimana Enigmistica*, Mollica ha rilevato che i temi e le situazioni che farebbero più ridere gli italiani sono:

- Adulteri e sesso;
- Pazienti in ospedale;
- Donne;
- Matrimonio;
- Incidenti automobilistici;
- Settore alberghiero.⁶²

⁶² Cf. Mollica. *L'umorismo nella glottodidattica*, pp- 137-138.

2.3 Forme di umorismo: la creazione dei giochi di parole

L'umorismo si esprime tramite varie tecniche e modalità: alcune sono specifiche e maggiormente apprezzate in determinate culture, altre invece, come per esempio barzellette o indovinelli, sono presenti in tutte le tradizioni. Anche i cosiddetti giochi di parole con fine umoristico (*pun*) sono rintracciabili in tutte le lingue. I giochi di parole sono dei fenomeni testuali che, sfruttando le caratteristiche strutturali di una lingua, riescono a creare un'atmosfera comica.⁶³ Gli elementi linguistici si trovano alla base della creazione dei *pun*. Si parte dall'assunto secondo cui la lingua è di per sé un sistema di comunicazione complesso e ricco di associazioni ambigue. Di norma, il cervello umano cerca di interpretare le informazioni contestuali coerenti (*clues*); ciò avviene in modo meccanico in situazioni congruenti, dove l'umorismo, che genera incongruenza, non è presente. Poiché nella comunicazione vengono inseriti dei giochi di parole facendo riferimento a un doppio contesto, al destinatario viene richiesta una doppia lettura. I contesti in questione possono essere di due tipologie: verbale o situazionale. Rispettivamente, con il primo concetto si intende l'insieme di regole grammaticali e caratteristiche linguistiche concretamente osservabili, con il secondo si fa riferimento al contesto situazionale indipendente dagli elementi linguistici. Il contesto verbale segue le nostre aspettative di strutturazione grammaticale e di ricerca della coerenza tematica. Per esempio, è impossibile leggere "Il bere era costoso" oppure "Das Essen war lecker" e pensare che i verbi sostantivati "bere" e "das Essen" siano dei predicati.

Nei suoi scritti di linguistica contrastiva Dirk Delabastita evidenzia come i *pun* possano essere suddivisi in varie categorie in base alla somiglianza formale.⁶⁴ La relazione di somiglianza può essere totale o parziale e può articolarsi in diverso modo, come mostra la seguente categorizzazione in quattro gruppi:

- Omonimia: le parole presentano il medesimo lessema, ma il loro significato è differente;
- Omofonia: le parole possiedono suoni o fonemi simili, ma l'ortografia è diversa;
- Omografia: l'ortografia è uguale, ma la pronuncia differisce;

⁶³ Cf. Dirk Delabastita, (ed.), *Wordplay and translation*, St. Jerome, 1996, p. 129.

⁶⁴ Cf. Ibid, p. 128.

- Paronimia: le parole presentano piccole differenze di pronuncia e scrittura, ma, nonostante ciò, possiedono alcune somiglianze che permettono di metterle in relazione.

Inoltre, la relazione tra parole può basarsi sulla presenza o assenza di un elemento e sul posizionamento di tali elementi o parole. Ne deriva dunque la distinzione in relazione orizzontale e verticale. Con il primo concetto si intende una relazione di contiguità, nella quale gli elementi occorrono uno di seguito all'altro; con questa tipologia di relazione le mere componenti semantiche o le strutture grammaticali permettono di evidenziare i giochi di parole in un enunciato. Al contrario la relazione si dice verticale quando l'elemento del gioco linguistico è del tutto assente fisicamente dal testo. Nonostante ciò, ci sono degli elementi che richiamano il contesto, che ne consentono la comprensione. A differenza di quello verticale che, data l'ambiguità contestuale, richiede uno sforzo cognitivo maggiore, quella orizzontale è più facile da cogliere perché presenta maggiore vicinanza fisica oltre che semantica tra gli elementi che richiamano il contesto di riferimento.

I giochi di parole svolgono diverse funzioni all'intero di un atto comunicativo. Per esempio, giocano un ruolo fondamentale di supporto per il raggiungimento della coerenza tematica di un testo. Inoltre permettono la creazione di umorismo, aumentando così il coinvolgimento emotivo e l'attenzione del pubblico. In questo modo l'enunciato o il testo completo vengono arricchiti da una certa forza persuasiva. Un ulteriore aspetto funzionale dei giochi di parole è quello di circuire i tabù all'interno di alcune culture. Spesso tematiche considerate fuori luogo, come per esempio il sesso, non possono essere menzionate esplicitamente. L'utilizzo delle tecniche umoristiche, e dunque anche dei giochi di parole, permette al comunicatore di evocare implicitamente l'immagine proibita e provocare così divertimento negli ascoltatori, senza però farvi riferimento in modo diretto. Nonostante gli strumenti comici permettano al comunicatore di aggirare il problema delle tematiche tabù, questi deve comunque tenere in considerazione il target di riferimento e giudicare se l'oggetto della comunicazione è appropriato.

2.3.1 Caratteristiche strutturali dei giochi di parole

Delabastita prosegue la sua riflessione sui *pun* analizzandone in modo dettagliato le caratteristiche linguistiche che vengono sfruttate per la creazione e l'impiego efficace.⁶⁵

L'autore si focalizza sulle seguenti strutture:

- Struttura fonologica e grafematica;
- Struttura lessicale;
- Struttura morfologica;
- Struttura sintattica.

In ordine, nel primo caso i *pun* sfruttano le strutture fonologiche (suoni) e grafematiche (lettere) di una lingua, che possono apparire in combinazioni più o meno fisse e simili.

Per esempio la classica battuta comica a tema musicale:

- Was bedeutetet piano forte?

- Das Klavier ist fort.

In questo caso la comicità viene costruita intorno all'assonanza tra "forte" e l'avverbio tedesco "fort". Con la struttura lessicale si fa riferimento all'utilizzo giocoso della polisemia e delle espressioni idiomatiche. La polisemia si verifica notoriamente quando due parole possiedono la stessa sequenza di grafemi, ma significato diverso. I significanti possono essere connessi tramite mezzi linguistico-retorici, quali metonimie o metafore. Le espressioni idiomatiche invece sono costituite da combinazioni particolari di parole che assumono significati indipendenti rispetto al significato originario dei singoli lessemi che le compongono. Essi differiscono in ogni lingua e spesso non permettono una traduzione letterale. Per esempio, "amore al primo morso" è un gioco di parole sul cibo che crea un'associazione con la frase fatta "amore a prima vista". Sfruttare la struttura morfologica significa costruire i giochi di parole intorno alle combinazioni di morfemi, per esempio nell'inglese *Is life worth living? It depends upon the liver*.⁶⁶ Qui la radice di "life" crea una connessione con le altre due parole successive: "living" e "liver". Tale strategia permette di dare origine a un legame semantico tra i tre lessemi, evidenziando il focus dell'enunciato. Infine, l'espletamento

⁶⁵ Cf. Ibid, pp. 130-131.

⁶⁶ Cf. Ibid, pp. 130-131.

della struttura sintattica si verifica quando, rispettando le regole grammaticali, si riescono a creare delle combinazioni di frasi portatrici di doppi significati. Il seguente esempio è in tedesco:

Alte Mönchsregel: „Wenn deine Augen eine Frau erblicken, schlage sie nieder.“

La parola “sie” nella seconda proposizione dovrebbe riferirsi al soggetto della prima (“die Augen”), ma viene evocato un doppio significato che porta il destinatario ad associarla con “die Frau” creando un effetto comico. Dall’elenco potrebbe sembrare che le tecniche siano indipendenti le une dalle altre; tuttavia, il comunicatore può sfruttarne anche più di una contemporaneamente.

Dopo aver elencato quali siano le strutture linguistiche in azione per la formazione dei giochi di parole, occorre chiarire che la creazione di questi elementi dipende fortemente dalla lingua d’uso. Ogni lingua, anche se appartenente alla stessa famiglia, presenta infatti delle peculiarità che la differenziano dalle altre. Così per esempio, in inglese, data l’alta densità di monosillabi e la mancanza quasi totale di declinazioni o coniugazioni, è più semplice sostantivare i verbi, ma anche svolgere il processo contrario, ossia trasformare i sostantivi in predicati. Attraverso i meccanismi di composizione la lingua tedesca permette invece la creazione di nuove parole anche con intenzioni umoristiche. Come si potrà osservare nell’ultimo capitolo, in ogni lingua i parlanti utilizzano principi differenti per creare i *pun*. Ciò non dipende solamente dalle mere caratteristiche linguistiche, bensì anche da quelle culturali. Ogni pubblico possiede delle competenze e delle conoscenze differenti, il che comporta anche una percezione e comprensione testuale diversa.

2.4 Difficoltà e sfide nella traduzione dello humor

La traduzione è un processo orientato alla creazione di un testo relativamente autonomo, che si distacca linguisticamente dall’originale pur mantenendone invariato il contenuto.⁶⁷ Si tratta dunque di un testo del tutto nuovo che è orientato verso le esigenze di nuovi destinatari. Nel caso dell’umorismo l’aspetto culturale non è rilevante

⁶⁷ Cf. Franco Nasi, *Sulla traduzione letteraria: figure del traduttore, studi sulla traduzione, modi del tradurre*. Sulla traduzione letteraria, 2001, p. 13.

solamente per la comprensione e la generazione del testo e del messaggio, ma gioca un ruolo fondamentale anche nel processo traduttivo. Il traduttore o la traduttrice deve indagare le dinamiche e le tecniche utilizzate dall'autore o dall'autrice originale per raggiungere un determinato effetto sul pubblico, per poi tentare di riprodurlo nel testo finale. Nel processo di resa nella lingua d'arrivo, il traduttore deve: decodificare l'elemento comico, esprimere l'intenzione originale dell'autore e tentare, attraverso la codifica nella nuova lingua, di evocare una reazione del destinatario straniero quanto più simile possibile a quella del pubblico di partenza. Questo elenco di passaggi rischia di semplificare in modo estremo il processo traduttivo, che in realtà è tutt'altro che banale. Il traduttore incontra infatti molteplici difficoltà di resa durante il suo lavoro.

Di fronte alle cosiddette *interlingual ambiguities*, come per esempio la forma di cortesia nelle lingue in analisi (in italiano si usa la terza persona singolare femminile "lei", in inglese la seconda singolare *you*, in tedesco la terza plurale *Sie*), i traduttori sono costretti a compiere delle scelte per risolvere la mancanza di un'equivalenza perfetta tra le lingue. Il discorso sulla metodologia da adottare è aperto sin dai tempi antichi e ancora oggi non si è esaurito. Ogni professionista può decidere di orientarsi verso una strategia più addomesticante o più straniante.⁶⁸ Se si predilige un approccio addomesticante o *target-oriented*, ci si pone come obiettivo quello di creare un testo che si adatti il più possibile alla cultura d'arrivo. È un approccio focalizzato sui nuovi destinatari e sulle loro aspettative. L'approccio straniante (*source-oriented*) richiede invece un'attenzione maggiore verso il testo in lingua originale (*source*), permettendo al pubblico della lingua d'arrivo di percepire il legame con la cultura del testo di partenza. La traduzione non è solamente una pratica linguistica, ma soprattutto culturale. Il traduttore è chiamato a interrogarsi sulle possibilità e sulle modalità di resa, affinché i destinatari possano beneficiare del suo lavoro. Cercare di trovare l'equivalenza perfetta tra due lingue è un obiettivo irrealizzabile: è inevitabile che si verifichino delle perdite di contesto durante il processo traduttivo che possono tuttavia essere compensate in altro modo. Soprattutto optando per un approccio prevalentemente addomesticante verranno persi degli elementi del contesto originale. La traduzione può tuttavia portare con sé dei benefici, quali per esempio la generazione di nuovi contesti, potenzialmente

⁶⁸ Cf. Jeremy Munday, *Introducing translation studies: Theories and applications*, Routledge, London 2016.

più chiari o ricchi di dettagli. Nella traduzione dei testi umoristici l'importanza dell'aspetto culturale combinata con la mancanza di equivalenza tra gli elementi linguistici costituisce una problematica non trascurabile. Affinché possa funzionare, lo *humor* necessita di una particolare connessione con il pubblico, la cultura e la lingua. Poiché l'equivalenza perfetta tra questi elementi non esiste, il traduttore deve tentare di stabilire delle connessioni con gli elementi del testo di partenza.

Nel caso dell'umorismo, e in particolare dei giochi di parole, si potrebbe ritenere che la traduzione sia un processo infattibile. I traduttori devono compiere un procedimento di disambiguazione degli elementi linguistici utilizzati dall'autore nella lingua di partenza. Come sottolinea Ballard, affinché un testo possa essere compreso e interpretato correttamente, è necessario che il lettore colga tutti gli indizi che si rifanno a un determinato contesto.⁶⁹ E proprio per l'intima connessione tra cultura e umorismo spesso l'utilizzo delle *Machine Translation* non è funzionale per rendere efficacemente fenomeni di questo tipo, poiché i software traduttivi – per quanto tecnologicamente avanzati – non sono in grado di cogliere i riferimenti contestuali e culturali come può invece fare un buon traduttore.

2.4.1 Strategie di traduzione per i giochi di parole

Dirk Delabastita, esperto nel campo della traduzione di umorismo, si è a lungo interrogato sulle modalità di superamento delle barriere linguistiche, soprattutto nella resa dei *pun*.⁷⁰ La traducibilità dei giochi di parole, secondo Delabastita, dipenderà fortemente dall'approccio che il traduttore decide di utilizzare. Esistono infatti diverse opzioni per la traduzione di giochi di parole: non vi è un percorso univoco per tutti i testi. I traduttori devono prendere delle decisioni anche etiche, scegliendo un approccio addomesticante o straniante.⁷¹ La scelta dipende da molteplici fattori, quali il gusto e lo stile personale, le richieste del committente, il pubblico target e le sue esigenze, la tipologia testuale e – non meno trascurabile – il tempo a disposizione per portare a termine il lavoro. Qualsiasi sia l'orientamento del traduttore, il lavoro finale dovrà

⁶⁹ Cf. Michel Ballard, *Wordplay and the Didactics of Translation*. The translator, 1996, 2.2, pp. 336.

⁷⁰ Cf. Delabastita, *Wordplay and translation*, p. 127.

⁷¹ Cf. Delabastita, *Wordplay and translation*, p. 134.

essere creato pensando al pubblico. Il traduttore dovrebbe cercare di compensare le mancanze rispetto al testo in lingua straniera e nel caso in cui decida di mantenere un approccio *source-oriented* ha la possibilità di inserire dei richiami della cultura di partenza attraverso mezzi linguistici come forestierismi, calchi o prestiti.⁷²

Umberto Eco riflette nel suo volume *Dire quasi la stessa cosa* sul rapporto tra perdite e compensazioni nel processo traduttivo.⁷³ Definisce perdite assolute tutte le informazioni che vanno perse per via dell'impossibilità di resa di una parola o un'intera frase, che viene reputata irrilevante di fronte all'intera economia dell'opera. Le compensazioni sono invece delle soluzioni più libere che il traduttore propone anche in funzione di supporto alla comprensione del testo finale. Secondo Eco i professionisti devono tuttavia trattenersi nel fornire troppi aiuti all'interno del testo, per non sostituirsi all'autore: il testo d'arrivo non va mai arricchito eccessivamente rispetto all'originale. Può però fornire un supporto di fronte a espressioni volutamente ambigue o nei casi di ambiguità non voluta dall'autore originario. Il lavoro di resa nella lingua d'arrivo attraverso l'impiego di compensazioni esplicite rappresenta dunque uno strumento utile ai fini della comprensione, ma in linea generale il traduttore non deve porsi come obiettivo il miglioramento del testo.

Le seguenti tecniche rappresentano delle strategie generali per la resa dei *pun* elaborate da Delabstita, che possono essere impiegate diversamente in base all'obbiettivo dei singoli traduttori:⁷⁴

PUN → PUN	L'equivalente del gioco di parole nella lingua di partenza esiste anche in quella di arrivo. Il senso e l'effetto originale possono essere mantenuti senza un grosso sforzo creativo da parte del traduttore.
PUN → NON-PUN	In questo caso l'equivalente nella lingua d'arrivo non esiste. Il traduttore può scegliere di mantenere il significato, tralasciando però l'effetto comico.

⁷² Cf. Franco. *Sulla traduzione letteraria: figure del traduttore, studi sulla traduzione, modi del tradurre*, p. 28.

⁷³ Cf. Umberto Eco, *Dire quasi la stessa cosa: esperienze di traduzione*. 6. ed. Milano: Bompiani, 2016, pp. 104-156.

⁷⁴ Cf. Delabastita, *Wordplay and translation*, p.134.

PUN → figura retorica associabile	Anche in questo caso non esiste nessun equivalente, ma il traduttore può decidere di mantenere l'effetto umoristico impiegando delle figure retoriche (es. assonanza, rima, ecc.). Con questa soluzione è comunque possibile esaltare il legame fonetico, semantico o morfologico delle parole che costituiscono il <i>pun</i> .
Omissione	Se per qualsiasi motivazione il traduttore non riuscisse a trovare una soluzione plausibile, può decidere di omettere del tutto la porzione di testo originale contenente il <i>pun</i> . Trattandosi di una perdita in termini di significato e di efficacia sul destinatario, questa non rappresenta la scelta più auspicabile, soprattutto nel caso umoristico.
Traduzione letterale	Il traduttore decide di proporre una traduzione parola per parola. Analogamente all'omissione, anche la traduzione letterale dei giochi di parole, nella maggior parte dei casi, non permette una resa efficace.
Compensazione	La compensazione è una strategia che permette il mantenimento del significato o di un determinato effetto nel testo d'arrivo. È una soluzione interessante per il professionista, poiché gli consente di esprimere la propria creatività, fornendo delle soluzioni originali. Per esempio, se in precedenza il traduttore ha effettuato un'omissione, attraverso una compensazione successiva riesce comunque a mantenere lo stile comico e l'efficacia espressiva, raggiungendo l'obiettivo desiderato. La compensazione rappresenta inoltre un ulteriore supporto al destinatario per la comprensione del testo d'arrivo.
Tecniche editoriali	Il traduttore può scegliere di motivare le sue scelte o fornire dei suggerimenti per i destinatari aggiungendo delle note a piè pagina.

Tab. 2.1

Nonostante i progressi e gli avanzamenti teorici nel campo della traduttologia, non si potrà mai fornire una risposta univoca orientata alla creazione e traduzione dei giochi di parole. Delabastita prova tuttavia a rintracciare le caratteristiche che rendono un *pun* facilmente traducibile. È da specificare che con l'espressione "facilmente traducibile" non si intende che lo sforzo per la resa sia minimo. Spesso i giochi di parole che sono costruiti intorno ad assonanze o a una somiglianza di suoni possono essere tradotti. Il professionista non deve fornire forzatamente una traduzione letterale, ma può trovare soluzioni alternative mantenendo il significato e giocando con i fonemi della lingua d'arrivo. Anche nel caso in cui sono presenti dei prestiti o forestierismi di origine classica la resa nelle due lingue, anche se appartenenti a famiglie diverse, è possibile data la somiglianza fonetica e semantica.

Un'ulteriore problematica relativa alla traduzione dei giochi di parole riguarda il giudizio del risultato finale. Affinché una traduzione venga reputata "buona" o "cattiva" devono esistere dei parametri che ne permettano la valutazione. Nel caso specifico dei giochi di parole, non sono ancora stati messi in evidenza i criteri da prendere in considerazione. Sicuramente un aspetto portante che permette la buona riuscita della traduzione è l'effetto sul destinatario. Rimangono tuttavia insolte le questioni relative all'intenzione iniziale dell'autore: non esiste alcuna modalità che consenta la verifica delle volontà del comunicatore nella lingua di partenza e di conseguenza, non è possibile controllare che queste siano state rispettate nel testo di arrivo.

2.4.2 Errori comuni nella traduzione di giochi di parole

Ballard conduce un'indagine approfondita in merito a quali sono gli errori più frequenti che gli studenti di traduzione commettono durante la fase di apprendimento, fornendo inoltre dei suggerimenti su come implementare l'insegnamento della disciplina.⁷⁵ L'autore evidenzia frequentemente come secondo lui sia fondamentale l'approfondimento della cultura straniera, cosicché l'apprendente possa cogliere i riferimenti contestuali. Inoltre sottolinea l'utilità dell'umorismo come strumento per la didattica della traduzione. Secondo Ballard, proporre agli studenti testi che contengono

⁷⁵ Cf. Ballard, *Wordplay and the Didactics of Translation*, p. 336.

battute umoristiche o giochi di parole gli permetterebbe di mettere in gioco le loro competenze di mediazione cercando di proporre soluzioni originali. In primo luogo, tenta di giustificare le scelte traduttive adottate dagli studenti per comprendere quali siano state le dinamiche che li hanno portati a compiere determinati errori. Nel caso specifico dei giochi di parole basati sull'omonimia, la causa primaria che porta i traduttori a commettere errori è la mancanza di una conoscenza adeguata della cultura di partenza. Fermandosi al significato denotativo oppure alla prima definizione del vocabolario, si rischia di incorrere in interpretazioni erranee dell'enunciato di partenza. Molto spesso nei *pun* vengono sfruttati i doppi significati: qualora il traduttore non catturi le sfumature nascoste la resa finale risulterà fuori contesto. Una situazione del tutto analoga si verifica con i *pun* basati su parole polisemiche. Si riscontrano errori traduttivi o mal interpretazioni nel momento in cui il traduttore non coglie le informazioni contestuali. Un'interpretazione erranea del contesto porterà a una scelta inadatta del traduttore. Per esempio il sostantivo femminile singolare *die Bank* in italiano può essere reso con "banca", ossia l'istituto che compie operazioni monetarie, oppure come "panca", ovvero il posto a sedere con o senza schienale situato in luoghi pubblici. Sulla base delle informazioni contestuali presenti all'interno dell'enunciato il traduttore dovrà scegliere quale traduttore è adatto alla resa nella lingua d'arrivo. Da ultimo Ballard menziona anche le imprecisioni dettate dalla presenza di un *pun* paronimico. Secondo l'autore spesso si tratta di una svista o di un errore di distrazione da parte del traduttore, che inconsciamente confonde due parole costituite da suoni simili. Questo episodio si verifica di frequente con i falsi amici, ossia delle parole che in lingue diverse presentano simili fonemi e grafemi che inducono il lettore a pensare a un'apparente relazione etimologica e semantica. In verità i lessemi in questione si assomigliano da un punto di vista fonetico e ortografico, ma differiscono totalmente a livello di significato.

In questo capitolo si è cercato di mostrare quanto sia complessa la traduzione dell'umorismo e, nel caso specifico, dei giochi di parole. La comicità si costruisce sulla cultura e sulla lingua di partenza, aspetti non trascurabili durante il processo traduttivo. Gli studiosi di linguistica e traduzione hanno messo a frutto le loro ricerche per fornire ai professionisti dei suggerimenti strategici su come procedere durante il loro lavoro. Tuttavia, ogni testo, così come ogni lingua, costituisce un caso unico e indipendente.

Non è dunque possibile fornire delle linee guida universali che spieghino quali scelte compiere in ogni situazione. A prima vista, l'assenza di regole univoche potrebbe essere considerata come un aspetto negativo; in realtà essa consente al traduttore una certa libertà di agire e di manifestare la propria fantasia. Proprio a tal proposito, Ballard sottolinea come agli studenti di traduzione debba essere data la possibilità di esercitare la loro forza creativa.⁷⁶ Nel caso dei giochi di parole la scelta di orientarsi verso un approccio di traduzione letterale si rivela fallimentare. Allo stesso tempo, ripulirsi da ogni responsabilità affermando che i *pun* siano “intraducibili” è un'opzione altrettanto inadeguata. La strada che ci si auspica ogni traduttore possa percorrere è quella di fornire una resa creativa, che richiami la forma originale, esaltandone le relazioni semantiche, fonologiche o morfologiche. Qualora il traduttore si trovi di fronte a una situazione particolarmente ostica, può sempre ricorrere alla tecnica della compensazione semantica o decidere di inserire dei commenti personali, magari in un paratesto, per giustificare le proprie scelte.

⁷⁶ Cf. Ibid, p. 344.

CAPITOLO 3

3. CENNI TEORICI SULLA TRADUZIONE AUDIOVISIVA

Con traduzione audiovisiva (*Audiovisual Translation, AT*) si fa riferimento ad una categoria della traduzione che si occupa del trasferimento linguistico e culturale all'interno dei prodotti multimediali. Si tratta della traduzione e dell'adattamento di testi audiovisivi da una lingua originale alla lingua d'arrivo prescelta. I prodotti multimediali audiovisivi a cui si allude possono essere nello specifico serie televisive, film, documentari, programmi televisivi o anche programmi radiofonici, dunque tutti quei materiali mediali pensati per la comunicazione di messaggi acustici e visivi in contemporanea.

La traduzione audiovisiva affonda le sue radici negli anni '30 del secolo scorso quando il cinema sonoro iniziò a diffondersi. Nacque dunque l'esigenza di fornire un prodotto d'intrattenimento che potesse essere fruibile in diversi paesi. Da allora la traduzione di elementi culturali costituisce una sfida per i professionisti anche nel campo dei prodotti audio mediali. In questo settore, le scelte traduttive non dipendono solamente dai fattori elencati in precedenza e dalle caratteristiche del prodotto, bensì anche dalle esigenze di mercato. I traduttori devono pertanto prestare attenzione alle richieste dei committenti e prendere delle decisioni che rispettino i loro obiettivi.

Le culture si differenziano le une dalle altre, poiché ogni società seleziona e interpreta i valori che la definiscono. In questo senso, la traduzione audiovisiva svolge un ruolo fondamentale nella comunicazione interculturale, poiché con l'esportazione di un prodotto audiovisivo al di fuori dei confini linguistici e nazionali è possibile conoscere la cultura, lo stile di vita, i valori e le tradizioni di un popolo straniero.⁷⁷ A differenza dei testi scritti o delle produzioni editoriali, i prodotti filmici rappresentano delle unità semiotiche molto complesse che comunicano attraverso:

⁷⁷ Cf. Arijana Klaić, *Strategien der Übertragung von Kulturspezifika in der audiovisuellen Übersetzung*. University of Rijeka. Faculty of Humanities and Social Sciences. Department of German Language and Literature, 2017, p. 29.

- Segni verbali acustici: i dialoghi verbali tra i personaggi;
- Segni verbali visivi: le scritte nella scenografia;
- Segni non-verbali acustici: rumori di sottofondo, musica;
- Segni non-verbali non-acustici: gestualità e movenze degli attori, scenografia.⁷⁸

I costituenti dei prodotti filmici vengono studiati e analizzati dalla disciplina accademica chiamata *Screen Translation* (ST), una branca dei *Traslation Studies*. Questa tipologia di traduzione è particolarmente complessa, in quanto il traduttore deve proporre delle soluzioni che riguardano codici verbali connessi con quelli visivi. A differenza della traduzione di testi scritti, l'AT deve prestare particolare attenzione a tutti gli elementi linguistici e paralinguistici che compongono il testo audiovisivo.

3.1. Le tecniche di traduzione audiovisiva

La traduzione audiovisiva interviene sull'aspetto linguistico e culturale di prodotti audiovisivi per permetterne la circolazione all'interno del mercato internazionale. Alberto Castellani paragona la traduzione editoriale alla traduzione audiovisiva in termini di visibilità del professionista che porta a termine l'attività affidatagli.⁷⁹ Entrambe le figure lavorano affinché le opere siano disponibili a pubblici di nazioni differenti. Nonostante il loro operato sia fondamentale per la fruizione dei prodotti in varie culture, rimangono delle figure invisibili. Il lavoro del traduttore, e in questo caso particolare dell'adattatore dialoghista e del sottotitolatore, viene spesso sottovalutato. Il merito di un successo cinematografico in una cultura diversa da quella di produzione viene attribuito quasi esclusivamente al cast, alla regia, alla produzione, ma di rado viene riconosciuto la grandezza dell'operato dell'adattatore dialoghista o del sottotitolatore. Questa figura non è chiamata a compiere una mera traduzione delle battute degli script originali, bensì deve trasmettere nella lingua d'arrivo l'intensità e

⁷⁸ Cf. Delia Chiaro, "Investigating the perception of translated Verbally Expressed Humour on Italian TV." *ESP Across Cultures* 1.1, 2004, p. 40.

⁷⁹ Cf. Eleonora Di Fortunato e Mario Paolinelli (eds.) *Barriere linguistiche e circolazione delle opere audiovisive: la questione doppiaggio, proceedings of the conference "Un ascensore per la torre di Babele"*, 1996, Roma, p. 22.

l'espressività degli attori. Non vanno dunque trascurati elementi come lo sguardo, le movenze o la mimica dei personaggi.

La professione dell'adattatore dialoghista inizia a essere tutelata maggiormente con la redazione del Contratto Nazionale del Doppiaggio nel gennaio 2008. Si tratta di un documento che spiega non solo a livello concettuale cosa sia la traduzione audiovisiva e quali siano i compiti dei professionisti di questo ambito, bensì definisce precisamente i loro diritti e i loro doveri. Il lavoro dell'adattatore dialoghista è protetto dalla tutela delle leggi sul diritto d'autore.⁸⁰ Nonostante sia una pratica molto diffusa, non è esente da critiche. Bruno Osimo per esempio denuncia le pratiche di adattamento multimediale, in quanto allontanerebbero lo spettatore dalla cultura originale, non permettendogli di cogliere le divergenze culturali.⁸¹ Seppur criticata, la pratica della traduzione multimediale continua a esistere, soddisfacendo le esigenze e i bisogni degli spettatori.

Generalmente le due tecniche di traduzione audiovisiva maggiormente conosciute sono l'adattamento e la sottotitolazione. Nella realtà esistono anche delle forme ulteriori di traduzione: il *voice-over*, la narrazione, il commento e la descrizione audiovisiva. Rispettivamente con *voice-over* o speakeraggio si intende la sovrapposizione di dialoghi tradotti e recitati sulla pista audio originale in sottofondo con volume al minimo. La narrazione è una tecnica molto simili al *voice-over* che non si focalizza sul labiale, bensì pone maggiore attenzione sul ritmo. Il commento è un'attività traduttiva a metà tra la traduzione e l'adattamento poiché permette la distribuzione ampia e flessibile di informazioni. In ultimo, la descrizione audiovisiva permette la risoluzione del problema dell'eterogeneità del pubblico. Consiste nel fornire tutte le descrizioni e le informazioni necessarie agli spettatori non udenti per godere del prodotto filmico. A tal proposito, una delle questioni maggiori sulle quali ci si interroga è il livello di specificità delle descrizioni. Fornire delle descrizioni troppo specifiche potrebbe far perdere il focus dal contenuto visivo e linguistico del prodotto, al contrario poche informazioni lo renderebbero inaccessibile per questi destinatari. Si tratta dunque di un'attività di mediazione che deve essere studiata e realizzata con la dovuta attenzione.

⁸⁰ Cf. Eleonora Fois, "Traduzione audiovisiva: teoria e pratica dell'adattamento." *Between* 2.4, 2012, p. 1.

⁸¹ Cf. Bruno Osimo, *Manuale del traduttore. Guida pratica con glossario*, Milano, Hoepli, 2004, p. 134.

In materia di traduzione audiovisiva, per motivazioni storiche e culturali i paesi europei si dividono grossomodo in due blocchi: paesi sottotitolatori e paesi doppiatori. La diffusione di un approccio piuttosto che l'altro deriva dal retroscena storico o da ulteriori motivi socio-linguistici. Da un lato troviamo stati come la Spagna, la Germania o l'Italia che prediligono la fruizione di materiali doppiati; dall'altra invece paesi come la Svezia o la Norvegia che optano per la tecnica della sottotitolazione, mentre il doppiaggio è limitato solo ai prodotti destinati all'infanzia. Vi sono inoltre le eccezioni rappresentate da paesi soprattutto dell'Est Europa, quali Russia, Polonia, Lituania o Ucraina, in cui la forma più diffusa è il *voice-over*. L'Italia è in linea di massima un paese doppiatore, tuttavia negli ultimi anni si è diffusa la tendenza alla sottotitolazione per determinati prodotti multimediali come i film d'autore o altri contenuti inediti.⁸² In particolare, per permetterne una diffusione rapida sono state sviluppate delle piattaforme dedicate all'attività di sottotitolazione amatoriale eseguite da parte dei *fansubbers*. Si tratta di utenti appassionati del prodotto filmico o semplicemente della sottotitolazione che contribuiscono alla veicolazione di nuovi materiali mediatici traducendoli illegalmente ma in tempi rapidi.⁸³ La qualità di queste traduzioni risente ovviamente del loro carattere amatoriale e di servizio.

La scelta di un determinato orientamento non è dovuta solamente alla valutazione di vantaggi e svantaggi, poiché, come si spiegherà in seguito, entrambe le pratiche portano con sé aspetti positivi e negativi. Solitamente orientarsi verso la sottotitolazione implica un'apertura maggiore nei confronti delle altre culture.⁸⁴ Al contrario, il doppiaggio, e quindi l'adattamento, derivano dalle tendenze protezioniste degli anni '30 del Novecento. Non a caso, è proprio in questi anni che le scuole di doppiaggio italiane e tedesche iniziano a svilupparsi e migliorare progressivamente. La nascita del doppiaggio coincide inoltre con la diffusione delle pellicole sonore: fino ad allora il cinema muto era l'unica forma di intrattenimento su pellicola. Tuttavia, l'arrivo dei prodotti filmici sonori fu tutt'altro che semplice. Le sale di proiezione non erano attrezzate, inoltre per ragioni politiche, le pellicole girate in lingua straniera non erano

⁸² Cf. Antonella Nardi, *La sottotitolazione dal tedesco all'italiano. Aspetti comunicativi e problemi di standardizzazione*, Carocci editore S.p.A, Roma, 2020, p. 11.

⁸³ Cf. Silvia Bruti, Claudia Buffagni, and Beatrice Garzelli. *Dalla voce al segno. I sottotitoli italiani di film d'autore in inglese, spagnolo e tedesco*. Hoepli, Milano, 2017.

⁸⁴ Cf. Chiaro, "Investigating the perception of translated Verbally Expressed Humour on Italian TV", p. 39.

ben tollerate. Dapprima si optò per l'aggiunta di didascalie (intratitoli) omettendo il suono, tuttavia ci rese conto che il film perdeva la sua naturalezza e il ritmo della narrazione; inoltre una buona parte della popolazione era ancora analfabeta.⁸⁵ Servirono parecchi anni prima che le tecniche di doppiaggio internazionali venissero affinate, e anche il pubblico dovette adattarsi alla nuova tendenza accettando che gli stessi attori delle amate pellicole mute potessero parlare. L'obiettivo primario era fruire dei prodotti nella lingua di arrivo, scoraggiando l'impiego e la diffusione della lingua inglese.

Oltre alle motivazioni storico-culturali, optare per la sottotitolazione determina un risparmio a livello economico e di tempo. Delia Chiaro mette in evidenza le dinamiche di mercato in Italia: il paese importa la maggior parte dei prodotti multimediali trasmessi in chiaro dagli Stati Uniti, per un totale di più di 40 ore a settimana di programmazione su ogni canale.⁸⁶ Gli spettatori italiani sono amanti delle produzioni italiane e anglofone; nonostante ciò, in televisione e sulle piattaforme digitali si trovano anche diversi prodotti doppiati di origine tedesca. Particolarmente seguite sono spettacoli a tema poliziesco (per esempio *Cobra 11*) o tra i più giovani serie in streaming di vario genere (per esempio *Dark* o *Come vendere droga online in fretta*). Naturalmente, anche i programmi con meno seguito subiscono il processo di adattamento e doppiaggio rispettando le aspettative del pubblico italiano.

Si potrebbe infine pensare che la scelta di rendere il doppiaggio la forma dominante in Italia derivi dalla scarsa conoscenza della lingua inglese, tale deduzione non giustificherebbe però la tendenza ormai assodata di utilizzare questa forma anche in Germania, dove la lingua inglese è maggiormente diffusa e conosciuta.

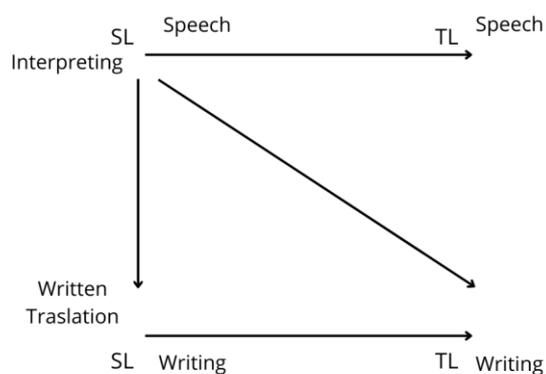
3.1.1 La sottotitolazione

La sottotitolazione è un approccio traduttivo *target-oriented* che fornisce agli spettatori un supporto testuale per la comprensione del prodotto filmico. Tale pratica consiste nel fornire soluzioni scritte che fanno riferimento ai dialoghi recitati nel film. Questa pratica

⁸⁵ [Storia del doppiaggio – I Doppiatori Italiani](http://www.doppiatoriitaliani.com/tecniche-e-storia/): <http://www.doppiatoriitaliani.com/tecniche-e-storia/>

⁸⁶ Cf. Chiaro, "Investigating the perception of translated Verbally Expressed Humour on Italian TV", p. 38.

va considerata come uno strumento a favore dell'accessibilità e della fruibilità del prodotto. Esistono due tipologie di trasposizione dei sottotitoli: la sottotitolazione intralinguistica per gli utenti non udenti e la sottotitolazione interlinguistica da una lingua di partenza a una lingua d'arrivo. Come scrive Antonella Nardi, l'attività di sottotitolazione è una traduzione diagonale, a metà tra l'interpretariato e la traduzione scritta; rappresenta una forma di traduzione diamesica, ossia non si registra solo uno *switch* linguistico, ma anche un cambiamento del medium: si passa dall'oralità allo scritto.⁸⁷ Henrik Gottlieb propone uno schema a triangolo che ben riassume il concetto di traduzione diagonale.⁸⁸



Fonte: Gottlieb (2008, p.210)⁸⁹

Fig. 3.1

In quanto riscrittura del testo di partenza parlato nella lingua d'arrivo in forma scritta, nella sottotitolazione vengono messi in risalto oltre alla trasmissione del contenuto linguistico e culturale, anche la trasposizione da una lingua parlata a una lingua scritta. Il cambiamento di medium porta con sé alcune difficoltà di resa legate all'oralità: le pause, i lapsus, le correzioni, le ripetizioni o anche l'ordine delle parole. Tutti questi elementi che compaiono naturalmente nelle comunicazioni orali possono risultare problematici se trasposti in forma scritta.

⁸⁷ Cf. Nardi, *La sottotitolazione dal tedesco all'italiano. Aspetti comunicativi e problemi di standardizzazione*, 2020, p.12

⁸⁸ Cf. Henrik Gottlieb, *Screen Translation*, in Schjoldager, Gottlieb Klitgård, 2008, pp.205-246.

⁸⁹ Cf. Ibid., p. 210.

Trattandosi di un aiuto per il pubblico, i sottotitoli devono essere pensati appositamente affinché non rappresentino un ostacolo alla visione del prodotto. I professionisti sono dunque chiamati a rispettare delle norme e delle convenzioni nella redazione del loro lavoro scritto. Pertanto, l'attività di sottotitolazione non è da intendersi come una mera trascrizione del copione da inserire in sovraimpressione nelle scene del film, bensì è una ricerca di soluzioni sintetiche e contemporaneamente significative per la comprensione. La condensazione delle informazioni è un aspetto da tenere in considerazione per motivi spazio-temporali: i sottotitoli devono essere sincronizzati con i dialoghi originali e le immagini. Data la loro sinteticità lo svantaggio che apportano i sottotitoli deriva dalla perdita di espressività. Lo stile sintattico predominante è quello paratattico, caratterizzato da un lessico ridotto e talvolta ripetitivo con una variazione minima di parole. Inoltre, affinché non si verifichi un effetto straniante alla lettura, il testo dev'essere conforme con l'immagine proiettata. Nel dettaglio, secondo le convenzioni i sottotitoli non devono superare le due righe di lunghezza per ogni scena, e solitamente la prima riga deve essere più breve della seconda per questioni di leggibilità. Le due righe possono contenere un massimo di 70 caratteri compresi gli spazi e la punteggiatura.⁹⁰ Inoltre rimangono sullo schermo per un tempo limitato al fine di non disturbare l'inquadratura e di rimanere in sincrono con le immagini. La durata è stata calcolata in base alla velocità media di lettura di una persona: dalle 150 alle 180 parole al minuto, vale a dire circa 13-15 caratteri al secondo, tempo che si riduce nel caso di bambini e adolescenti.⁹¹ Generalmente vengono posizionati in basso al centro o in alternativa, se sulla scena sono presenti dei contenuti significativi, la collocazione varia. È fondamentale non invadere il raggio d'azione iconico, per evitare che il contenuto visivo venga nascosto. Silke Nagel evidenzia quali sono i tre fattori che determinano la fruibilità dei sottotitoli:

- Segmentazione del testo;
- Formulazione linguistica;
- Layout.⁹²

⁹⁰ Cf. Fois, "Traduzione audiovisiva: teoria e pratica dell'adattamento.", p. 4.

⁹¹ Cf. G.M. Luyken, *Overcoming Language Barriers in Television: Dubbing and Subtitling for the European Audience*, European Institute for the Media, Manchester, 1991, p.43.

⁹² Cf. Silke Nagel, *Filmuntertitelung in Deutschland, Portugal und Tschechien*, Peter Lang, Frankfurt am Main, 2009, pp. 94-98.

La segmentazione del testo scritto dipende fortemente dalla traccia audio che ne decide il *timing*, ossia il tempo di entrata e di uscita dalla scena. La divisione ragionata del testo dovrebbe favorire la lettura e la comprensione, pertanto è fondamentale che ogni sottotitolo sia costituito da una frase di senso compiuto con soggetto e predicato, che si concluda al cambio di scena. La continuazione della frase nella scena successiva è assolutamente da evitare poiché ostacolerebbe la comprensione. Nella categoria rientra anche la punteggiatura, che enfatizza l'espressività della scena e regolarizza la lettura. È tuttavia fondamentale non abusarne, poiché gli elementi di punteggiatura occupano spazio e il sottotitolatore rischia di perdere caratteri a disposizione. Il secondo fattore fa riferimento alla necessità di inserire frasi brevi e concise, operando processi di snellimento e condensazione. Infine, la formattazione dei sottotitoli ha un peso in termini di fluidità nella lettura. Nonostante i software moderni siano settati con delle impostazioni predefinite riguardanti il layout, è fondamentale assicurarsi che i sottotitoli siano scritti con caratteri sans-serif (es. Elvetica, Arial) e siano di colore bianco. Qualora lo sfondo fosse chiaro, i sottotitoli possono essere inseriti in un riquadro più scuro. In ogni caso la dimensione dei caratteri deve essere adeguata: non devono essere troppo grandi perché risulterebbero dispersivi, né troppo piccoli perché illeggibili.⁹³ Inoltre sarebbe auspicabile evitare qualsiasi tecnica che metta in evidenza una porzione di testo (es. corsivo o grassetto), in quanto causerebbe la perdita di attenzione. Solamente il maiuscolo o il corsivo possono essere utilizzati per inserire titoli di opere o altre scritte presenti sulla scena.

Nel processo di sottotitolazione non si presta attenzione solamente al contenuto verbale, bensì anche i cosiddetti *display*, vale a dire le espressioni scritte che compaiono sulla scena (es. titoli di giornale, cartelli stradali) e le *caption*, ossia le informazioni necessarie per comprendere le dinamiche della scena (es. telefono, radio, musica). Le indicazioni garantiscono una lettura ottimale del sottotitolo fornito, che pur essendo un supporto alla comprensione deve comunque rimanere sintetico. Come già accennato, il sottotitolo è una trascrizione concisa delle battute recitate dagli attori, ne consegue che il linguaggio utilizzato dovrà rispecchiare le caratteristiche della lingua orale: ricchezza di espressioni informali e dialettali, utilizzo di interiezioni e colloquialismi. Nonostante esistano delle convenzioni che supportano i sottotitolatori nel loro operato, ogni

⁹³ Cf. Ibid, pp. 94-98.

prodotto filmico e ogni scena al suo interno costituiscono un caso indipendente. Sarà compito del professionista valutare quali siano le soluzioni più adatte in termini di tempistiche, caratteristiche del pubblico e del prodotto, e obiettivo del committente.

Il processo di creazione e traduzione dei sottotitoli inizia con l'acquisto dei diritti di trasmissione di un prodotto, cosicché possa essere trasmesso sui canali o le piattaforme di un altro stato. Una volta selezionata l'agenzia di traduzione, comincia il lavoro degli esperti, che analizzano le singole scene in lingua originale e, se già doppiate nella lingua d'arrivo, ne studiano i dialoghi. È fondamentale osservare il ritmo e le tempistiche delle scene, in modo tale da creare dei sottotitoli che compaiano in sincronia con la battuta del film. Rispettando le convenzioni generali, i sottotitolatori propongono delle soluzioni che siano soddisfacenti dal punto di vista contenutistico e linguistico, ma soprattutto che siano funzionali per una lettura soddisfacente. Oltre che la durata, viene studiato il posizionamento: qualora fosse presente un dettaglio significativo sulla scena, non deve essere coperto dai sottotitoli.⁹⁴ In ultimo viene svolta una fase di rilettura, controllo e correzione, spesso con l'ausilio di esperti linguisti, affinché le espressioni proposte risultino adeguate.

Seppure talora criticata anche dagli stessi spettatori, la pratica della sottotitolazione presenta dei notevoli vantaggi a livello economico e di tempo, se paragonato al lavoro di adattamento e doppiaggio. In primo luogo, questa forma di traduzione e supporto risulta essere relativamente economica. Sicuramente si riscontra un risparmio dovuto alle poche attrezzature richieste e al personale ridotto per lo svolgimento dell'intero processo: in media la sottotitolazione costa circa 10 volte meno rispetto al doppiaggio.⁹⁵ In secondo luogo, si tratta di una pratica più rapida a livello di tempo impiegato. Nonostante si tratti di un lavoro pensato per la resa di tutti gli aspetti comunicativi e culturali, richiede meno passaggi se paragonato al processo di adattamento e doppiaggio.

⁹⁴ Cf. Claudia Dathe, Renata Makarska e Shamma Schahadat, *Zwischentexte: Literarisches Übersetzen in Theorie und Praxis*. Berlin: Frank und Timme GmbH, 2013, pp. 118-119.

⁹⁵ Cf. Klaić, *Strategien der Übertragung von Kulturspezifika in der audiovisuellen Übersetzung*, p. 18.

3.1.1.1 La sottotitolazione dal tedesco all'italiano

La coppia linguistica tedesco-italiano presenta delle differenze sostanziali a livello strutturale che rendono ancora più impegnativo il lavoro di traduzione. Nel caso specifico della traduzione audiovisiva è da considerare anche la variazione compositiva tra la lingua parlata utilizzata nel prodotto multimediale e la lingua scritta. La prima presenta elementi come interiezioni, espressioni deittiche o cambi di tonalità, che non permettono una resa naturale nello scritto. Ciononostante la lingua parlata filmica è costituita da elementi in comune anche tra lingua diverse, tra questi l'utilizzo di un lessico base e informale, l'impiego di una sintassi prevalentemente frammentaria e la presenza di un ordine marcato delle parole per contribuire alla strutturazione pragmatica della conversazione.⁹⁶ La trasposizione delle battute dal tedesco all'italiano è un processo non privo di ostacoli dettati dalle peculiarità di entrambe le lingue. Il tedesco è notoriamente caratterizzato da una strutturazione ordinata dei costituenti della frase più rigida rispetto alla lingua italiana. Uno dei primi aspetti che divergono è la presenza obbligatoria del soggetto in tedesco. In italiano l'omissione del soggetto è possibile e, nel processo di sottotitolazione, rappresenta un notevole vantaggio in termini di spazio occupato. Al contrario la grammatica tedesca prevede che il soggetto venga espresso esplicitamente, tranne nel caso di proposizioni coordinate dalla congiunzione *und*.

Peter Gallmann propone una tripartizione delle tipologie di frasi in tedesco sulla base della posizione del verbo: *Verberststellung*, *Verbzweitstellung*, *Verbletzstellung*.⁹⁷ Nella prima categoria rientrano le proposizioni in cui il verbo viene inserito in prima posizione come, per esempio, nelle frasi interrogative con risposta breve, nelle imperative e in alcune *Nebensätze*. La seconda tipologia è quella più comune, che prevede la collocazione del verbo in seconda posizione, in questo gruppo si trovano tutte le frasi principali, le *W-Fragen* e alcune frasi secondarie. L'ultima categoria include tutte le frasi secondarie in cui il verbo coniugato viene collocato alla fine della proposizione. Contrariamente, l'italiano non richiede una collocazione rigida e fissa del

⁹⁶ Cf. Maria Pavesi, *La traduzione filmica. Aspetti del parlato doppiato dall'inglese all'italiano*, Carocci, Roma, 2005, pp. 66-68.

⁹⁷ Cf. Peter Gallmann, *Der Satz*, in A. Wöllstein (Hrsg.), Duden. *Die Grammatik. Unentbehrlich für richtiges Deutsch*, 9, vollständig überarbeitete und aktualisierte Auflage, Dudenverlag, Berlin, pp. 872-875.

verbo e degli altri elementi sintattici. Ciò rappresenta un ulteriore vantaggio nella sottotitolazione, ma anche nell'adattamento dei dialoghi, poiché c'è una libertà sintattica maggiore nella resa finale.

La sintassi tedesca rende possibile la strutturazione della frase in parentesi, le cosiddette *Satzklammer*, all'interno delle quali si collocano i costituenti della proposizione. Le parentesi verbali possono essere create tramite l'utilizzo di verbi composti (es. futuro, passivo, *Perfekt*), verbi separabili (es. *anrufen*, *mitkommen*) e verbi modali (*wollen*, *sollen*, *dürfen*, *mögen*, *können*, *müssen*). Nonostante il posizionamento degli elementi nella lingua italiana sia relativamente libero, la strutturazione a parentesi non è possibile poiché rende la frase innaturale e macchinosa. In genere l'informazione verbale viene fornita prima o dopo in base alla lingua in uso. La collocazione del verbo è un aspetto fondamentale da tenere in considerazione nella sottotitolazione sia per motivi di spazio, sia per garantire una ricezione efficace delle informazioni. È fondamentale che le parentesi sintattiche si concludano nelle due righe dei sottotitoli affinché i contenuti vengano compresi.

Proseguendo con il paragone tra la coppia linguistica si può notare che il lessico tedesco è costituito da un numero elevato di sostantivi composti (*Komposita*). Anche in italiano esistono le parole composte, ma in genere sono sempre lessicalizzate. La composizione è un fenomeno produttivo nella lingua tedesca, che permette di dar vita a nuovi significati attraverso la giustapposizione di elementi nominali. Le problematiche insorgono durante il processo traduttivo, poiché spesso in italiano il significato viene reso tramite perifrasi ed espansioni.⁹⁸ Per tradurre un nome composto in lingua italiana, l'esperto deve riuscire a comprendere le connessioni semantiche tra la testa del composto e gli altri elementi chiamati modificatori. Nel caso della sottotitolazione, lo spazio e i tempi di lettura rappresentano l'ostacolo principale da superare: il sottotitolatore deve tentare di mantenere l'intensità e il significato dei dialoghi rispettando gli spazi concessi e il ritmo della traccia audio.

Da ultimo, è interessante accennare brevemente come gestire nella sottotitolazione tutte le particelle modali o di intonazione (*Modal- bzw. Abtönungspartikeln*) che svolgono varie funzioni, dall'esprimere particolari sfumature

⁹⁸ Cf. Nardi, *La sottotitolazione dal tedesco all'italiano*, p. 24.

di significato all'indicare l'opinione dei parlanti. Trovare l'equivalente nella lingua d'arrivo non è sempre una soluzione possibile per il traduttore, pertanto si può optare per strategie diverse. Nel caso del doppiaggio, ai fini della sincronizzazione, sarebbe auspicabile proporre una soluzione che suoni naturale e non stoni con il contesto, per esempio attraverso delle espressioni soprasegmentali.⁹⁹ Per la sottotitolazione invece, il sottotitolatore può decidere di omettere le particelle per questioni di spazio e di fluidità nella lettura.

3.1.1.2 La sottotitolazione dall'inglese all'italiano

Anche nel caso della trasposizione di contenuti audiovisivi dall'inglese all'italiano vi sono delle peculiarità linguistiche alle quali i sottotitolatori devono prestare attenzione. La coppia analizzata in questo capitolo ricorre frequentemente, in quanto, come accennato precedentemente, la maggior parte della produzione multimediale è di origine anglofona. In genere le variazioni diatopiche che appaiono più spesso sono quella britannica e quella statunitense; mentre i contenuti in australiano o in altre varietà locali sono decisamente più rari. Sicuramente la prima difficoltà a cui un sottotitolatore va incontro è riuscire a comprendere il rapporto che intercorre tra i personaggi in scena. Il traduttore riflette su come rendere il pronome personale inglese *you*, che può essere reso con la forma colloquiale “tu” oppure con quella di cortesia “Lei”: è fondamentale che comprenda il momento in cui si instaura un rapporto tra pari e di conseguenza inizia ad essere impiegato un tono informale (es. l'utilizzo del nome proprio in inglese sottintende una relazione amicale fra pari).

Come si è visto, nell'ambito della sottotitolazione la sinteticità risulta essere l'elemento chiave per una buona fruibilità. In genere la lingua inglese è per sua natura più breve e concisa rispetto all'italiano. Attraverso le forme contratte e l'utilizzo della forma progressiva dei verbi è possibile esprimere numerose informazioni utilizzando pochi caratteri. I sottotitolatori si trovano di fronte a un ostacolo nel momento in cui devono fornire una soluzione in italiano, che date le sue caratteristiche richiede delle proposizioni più lunghe ed esplicite. Spesso la traduzione viene realizzata fornendo

⁹⁹ Ibid., p. 27.

delle perifrasi dei dialoghi originali in lingua inglese, che risultano però svantaggiose dal punto di vista di tempo e spazio necessari per la lettura.

Un'ulteriore discrepanza tra le due lingue è rappresentata dall'utilizzo delle abbreviazioni per i titoli (es. *Mr*, *Ms*, *Mrs*) utilizzate molto di frequente nei dialoghi inglesi.¹⁰⁰ A differenza del tedesco, in cui i titoli *Herr* e *Frau* sono di uso comune, in italiano l'impiego di "signore" e "signora" suona innaturale. Inoltre, sempre per questioni di spazio, trascrivere i titoli costituisce una perdita di caratteri. Le difficoltà traduttive derivanti dalle caratteristiche linguistiche elencate brevemente in questo paragrafo sono solo alcune delle numerose problematiche che un sottotitolatore deve affrontare durante il proprio lavoro di resa interlinguistica.

3.1.2 L'adattamento

L'adattatore è la figura professionista che opera la trasposizione linguistica del medium audiovisivo e la coniuga con l'adattamento in sincronismo labiale. L'impiego richiede delle conoscenze a livello tecnico, ma anche una spinta artistica e creativa. Il processo di adattamento inizia con la visione completa del film e il reperimento delle informazioni tecniche necessarie: tecnicismi e particolarità del prodotto o degli attori. L'attività prosegue con l'analisi e la traduzione delle singole battute, che devono essere rese nella lingua d'arrivo con un'attenzione particolare per l'aspetto linguistico, culturale, ma soprattutto espressivo. Una volta trovata una soluzione possibile, il professionista proverà l'ipotetica battuta per verificare la sincronia con il labiale, con i ritmi e i cambi di scena.

La figura dell'adattatore dialoghista viene definita precisamente insieme alle altre professioni all'interno del Contratto Nazionale del Doppiaggio (2008). Oltre ai compiti e alle norme di tutela per il professionista, nel documento si evidenzia come la figura sia meno libera di agire. Rispetto al sottotitolatore infatti, l'adattatore non deve focalizzarsi solamente sull'aspetto linguistico, bensì deve tenere in considerazione diversi ostacoli, quali: le tempistiche imposte dalla scena e dalla recitazione degli attori,

¹⁰⁰ Cf. Pierangela Diadori. "Doppiaggio, sottotitoli e fenomeni di code-switching e code-mixing: la traduzione dei testi mistilingui." *Italica*, vol. 80, no. 4, 2003, pp. 529–39.

le caratteristiche linguistiche o ancora, la composizione della scenografia. Più precisamente, i vincoli ai quali il professionista deve sottostare sono:

- a) La durata della battuta;
- b) Il labiale;
- c) La gestualità/mimica;
- d) La scenografia.¹⁰¹

Per quanto concerne la durata della battuta tradotta, questa dev'essere sempre in sincrono con quella originale. Il risultato finale del processo traduttivo dipenderà dall'angolazione e dalla durata delle scene. Per esempio se un attore sta recitando la battuta di spalle, la traduzione può essere libera dal vincolo del labiale e deve rientrare solamente nelle tempistiche della scena. La problematica maggiore nella trasposizione in un'altra lingua è rappresentata dal labiale. Anche per lingue simili appartenenti alla stessa famiglia linguistica, come per esempio italiano e spagnolo, il movimento delle labbra degli attori per la pronuncia delle parole differisce in ogni lingua. L'adattatore, durante il processo, deve tuttavia tentare di far coincidere i movimenti delle labbra con le espressioni nella lingua d'arrivo. Particolare attenzione dev'essere fatta nel caso di nomi propri o espressioni significative all'interno della scena, che devono essere mantenuti e recitati dal doppiatore nell'esatto momento dell'originale. La tecnica del *voice-over* è l'unica condizione in cui la recitazione, e dunque anche la traduzione, è completamente libera dai vincoli del labiale. Poiché la battuta viene recitata da una voce fuori campo, quindi non presente fisicamente sulla scena registrata, è importante osservare solamente i tempi dei cambi di scena. Nonostante la coincidenza con il labiale fornisca un effetto di maggior realismo, non si può rinunciare all'efficacia comunicativa. Ciò significa che se da un lato il labiale costituisce un ostacolo significativo, dall'altro l'aspetto contenutistico e comunicativo della battuta non può essere totalmente sacrificato. Gli attori portano in scena una realtà fittizia e per rendere la recitazione quanto più realistica possibile vi inseriscono una naturale gestualità e mimica. Adattare i dialoghi non costituisce solo una trasposizione linguistica, bensì anche culturale ed emotiva. Attraverso le movenze, le espressioni facciali e i gesti gli attori comunicano sentimenti. L'intensità emotiva è un ulteriore elemento da tenere in

¹⁰¹ Cf. Fois, "Traduzione audiovisiva: teoria e pratica dell'adattamento", p. 6.

considerazione durante il processo di adattamento: la lingua scelta per la resa delle battute originali dev'essere coerente e armoniosa con la comunicazione non verbale utilizzata dagli attori. L'ultimo vincolo da tener presente durante il processo di adattamento è la scenografia, che costituisce l'insieme di referenzialità culturali. Al fine di mantenere la coerenza, anche la lingua delle battute tradotte va adattata sulla base delle caratteristiche e degli obiettivi del prodotto filmico. Per esempio, nel caso di una serie televisiva ambientata nel XVIII secolo con una scenografia che richiama il periodo storico, anche la lingua di adattamento dovrà essere coerente con le scelte stilistiche e scenografiche. Inoltre l'adattatore dialoghista si orienta verso approcci addomesticanti o stranianti valutando anche i fini espressivi e gli obiettivi dei produttori.

L'attività di resa dei dialoghi non è una pratica totalmente focalizzata sull'aspetto linguistico e culturale, bensì necessita anche di competenze tecniche. Affinché il testo adattato sia accessibile e utilizzabile dai doppiatori, l'adattatore deve inserire sigle che supportino il lavoro in sala di doppiaggio. L'articolo 5 del Contratto Nazionale del Doppiaggio definisce i segni convenzionati da impiegare nella stesura di un dialogo adattato, affinché i doppiatori possano capire precisamente cosa sta avvenendo sulla scena interpretandolo con l'intensità necessaria. Nella seguente tabella si riportano le abbreviazioni:

TC	Time coding
IC	In campo
FC	Fuori campo
inIC	Inizia in campo
finIc	Finisce in campo
inFC	Inizia fuori campo
finFC	Finisce fuori campo
SOVR	Sovrapposto, accavallato
/	Pausa fra due frasi
//	Pausa fra due scene (manda a capo il testo che segue)
...	Sospensione all'interno di una frase
Ant	Anticipato

EFF	Voce effettata (telefono-altoparlante)
DS	Di spalle
SM	Sul muto
RIS	risatina
VOCE	Voce pensiero
Orig	Come da originale

Tab. 3.1

Eventuali annotazioni possono essere indicate per esteso. Il TC è fondamentale per velocizzare il lavoro di doppiaggio e la ricerca delle scene utili. Tutti gli altri suggerimenti sono funzionali per la buona resa espressiva del prodotto doppiato. Un'ulteriore precisazione è la distinzione tra cesura (...) e pausa (/): la prima rappresenta una sospensione breve, mentre la pausa è un'interruzione dell'enunciato recitato. Tali precisazioni sono estremamente utili in sala di doppiaggio: non solo facilitano il processo in termini di tempo, ma forniscono un supporto significativo per i doppiatori che reciteranno efficacemente le battute.

3.2 Ostacoli da superare nel processo di traduzione audiovisiva

La traduzione di elementi culturali e dunque anche umoristici rappresenta una sfida soprattutto nei prodotti audiovisivi. Le scelte traduttive non dipendono solamente dalle caratteristiche del prodotto in sé, ma anche dalle richieste di mercato. Inoltre rispetto alla classica traduzione scritta, nella *Audiovisual Translation* non è possibile inserire note di contestualizzazione o appendici per chiarire un determinato riferimento. Non potendo aggiungere delle spiegazioni esplicite, il traduttore deve seguire una linea strategica da adottare organicamente in tutto il processo. In generale opterà per un approccio il più fedele possibile all'originale, attuando delle tecniche di riduzione (o omissione) e compensazione. L'omissione comporta ovviamente una perdita di informazioni contenute nel testo di partenza, rischiando di compromettere la comprensione del prodotto filmico. Il professionista preferisce dunque optare per una semplice riduzione: alcuni elementi del testo di partenza possono infatti essere condensati se sono già deducibili dalle immagini, se non risultano rilevanti per la scena,

se si ripetono sugli stessi canali comunicativi o se sono caratteristici della lingua orale. In supporto alla comprensione, il traduttore può decidere di inserire delle soluzioni creative che, seppur lontane dal prodotto di partenza, risultano familiari al pubblico d'arrivo. Sicuramente le tecniche compensative lasciano maggiore raggio di libertà al professionista, che tuttavia deve avere come obiettivo la facilitazione della comprensione da parte del pubblico e non il miglioramento del prodotto originale.

Spesso sono gli elementi culturospecifici a comportare un grande sforzo creativo nella traduzione. I cosiddetti *realia*, raggruppabili in diverse categorie (es. sociopolitici, etnografici, geografici), sono degli elementi portanti di alcuni generi, quali per esempio le trasmissioni politiche.¹⁰² Sebbene i limiti dell'adattamento, del doppiaggio e della sottotitolazione rendono complessa la traduzione, le caratteristiche proprie dei prodotti audiovisivi forniscono un supporto alla comprensione degli elementi culturalmente specifici. Nel caso dello humor, qualora una battuta umoristica con esplicito riferimento ad un aspetto tipico di una tradizione dovesse essere resa nella lingua d'arrivo, la combinazione di elementi visivi e uditivi propri dei film possono essere sfruttati come supporto per il pubblico.

3.3 I giochi di parole nella traduzione audiovisiva

Il riconoscimento del valore e dell'utilità della traduzione audiovisiva dipende fortemente dalla generazione e dal paese in cui ci si trova: l'Italia e la Germania, come si è detto, sono da sempre paesi doppiatori che apprezzano il contenuto rielaborato nella propria lingua. Nonostante ciò, tramite le nuove piattaforme streaming, le nuove generazioni tendono sempre più spesso ad accedere ai nuovi contenuti multimediali in lingua originale.¹⁰³ La traduzione audiovisiva permette la fruizione di prodotti con contenuto culturalmente specifico a un pubblico internazionale, che altrimenti non potrebbe godere appieno dell'esperienza di ricezione. La creazione di una rete internazionale non esisterebbe senza il lavoro – encomiabile quanto invisibile – degli adattatori dialoghisti, dei sottotitolatori e dei doppiatori.

¹⁰² Cf. Klaić, *Strategien der Übertragung von Kulturspezifika in der audiovisuellen Übersetzung*, 2017, p. 34.

¹⁰³ Cf. Fabio Regattin, and Ana Pano Alamán, *Giochi di parole e traduzione nelle lingue europee*, Bologna, 2017, pp. 37-38.

Nel secondo capitolo è stata affrontata la questione dell'intraducibilità dell'umorismo e in particolare dei giochi di parole. Tuttavia la concezione di "intraducibilità" può essere superata abbracciando un concetto più ampio di equivalenza, che non si basa sulla mera resa delle strutture grammaticali o dei significati letterali. Si deve guardare piuttosto alla funzione e all'intenzione da ricreare nel nuovo contesto linguistico-culturale: ogni caso costituisce un'eccezione, sarà il sottotitolatore o l'adattatore a decidere come meglio rendere l'intenzione comica nella lingua d'arrivo.

Chiaro propone delle strategie adottabili per la traduzione dei giochi di parole nei prodotti multimediali che sono molto simili alle tecniche per la traduzione dei pun proposte da Dirk Delabastita ed esposte nel secondo capitolo.¹⁰⁴ Spesso è complesso trovare un'equivalenza formale soprattutto nel caso dei *pun* basati su relazioni omofone, omonime o polisemiche. Gli ostacoli derivano dall'utilizzo di collocazioni lessicali inusuali o dal posizionamento irregolare delle parole all'interno della frase. Un'ulteriore difficoltà si aggiunge nel momento in cui il *pun* fa riferimento a elementi culturospecifici. Qualora la traduzione da proporre dovesse allontanarsi drasticamente dalla forma originale, è auspicabile tentare di mantenere lo scopo o l'intenzione iniziale dell'autore:

Selbst jene Übersetzer, die in der absoluten Treue zum Original (wie auch immer definiert und praktiziert) ein Dogma sehen, müssen in solchen Fällen entweder kampflos das Feld räumen (und damit auf Komik verzichten) oder ihren Prinzipien untreu werden und selbst neue, andere komische Elemente erfinden und einbringen, über die auch das ZS Zielsprache Publikum lachen kann. [...] Gerade bei der Bearbeitung [...] sollte die vielbeschworene, Treue zum Original' hinter die Bemühungen zurückstecken, auch das Zielpublikum lachen zu machen.¹⁰⁵

Nonostante l'obiettivo dei traduttori sia di rimanere quanto più conformi possibile all'originale, spesso con l'umorismo verbale si trovano costretti a trovare nuove strategie comiche nella lingua d'arrivo, a scapito della fedeltà verso il testo di partenza. Le parti umoristiche potranno dunque essere spostate, adattate o persino omesse nel

¹⁰⁴ Vedi capitol 2, p. 38.

¹⁰⁵ Candace Whitman-Linsen, *Through the Dubbing Glass. The Synchronization of American Motion Pictures into German, French and Spanish*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 1992, p. 141.

passaggio da una lingua all'altra pur mantenendo l'intenzione di partenza del produttore.

Data l'importanza del doppiaggio in particolare, ma anche della sottotitolazione nella trasmissione di prodotti multimediali in Italia, di frequente viene effettuata un'analisi contrastiva tra il testo di partenza e le proposte del testo d'arrivo, per decretare se le scelte traduttive siano state più o meno efficaci.¹⁰⁶ Ciò che però non viene preso in analisi è l'opinione dei destinatari. Poiché il pubblico prende visione del risultato finale, dovrebbe essere interpellato per fornire un feedback sulla resa effettiva. Esperti del settore come Delia Chiaro si trovano d'accordo nell'affermare che molto spesso l'umorismo non viene percepito all'interno di prodotti multimediali tradotti, non per la mancanza di conoscenze culturali adeguate, bensì a causa di procedimenti traduttivi errati.¹⁰⁷ L'umorismo rimane tuttavia un elemento legato a capacità personali e soggettive: il divertimento deriva dalle preconoscenze del destinatario e dalla sua abilità nel cogliere l'aspetto comico della conversazione.

Durante il processo traduttivo è fondamentale tenere presente che il pubblico può creare dei collegamenti inaspettati con la propria cultura – e questo evidenzia ancora una volta l'importanza della figura professionale del traduttore come mediatore culturale.¹⁰⁸ Nei prodotti filmici, la sottotitolazione e il doppiaggio giocheranno un ruolo fondamentale per la comprensione di giochi di parole basati su elementi linguistici e culturalmente determinati. Spesso il lavoro è affidato ad agenzie specializzate in traduzione audiovisiva, e solo in pochissimi casi l'intero processo viene supervisionato dai registi, sceneggiatori o produttori. Nonostante la traduzione dell'umorismo sia una pratica molto complessa, le esigenze di mercato richiedono che i lavori vengano svolti nel minor tempo possibile. Pertanto la problematica maggiore è legata alla tendenza a selezionare traduzioni svolte in poco tempo e spesso poco corrette, piuttosto che lavori accurati che necessitano di tempistiche più lunghe.

¹⁰⁶ Cf. Chiaro, "Investigating the perception of translated Verbally Expressed Humour on Italian TV." *ESP Across Cultures* 1.1, 2004, p. 40.

¹⁰⁷ Cf. *Ibid.*, p. 36.

¹⁰⁸ Cf. Juan José Martínez-Sierra, *Translating Audiovisual Humour: A Case Study. Perspectives*. *Studies in Translatology*, 13, 4, 2005, pp. 294.

CAPITOLO 4

4. LA SOTTOTITOLAZIONE DEI PUN NELLA SITCOM *THE BIG BANG THEORY*

È solamente grazie a un'attenta trasposizione linguistica che molti prodotti multimediali possono essere apprezzati su scala mondiale. Il lavoro silenzioso di sottotitolatori, adattatori e doppiatori permette la fruizione di opere cinematografiche a un pubblico ampio e culturalmente vario. Nell'era delle piattaforme digitali per lo streaming di prodotti filmici, le serie televisive rappresentano la richiesta maggiore nel mercato della traduzione audiovisiva. La sitcom in analisi rappresenta un successo televisivo mandato in onda per oltre dieci anni in molti paesi, tra cui anche Italia e Germania. Ad oggi il prodotto doppiato è disponibile sulle piattaforme streaming principali in tutte le lingue dei paesi cosiddetti doppiatori. L'analisi qui presentata è stata condotta prendendo come punto di riferimento i sottotitoli proposti dalle piattaforme *Amazon Prime Video* e *Netflix*. Nel dettaglio, viene presa in considerazione l'intera serie costituita da dodici stagioni, per un totale di 279 episodi. Lo studio è stato realizzato partendo dall'analisi del prodotto in lingua originale per poter cogliere le battute pertinenti con la riflessione relativa ai giochi di parole e studiarne successivamente la trasposizione nelle due lingue d'arrivo di interesse.

4.1 Introduzione alla serie televisiva *The Big Bang Theory*

La serie televisiva comica statunitense *The Big Bang Theory* è stata ideata da Chuck Lorre e Bill Prady e trasmessa per la prima volta il 24 settembre 2007 dalla CBS (*Columbia Broadcasting System*). È andata in onda fino al 2019, giungendo così alla dodicesima stagione. In Italia viene trasmessa sui canali in chiaro nel settembre del 2010, ma il lavoro doppiato in lingua italiana era già disponibile a partire dal 2008 sui canali a pagamento. Nel caso italiano, il lavoro di doppiaggio è stato portato a termine dall'agenzia Post in Europe con sede a Roma. In Germania, l'adattamento della serie

televisiva è stato seguito da Stefan Ludwig, presso le agenzie: Rainer Brandt Filmproduktions GmbH (Stagioni 1-7), Cinephon Filmproduktions GmbH, (Stagioni 8-10) e Arena Synchron GmbH (Stagioni 11 e 12).¹⁰⁹ La serie si è subito rivelata un successo, ottenendo 10 Emmy Awards e permettendo la creazione di uno *spin-off* (*Young Sheldon*) dal 2017.

La sitcom, ambientata nella città californiana di Pasadena, vede come protagonisti quattro scienziati – Sheldon, Leonard, Howard e Rajesh – che lavorano presso il Caltech (California Institute of Technology). L'opera porta in scena la vita di quattro giovani alle prese con i loro interessi quali fumetti, videogiochi e film fantascientifici, senza sviluppare una vita sociale al di fuori dell'ambito lavorativo. La loro routine viene però sconvolta improvvisamente dall'arrivo di una nuova vicina: Penny, una ragazza trasferitasi dal Nebraska per inseguire il suo sogno di diventare attrice. Nel corso delle stagioni, le vite dei personaggi si evolvono, e il telespettatore assiste alla crescita personale dei protagonisti: Leonard si sposa con Penny, Howard e Sheldon trovano le loro mogli, ognuno porta a termine delle esperienze lavorative significative. Tra tutti i personaggi, quello di maggior interesse per condurre un'analisi linguistica è Sheldon Lee Cooper, fisico teorico dalla spiccata intelligenza e con un interesse per la fisica quantistica e la teoria delle stringhe. Oltre alla sua intelligenza, il personaggio richiama l'attenzione degli spettatori soprattutto per alcuni atteggiamenti ossessivi, quasi maniacali. Dal punto di vista relazionale, non è in grado di stabilire dei rapporti sociali senza la stipulazione di contratti con clausole precise, che definiscano dettagliatamente i comportamenti da dover assumere. Il fisico quantistico si intromette spesso nelle relazioni interpersonali degli altri, sottolineando quanto la sua preparazione scolastica e le sue conoscenze siano nettamente superiori rispetto a quelle altrui; inoltre, è solito abusare del tempo degli altri personaggi sfruttandoli per i propri bisogni. Nonostante le sue doti intellettuali fuori dalla norma, Sheldon non è abile a cogliere le inferenze corrette: in presenza di qualsiasi enunciato che nasconde un umorismo velato, il protagonista non riesce ad andare oltre al significato letterale. A eccezione di qualche scena, il personaggio non prende mai in considerazione gli elementi contestuali e paralinguistici, mettendo spesso a disagio gli interlocutori. Oltre all'incapacità di

¹⁰⁹ Cf.

socializzazione, il Dr. Cooper è il personaggio che più di ogni altro nella serie viola le massime conversazionali.¹¹⁰

4.2 Il linguaggio comico in *The Big Bang Theory*

La sitcom si basa su un umorismo geniale costruito intorno ad un contesto di “nerd” (letteralmente, “sfigati” o “secchioni”). Inoltre, rappresenta un capolavoro dal punto di vista delle costruzioni linguistiche volte a divertire il pubblico. Trattandosi di un gruppo sociale particolarmente stretto, nei dialoghi è possibile riscontrare espressioni tipicamente accademiche focalizzate sulla lingua della scienza e della fisica.¹¹¹ La stesura dei dialoghi in *English for Special Purposes* e la correzione delle formule sulle lavagne presenti nella scenografia è stata curata dal Dr. David Saltzberg. In particolare, Sheldon è il protagonista che utilizza il maggior numero di espressioni complesse e oscure appartenenti al gergo della scienza. Nelle dodici stagioni, l’umorismo viene utilizzato dai protagonisti come strumento di coesione all’interno del gruppo e come mezzo per sciogliere la tensione. Gli argomenti trattati in questa tipologia di umorismo sono pensati partendo dalla cultura dei nerd, suscitando la risata nello spettatore di fronte all’incomprensione da parte del personaggio di Penny. Giuseppe Balirano, nel suo studio sulla traduzione italiana della serie, evidenzia inoltre come la versione originale in lingua inglese contenga un numero superiore di termini propri del gergo dei nerd, mentre negli adattamenti la lingua viene spesso resa più neutra.¹¹²

Nell’opera sono presenti vari strumenti retorici per la creazione di umorismo, tra cui l’ironia e i giochi di parole. Nella sua analisi della serie, Le Zhang sottolinea la presenza massiva di giochi di parole che facciano riferimento al contesto di azione e alle conoscenze dei personaggi.¹¹³ Seppure lo sforzo creativo degli sceneggiatori per la creazione dei giochi di parole in lingua originale sia stato notevole, il lavoro dei

¹¹⁰ Cf. Jlenia Reitano. "Il ruolo della pragmatica nella serie televisiva 'The Big Bang Theory':(in) efficienza comunicativa e (s) cortesia sociale nel parlato di Sheldon Cooper.", Università degli Studi di Padova, 2018, p.4.

¹¹¹ Cf. Giuseppe Balirano. "The strange case of The Big Bang Theory and its extra-ordinary Italian audiovisual translation: a multimodal corpus-based analysis." *Perspectives* 21.4, 2013, p. 569.

¹¹² Cf. *Ibid*, p. 571.

¹¹³ Cf. Le Zhang. "An analysis of puns in The Big Bang Theory based on Conceptual blending theory." *Theory and Practice in Language Studies* 8.2, 2018, pp.213-217.

dialoghisti e dei sottotitolatori è stato sicuramente altrettanto faticoso. In lingua inglese vengono infatti sfruttati i significati nascosti nei vari registri per rendere la lingua più espressiva, che devono essere resi in qualche modo anche nelle lingue target. Ai traduttori viene dunque richiesta una conoscenza della lingua inglese specializzata, ma anche una capacità creativa per rendere la comicità fruibile anche al pubblico d'arrivo.

4.3 Metodologia di analisi

Data l'elevata quantità di stagioni ed episodi girati, nel presente studio verrà riportata solo una porzione ristretta di esempi significativi, evitando in tal modo di realizzare una mera catalogazione delle battute perdendo così il focus principale dello studio. Inoltre, per le stesse motivazioni, sono state prese in analisi solamente le battute del personaggio di Sheldon, poiché, rispetto agli altri protagonisti, è la figura che manipola più frequentemente le parole con finalità comiche. Solamente in casi particolarmente interessanti verranno riportati e analizzati enunciati di altri personaggi. Il successo immediato della serie ha comportato l'avanzamento della trama in termini di complessità e il conseguente aumento progressivo del numero di protagonisti. Rispetto alle prime stagioni, in cui la scena è occupata primariamente dai quattro scienziati, nelle ultime viene lasciato spazio anche ai personaggi emergenti, nel rispetto dell'interesse del pubblico. Ne consegue che il numero di scene in cui agisce Sheldon e dunque il numero di battute si riduce nella progressione delle stagioni.

L'analisi è stata eseguita procedendo con la visione degli episodi, la lettura dei sottotitoli in lingua originale e successivamente nelle due lingue d'arrivo d'interesse: italiano e tedesco. Una volta messe in evidenza le scene rilevanti, si è proceduto con la creazione di una tabella che ne permettesse il confronto parallelo con le lingue target. Nelle tabelle riportate in seguito viene inserito il riferimento a stagione, episodio e minutaggio, la sigla del personaggio che pronuncia la battuta e il relativo sottotitolo nelle tre lingue. La categorizzazione delle entrate nelle tabelle si basa sulla distinzione delle strategie traduttive fornite da Delabastita e spiegate nella tabella 2.1.¹¹⁴ In linea generale, la strategia adottata è la medesima sia per l'italiano che per il tedesco; vi sono

¹¹⁴ Vedi capitolo 2, p. 38.

tuttavia dei casi in cui nella resa i traduttori optano per tecniche diverse meglio compatibili con la lingua di lavoro.

4.3.1 Equivalenza: pun → pun

Nelle tabelle proposte vengono riportati gli esempi più significativi della categoria. In questo caso, l'obiettivo dei traduttori è ritrovare nelle lingue d'arrivo il traduce equivalente, che possa veicolare non solo il significato originale, ma anche l'effetto comico. Per ogni esempio verrà messo in evidenza l'elemento oggetto del confronto interlinguistico.

St.1 Ep.15 2:07- 2:15	Missy: That's because you have no measurable sense of humor, Shelly. S: How exactly would one measure a sense of humor? With a humormometer ?	Missy: Questo perchè hai un senso dell'umorismo fuori scala, Shelly. S: e come vorresti misurare un senso dell'umorismo? Con un umorismometro ?	Missy: Aber nur, weil du nicht das kleinste Gespür für Humor hast, Shelly. S: Wie ließe sich Humor denn messen? Mit einem Humormometer ?
St.2 Ep.10 13:26- 13:29	Stephanie: I just performed a sheldonectomy	Stephanie: Ho appena eseguito una shellectomia .	Stephanie: Sheldon wurde soeben operativ entfernt.
St.4 Ep.2 2:10- 2:20	S: You don't get it, Leonard. I'm going to miss so much. Unified field theory, cold fusion, the dogapus . L: What's a dogapus? S: The hybrid dog and octopus.	S: Ma non capisci, Leonard? Mi perderò tante cose importanti. La teoria del campo unificato, la fusione a freddo, il canòlipo ... L: Che cos'è un canòlipo? S: Il canòlipo è l'incrocio tra un cane e un polipo.	S: Verstehst du denn nicht, Leonard? So vieles wird mir entgehen. Die einheitliche Feldtheorie, die kalte Fusion, der Hundopus . L: Was ist ein Hundopus? S: Eine Kreuzung aus Hund und Oktopus.
St.7 Ep20 17:04- 17:08	S: It's your old friend, Sheldonoscopy!	S: E' il tuo vecchio amico, Sheldonoscopy!	S: Hier ist dein alter Kumpel Sheldonskopie!
St.8 Ep.10 0:06- 0:13	S: „Sheldon Cooper presents: <i>Fun With Flags</i> the Final Episode Flagtacular. ”	S: <i>Sheldon Cooper presenta: divertiamoci con le bandiere.</i> L'ultimo “bandieraviglioso”	S: “Sheldon Cooper präsentiert Spaß mit Flaggen. Heute die letzte Folge: Flagtakulär “.

		episodio.	
St.9 Ep.7 2:37- 2:43	S: [...] because I thought you would like to watch me be interviewed for a documentary about Mr. Spock. Or as I like to call it, a Spockumentary .	S: [...] perchè ho pensato che magari volessi vedere la mia intervista per un documentario sul sig. Spock. O, come piace chiamarlo a me, per uno “spockumentario” .	S: [...] weil ich dacht, du willst dir vielleicht ansehen, wie ich interviewt werde, für eine Dokumentation über Mr. Spock. Oder wie ich es gern nenne: eine Spockumentation .

Tab. 4.1

In questo primo raggruppamento sono stati inseriti dei *pun* con fine umoristico realizzati intorno all'utilizzo di neologismi. Nel corso dell'intera serie, gli sceneggiatori creano parole nuove dal significato inedito unendone due di utilizzo quotidiano. Nascono dunque delle parole macedonia o neologismi sincratici che derivano dalla fusione di due lessemi diversi con un segmento fonemico o morfologico in comune. Il processo traduttivo potrebbe risultare molto complesso, se non addirittura impossibile in alcuni casi. Dalla tabella 4.1 si osserva come i traduttori siano stati abili nella resa dei neologismi sincratici originali. Nei casi di *humormometer*, *Sheldonectomy*, *Sheldonscopy* e *Spockumentary* la resa è facilitata dalla presenza di nomi propri o sostantivi con equivalente uniti a suffissi tecnici di origine greca nei primi tre (gr. μέτρον, ἔκτομή, σκοπία) e latina nell'ultimo (lat. *documentum*). Gli esempi dimostrano come la traduzione di questa tipologia sia efficace in termini di significato e umorismo. In un solo caso, in lingua tedesca, i sottotitolatori hanno preferito parafrasare omettendo l'entrata originale (“Sheldon wurde soeben operativ entfernt” per tradurre “I just performed a sheldonectomy”). Nonostante la circonlocuzione, la battuta suscita comunque il riso nello spettatore, se si prendono in considerazione i riferimenti contestuali: spesso tutti i personaggi sono infastiditi dall'ipocondria di Sheldon che trasformandosi in ossessione danneggia la vita dei compagni che lo vorrebbero allontanare. La battuta d'esempio è pronunciata da un medico che fornisce una diagnosi falsa a Sheldon, facendolo di fatto allontanare.

Anche le scelte traduttive riguardanti gli altri casi di fusione risultano efficaci nelle due lingue d'arrivo. La parola *dogapus*, che si origina dalla fusione tra *dog* e *octopus*, viene resa creativamente anche in italiano con *canòlipo* e in tedesco con *Hundopus*. In entrambi i casi scompare la prima sillaba di “polipo” e *Oktopus* per creare

il composto finale con il traduttore “cane” e *Hund*. Analogamente *flagtacular* viene tradotto con un equivalente che riesce a trasmettere sia il significato che l'effetto umoristico della fusione. Analizzando anche il doppiato tedesco, questo è il perfetto esempio in cui è fattibile anche la sincronizzazione con il labiale: la soluzione offerta funziona dunque a 360 gradi.

St.1 Ep.17 11:08- 11:12	P: Look, do you have a second ? S: A second what? Pair of underwear?	P: Senti, hai un secondo ? S: Un secondo cosa? Paio di mutande?	P: Kurze Frage, hast du mal eine Sekunde ? S: Eine Sekunde kann man nicht einfach überreichen
St.2 Ep.4 15:18- 15:22	S: When I was 8, a Montgomery delivery van ran over our family cat, Lucky .	S: Comunque, quando avevo otto anni, un camioncino di un corriere espresso investì davanti a casa il nostro gatto, Fortunello .	S: Na jedenfalls, als ich 8 war, überfuhr ein Montgomery-Ward-Lieferwagen unsere Familienkatze Lucky .
St.3 Ep.13 0:30- 0:40	S: General Tso's Chicken is no longer listed under "specialities". It's now under "chicken". R: So ? S: yes, General Tso .	S: Il pollo con salvia, menta e alloro non è più sotto "specialità". Ma sotto "pollo". R: E allora? S: Alloro , salvia e menta. R: Non "e alloro", ho detto " e allora ".	S: General Tsos Hühnchen ist nicht mehr unter „Spezialitäten“ aufgeführt. Es steht jetzt unter „Huhn“. R: Ach so. S: Ja, Genral Tso . R: Nicht „ach, Tso“, das Hühnchen, „ ach so “ als Frage.
St.5 Ep.9 17:03- 17:05	S: If you were a dove, I'd call you Lovey Dovey .	S: se fossi un piccione, ti chiamerei Piccioncino Amoro so.	S: Wenn du eine Taube wärst, würde ich dich Turteltäubchen nennen.
St.6 Ep.4 18:24- 18:33	S: I'm a little concerned. Blueberries are rich in antioxidants. So with all those antioxidants what if I run out of oxidants?	S: Sono un po' preoccupato. I mirtilli sono ricchi di antiossidanti. Con tutti questi antiossidanti , che cosa succede se resto senza ossidanti?	S: Ich bin ein wenig in Sorge. Blaubeeren sind reich an Antioxidantien. Was ist, wenn mir bei so viel Antioxidantien die Oxidantien ausgehen?
St.9 Ep.17 1:35- 1:39	S: Please, look at this porcelain skin. I'm like a human sink .	S: Ma dai, guarda questa pelle di porcellana . Sono un lavandino umano .	S: ach bitte. Du siehst doch diese Porzellanhaut . Ich bin ein menschliches Waschbecken .

Tab. 4.2

Questa seconda tabella mette in evidenza gli esempi in cui l'equivalenza formale è stata considerata l'opzione più adatta per la resa dei giochi di parole. Solo il primo caso rappresenta un'eccezione, dal momento che in tedesco si è preferito adottare una soluzione di compensazione. A differenza dell'italiano in cui "secondo" può essere inteso come unità di tempo, ma anche come aggettivo numerale; in tedesco l'aggettivo è *zweite*, mentre *Sekunde* è inteso unicamente come unità temporale. I traduttori trovano un compromesso giocando intorno al concetto di *haben* (avere, possedere) e *überreichen* (dare, consegnare) in relazione con l'unità temporale omettendo il riferimento al concetto numerico. La traduzione degli altri esempi nelle lingue d'arrivo risulta efficace, poiché in tutti i casi viene mantenuta la connessione tra i concetti che suscitano divertimento. Gli esempi del gatto e del volatile sono analoghi, in entrambi i casi l'obiettivo è rendere il nome proprio dell'animale esaltando una caratteristica: la sfortuna del gatto con un nome ironico, mentre la tenerezza del volatile con dei vezzeggiativi (in tedesco reso con il suffisso *-chen*). Per quanto concerne la relazione di contrarietà tra *antioxidants* e *oxidants*, come già spiegato precedentemente, con la terminologia scientifica di etimologia romanza non è difficile trovare la soluzione equivalente, essendo simile in tutte le lingue target. Infine nell'ultimo esempio, preso dalla nona stagione: l'effetto comico si mantiene anche nelle lingue target e si basa sul paragone tra la porcellana e la perfezione della pelle di Sheldon. L'opera traduttiva si realizza mantenendo l'associazione esistente in tutte e tre le culture tra l'idea di purezza "pelle di porcellana" o *Porzellanhaut* e il materiale dei lavandini.

4.3.2 Equivalenza impossibile: pun → non-pun

Basandosi sulle definizioni fornite nella tabella 2.1,¹¹⁵ in questo paragrafo vengono elencati gli esempi in cui la forma originale per motivazioni linguistiche, tecniche o culturali non può essere tradotta fedelmente a livello di significato e umorismo. Bisogna ricordare che i traduttori lavorano con sistemi linguistici, che per loro natura sono diversi tra loro. Esistono dunque delle condizioni dove fornire una soluzione che si avvicini all'enunciato sorgente e suoni naturale al pubblico target costituisce un

¹¹⁵ Vedi capitolo 2, p.38

problema irrisolvibile, sfida che viene resa ancora più complessa se si considerano i vincoli dettati dalle caratteristiche del prodotto filmico.

St.1 Ep.13 12:38- 12:41	S: What rat have you recruited to the S.S. Sinking Ship ?	S: quale ratto avete reclutato per la vostra bagnarola che cola a picco?	S: Welche Ratte habt ihr noch rekrutiert, für euer S.S. Sinkendes Schiff ?
St.9 Ep.3 13:17- 13:30	S: First we need to decide whether we're calling it leever or lehver . And the sooner we decide it's leever, the sooner we can roll up our sleeves – not slehves —and get to work.	S: Innanzitutto dobbiamo decidere se chiamarla " leva " o " lieva ". E prima decidiamo per " leva ", prima possiamo rimboccarci le maniche , accento sulla "a" , e metterci al lavoro.	S: Zuallererst müssen wir entscheiden, nennen das Ding einen Hebel oder einen Hebbel ? Und je eher die Entscheidung für Hebel fällt, desto schneller können wir die Ärmel hochkrempeln, und nicht die Armlinge , und damit anfangen.
St.10 Ep.6 17:46- 17:48	S: See? No muss , no fuss , not a single cuss .	S: Visto? Niente linguacce , niente minacce e niente parolacce .	S: Siehst du, kein Gebrüll, kein schlimmes Wort, kein einziger Fluch.
St.12 Ep.11 0:33- 0:35	S: Oh, that's PhD-Delicious!	S: Oh, è PhDivino!	S: Oh. Der ist seines Namens durchaus würdig.

Tab 4.3

Gli esempi schematizzati in tabella rendono evidenti le difficoltà traduttive che entrano in gioco nella traduzione audiovisiva di elementi comici. In alcuni casi in una lingua vengono proposte delle traduzioni fedeli, mentre nell'altra ci si allontana completamente (es. St.1 Ep.13). Trattandosi di un prodotto multimediale: sorvolare una battuta omettendo totalmente il contenuto non è plausibile. Le battute qui raccolte dimostrano che, laddove non esista altra soluzione, l'aspetto comico può essere sacrificato in favore di quello contenutistico o contestuale. Nel primo esempio, la resa in italiano è tutt'altro che umoristica, manca ogni riferimento all'acronimo, che per la scena in questione costituisce un elemento rilevante. I personaggi stanno infatti discutendo sul nome del proprio gruppo in vista della partecipazione ad una gara di fisica. Al contrario, la soluzione tedesca risulta coerente con la scena e rispetta il principio di fedeltà con l'originale. Una situazione analoga si verifica nel terzo e nell'ultimo caso, l'italiano riesce ad avvicinarsi alla forma comica anglofona con

assonanze o rime, mentre in tedesco si predilige il mantenimento del significato abolendo qualsiasi aspetto ludico. Degno di nota è l'esempio tratto dal terzo episodio della nona stagione: in entrambe le lingue, nel doppiato il gioco di parole viene mantenuto costruendolo intorno alla differenza di pronuncia tra le due parole. Nello scritto, oltre alla difficoltà di traduzione, non si riesce a sottolineare in qualche modo la relazione fra le parole centrali della battuta. In italiano doppiato si gioca intorno alla pronuncia di "leva" con la /ε/ (aperta) o con la /e/ (chiusa). In tedesco invece che *Armlinge* viene usato il sostantivo *Ärmel* con accento tonico diverso. Rispetto ai sottotitoli scritti in cui la distinzione nella pronuncia è difficile da indicare, il doppiato rimane più coerente e permette il mantenimento della vena ironica all'interno dell'enunciato.

St.2 Ep.3 3:52- 3:57.	S: Sheldor is back online. P: Shledor? S: The Conqueror .	S: Sheldor è di nuovo online P: Sheldor? S: Il Conquistatore .	S: Sheldor is wieder online. P: Sheldor? S: Der Eroberer .
St.2 Ep.21 19:10- 19:27	S: Penny I'm homesick [...] P: What do you want me to do? S: Sing "Soft Kitty". P: That's only for when you're sick. S: Homesick is a type of being sick.	S: Penny ho nostalgia di casa. [...] P: Cosa vuoi che faccia? S: Cantami "Soffice Kitty". P: Quella è solo per quando sei malato. S: La nostalgia è come una malattia.	S: Ich hab Heimweh [...] P: Was soll ich machen? S: Sing „Das Katentanzlied“. P: Das mach ich nur, wenn du eine Krankheit hast. S: Heimweh ist aber so was wie eine Krankheit.
St.3 Ep.2 14:13- 14:19	S: Interesting. You're afraid of insects and women. Ladybugs must render you catatonic.	S: Interessante. Temi gli insetti e il genere femminile. Immagino che le coccinelle ti rendano catatonico.	S: Interessant. Du hast Angst vor Insekten und vor Frauen. Da müsstest du bei Gottesanbeterinnen ja katatonisch werden.
St.6 Ep.4 6:50- 7:30	A: Hand? Nail? Polish? P: Yeah! S: No! The word is Polish. See? Look. Polish sausage! Model of the solar system, developed by	A: Unghia? Smalto? Lacca? P: Sì! S: No! La parola è Polacca. Ecco, guarda. Salsiccia polacca. E il modello di sistema solare sviluppato da	A: Eine Hand? Die Nägel polieren? P: Yep! S: Nein, nein, nein, nein! Das Wort lautet: polnisch. Seht ihr, hier: Krakauer Würstchen. Dann das Modell des

	Nicolaus Copernicus a Polish astronomer! [...] P: Excuse me, the word is polish . See? Small P. S: Ah.	Nicolò Copernico, astronomo di nazionalità polacca! [...] P: Scusami, la parola è Lacca . Visto? Hai letto male. S: Ah.	Sonnensystems, entwickelt von Nikolaus Kopernikus, einem polnischen Astronomen. [...] P: Entschuldige bitte das Wort ist: Polieren . Siehst du? Mit l-i-e-r. S: Ah.
--	---	---	---

Tab 4.4

La tabella riporta degli esempi che non funzionano né sul piano logico né su quello umoristico. In entrambi i casi, la traduzione fornita mantiene un legame con gli elementi originali in inglese (es. *The Conqueror* e *ladybugs*) evidenziando la mancanza di un nesso logico tra gli elementi nelle lingue target. Nel primo esempio, la fusione del nome proprio con il sostantivo *Conqueror* viene lasciata invariata sia nei sottotitoli italiani che in quelli tedeschi. Rispettando la logica adottata durante la stesura della forma originale, si propongono due possibili soluzioni: “Sheldatore” in italiano, “Sheldoerberer” in tedesco. Queste alternative permettono al destinatario madrelingua di cogliere il riferimento al traduttore “conquistatore” ed *Eroberer*. Nel secondo e terzo esempio, i sottotitolatori hanno tentato di apportare il minor numero di modifiche col fine di rispettare le tempistiche della scena. Tuttavia, vi sono delle forzature, che non permettono la percezione immediata dell’aspetto umoristico come nel caso originale. Di fatto, i termini inglesi *homesick* e *ladybug* sembrerebbero dei composti tra i concetti di casa-malattia e donna-insetto. Nelle due lingue d’arrivo, i traduttori sono rispettivamente “nostalgia” e *Heimweh*; “cocinella” e *Marienkäfer*, due coppie di sostantivi indipendenti dai concetti sopracitati. Di conseguenza, nel primo caso si semplifica il contesto fornendo una traduzione letterale e una giustificazione; nel secondo caso i traduttori italiani propongono il riferimento al genere grammaticale femminile, dal momento che il sostantivo è femminile. In tedesco invece, viene modificato l’oggetto referente: la mantide religiosa, specie nota per la sua tendenza a divorare il maschio. È opportuno ribadire nuovamente, che si tratta di una serie televisiva in cui gli scambi tra gli interlocutori sono rapidi, modifiche linguistiche di questa portata, rendono macchinosa, se non impossibile la percezione della comicità. L’ultimo esempio è rappresentativo, poiché mette in evidenza la dipendenza tra i dialoghi e gli elementi visivi sulla scena: i personaggi stanno giocando a *Pictionary*, gioco a squadre in cui un componente disegna l’oggetto o il concetto indicato e il

compagno indovina. La soluzione tedesca proposta è particolarmente interessante: nel doppiato usano la parola inglese *Polisch* (inteso come solvente per le unghie) consci che il pubblico tedesco comprenda il termine anglofono. Tuttavia nel sottotitolo, si spingono oltre al vincolo del labiale preferendo l’addomesticazione con l’uso di *polieren*. La soluzione proposta avrebbe senso, ma non risulta plausibile che un personaggio attento come Sheldon possa commettere un errore di lettura così grave, per tale motivo la resa del doppiato con *Polnisch* e *Polisch* è una strategia vincente. In italiano ci si allontana completamente dall’originale utilizzando la parola “lacca”, che nonostante sia un termine di uso raro per intendere lo smalto è comunque comprensibile al pubblico e permette la realizzazione del gioco di parole con “polacca”.

4.3.3 L’impiego di figure retoriche

Continuando la categorizzazione sulle tecniche proposte da Delabastita, di seguito vengono elencati alcuni esempi in cui il gioco di parole viene mantenuto anche nelle lingue d’arrivo attraverso l’impiego di una figura retorica. L’autore, nella descrizione di questa strategia, fa riferimento anche all’impiego di rime. Ebbene, i casi qui di seguito analizzati sono significativi in questo senso. Gli esempi costituiscono inoltre un’eccezione, in quanto, come anticipato, il personaggio predominante in questo paragrafo sarà quello che si esprime in prevalenza con filastrocche, canzoncine, indovinelli o frasi rimate: Howard.

St.1 Ep.7 1:08- 1:11	H: See a Penny, pick her up , and all the day, you’ll have good luck	H: Vedi Penny, la raccogli e avrai un’esistenza dalla fortuna sfacciata	H: Sieh ein Penny, heb ihn auf , und dir wird blühen das Glück zuhauf
St.4 Ep.20 12:58- 13:08	S: I’m no stranger to memetic epidemiology. At Johnson Elementary School the phrase “Shelly Cooper’s a smelly pooper ” spread like wildfire.	S: Sappi che non sono affatto estraneo all’epidemiologia memetica. Alla mia scuola elementare, la Johnson, la frase “Shelly Cooper è un puzzone super ” si è propagata come un incendio.	S: Ich habe Erfahrung mit der memetischen Epidemiologie. In der Johnson-Grundschule hat sich der Spruch „Sheldon Cooper ist ein Stinke- Puper “ verbreitet wie ein Lauffeuer.
St.6 Ep.23	H: The ladies are away , the boys will	H: Quando partono le ragazze , i maschietti fanno	H: Sind die Frauen aus dem Haus , lassen die

0:25-0:28	play!	cose pazze .	Männer die Sau raus .
St.7 Ep.3 10:17-10:27	H: „Riddle me this. Arrah, arrah, and gather round , the work of this hero is legion- bound . He multiplies N by the number of He , and in this room the thing you’ll see”.	H: „Indovina indovinello. Arrah, arrah, e fate ben attenzione , il lavoro di questo eroe è legato alla legione . Lui moltiplica la N per il numero di He , e in questa stanza la cosa potrai scorgere ”.	H: Das Rätsel lautet: Hurra Hurra, so klingt der Name des flexiblen Helden aus einer Legion. Er multipliziert „En“ mit „ He “. Und in diesem Raum das nächste Ding ihr werdet sehen “.

Tab. 4.5

La traduzione di tutti gli esempi, in italiano e tedesco, si realizza attraverso la trasmissione contenutistica accompagnata al mantenimento della ritmica e delle rime. Fatta eccezione per il primo caso in italiano, dove la resa si realizza attraverso una trasmissione del mero significato, tralasciando la ritmica. L’ordine degli elementi sintattici può variare rispetto a quello naturale della lingua, ma non è da reputare come un elemento di disturbo, poiché in questi casi si tratta di filastrocche. Tendenzialmente nelle canzoncine di ogni lingua si tende a prediligere la ritmica alla naturalezza sintattica delle proposizioni.

4.3.4 Omissione

L’omissione è una strategia alla quale si ricorre nei casi più estremi. L’eliminazione di porzioni di testo e dunque di significato può avere delle ripercussioni sul lavoro finale. Nella traduzione editoriale, decidere di sorvolare su una proposizione o un concetto per questioni tecniche è un’opzione da prendere in considerazione qualora si possa effettuare una compensazione successiva. La traduzione audiovisiva, come esplicitato in precedenza, porta con sé delle limitazioni tecniche, che rendono irrealizzabile l’omissione totale di una battuta, a meno che non si tratti di una voce fuori campo. A prescindere dalla mancata trasmissione concettuale, nel prodotto multimediale è obbligatorio osservare le limitazioni imposte dalla scena: gestualità ed espressioni degli attori, sincronizzazione del labiale ed elementi compositivi della scena.

St. 3 Ep. 4 5:44- 5:50	R: What are you eating? S: Elbow macaroni with ground hamburger and tomato sauce. R: Oh, beefaroni .	R: Cosa mangi? S: Maccheroni conditi con macinato e salsa di pomodoro. R: Oh, i miei preferiti.	R: Was isst due da? S: Ellenbogenmakkaroni mit Rindergehacktem und Tomatensoße. R: Nudeln mit Rindfleisch .
St. 3 Ep. 1 11:20- 11:27	S: Because I'm without friends. Like the proverbial cheese, I stand alone. Even while seated .	S: Perché non ho amici. Come si dice comunemente, sono solo come un cane. Rabbioso, aggiungerei.	S: Weil ich leider keine Freunde habe. Ich stehe im wahrsten Sinne des Wortes allein auf weiter Flur. Sogar wenn ich sitze .
St.12 Ep.11 0:33- 0:35	S: Oh, that's PhD-Delicious!	S: Oh, è PhDivino!	S: Oh. Der ist seines Namens durchaus würdig.

Tab 4.6

I casi di omissione sono stati riscontrati primariamente nella resa in lingua italiana, in cui, oltre al senso comico, viene mutata completamente la battuta omettendone anche il contenuto stesso. Contrariamente, in tedesco si opta per un'esplicitazione nel primo caso e una traduzione letterale nel secondo esempio, in cui la relazione tra *stehen* e *sitzen* è uguale a quella anglofona tra *stand* e *seat*. In italiano il senso di “stare, trovarsi” si può rendere molto semplicemente con il verbo essere, che però non implica l'essere in piedi, come i verbi nelle altre due lingue. Infine l'ultimo esempio costituisce un'eccezione in cui è il tedesco ad allontanarsi completamente dalla proposta originale, eliminando l'aspetto ludico.

4.3.5 Traduzione letterale

Partendo dall'assunto che ogni lingua è un sistema comunicativo indipendente, si potrebbe dedurre che la traduzione letterale non sia una tecnica attuabile. Al contrario, le evidenze dimostrano che, nonostante le diversità strutturali, la trasposizione interlinguistica letterale è un'opzione attuabile. Ulteriori difficoltà vengono riscontrate in processi di traduzione audiovisiva, in particolare di elementi comici: il traduttore

deve far fronte non solo alle divergenze culturali, ma anche a quelle linguistiche della battuta umoristica.

St.1 Ep.2 10:39- 10:43	S: If you have time to lean , you have time to clean .	S: se devi lasciarti andare trova il tempo di nettare .	S: Anstatt die Wand abzustützen , könntest du beim Aufräumen helfen
St.1 Ep.10 5:04- 5:10	S: Singing is neither an appropriate vocation nor avocation for you.	S: Il canto non è un'appropriata vocazione e nemmeno un buon passatempo per te.	S: Singen ist leider weder als Beruf noch als Nebenschäftigung für dich geeignet.
St.3 Ep.18 8:46- 8:50	S: When I was little, my sister would say to me: "Close your eyes , you'll get a surprise ". And then she'd punch me.	S: Da piccolo, mia sorella mi diceva: "chiudi gli occhi e riceverai una sorpresa". E poi mi picchiava.	S: Als ich klein war, hat meine Schwester immer gesagt: „Schließ deine Augen , du kriegst eine Überraschung“. Und dann hat sie mich geboxt.
St.4 Ep.10 7:18- 7:30	A: Penny's friend Zack stopped by and said hello and I said " hoo ". S: Who ? A: Zack. S: Then why did you ask? A: Ask what? S: "Who?". A: Zack.	A: E' passato Zack, un amico di Penny. Lui ha detto "ciao" e io ho risposto " chi ". S: Chi ? A: Zack. S: Perché lo hai chiesto allora? A: Che cosa ho chiesto? S: "Chi?". A: Zack.	A: Pennys Freund Zack kam vorbei und sagte Hallo und ich sagte „ Wer “. S: Wer ? A: Zack. S: Wieso hast du das gefragt? A: Was gefragt? S: „Wer?“ A: Zack.
St.9 Ep.9 15:54- 16:02	S: Would you care to play an ocean-themed game I invented? A: Sure. What is it? S: It's called Food, Friend, Fight .	S: Ti andrebbe di giocare a un gioco a tema oceanico che ho inventato? A: Certo. Cos'è? S: Si chiama " Cibo, Amico, Lotta ".	S: Hast du Lust auf ein Ozean-Spiel das ich mir soeben ausgedacht habe? A: Klar, wie geht's denn? S: Ich nenne es: „ Essen, Freund, Kampf “.

Tab. 4.7

Questi cinque esempi sono accomunati dalla resa in lingua target attraverso la traduzione letterale, ma in particolare dal mancato mantenimento delle peculiarità foniche dell'enunciato. È possibile osservare come i giochi di parole nella lingua originale siano costruiti intorno ad assonanze, consonanze e rime. Nella realtà,

nonostante la traduzione parola per parola contribuisca alla veicolazione precisa e logica del contenuto, questa non permette il mantenimento degli effetti sonori. Una perdita che, a livello di comprensione non arreca danni al destinatario, ma lo priva del senso umoristico. Tuttavia, contrariamente ai sottotitoli, nel doppiato si riscontra la tendenza a creare maggiori assonanze a discapito della naturalezza dell'enunciato, per esempio:

“Sheldon: *Anstatt die Wand abzustützen, könntest du beim Aufräumen unterstützen*”
(St.1 Ep.2 10:39-43)

e

“Sheldon: *Augen zu und eine Überraschung kriegst du*” (St.3 Ep.18 8:46-50).

Nel secondo esempio, il pronome personale *du* viene posticipato alla fine della proposizione per motivi ritmici. Il caso preso dal decimo episodio della quarta stagione necessita una spiegazione più specifica al fine di comprenderne le scelte traduttive. La pronuncia gioca nuovamente un ruolo fondamentale nella battuta comica, poiché il divertimento deriva dalla somiglianza fonica tra l'esclamazione e il pronome *who*. Trattandosi di una peculiarità propria della lingua inglese, nelle due lingue target dev'essere studiata una soluzione compensativa. In questa scena, i sottotitolatori optano per una traduzione letterale, che purtroppo non conferisce alla scena lo stesso tono comico, oltretutto risultando anche ambigua. Al contrario, il lavoro d'adattamento tedesco è sopraffino: viene utilizzata l'avverbio di luogo *Wo* per mantenere la somiglianza con il labiale e soprattutto il gioco di parole con l'esclamazione "ohh". A livello di contenuto si sostituisce la connessione tra l'esclamazione e la risposta “Zack” con quella di “ristorante”.

St.1 Ep.3 3:01- 3: 24	L: Oh, no, that's probably not such a good idea. You know, civil servants have a documented propensity to, you know, snap, so okay. P: Well, thank you again. L: No problem. Bye. Oh, and bye bro. S: Penny for your thoughts.	L: Oh, no, forse è meglio di no. Quelli del servizio civile hanno un'accertata tendenza a uscire di testa. P: Ok. Beh, grazie ancora. L: Figurati, ciao. Oh, ciao fratello. S: Una Penny per i tuoi pensieri.	L: Oh nein, ich glaube, das ist keine so gute Idee. Wir wissen doch, dass viele Briefträger die Neigung haben, auszuflippen. P: Na gut, also dann, vielen Dank. L: Kein Problem. Bis dann. Oh, und Wiedersehen, Bruder. S: Ein Penny für deine Gedanken.
--------------------------------	--	---	--

Tab. 4.8

In questa scena Leonard è sconvolto e balbetta quando vede Penny con un altro ragazzo, mentre tenta di poterle parlare restituendole la posta. Tornato nell'appartamento Sheldon lo interroga sui suoi pensieri utilizzando *Penny* come elemento su cui costruire un gioco di parole. Il proverbio originale è "a Penny for your thoughts" che significa letteralmente "Dimmi la tua idea e avrai un penny". Questo proverbio si diffuse in Gran Bretagna in un'epoca in cui il valore della valuta era elevato, di conseguenza un *penny* per un'informazione era onestamente un prezzo elevato a quel tempo. La traduzione letterale, in italiano e tedesco, non dà spazio a questo riferimento storico-culturale, aumentando di contro l'ambiguità dell'enunciato.

St.5 Ep.3 10:27- 10:31	S: It's official. I'm an H0 trainiac .	S: Lo dichiaro ufficialmente: sono trenomaniaco per gli H zero.	S: Es ist offiziell, ich bin ein H0- Verrückter .
---------------------------------	---	--	--

Tab. 4.9

La tecnica della fusione è uno stratagemma frequentemente rintracciabile nei copioni della sitcom. L'esempio in questione rappresenta una proposta di traduzione letterale dell'intera battuta: il tedesco come lingua permette di creare un composto utilizzando H0 come attributo del traduttore, in italiano si giustappungono i due concetti. L'idea di persona ossessionata dal particolare modello di treno viene mantenuto, ma in entrambi i

casi non viene impiegata la tecnica per realizzare neologismi sincretici come nel caso di *dogapus*.

4.3.6 Compensazione

Nel secondo capitolo è stato dedicato un paragrafo alla breve spiegazione del concetto di compensazione fornito da Umberto Eco.¹¹⁶ Si deduce che con la tecnica di compensazione si intende un qualsiasi sforzo creativo volto alla resa quanto più chiara possibile di un concetto dal testo sorgente al testo d'arrivo. È una strategia impiegata per facilitare e supportare la comprensione della produzione tradotta, qualora i destinatari avessero delle lacune culturali e linguistiche. Nei limiti, il traduttore può sentirsi libero di apportare delle modifiche in fase di traduzione al fine di fornire un supporto per il pubblico. Nella sitcom oggetto di studio, sono stati presi in considerazione gli elementi umoristici e quali siano stati i mezzi creativi che i sottotitolatori hanno adottato.

St.1 Ep.7 12:36- 12:42	S: ... and I'll watch the last 24 minutes of Doctor Who ... although at this point it's more like Doctor Why Bother?	S: ... e io mi guarderò gli ultimi 24 minuti di Doctor Who...e giuro che il primo che parla è in pericolo di vita	S: ... und ich sehe mir die letzten 24 Minute von Dr Who an...obwohl es nun eher heißen müsste: Dr wozu noch die Mühe?
St.3 Ep.18	S: Dr Randall from the geology department , only man who's happy when they take his work for granite .	S: il Dr. Rendall, professore di geologia considerato la vera " roccia " della facoltà.	S: Dr. Randall, vom Fachbereich Geologie . Er freut sich vermutlich als Einziger, dass er auf taubes Gestein gestoßen ist .
St.4 Ep.5 00:26- 00:35	S: Oh, the status is as it always was. She's a girl , she's a friend . She's not my, please forgive me for doing this, " girlfriend ".	S: Oh, sempre uguale. È una ragazza , è una mia amica . Ma non è la mia, perdona ciò che sto per fare, " ragazza ".	S: Od, der Status ist so, wie er immer war. Sie ist eine Frau , sie ist eine Bekannte , sie ist nicht meine, bitte verzeih mir die Anführungszeichen , „ Freundin “.

¹¹⁶ Vedi capitolo 2, p.37.

St.5 Ep.12 3:30- 3:35	S: This morning I made a palindrome with my Alpha-Bits . “ Nice hat, Bob Tahecin ”.	S: Stamattina ho composto un palindromo con i cereali a forma di lettera . “ E le tazzine, igienizzatele ”.	S: Heute Mittag gelang mir ein Palindrom mit meinen Buchstaben-Nudeln . Und zwar: Eine Horde bedrohe nie .
St.5 Ep.17 18:17- 18:24	S: That’s a mockingbird. Mockingbirds can change their song, which means he’s out of tune on purpose. He’s mocking me .	S: E’ un tordo americano. I tordi americani possono cambiare il cinguettio, il che vuol dire che sbaglia tonalità di proposito! Sta cercando di intortarmi .	S: Das ist eine Spottdrossel . Die können ihren Gesang variieren, das bedeutet, sie singt absichtlich falsch. Sie verspottet mich.
St.8 Ep.17 17:46- 17:49	S: We could be the firsts to say: “God lord. What on Mars are you talking about? ”	S: Potremmo essere i primi a dire: “ Questa cosa non sta né in cielo né in Marte! ”	S: Wir könnten auch die ersten sein, die sagen: “ Was um alles auf dem Mars redest du da bloß? “

Tab. 4.10

Dagli esempi riportati è evidente come i traduttori abbiano esercitato la loro libertà creativa di fronte alle difficoltà traduttive. Seppure modificando la struttura sintattica, come è ragionevole che avvenga, sono stati in grado di esplicitare efficacemente concetti o riferimenti probabilmente oscuri e renderli accessibili al pubblico italiano e tedesco. In particolare, analizzando la soluzione proposta riguardante i cereali Alpha-Bits si deduce come i sottotitolatori abbiano preferito omettere il riferimento al brand di cereali celebre negli Stati Uniti degli anni '90, esplicitando la tipologia di cereale e aggiungendo in seguito una proposizione palindroma. Vi sono poi i casi del *pun* tra geologia e pietra, dove si sfruttano modi di dire o espressioni colloquiali delle lingue target che contengano un riferimento connesso alla geologia mantenendo l'immagine umoristica. Analogamente viene impiegata un'espressione notoriamente condivisa dai parlanti anche nell'ultimo esempio in riferimento a Marte. L'esempio tratto dal quinto episodio della quarta stagione sembrerebbe simile al caso di *ladybug* sopramenzionato. Tuttavia il contesto pragmatico in cui la battuta viene recitata differisce dal caso precedente, in quanto l'attore mima la presenza delle virgolette andando a costituire un elemento comico a sé, poiché il personaggio non è solito utilizzare questa tipologia di gestualità. Infine, le soluzioni fornite per la resa di *mockingbird* sono frutto di uno sforzo creativo geniale. Il gioco viene costruito intorno al verbo inglese *to mock*, ossia prendere in giro. In italiano si cerca di costruire un nuovo *pun* giocando sulla

somiglianza fonica tra “tordo” e “intortare” e sul collegamento semantico tra i due lessemi. In tedesco invece, più che per una compensazione si opta per un’equivalenza formale: i due traducanti di *mockingbird* e *to mock* esistono anche nella lingua d'arrivo *Spottdrossel* e *verspotten* e, similmente alla forma originale, realizzano in modo efficace il gioco di parole anche in lingua tedesca.

CONCLUSIONE

Il fine di questo elaborato è stato dimostrare che la traduzione di elementi umoristici è un'operazione plausibile nonostante l'indiscussa complessità. La tesi supporta una visione più ampia di traduzione, che non si ferma alla mera trasposizione contenutistica e letterale delle forme linguistiche, ma che viene intesa come processo di resa adattata al contesto e alla cultura d'arrivo.

Il lavoro di tesi ha permesso di comprendere la complessità dei sistemi linguistici coinvolti. La lingua, infatti, è da considerarsi come strumento di comunicazione, ma anche espressione di una data tradizione culturale. Sfruttando l'insieme di suoni distintivi, forme grammaticali, parole e locuzioni, strutture sintattiche e lessicali è possibile generare degli effetti umoristici. L'elaborato si è concentrato soprattutto sui meccanismi di creazione di giochi di parole: attività verbali che, più o meno spontaneamente, generano effetti comici superando i principi e le massime conversazionali.

L'ultimo capitolo, dedicato all'analisi di sequenze umoristiche realizzate dal personaggio Sheldon nella sitcom *The Big Bang Theory*, mette in luce le strategie traduttive maggiormente impiegate nella sottotitolazione italiana e tedesca della serie televisiva. In breve, si è dimostrato che la ricerca di un equivalente formale è in genere la prima opzione al quale i professionisti tendono a ricorrere. Qualora il traduttore equivalente non sia reperibile nella lingua d'arrivo, le soluzioni compensative risultano essere la metodologia più efficace da adottare, in quanto permettono il mantenimento delle sfumature comiche pur modificando parte della forma sorgente. Per quanto concerne le omissioni e le soluzioni malriuscite, l'analisi mostra che si tratta di una netta minoranza di casi se paragonata alle numerose proposte creative scelte dai traduttori. Va comunque ribadito che la riflessione condotta nel lavoro di tesi è unicamente focalizzata sulle battute di spirito pronunciate da un solo personaggio; di conseguenza si suppone che lo stesso orientamento strategico sia stato utilizzato anche per tutte le altre battute di spirito. Confrontando le due combinazioni linguistiche in analisi, vale a dire inglese-italiano e inglese-tedesco, le evidenze riportate in tabella suggeriscono come in linea generale le strategie adottate non differiscano totalmente

nelle due combinazioni. In linea generale, è possibile affermare che nella maggior parte dei casi le soluzioni fornite in entrambe le lingue d'arrivo siano risultate efficaci, attente al dettato dell'originale e al contempo orientate alle esigenze degli spettatori.

Partendo dai riferimenti più generali alle teorie dell'umorismo, si è compreso che i giochi di parole, per loro natura, sfruttano le peculiarità del sistema linguistico. Per questa ragione costituiscono un ostacolo per i professionisti durante il processo traduttivo, obbligandoli a fornire delle soluzioni alternative lontane dalla forma originale. Il tutto si complica ulteriormente nell'ambito della traduzione audiovisiva date le limitazioni tecniche derivanti dalla composizione del prodotto cinematografico. Il presente lavoro sottolinea l'importanza della vicinanza del traduttore alla sensibilità del pubblico target al momento della resa degli elementi umoristici. Lo *humor* è infatti un concetto complesso la cui percezione cambia da individuo a individuo a seconda del proprio retroscena sociale, politico o culturale e delle proprie preconoscenze. In particolare, nel secondo capitolo è stato messo in evidenza il legame indissolubile tra senso dell'umorismo e comprensione con la cultura di appartenenza degli interlocutori. L'elaborato ha voluto dunque dimostrare la complessità del processo traduttivo, che non si esaurisce in una mera trasposizione del contenuto. Lingua, cultura, scenario sociale e politico di partenza, ma anche in contesto in cui il prodotto verrà reso accessibile nella lingua d'arrivo, sono tutti elementi da osservare attentamente al momento della traduzione. Diverse volte è stato messo in evidenza come, dato il legame tra questi fattori, l'umorismo si sia evoluto nel corso del tempo in concomitanza con l'evoluzione della società e delle tematiche maggiormente sentite. Si spiega pertanto il motivo per cui, al momento della resa in una lingua straniera, sia fondamentale per l'esperto linguista conoscere il contesto di creazione del testo comico di partenza, per essere in grado di trasporlo rispettando le aspettative dei destinatari. In questo modo, mediando i contenuti, la sensibilità del nuovo pubblico non verrà urtata e sarà possibile creare l'effetto umoristico desiderato.

Il traduttore non è dunque soltanto un professionista che conosce le lingue di lavoro ed è in grado di trasporre il contenuto di un testo da un codice linguistico all'altro, ma un esperto mediatore linguistico e culturale, che si interroga sulle esigenze del destinatario e adatta di conseguenza il proprio lavoro. Gli esempi riportati e l'analisi generale sui concetti di umorismo e cultura sottolineano come la sola conoscenza di una

lingua straniera non implichi giocoforza la capacità di tradurre correttamente un prodotto. L'analisi condotta sulle soluzioni proposte di volta in volta dai traduttori audiovisivi intende aprire uno squarcio sull'attività, spesso sottovalutata o del tutto invisibile, dei sottotitolatori e degli adattatori dialoghisti: due figure che operano silenziosamente, contribuendo al successo e alla diffusione su scala globale di prodotti filmici di ogni genere, mediandone anche gli aspetti culturalmente e linguisticamente più ostici.

ZUSAMMENFASSUNG

In der vorliegenden Arbeit wird eine kontrastive Analyse der Untertitelung von Wortspielen in der amerikanischen Fernsehserie *The Big Bang Theory* durchgeführt. Insbesondere wird die Wiedergabe bestimmter sprachlicher Merkmale der Originalfassung in der italienischen und deutschen Untertitelung untersucht. Ausgangspunkt meiner Forschungsarbeit war mein Interesse für das Kino und die audiovisuelle Übersetzung. Die Analyse bezieht sich vor allem auf den humoristischen Inhalt der Fernsehserie und spezifisch auf die Wortspiele (auf Englisch *pun*). Diese humorvollen Elemente sind stark kulturspezifisch und funktionieren in anderen Sprachen und Kulturen nur unter gegebenen Bedingungen. Aus diesem Grund ist ein gewisser Grad an Kreativität bei der Übersetzung erforderlich.

In den letzten Jahren hat eine eindrucksvolle technologische Entwicklung stattgefunden, die einerseits die Nachfrage nach Kino- und Fernsehproduktionen verstärkt und andererseits selbst die Techniken des Filmemachens revolutioniert hat. Die rasante Verbreitung von Internet-Plattformen, die mit einem Abonnement Filme und Sitcoms zur Verfügung stellen, ermöglichte einen leichteren Zugriff auf audiovisuelle Unterhaltungsprodukte und dadurch auch ein gestiegenes Interesse verschiedener Publika für Filme und Serien, deren Produktion folglich weltweit gestiegen ist. Dies hat gleichzeitig eine Zunahme der Adaptions- und Untertitelungsarbeiten ermöglicht mit dem Ziel, ein immer breiteres, internationales Publikum zu erreichen. Die unterschiedlichen sprachlichen und kulturellen Eigenschaften der Adressaten erfordern bei der Übersetzung ein Nachdenken über die Beziehungen zwischen Humor, Sprache und Kultur und erfordern kreative Lösungen.

In meiner Studie habe ich versucht, einen Einblick in die Komplexität der beteiligten Sprachsysteme am Beispiel der audiovisuellen Übersetzung zu vermitteln. Die Sprache ist nämlich nicht nur als Kommunikationsmittel zu betrachten, sondern auch als Ausdruck einer bestimmten kulturellen Tradition. Diese widerspiegelt sich auch in der Art und Weise, wie eine Kultur Humor produziert. Humoristische Wirkungen werden durch die Verwendung sprachlicher Merkmale (Phonemen, syntaktische Strukturen, lexikalische Kombinationen) erzeugt. Meine Arbeit befasste

sich insbesondere mit Mechanismen der Wortspielbildung. Laut Duden-Definition nutzen die Wortspiele die Eigenschaften jedes Sprachsystems aus: Es handelt sich um Sprachspiele, dessen Wirkung auf der Ähnlichkeit zwischen Wortlauten oder auf einer bestimmten semantischen Doppeldeutigkeit beruht.

Die Arbeit ist in vier Kapitel unterteilt, in denen zunächst eine theoretische Reflexion über den Begriff des Humors und anschließend die konkrete Analyse ausgewählter Beispiele aus der Sitcom vorgenommen wird.

Das erste Kapitel bietet einen Überblick über die allgemeinen Theorien und Studien des Humors. Humor zu definieren, stellt eine schwierige Herausforderung dar, denn seine Wahrnehmung ist etwas Subjektives. Das individuelle Verständnis der humorvollen Doppeldeutigkeit hängt vom persönlichen sozialen, politischen oder kulturellen Hintergrund ab. Bereits in der Antike hat man sich mit den Gründen und vor allem den rhetorischen Eigenschaften des Humors beschäftigt, aber erst ab dem XX. Jahrhundert hat sich eine Humor-Forschung entwickelt, die den Begriff „Humor“ und dessen Theorien zu definieren versucht. Die meisten Theorien bringen Witze und Humor mit dem Lachen in Verbindung, aber in der neueren Forschung wurde bewiesen, dass Lachen auch andere Gefühle – wie Angst, Sorge oder Lust – ausdrücken kann. Man kann drei Haupttheorien zur Hervorbringung des Humors in einem mündlichen oder schriftlichen Text: die Theorie des Überlegenheitsgefühls, die Inkongruenz-Theorie und die Befreiungstheorie. Die erste setzt voraus, dass Humor aus dem Überlegenheitsgefühl eines Sprechers im Vergleich zu einem anderen entstehen kann. Laut der zweiten Theorie ist das Lachen eine Folge der Wahrnehmung einer Inkongruenz, etwa eines Ereignisses, einer sozialen Erwartung oder eines bestimmten Objekts, die für den Rezipienten unerwartet sind. Schließlich wird das Lachen in der Befreiungstheorie als ein Mittel betrachtet, das Erleichterung und Entspannung nach einem Moment der Spannung und der Erwartung auszulösen vermag. Erst in den 1990er Jahren – mit den Arbeiten von Victor Raskin und Salvatore Attardo – begann die Humor-Forschung, sich intensiver für die sprachlichen Auswirkungen des Humors zu interessieren. Diese linguistische Humorforschung erlaubte es den Autoren, zwei Haupttheorien und später auch eine dritte zu formulieren: die *Semantic Script Theory of Humor*, die *General Theory of Verbal Humor* und die *Ontological Semantic Theory of Humor*. Die SSTH basiert auf dem Kernkonzept des „Skripts“, einer semantischen

Information, die mit lexikalischen Elementen verbunden ist und deswegen absolut notwendig für das Verständnis eines humorvollen Textes ist. Die GTVH bezieht sich auf die SSTH, benutzt sie aber im Sinne einer Skriptoposition. Diese Theorie berücksichtigt außerdem neben der semantischen Beschreibung des Skripts auch eine methodologische Analyse anderer Faktoren wie Hintergrund und Ziel des Humors. Die OSTH ist schließlich die letzte Entwicklung der beiden vorigen Theorien, die keine richtige Neuerung in Bezug auf die Verarbeitung des Humors darstellt, aber trotzdem eine Grundlage für eine systematischere Analyse der Witze anbietet.

Das zweite Kapitel vertieft die starke Verbindung zwischen der subjektiven Humorwahrnehmung und der kulturellen Tradition. In diesem Teil wird der Sensibilitätsunterschied von Land zu Land auf der Grundlage vom sozio-kulturellen Hintergrund betont. Darüber hinaus wird in diesem Kapitel beschrieben, wie Wortspiele strukturiert werden und welche Strategien während des Übersetzungsprozesses am effektivsten eingesetzt werden können. Dabei wird insbesondere die Studie von Dirk Delabastita zur Übersetzung von Wortspielen herangezogen. Bekanntlich verzeichnet Delabastita verschiedene Übersetzungsstrategien für die Wiedergabe humoristischer Kulturspezifika, nämlich: die Suche nach einer formalen Äquivalenz; die Entscheidung, keine Äquivalenz zu finden; die Übersetzung durch rhetorische Mittel; die wörtliche Übersetzung; die Omission; die Kompensation; und Verlagstechniken wie zum Beispiel Fußnoten oder Kommentare, in denen die ÜbersetzerInnen eine explizite Erklärung der Wortspiele anbieten. Mit der ersten Strategie sollen die ÜbersetzerInnen eine 1:1-Entsprechung des Wortspiels in der Zielsprache finden; die ursprüngliche Bedeutung und Wirkung sollten dabei beibehalten werden. Wenn keine Äquivalenz in der Ausgangssprache zu finden ist, kann man eine der anderen Strategien anwenden. Die ÜbersetzerInnen haben die Möglichkeit, die humoristische Wirkung ganz wegzulassen und nur die inhaltliche Bedeutung im Zieltext wiederzugeben. Falls sie eine ausgeprägte Kreativität haben, können sie den humoristischen Effekt durch rhetorische Mittel (z.B. Reime oder Metaphern) oder durch eine Kompensation vermitteln. Mit dem Begriff „Kompensation“ bezieht man sich auf die Strategie, die es ermöglicht, den Sinn und die bestimmte humoristische Wirkung des Zieltextes zu erhalten. Laut Umberto Eco können ÜbersetzerInnen durch die Kompensation dem Publikum eine Orientierung geben, um den übersetzten Text besser zu verstehen, ohne aber den Ausgangstext zu verbessern. Mit

dieser Strategie kann man kulturspezifische Elemente an den Erfahrungshorizont des Zielpublikums anpassen und dessen Erwartungen erfüllen. Für die Wortspiele stellt eine wörtliche Übersetzung oft keine geeignete Lösung dar. Mehrmals beziehen sich die Komponenten eines Wortspieles auf die sprachlichen Einheiten, die natürlich von Sprache zu Sprache unterschiedlich sind. Ähnlich ist es mit der Omission, die eine drastische Entscheidung für das Wiedergeben mancher Witze darstellt, da nicht nur die Wirkung, sondern auch der Inhalt verloren geht. Schließlich kann man eine weitere Orientierung geben mithilfe von Fußnoten oder anderen Paratexten im Zieltext.

Im dritten Kapitel wird auf den Bereich der audiovisuellen Übersetzung eingegangen. Insbesondere geht es um die Definition und die Unterscheidung zwischen Synchronisation und Untertitelung, mit den je eigenen technischen Schwierigkeiten für die ÜbersetzerInnen. Außerdem werden in diesem Kapitel die Herausforderungen geschildert, die bei der Untertitelung und Synchronisation der Wortspiele im audiovisuellen Übersetzungsprozess entstehen. Die Strategien, die in diesen Fällen angewendet werden können, sind denjenigen ähnlich, die Delabastita in seiner Forschung illustriert hat.

Die Arbeit schließt mit der Analyse der Übersetzungsstrategien in der deutschen und italienischen Untertitelung der Wortspiele in der Serie *The Big Bang Theory*, besonders in Gesprächsteilen, die vom Quantenphysiker Sheldon Lee Cooper, einer der Hauptfiguren, ausgesprochen werden. Diese Figur ist besonders relevant für die humoristische Wirkung der Serie, weil er die wissenschaftliche Sprache mit humoristischen Zielen manipuliert, oft doppeldeutige Ausdrücke verwendet, und trotz seiner Intelligenz die versteckten Bedeutungen eines Satzes nicht begreifen kann, sodass ihn die anderen Protagonisten der Serie – und natürlich auch das Publikum – besonders lustig finden. Die Beispiele wurden in einer dreispaltigen Tabelle wiedergegeben, um eine parallele Analyse der Untertitelung in den beiden Zielsprachen und zugleich einen direkten Vergleich mit dem Ausgangstext zu ermöglichen. Im Kapitel werden die am häufigsten verwendete Übersetzungsstrategie präsentiert, nämlich die Suche nach einer formalen Äquivalenz (etwa im Neologismus *dogapus*, der mit *canolipo* bzw. Hundopus übersetzt wird). Als zweite Möglichkeit werden kompensatorische Lösungen gezeigt, die die humoristischen Nuancen des Ausgangstextes beibehalten, damit das Wortspiel für die Zieladressaten verständlich ist (zum Beispiel im Fall von *Alpha-Bits*, die als

cereali a forma di lettera bzw. Buchstaben-Nudeln übersetzt werden). Was die anderen Techniken betrifft, zeigt die Analyse, dass Omissionen und misslungene Lösungen deutlich seltener vorkommen. Der parallele Vergleich der Sprachen Englisch-Italienisch-Deutsch zeigt, dass die gewählten Strategien im Grunde genommen in beiden sprachlichen Kombinationen ähnlich sind. Nur in manchen Beispielen unterscheidet sich die italienische Strategie von der deutschen. Generell lässt sich sagen, dass die Lösungen in beiden Zielsprachen in den meisten Fällen effektiv sind, indem sie Inhalt und Wirkung des Originals beachten und gleichzeitig den Bedürfnissen des Publikums gerecht werden.

Während der Recherche und der Arbeit an der Vorliegenden Studie habe ich die Überzeugung entwickelt, dass der Begriff „Übersetzung“ nicht nur inhaltliches und sprachliches Wiedergeben meint, sondern auch die adäquate Vermittlung komplexer Elemente des Ausgangstextes in die Zielkultur. Darüber hinaus wurde deutlich, dass audiovisuelle ÜbersetzerInnen sowohl über technische Kenntnisse über Film- und Fernsehproduktionen verfügen sollen, als auch über ein außerordentliches Gespür für die Gefühle und Erwartungen der potenziellen EmpfängerInnen, besonders wenn es um das Wiedergeben humoristischer Elemente geht.

Die ausgewählten Beispiele führen die Schwierigkeit des Übersetzungsprozesses vor Augen, vor allem im Bezug auf das Wiedergeben der Wortspiele im Bereich der audiovisuellen Translation. Zudem beweisen sie, dass die bloße Kenntnis einer Fremdsprache nicht unbedingt mit einer vollen Übersetzungskompetenz übereinstimmt. ÜbersetzerInnen arbeiten nicht nur mit einer anderen Sprache, sondern sind VermittlerInnen einer Sprache und einer gesamten Kultur, die auch auf die Bedürfnisse der EmpfängerInnen achten und ihre Arbeit entsprechend anpassen. Die professionelle Figur der ÜbersetzerInnen, auch im Bereich des Audiovisuellen, bleibt oft unsichtbar. Obwohl Untertitelung und Synchronisation eine unverzichtbare Rolle für die weltweite Verbreitung der Filme und der Serien sowie für deren internationalen Erfolg spielen, werden sie oft nicht genug gewürdigt.

Die vorliegende Arbeit hat schließlich bewiesen, dass die Übersetzung humoristischer Elemente trotz der Eigenschaften jeder Sprache und der unbestrittenen Schwierigkeit, doch plausibel und durchaus möglich ist. Wichtig dabei ist eine breitere

Auffassung des Übersetzungsprozesses, der zufolge das bloße wörtliche Wiedergeben des Inhalts durch die Berücksichtigung kultureller und kontextueller Elemente erweitert und ergänzt werden muss.

BIBLIOGRAFIA

Alan Roberts, *A Philosophy of Humour*, Springer Nature Switzerland, Brighton, 2019.

Amelia Precup, "Jewish Humor and Woody Allen's Short Fiction." *Studies in American Humor*, vol. 3, no. 2, 2017.

Andrew Goatly, *Meaning and humour*, Cambridge University Press, Cambridge 2012.

Anthony Mollica, *Cartoons in the Language Classroom*, *The Canadian Modern Language Review* 32.4, 1976.

Anthony Mollica, *L'umorismo nella glottodidattica*, Italica, Brock University, 2019, p. 138.

Antonella Nardi, *La sottotitolazione dal tedesco all'italiano. Aspetti comunicativi e problemi di standardizzazione*, Carocci editore S.p.A, Roma, 2020.

Arijana Klaić, *Strategien der Übertragung von Kulturspezifika in der audiovisuellen Übersetzung*. University of Rijeka. Faculty of Humanities and Social Sciences. Department of German Language and Literature, 2017.

Arthur Power Dudden, "American Humor." *American Quarterly*, vol. 37, no. 1, The Johns Hopkins University Press, 1985.

Babaev Mahmud Tashpulatovich; Jumayeva Nigina Djamalovna. *Specifics of German Humor and the Ways of its Translation*, "Central Asian Journal Of Literature, Philosophy And Culture", 2022, 3.6, pp. 32-37.

Bruno Osimo, *Manuale del traduttore. Guida pratica con glossario*, Milano, Hoepli, 2004.

Candace Whitman-Linsen, *Through the Dubbing Glass. The Synchronization of American Motion Pictures into German, French and Spanish*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 1992.

Claudia Dathe, Renata Makarska e Shamma Schahadat, *Zwischentexte: Literarisches Übersetzen in Theorie und Praxis*. Berlin: Frank und Timme GmbH, 2013.

Delia Chiaro, "Investigating the perception of translated Verbally Expressed Humour on Italian TV." *ESP Across Cultures* 1.1, 2004.

Dirk Delabastita, (ed.), *Wordplay and translation*, St. Jerome, 1996.

Eleonora Di Fortunato e Mario Paolinelli (eds.) *Barriere linguistiche e circolazione delle opere audiovisive: la questione doppiaggio, proceedings of the conference "Un ascensore per la torre di Babele"*, 1996, Roma.

Eleonora Fois, "Traduzione audiovisiva: teoria e pratica dell'adattamento." *Between* 2.4, 2012.

Elisa Giranzetti, *L'umorismo nella didattica dell'italiano per stranieri. Proposte didattiche*. Italiano LinguaDue, n.1, 2010.

Fabio Regattin, and Ana Pano Alamán, *Giochi di parole e traduzione nelle lingue europee*, Bologna, 2017.

Francis Hutcheson, *Reflections Upon Laughter and Remarks Upon The Fable of The Bees*, in "The Philosophy of Laughter and Humor" Glasgow, 1750.

Franco Nasi, *Sulla traduzione letteraria: figure del traduttore, studi sulla traduzione, modi del tradurre*. Sulla traduzione letteraria, 2001.

G.M. Luyken, *Overcoming Language Barriers in Television: Dubbing and Subtitling for the European Audience*, European Institute for the Media, Manchester, 1991, p.43.

Giulio D'Antona, *Louis, Dave e gli altri. La comicità e il suo pubblico* in "Non si può più dire niente?", Hoepli, Milano, 2022, p. 63

Giuseppe Balirano. "The strange case of The Big Bang Theory and its extraordinary Italian audiovisual translation: a multimodal corpus-based analysis." *Perspectives* 21.4, 2013, p. 569.

Henri Bergson, *Il riso. Saggio sul significato del comico*, tr. it. di Arnaldo Cervesato, Laterza, Bari 2003.

Henrik Gottlieb, *Screen Translation*, in Schjoldager, Gottlieb Klitgård, 2008, pp.205-246.

Herbert Paul Grice, "Logic and Conversation", in *Syntax and Semantics*, vol. III, a cura di Peter Cole e Jerry Morgan, Academic Press, New York, 1975.

Herbert Spencer, *On the Physiology of Laughter*, in *Essay on Education and kindred subjects*, London, 1911.

James Beattie, *An Eassay on Laughter and Ludicrous Composition*, in *Essays*, London, 1779, p. 318.

Jennifer Gamble, "Humor in Apes", cit., pp. 163-79; Francine Patterson e Eugene Linden, *The Education of Koko*, Holt, Rinehart and Winston, New York 1985, capitolo 16; Paul McGhee, *Humor*, cit., pp. 110-20; Robert Provine, *Ridere*, cit., capitolo 5.

Jeremy Munday, *Introducing translation studies: Theories and applications*, Routledge, London 2016.

Jerrold Levinson, *Humor*, In *Routledge Encyclopaedia of Philosophy*, Vol. 4, a cura di Edward Craig, Londra.

Jlenia Reitano. "Il ruolo della pragmatica nella serie televisiva 'The Big Bang Theory':(in) efficienza comunicativa e (s) cortesia sociale nel parlato di Sheldon Cooper.", Università degli Studi di Padova, 2018.

John Dewey, *The Theory of Emotion*, *Psychological Review* 1, 1894.

John Morreall, "A New Theory of Laughter." *Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition*, vol. 42, no. 2, Albany, 1982.

John Morreall, *Filosofia dell'umorismo. Origine, etica e virtù della risata*, Sironi Editore, Milano 2011.

John Morreall, *Is This Place Stuffy, or Is It Just Me?*, Word & World, Saint Paul Minnesota, 2012.

Juan José Martínez-Sierra, *Translating Audiovisual Humour: A Case Study. Perspectives*. *Studies in Translatology*, 13, 4, 2005.

Le Zhang. "An analysis of puns in The Big Bang Theory based on Conceptual blending theory." *Theory and Practice in Language Studies* 8.2, 2018.

Malcolm Muggeridge, "America Needs a PUNCH," *Esquire*, April 1958.

Maria Pavesi, *La traduzione filmica. Aspetti del parlato doppiato dall'inglese all'italiano*, Carocci, Roma, 2005.

Micheal Clark, *Humor and Incogruity*, in "The Philosophy of Laughter and Humor", a cura di John Morreall, State University of New York Press, Albany, 1987.

Michel Ballard, *Wordplay and the Didactics of Translation*. The translator, 1996.

Nelson Brooks, *Culture in the Language Classroom*, *Foreign Language Annals* 1, 3, 1968.

Noël Carroll, *Humour, The Oxford Handbook of Aesthetics*, Oxford University Press, Oxford 2003.

Peter Gallmann, *Der Satz*, in A. Wöllstein (Hrsg.), Duden. *Die Grammatik. Unentbehrlich für richtiges Deutsch*, 9, vollständig überarbeitete und aktualisierte Auflage, Dudenverlag, Berlin.

Pierangela Diadori. "Doppiaggio, sottotitoli e fenomeni di code-switching e code-mixing: la traduzione dei testi mistilingui." *Italica*, vol. 80, no. 4, 2003.

Richard A. Shade, *License to Laugh. Humour in the Classroom*, Englewood, Colorado: Teacher Ideas Press, 1996.

Salvatore Attardo, and Humorous Texts, "Analysis. Humor Research Series, 6. Berlin and New York: Mouton de Gruyter. 238 pages, hardback. ISBN 3-11-017068-X", *Estudios Ingleses de la Universidad Complutense* 14, 2006.

Salvatore Attardo, *Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis*, Humor Research Series, 6. Berlin and New York: Mouton de Gruyter, 2001.

Sheila Lintott, "Superiority in Humor Theory". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 74.4, 2016.

Sigmund Freud, *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewußten* (1905); trad. it. *Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio*, Boringhieri, Torino, 1972.

Sigmund Freud, *Jokes and Their Relation to the Unconscious*, trans. James Strachey, Norton, New York, 1960.

Silke Nagel, *Filmuntertitelung in Deutschland, Portugal und Tschechien*, Peter Lang, Frankfurt am Main, 2009.

Silvia Bruti, Claudia Buffagni, and Beatrice Garzelli. *Dalla voce al segno. I sottotitoli italiani di film d'autore in inglese, spagnolo e tedesco*. Hoepli, Milano, 2017.

Thomas Hobbes, *Levitiano*, tr. it. Di Raffaella Santi, parte I cap 11, Bompiani, Milano, 2001.

Umberto Eco, *Dire quasi la stessa cosa: esperienze di traduzione*. 6. ed. Milano: Bompiani, 2016.

Victor Raskin, Christian F. Hempelmann, e Julia M. Taylor, *How to understand and assess a theory: The evolution of the SSTH into the GTVH and now into the OSTH*, 2009.

Victor Raskin, *Semantic Mechanisms of Humor*, Proceedings of the Fifth Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society, 1979.

SITOGRAFIA

<http://www.doppiatoriitaliani.com/tecniche-e-storia/> ultimo accesso: 3/10/2022

<https://www.etymonline.com/word/Humor> ultimo accesso: 10/08/2022